

INTRODUCCIÓN

En la actualidad para determinar el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores como el éxito y el fracaso escolar, es necesario que previamente se realicen algunos estudios en las variables que están implícitas en el mismo.

Es así que, el rol tradicional donde el docente es el que tiene todos los conocimientos y el educando solamente es un receptor de estos, debe ser sustituido por uno donde los profesores se constituyan en profesionales creadores, canalizadores y transformadores, puesto que el auténtico aprendizaje se deriva de la creatividad y del pensamiento crítico y es el docente quien lo acompaña y dirige.

Según las estadísticas manejadas por el gobierno nacional, se evidencia que existe un incremento en la tasa neta de asistencia al bachillerato en el período comprendido entre el año 2004 y el año 2013. Ese aumento se debe a los cambios incluidos en el currículo escolar donde el Bachillerato Propedéutico fue cambiado por el Bachillerato General Unificado hace tres años. Este cambio ayudado a que los contenidos curriculares se unifiquen constituyendo un tronco común proporcionando homogeneidad en los conocimientos impartidos en todas las Instituciones Educativas del país.

Este tronco común pone énfasis en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, para que puedan ser impartidos en las aulas se han emprendido procesos de capacitación a los docentes para que puedan aplicarlos en sus clases; potenciando así la sensibilidad y creatividad por parte del docente, eliminando el mito de que se necesita ser un artista para ser creativo, por el contrario, promueve que los maestros sean sensibles a las necesidades de sus estudiantes y con ello aumenten su eficacia y profesionalismo, puesto que al identificar qué es lo que les motiva a aprender a los educandos se contribuye al mejoramiento de su rendimiento académico.

Este trabajo busca ilustrar cómo el proceso de enseñanza-aprendizaje incide en las alumnas de tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil y así actuar como un recurso didáctico mediante estrategias pedagógicas que ayudan a identificar los factores de personalidad y circunstancias por las cuales las alumnas se sienten motivados para aprender. Asimismo, intenta percibir las necesidades de los educandos a través de justificaciones de por qué el promover el pensamiento crítico y creativo es importante y ofrece algunos tips de cómo implementar la enseñanza creativa y enseñar la creatividad.

Capítulo I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.- Diseño de la Investigación

1.1. Antecedentes

J. Guilford (1950 en Padget, 2013: 5) señala que toda persona cuenta con un potencial creativo innato, por otra parte Arthur Cropley (2001 en Padget, 2013:5) acota que hay que estimular e incidir con un tipo de educación creativa, no sólo en el ámbito escolar sino también en el núcleo familiar y social y no cabe esperar a estar preparado o saber suficiente de creatividad para comenzar, la mejor preparación para la creación es la acción misma mediante la novedad, la investigación, la curiosidad y las conjeturas, lo contrario sería más bien inhibir dicha creación.

Factores como: el docente, el modelo pedagógico, el currículo escolar, los planes de estudio, los programas, métodos didácticos, y ambiente escolar, y sin duda, la actitud de quienes dirigen el colegio, son los que aportan al desarrollo de la creatividad y del pensamiento crítico, ya que su apoyo influye en el ambiente de trabajo tanto del docente como de los educandos afirma Padget (2013:1-2).

Fuentes & Alvarez (1998 en García, Trujillo, & Pérez, 2010) remarcan que el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere de una comunicación donde se establezcan relaciones y nexos afectivos con el contenido de la asignatura por parte del educando. Por lo que el educando tiene que comprender la estructura del conocimiento para sistematizarla y poder producirla. Esto incluye que el contenido de la asignatura se identifique con: su cultura, intereses, necesidades, y se adapte a sus posibilidades. El educando debe apropiarse del contenido y del método para que así desarrolle su propio aprendizaje.

La construcción del conocimiento va de la mano de la creatividad. La falta de creatividad es sinónimo de copiar, reproducir, observar, inmovilismo y factores

como: la falta de motivación de trabajar de los educandos, la falta de entusiasmo y participación en las clases son un resultado de la influencia de la práctica profesional docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que las preguntas que flotan en el ambiente son: ¿Qué es lo que está haciendo falta en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que éste alcance las metas deseadas?, ¿Qué es lo que necesitan nuestros educandos saber? y ¿Cómo esto debería ser impartido en la clase?, ya que según Padgett (2013:4-9) la educación significaba literalmente, formar creadores.

Es aquí donde esta investigación surge y expone una tesis fundamentada en generar respuestas sobre si el proceso de enseñanza-aprendizaje que afecta la creatividad de los educandos y a su vez el rendimiento académico.

1.2. Problema de la investigación

1.2.1 Planteamiento del problema

La realidad educativa debe ser analizada desde el punto de vista de lo que ocurre en el salón de clases ya que su naturaleza es un fenómeno pedagógico y didáctico en el sentido de que estos términos se identifican con las ciencias que se ocupan del objeto de estudio de la educación, la enseñanza y el aprendizaje escolar. Desde esta perspectiva se parte con el estudio de las actitudes y apoyo de quienes dirigen una institución ya que éstos influyen en el ambiente de trabajo, tanto del docente como del educando.

Como parte de las iniciativas para la mejora de la calidad de la educación, en el país desde hace tres años, se introdujeron reformas para cambiar el bachillerato Propedéutico por el Bachillerato General Unificado. Estos cambios permitieron transformar las estadísticas del rendimiento académico y las de la tasa neta de asistencia al bachillerato que, según el Ministerio de Educación del Ecuador en sus reportes del Sistema Nacional de Evaluación (2014), se ha incrementado significativamente en los últimos 9 años (2004- 2013).

Pese a las modificaciones y los esfuerzos realizados, los objetivos aún no han sido logrados en su totalidad, en especial los que tienen que ver con el desarrollo del pensamiento creativo y crítico en los educandos para que sean ciudadanos independientes, capaces de criticar y resolver problemas en la vida cotidiana, y profesional competitivos gracias a las habilidades creativas y críticas aprendidas. Esto se debe a que hay una brecha entre los cambios que han sido introducidos en la estructura del currículo escolar y en la implementación de éstos en las instituciones educativas del país, ya que muchos centros de enseñanza, entre ellas la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil, tienen que enfrentarse con una serie de problemáticas, tales como:

- Dificultades de aprendizaje provocando por un carente o inadecuado empleo de técnicas que desarrollen las habilidades de pensar creativa y reflexivamente.
- En los salones de clase, en ciertos momentos, predomina un clima poco participativo, activo.
- El número de educandos supera los 50 por salón clase.
- Algunos maestros no tienen conciencia de que poseen creatividad y que la pueden poner al servicio de sus estudiantes.
- Existe, en ocasiones, una actitud poco creativa por parte de los docentes que se caracteriza por mostrarle a los educandos que no es exitoso y competente, repercutiendo en el rendimiento de los educandos.

Para enfrentar estas problemáticas y hacerles frente, es necesario que los docentes y quienes dirigen una institución se concienticen de que el éxito, futuro de un proyecto de integración educativa, no sólo depende de cambios organizativos y curriculares sino también del cambio de actitud de los protagonistas de dicha labor y se propicie una nueva cultura de integración, dirigida hacia las Instituciones educativas, para responder a las necesidades académicas de los educandos

En este contexto, este estudio busca hacer un análisis del proceso de enseñanza aprendizaje en cuanto al desarrollo de la creatividad y cómo se incorporan estas

categorías en éste proceso. Para ello, lo esencial es partir de las definiciones de creatividad que manejan tanto los educandos y como los docentes.

Según reportan varios estudios, con el pasar de los años, muchos de los educandos que presentaban características de una persona creativa, no son capaces de resolver problemas del diario vivir, es por esto que se necesita una concientización sobre la importancia del trabajo pedagógico creativo en el proceso enseñanza-aprendizaje que, con el uso de recursos didácticos como una metodología educativa-creativa dé una formación al estudiante que promueva el desarrollo de su creatividad como parte esencial de sus habilidades para ser usadas como profesionales y ciudadanos de la sociedad ecuatoriana.

1.2.2. Formulación del problema de investigación

¿De qué manera influye el proceso de enseñanza- aprendizaje en la creatividad de los educandos del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil, sección matutina, de la Prov. Del Guayas, del año lectivo 2014- 2015?

1.2.3. Sistematización del problema de la investigación

- ¿Cuáles son los factores del proceso enseñanza- aprendizaje que influyen en el desarrollo de la creatividad de los docentes?
- ¿Qué disposiciones debería tener el proceso de enseñanza aprendizaje en las diferentes áreas?
- ¿Cuáles son las técnicas que el docente utiliza para desarrollar la creatividad de sus estudiantes?
- ¿Cuáles técnicas creativas promuevan el desarrollo de la creatividad en docentes y estudiantes?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.2. Objetivo general

Examinar la influencia del proceso enseñanza aprendizaje en la creatividad de los educandos mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo para diseñar una guía metodológica que apoye a los docentes a la implementación de técnicas de fomento de la creatividad en el salón de clases.

1.3.3. Objetivos específicos

1. Identificar los factores del proceso enseñanza- aprendizaje para conocer la influencia en el desarrollo de la creatividad de los docentes.
2. Establecer las disposiciones del proceso de enseñanza aprendizaje para su aplicación en las diferentes áreas.
3. Determinar las técnicas que los docentes emplean para desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes.
4. Diseñar una guía de técnicas creativas para promover el desarrollo de la creatividad en docentes y estudiantes.

1.4. Justificación de la investigación

La creencia de que las instituciones educativas no logran fomentar las habilidades creativas ha crecido en los últimos años. El educador y autor Ken Robinson (2006) sostuvo en una charla influyente TED (Tecnología, Entretenimiento y Diseño, organización sin fines de lucro cuya misión es difundir ideas que valen la pena ser compartidas) que las prácticas educativas actuales ahogan los talentos creativos innatos de los educandos, por lo que ha habido un creciente llamado a fomentar y enseñar la creatividad en el proceso de enseñanza- aprendizaje en escuelas, colegios y universidades. No obstante, los niveles de creatividad están disminuyendo en entornos de enseñanzas formales

y para ilustrar ésto, se considera el uso de pruebas dedicadas a evaluar la creatividad en los educandos en algunas instituciones.

Como resultado de esta realidad, esta tesis busca fomentar el pensamiento creativo cotidiano que puede hacer que los educandos y docentes sean más productivos, y el proceso enseñanza-aprendizaje tenga cambios estructurales que permitan la adquisición más eficiente de nuevos conocimientos y puedan ser implementados en el desarrollo profesional de los educandos del tercer año de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

1.5. Marco teórico

1.5.2. Marco de Referencia

1.5.2.1. Pensamientos iniciales sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje

Para entender a la creatividad y el pensamiento crítico según Padgett (2013:1), es necesario primero analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que ocurre en una Institución educativa. Este proceso está dividido en tres factores que son:

- 1) El ambiente del proceso de enseñanza-aprendizaje,
- 2) El currículo del proceso de enseñanza-aprendizaje y
- 3) El contenido del currículo escolar.

El ambiente del proceso de enseñanza –aprendizaje es “el resultado de una combinación de factores-físicos, sociales, intelectuales y culturales” (Padgett, 2013:1), y son los educandos quienes lo conforman, con detalles propios por parte de la estimulación y orientación de sus propias historias, de sus alrededores y tanto de la calidad como del alcance de las interacciones sociales que hay entre ellos. Son estos factores los que forman los antecedentes de lo que el educando sabe y trae con él. Por esto, los docentes deben valorar esta información y saber que pasa afuera de la escuela donde el educando trabaja y se relaciona sostiene el autor (2013:1-2). También Aronowitz (1998 en Padgett, 2013:2) en su su texto “Introducción a la pedagogía de la libertad de Freire”

expone que el objetivo de la educación es contribuir al desarrollo del conocedor activo partiendo de la disposición del educando la cual ya ha sido detectada de antemano por el profesor para lograr dicho objetivo.

El currículo del proceso enseñanza-aprendizaje, que el segundo punto que Padget considera que se debe tomar en cuenta dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, se caracteriza por el desarrollo activo de los hábitos de la mente, los intereses, valores y creencias, y el sentido de identidad que un educando trae consigo mismo pero sin forma y sin dirección en muchos de los casos, es aquí donde el profesor debe poner atención ya que estas disposiciones del educando son como una gelatina, fáciles de cambiar, son maleables por lo que el docente puede desarrollarlas y nutrirlas para formar hábitos en la mente, que impulsen el viaje que requiere el proceso de enseñanza-aprendizaje sostiene Padget (2013:2).

El tercer elemento que forma parte proceso de enseñanza aprendizaje es contenido del currículo escolar el mismo que está constituido por “el conjunto de conocimientos, habilidades, ideas, y conceptos que son enseñados en un determinado período de tiempo -las tareas cognitivas del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Padget 2013:2). Sin embargo, en algunos casos, el currículo Nacional puede parecer dictatorial con un contenido restringido en el que no se da espacio a las tareas que estén destinadas a promover formas imaginativas y creativas tanto para beneficio del docente como del educando indica Padget (2013:2).

El proceso de enseñanza-aprendizaje creativo parte de la adopción de un punto de vista particular y del entendimiento de las dinámicas del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como de examina las relaciones que existen entre el docente y los educandos en este proceso (Padget 2013:2). Como resultado de esto, el autor recalca que se “deben examinar las posiciones de creatividad y pensamiento crítico en la estimulación y soporte de lo que se llama ‘aprendizaje profundo’ junto a los tres aspectos mencionados anteriormente” (Padget: 2013:2).

1.5.2.2. Disposiciones del proceso de enseñanza aprendizaje

Padget cita a Gornall, Chambers, & Claxton (2005 en Padget, 2013:3) y describe las 4R de Claxton, conocidas como las disposiciones del proceso de enseñanza-aprendizaje que son: Resistencia, Reciprocidad, Reflexibilidad, y Recursos infinitos. Estos son los puntos de partida de la auto-conciencia al abordar tareas cognitivas donde el docente debe entenderlas y tener claro su rol de modelar y nutrir el desarrollo de las habilidades de vida en el educando.

En el Gráfico 1 se puede visualizar la relación que existen entre cada uno de las disposiciones que el docente debe asumir dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Gráfico 1: Las 4Rs de Claxton



Fuente: Claxton (en Padget, 2013:3)

Elaborado: Zoila Díaz

Estas 4Rs son los pilares del BLP, Building Learning Power (El Poder de la Capacidad de Aprendizaje), que está siendo introducido en las instituciones educativas de algunos países, su objetivo es cambiar el ambiente de aprendizaje y enseñanza en el que se desarrolla los estudiantes, con el uso de un nuevo lenguaje y una nueva forma de cuestionar, rediseñando las actividades de aprendizaje y pensando no sólo el contenido de la lección, sino también en las

posibles disposiciones de aprendizaje. Esta creación del profesor Guy Claxton nos ofrece un aprendizaje de gran alcance preparado para este proceso educativo. En el gráfico 2 se ilustra el poder de aprendizaje que tiene la mente basados en las 4R planteadas por el profesor Claxton.

Gráfico 2: El Poder de aprendizaje de su mente



Fuente: www.buildingpower.com

Elaborado: Zoila Díaz

Lo manifestado anteriormente fácilmente puede ser relacionado con lo planteado por Paulo Freire (1998: 29 en Padgett 2013:3) cuando afirma que el “aprendiendo a aprender” se da a través de la reflexión de que el docente se convierte en educando al igual que el educando en docente, ya que no existe el proceso de enseñanza-aprendizaje sin aprendizaje.

Para concluir esta sección, Willies (2009) señala que el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del paradigma sociocultural es visto como un “proceso de participación en una comunidad de práctica, donde la pericia es desarrollada de una manera cognitiva y social a través del uso de herramientas culturales aprendidas gracias a trabajar con miembros más expertos” (Willies, 2009:1 en Padgett 2013:4).

En la siguiente sección, teniendo claro que el proceso de enseñanza-aprendizaje que ocurre en una Institución educativa, se describirá la creatividad y el pensamiento crítico ya que estos dos conceptos van de la mano y se discutirá la importancia de estos dos términos. Asimismo se describirá los mitos de la creatividad para poder hacer un análisis posterior de la definición de la creatividad que los docentes y educandos de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil manejan.

1.5.2.3. Definición de creatividad

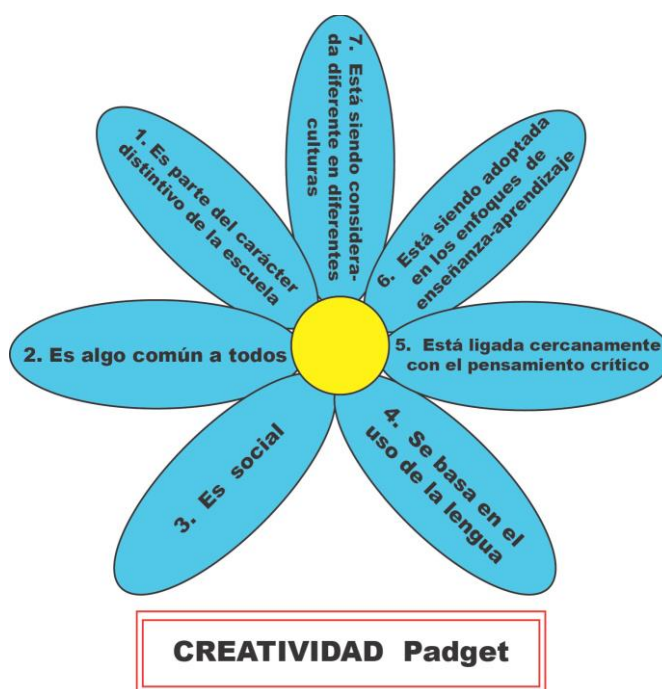
La idea de una persona altamente creativa que se encierra sola para producir un trabajo científico o estético de gran magnitud, es solo una visión romántica pero no es una definición de creatividad alega Padget (2013:4). Muchos de los logros modernos de la humanidad -películas, anuncios de tv, una droga para curar una enfermedad- son el resultado de un grupo de personas que mediante una creatividad colaborativa logran transformar sus ideas en cosas concretas. Por lo que el pensamiento creativo “incluye el proceso cognitivo que ocurre en un contexto. Estos procesos involucran novedad en uno o más de los procesos que conducen a los resultados creativos” (Halpern, 2003:398 en Padget, 2013: 4).

Desde los años 50 y gracias al trabajo de J.P. Guilford (1950 en Piadget, 2013:5), se cree que todos somos creativos, sin embargo en la literatura, se observa que el término de creatividad tiene múltiples definiciones. Así por ejemplo Mayer (1999 en Padget, 2013:5) ha encontrado que las características de originalidad y novedad se repiten en muchas de estas múltiples definiciones por lo que los reconoce como elementos claves de la creatividad. Según Carter, quien define a la creatividad como una habilidad “para producir trabajo que es apropiado y original” (2004 en Padget, 2013:5) no incluye la necesidad de “distinguir el pensamiento creativo de un pensamiento diferente o patológico” adhiere Feist (1999:274 en Padget, 2013:6).

Por lo que Padget (2013:6) indica que su definición de creatividad necesita ser aplicada en todas las aéreas del proceso de enseñanza-aprendizaje e incluso en aéreas fuera de la escuela como en la casa, la comunidad y en la vecindad, sean éstas reales o virtuales. De esta manera, la definición de creatividad no está

limitada sólo al ambiente escolar y las experiencias del proceso enseñanza-aprendizaje que ocurren en la escuela. Para explicarlo de mejor manera se usará el Gráfico 3, el mismo que según Padget (2013:6-7) contiene los elementos claves para entender el proceso creativo. Ésta será la definición que se utilizará en este estudio para los análisis de las encuestas y entrevistas que se aplicó a las alumnas del tercer año de bachillerato del Colegio Fiscal Guayaquil.

Gráfico 3: La creatividad como concepto



Fuente: Padget (2003)

Autora: Zoila Díaz

En la Tabla 1 se explica de una manera más clara lo expuesto por Padget (2003) en el gráfico de la creatividad. Se da mayor de talle a los 7 elementos que el autor considera que son necesarios para entender el concepto de creatividad.

Tabla 1: La Creatividad

1. Es efectiva cuando el carácter distintivo de la escuela “valora altamente, permite el sostenimiento y el desarrollo a largo plazo de las habilidades pedagógicas creativas y las experiencias” (Paget 2003:6)
2. Creatividad general es lo que nos permite conducir la novedad de la resolución de problemas y reconocimientos de los mismos en la vida diaria, combinados con la “habilidad de evaluar posibles soluciones y reflexionar sobre los éxitos de nuestras acciones” (Halpern 2003 en Padget 2013:6)

3. El paisaje de un proceso enseñanza – aprendizaje creativo incluye la clase, la familia, la vecindad, la comunidad, la cultura, el ambiente físico y cibernético ya que se aprende mejor cuando se aprende en comunidad, según Padget (2003:16)
4. El diálogo es una de las herramientas más esenciales y es un componente fundamental del pensamiento creativo y del proceso de enseñanza-aprendizaje, añade Alexander (2004:14 en Padget 2013: 6)
5. Creatividad y pensamiento crítico son como cada lado de una moneda por lo que al promover o facilitar uno de éstos, se hace lo mismo con el otro, recalca Padget (2013:6)
6. El enfoque debería radicar en lo ordinario de la creatividad general que existe en los profesores y aprendices en una forma dinámica y no en lo extraordinario menciona Craft (2003 en Padget 2013: 7)
7. Creatividad no es una cultura neutral, remarca Craft (2005 en Padget 2013:7). Es necesario un “reconocimiento de la tendencia actual de las políticas Nacionales Educativas en el mundo para incluir referencias explícitas a los valores creatividad en un contexto educativo” (Padget 2013:6)

Fuente: Padget (2013:6-7)

Autora: Adaptacion Zoila Diaz

El entendimiento de la creatividad tratándose más bien de un hábito y de una actitud ha sido explicado. Ahora es necesario, despejar el paisaje mental sobre lo que no es la creatividad a través de la descripción de mitos de la creatividad según Padget (2013: 37-39) para nuestro análisis posterior.

1.5.2.4. Mitos de la creatividad

Según Padget la limitación de nuestras propias creencias puede producir, en los maestros y educandos, un bloqueo del pensamiento creativo y los frutos que estos pueden generar. El despeje mental para la creatividad incluye “un espacio libre, fértil, imaginativo y sin restricciones donde todo es posible” (Padget, 2013: 37). El desarrollo de este despeje mental es vital ya que nuestras creencias funcionan como filtros en el mundo en que vivimos y experimentamos, así por ejemplo, si compramos un carro azul, de pronto encontramos muchos carros azules en las calles pero antes eran más rojos como nuestro antiguo carro de color rojo Padget, 2013:37).

Para evitar que estos filtros (nuestras creencias) definan nuestro pensamiento creativo y no permitan este espacio y despeje mental, es necesario describir estas creencias comunes o mitos que lo inhiben según Padget (2013: 38) los mismos que se exponen en la tabla 2, a continuación.

Tabla 2: Mitos sobre la creatividad

MITOS	<p>1. La creatividad es fácil y espontánea: Un estudio hecho a los pensadores creativos más famosos del mundo por Csikszentmihalyi (1991) demuestra que si bien es cierto que hay tiempos de espontaneidad cuándo se encuentra en un estado llamado fluido, hay un proceso detrás, lleno de esfuerzos para ser creativo ya que esto implica determinación y enfoque.</p>
	<p>2. Algunas personas son creativas otras no lo son: La evidencia demuestra que la creatividad se aprende por lo que si un individuo está rodeado de personas con habilidades creativas altas, este aprenderá de ellos y será más creativo.</p>
	<p>3. Las personas altamente creativas son quienes conforman a los marginados de la sociedad, quienes son los renegados y desempleados: La creatividad puede ser direccionada a resolver los problemas rutinario de la vida diaria, como también el pensamiento visionario. Por lo que es práctico y relevante a un sin número de profesiones y la imaginación se puede desarrollar ilimitadamente</p>
	<p>4. La creatividad es una cosa de las artes: La creatividad está en un sinnúmero de disciplinas y fortalece los resultados y produce beneficios reales y tangibles en cada una de esas disciplinas. Sin embargo se la relaciona con el arte por lo fácil de ser transmitidos los resultados y logros del arte al público en general, sin embargo, para los matemáticos y los científicos, es difícil de convencer a otros fuera de estos campos de su creatividad.</p>
	<p>5. La creatividad es un lujo que no nos podemos permitir en tiempos difíciles: La situación económica, social y ambiental actual pone una venda en los ojos y no nos deja ver que la creatividad es una necesidad que no se la puede ignorar ni dejar pasar desapercibida, ya que las habilidades del pensamiento creativo y las del pensamiento, ayudan al individuo a la resolución de problemas. Es por esto que los educandos de las escuelas y colegios necesitan desarrollar habilidades creativas para que puedan vivir unas vidas productivas y participar activamente de las cuestiones que necesitan ser enfrentadas por ellos.</p>
	<p>6. La creatividad es frivolidad e indisciplina: Muchas de las personas más creativas trabajan en los medios de comunicación desarrollando nuevas plataformas de comunicación y desarrollando inventos para el beneficio de la humanidad, como fue el caso de Thomas Edison que construyó el foco a partir del pensamiento creativo.</p>

Fuente: Padget (2003)

Autora: Zoila Diaz

Es posible afirmar que estos mitos están tomando otro rumbo gracias a la influencia del marco de habilidades del siglo 21 (Trilling & Fadel, 2009 en Banks et al. 2013:3), el trabajo de Cooperación para las habilidades del siglo 21 (<http://www.p21.org>) y la posición de ASCDs en el Curriculum 21 (Jacobs, 2010 en Daniels S. , 2013: 3). Lo que tienen en común todos estos marcos es que ven a la creatividad, colaboración y resolución de problemas como elementos esenciales para la vida y el aprendizaje en el siglo 21. Sin embargo, según Padget (2013:1), considera que hay tres preguntas claves que permiten

entender la creatividad y estas son: ¿Qué es la creatividad y como se manifiesta en la clase?, ¿Qué es el pensamiento crítico y como se relaciona a la creatividad? y ¿Qué implicaciones hay para el diseño y entrega del proceso enseñanza-aprendizaje? Estos cuestionamientos serán los que se intentarán resolver a lo largo de este proceso de investigación.

1.5.2.5. Definición del pensamiento crítico

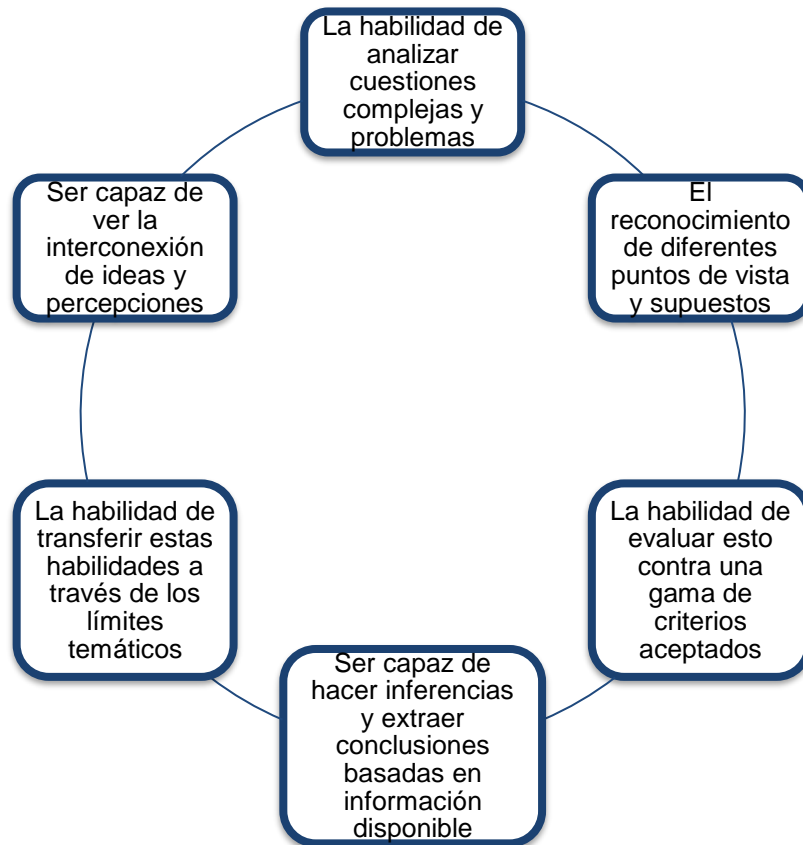
En muchas ocasiones, en las aulas de clases, nos encontramos con alumnos que estudian pero no tienen claridad alguna de lo que están haciendo por lo que hay una escasez de conciencia de las formas correctas de aprender y pensar y que influyen negativamente en el desarrollo del individuo de convertirse en un profesional autónomo, creativo, crítico y responsable, remarca Marinetto (2003 en Hawes, 2003: 6). Al respecto Hawes (2003:6) acentúa la necesidad de invertir en el desarrollo de la competencia -pensamiento crítico- para que habilite al individuo a ejercer en plenitud su intelecto en relación a las diversas dimensiones que configuran la complejidad de la vida personal, profesional y ciudadana. Sin embargo en la literatura hay diversas definiciones de que es el pensamiento crítico, por lo que este estudio usará la definición de Hawes complementándola con la de Halpern para explicar que es el pensamiento crítico y la de Padget con respecto a las habilidades asociadas a este concepto junto a ejemplos de estrategias para incorporar estas habilidades en el diario de la clase.

Es así que Hawes (2003:10-11) describe al pensamiento crítico como el que está “orientado a la comprensión de problemas, la evaluación de alternativas, la decisión y resolución de los mismos. El pensamiento crítico tiene que ver con comprender, evaluar y resolver” (Hawes,10-11). Halpern complementa esta definición exponiendo que el pensamiento crítico “implica la evaluación del proceso de pensar el razonamiento que lleva a la conclusión pensada o las clases de factores considerados para la toma de una decisión” (Halpern, 2003:7 en Padget, 2013:8).

Padget (2013:8) complementa esto y acota que las habilidades asociadas con el pensamiento crítico, conocidas como ‘habilidades del pensamiento’ o

características de la conciencia crítica. En el Gráfico 4 se ilustra cuales son estas habilidades según el autor.

Gráfico 4: Habilidades del Pensamiento



Fuente: Padget (2013)

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Diaz

1.5.2.6. Definición de creatividad en el currículo escolar ecuatoriano

En la página del Ministerio de Educación para el Bachillerato General Unificado (BGU), se especifica qué se espera de los graduados y se estipula lo siguiente: “Se espera que nuestro país cuente con bachilleres capaces de PENSAR RIGUROSAMENTE. Pensar, razonar, analizar y argumentar de manera lógica, crítica y **creativa**. Además: planificar, resolver problemas y tomar decisiones” (Ministerio de Educación 2014), con esta caracterización podemos deducir cuál

es el concepto de creatividad que se está manejando dentro del currículo nacional.

Además, se habla de que el educando pueda comunicarse efectivamente, razonar numéricamente, utilizar herramientas tecnológicas de forma reflexiva y pragmática, comprender su realidad natural, conocer y valorar su historia y su realidad sociocultural, actuar como ciudadano responsable, manejar sus emociones en la interrelación social, cuidar de su salud y bienestar personal entre otras. Todo esto es parte del concepto de creatividad, pensamiento creativo y crítico como se demuestra en nuestro marco teórico.

1.5.2.7. Tips de cómo incorporar las habilidades del pensamiento

Ahora ¿cómo estas habilidades pueden ser incorporadas en la clase día a día? Padget (2013:98) sugiere que la creatividad, visión y la motivación intrínseca del profesor son factores influyentes en esto, pero remarca que el soporte debe venir del carácter distintivo de la escuela para que esto tenga éxito. Añade que el uso de la comunidad de investigación empleada en las técnicas de los métodos llamados 'Filosofía para niños' (P4C) y 'Manto del Experto' (MOE) han sido "diseñadas para dar soporte al docente y al educando en la realización de investigaciones que desarrollan el uso de las facultades del pensamiento crítico en el nivel apropiado" (Padget 2013:9).

La 'Filosofía para niños' (P4C) tiene como objetivo "fomentar tanto en niños como en adultos a pensar de manera crítica, cariñosamente, creativamente y colaborativamente" (Lipman, 2003 en Padget, 2013:103), por lo que este método, construye una comunidad de investigación, donde la tarea de los participantes es crear e investigar sobre sus propias preguntas y "aprender a cómo aprender en el proceso" (Sapere, 2010 en Padget, 2013:103). La motivación de los educandos es el espíritu de investigar e ir más allá del hecho de investigar. Se trata de buscar entendimiento y así poderlo transformar a reflexión, por ejemplo, si la investigación toma lugar en el salón de clases, entonces este se vuelve el centro del escenario y por ende es la comunidad de

la investigación. De esta manera, la cooperación y la amistad son fomentadas como contribuciones positivas a la atmósfera del proceso enseñanza-aprendizaje y es reemplazada por las condiciones de competitividad y semi-adversarios que caracteriza al salón de clases según Lipman (2003:94 en Padget, 2013: 103). Si estas condiciones son alcanzadas entonces el objetivo de este método ha sido cumplido.

Lipman (2003 en Padget 2013:104) señala que quienes usan este método prefieren hablar de investigaciones en vez de lecciones, ya que así permiten que el conjunto de la comunidad de investigación se forme y opere eficazmente. La palabra investigación tiene un uso estratégico ya que el docente adquiere un rol de árbitro para distribuir el conocimiento a través de las palabras y pensamientos de los participantes junto a los procesos de colaboración para la construcción de significados y comprensión. Los educandos generan preguntas en respuesta al estímulo de elegir donde se discuten hasta que finalmente se elige una pregunta clave democráticamente. Sin duda este proceso de decidir qué pregunta tomar es una parte importante de la investigación ya que fomenta una activa participación y permite a los estudiantes entender cómo funciona el proceso de toma de decisiones, así como escuchar y tomar en cuenta otros puntos de vista.

1.5.2.8. El rol del docente en la clase

Según Padget (2013:4-5), el rol del docente es de proveer con estímulos y ambiente adecuado al educando para que exista el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico, ya que es este desarrollo el que define a la persona en su vida. La creatividad y el pensamiento crítico juntos sirven como herramientas para proveer al educando con diferentes maneras de hacer sentido de un problema o situación a través de aplicar el pensamiento crítico analítico y lógico a la situación/problema.

Después de haber explorado los conceptos de proceso-aprendizaje, creatividad y la necesidad de incluir el pensamiento crítico, es necesario enfocarse en las

necesidades de los docentes, explorando sus dudas y ayudando a disiparlas mediante técnicas pedagógicas en la siguiente sección.

1.5.2.9. Fundamentación Pedagógica

Se ha podido observar que aunque los docentes soportan y favorecen al cultivo, desarrollo y crecimiento de la creatividad, existen muchas dudas por parte de los docentes por ejemplo: ¿Cómo dar el mejor soporte a la creatividad en la clase?, ¿Hay tiempo para promover la creatividad en la clase diaria?, ¿Cómo sé si soy creativa? y ¿Necesito ser más creativa para ayudar a mis educandos a desarrollar su propia creatividad? señala Daniels (2013:3). Como resultado de estas dudas, la autora ha desarrollado un programa de desarrollo profesional de 8 semanas para, según ella, “incrementar en los docentes la comprensión de la creatividad mientras enfatiza en su propio potencial creativo y sus propias características de creatividad y la de sus educandos” (Daniels S. , 2013:3).

Daniels (2013:4) recalca que en sus cursos se enseña con un énfasis en el modelo de teoría -a la investigación- a la práctica, ya que es en la vida real cuando el educando aplica los conocimientos adquiridos previamente y se da el aprendizaje de manera permanente. Además recalcan Kaufman y Beghetto (2009 en Banks et al.2013: 4) que todos tenemos un potencial creativo y que la creatividad “puede ser enseñada, fortalecida y nutrida cada día en pequeñas pero significativas dosis” (Kaufman & Beghetto, 2009 en Banks et al. 2013:4).

También en su curso Daniels (2013: 4) menciona que diferentes educandos tienen diferentes necesidades de aprendizaje y que la libertad de elegir es una llave motivadora en los ellos. Asimismo indica que tanto la consistencia como la novedad son importantes para motivar a los estudiantes en su propio aprendizaje y mantener esa motivación a largo plazo.

Durante su curso, Daniels realizó las siguientes preguntas a los educandos: a) ¿Cómo usted define a la creatividad?, b) ¿Es usted creativa? ¿De qué maneras?, c) ¿Considera usted la creatividad importante para el desarrollo del proceso-aprendizaje? Si su respuesta es afirmativa, Sostenga cómo. d) ¿Puede la

creatividad ser fortalecida o uno nace con esto?. e) ¿Tiene la creatividad algún lugar en la clase?.

Estas preguntas debían ser contestadas por los educandos después de haber leído algunos artículos sobre creatividad de diferentes autores. Al obtener las respuestas de los docentes, según Daniels, en su curso ella notó que había una correlación entre creatividad como algo nuevo, novedoso, único y como ingrediente personal del docente. También Daniels (2013:5) notó que los docentes después de evaluarse a ellos mismos, se empezaron a dar cuenta de sus propios comportamientos creativos.

Una ilustración de esto es que los profesores cambian de recetas todo el tiempo durante sus clases y entonces se categorizaron como creativos y se produjo la discusión entre los diferentes tipos, formas y niveles de creatividad. Estas discusiones empezaron a desarrollar discursos en la clase sobre creatividad y por ende empezó a cambiar el clima en la clase con nociones implícitas y explícitas de creatividad.

Por consiguiente, en esta tesis, estas preguntas también serán usadas como punto de referencia para situar el concepto de creatividad, percepción y conciencia de la propia creatividad y la aplicación de la creatividad en la clase y fuera de ella, tanto en los educandos como en los docentes. Se espera además ver si el discurso de creatividad se asocia como nuevo y personal y así mediante una guía de técnicas pedagógicas de creatividad poder contribuir al cambio del ambiente en la clase de los educandos de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

También existen otras técnicas gráficas que incluyen mapas mentales que fueron creadas por Tony Buzan en los años 70. Esta técnica es usada para estimular la memoria y acelerar el aprendizaje, ayuda a que los educandos generen y organicen ideas en papel para recordarlas mejor, además de poder establecer las relaciones con ellas, esta técnica se puede aplicar individualmente o en grupo (Padget, 2013:106).

Adey y Shayer (1994:78 en Padget, 2013:106-107), en su investigación sobre la exploración de aceleración cognitiva demostró un método de promover pensamientos de algo concreto a algo abstracto en los aprendices. A través de una lección estructurada específica y la construcción de la idea constructivista que los educandos necesitan crear un significado propio y la mejor manera de lograrlo es mediante un grupo de trabajo. Aquí, un ejemplo de la lección constituida de cinco partes: a) Una introducción que prepara la escena (preparación concreta), b) Un rompecabezas o un reto que necesita ser resuelto (conflicto cognitivo), c) Grupo de trabajo y discusión donde los educandos comparten las ideas para las soluciones (construcción social). d) La explicación de los pensamientos que llevan a las respuestas (meta-cognición) y e) Aplicar el conocimiento a vivencias diarias de las ideas discutidas (hacer un puente).

1.5.2.10. Tres puntos para identificar si están siendo creativos y pensando creativamente los docentes y educandos

A continuación en la Tabla 3 se presentan los tres puntos que Padget considera que deben ser tomados en cuenta para identificar la creatividad de los estudiantes, se tratan de aspectos que deben ser considerados por los docentes, así mismo los maestros los deben aplicar a su práctica profesional e identificar en sí mismos.

Tabla 3: Están siendo creativos y pensando creativamente los docentes

<p>Según Padget (2013:2), los docentes son creativos cuándo usan enfoques pedagógicos donde ambos (docentes- educandos) buscan la flexibilidad, las posibilidades, el tomar riesgos y experimentar. También el autor remarca que la creatividad ha sido usada cuándo hay evidencia de oportunidades de aprendizajes inusuales y excitantes que proveen una calidad alta de estímulos con la escritura para producir un lenguaje inquisitivo y dar apoyo al pensamiento y esfuerzo por parte del educando.</p>	<p>Los educandos son creativos cuándo están totalmente comprometidos con hacer sentido juntos, docente-educando a través de tareas que estimulen el aprendizaje y se sientan propietarios de las mismas. De esta manera describe Padget (2013:2), los educandos se sentirán seguros de especular, afirmar y transferir este aprendizaje a otros por empoderamiento que tienen al ser partes del proceso.</p>	<p>Los educandos están pensando críticamente cuándo observan y reflexionan sobre lo que han logrado en relación a los resultados deseados. además describe Padget (2013: 2) que si son capaces de discutir y evaluar estos logros ya sea de forma individual o colectiva y compararlo con un criterio apropiado y ser consientes de esto, comentando sobre el proceso de calidad del que están siendo parte, entonces están pensando críticamente.</p>
---	--	--

Fuente: Padget (2003)

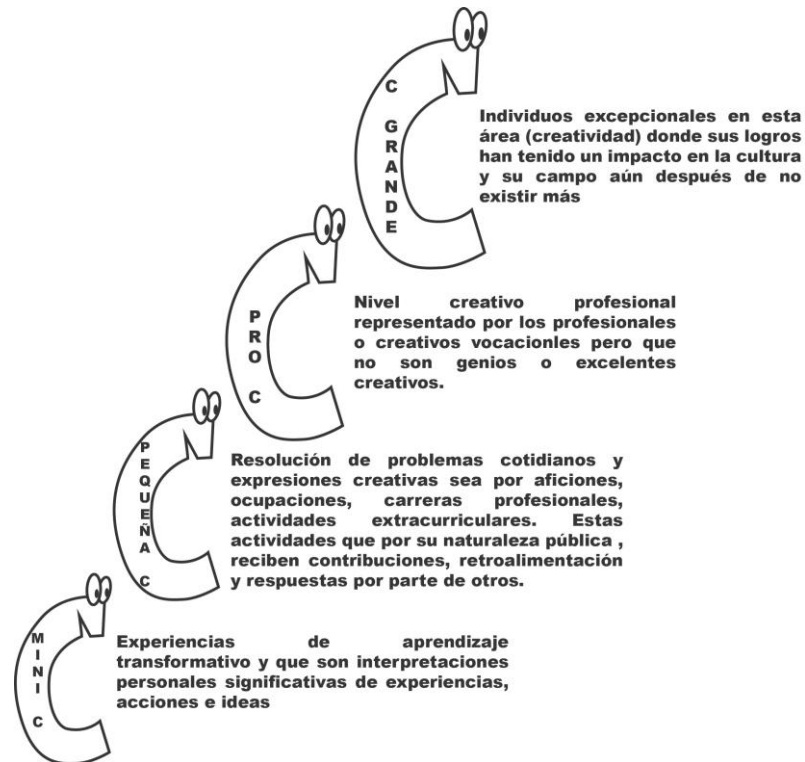
Adaptaciones realizadas: Zoila Díaz

1.5.2.11. Fundamentación Psicológica

Las características y rasgos de personalidad son componentes decisivos para el desarrollo de la creatividad por lo que en ésta sección se presentan ambos y se describe su importancia.

Daniels (2013:5-6) usa el modelo de las cuatro-C donde se agrupan las características de un individuo como un marco que es muy útil para analizar el proceso creativo en las personas y distingue en el individuo: la participación natural y cotidiana, la creatividad de una persona que trabaja creativamente dentro de un dominio particular (como las artes visuales, astrofísica, etc.), el profesional que tiene un dominio competente y es reconocido como creativo, y el genio creativo. En el gráfico 5 se ilustra el modelo de las cuatro C.

Gráfico 5: El modelo de las 4 C



Fuente: Padget (2003)

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Diaz

Las características y rasgos de personalidad son componentes decisivos para el desarrollo de la creatividad por lo que en esta sección se presentan ambos y se describe su importancia.

Teoría de la Localización de la Creatividad

Aunque definir el proceso de creatividad suena imposible, la perspectiva creativa de una persona y los productos de la creatividad son posibles de ser observados según Feist (1999 en Padget, 2013:4) y “es en la naturaleza, cualidad, y contextos de estos productos -los pensamientos, acciones y resultados- que la definición en última instancia se encuentra” (Feist G. , 1999 en Padget, 2013:4).

Daniels cita a Csikszentmihaly (1996: 51 en Banks et al. 2013: 6) para sostener que los diferentes valores y personalidad del ser humano son factores determinantes que caracterizan a los sujetos para escoger y participar en los esfuerzos creativos. Acota Csikszentmihaly en su libro de la ‘La Personalidad

Creativa' (1996:51 en Banks et al. 6) que una característica singular de los individuos creativos es la capacidad de adaptación a cualquier situación y hacer todo lo que esté a su alcance para lograr sus metas. Además describe que los individuos creativos necesitan descansar y tener tiempo a solas, pero también se caracterizan por tener un gran almacenamiento de energía. Añade Feist (2010, Helson 1999, Richards 2007, Daniels 1997 en Banks et al. 2013: 6), que los individuos creativos son únicos pero también tienen rasgos de personalidad en común como esta descrito en el gráfico 6.

Gráfico 6: Rasgos de personalidad en común de personas creativas

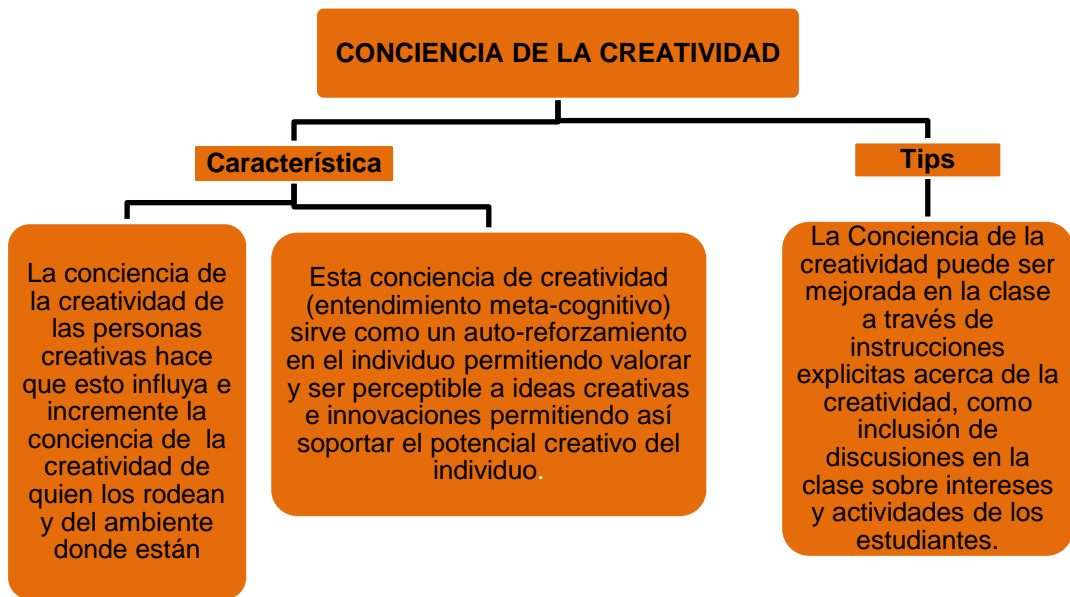


Fuente: Padgett Rasgos de Personalidad en común de las personas creativas.

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Diaz

A continuación se procederá exponer sobre cada uno de estos rasgos de personalidad y tips para promoverlos en los educandos según lo planteado por Daniels (2013:7-13).

Gráfico 7: Conciencia de la Creatividad



Fuente: Padgett

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

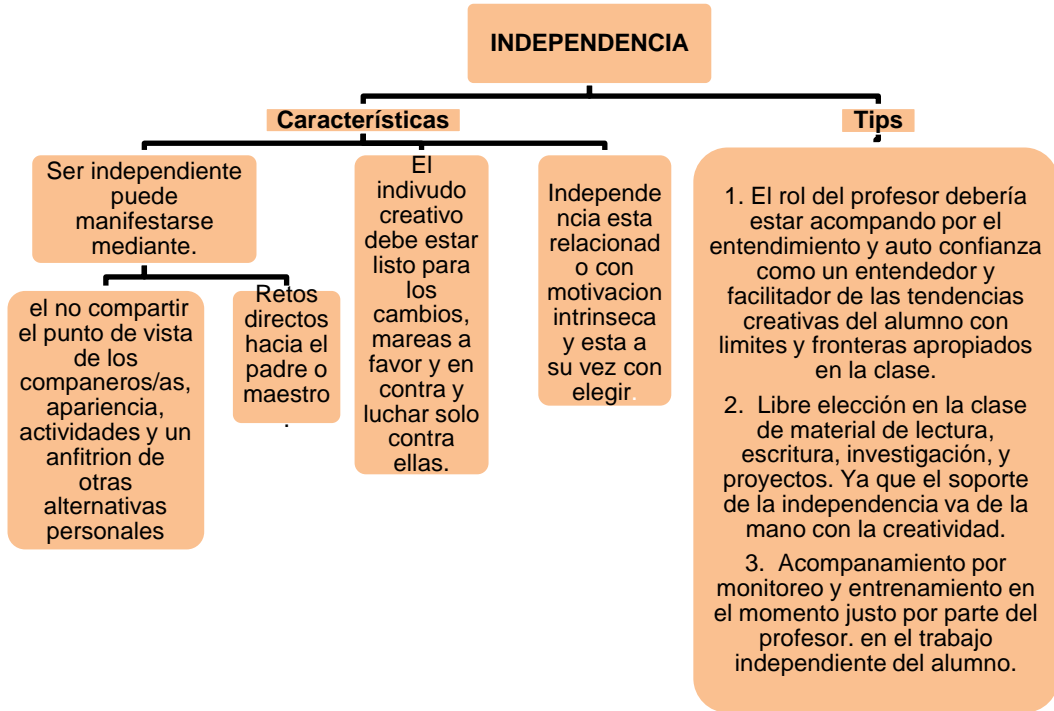
Gráfico 8: Imaginación



Fuente: Padgett

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

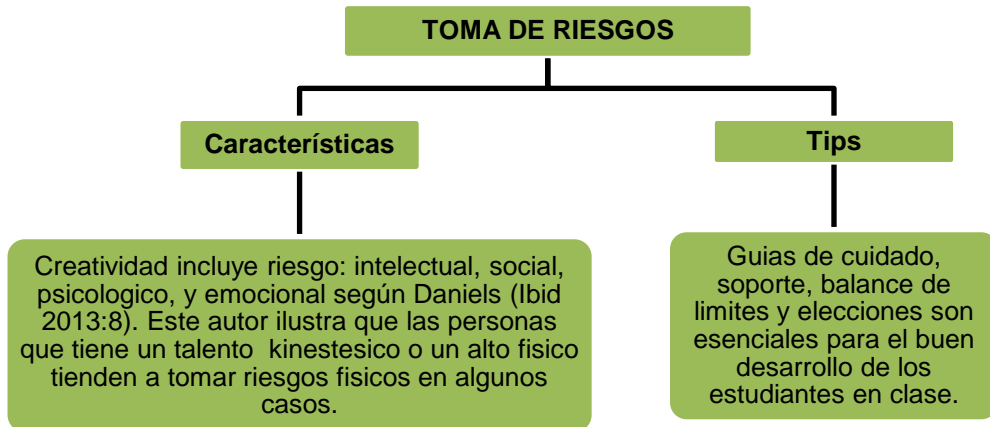
Gráfico 9: Independencia



Fuente: Padgett

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

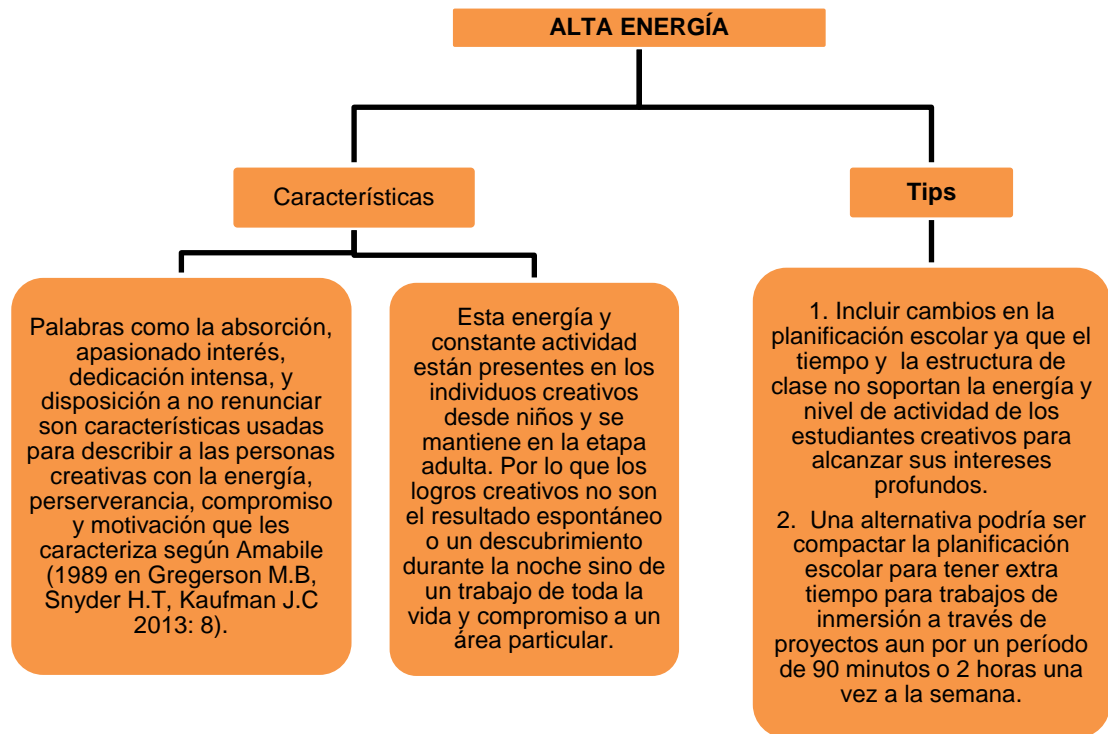
Gráfico 10: Toma de Riesgos



Fuente: Padgett

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

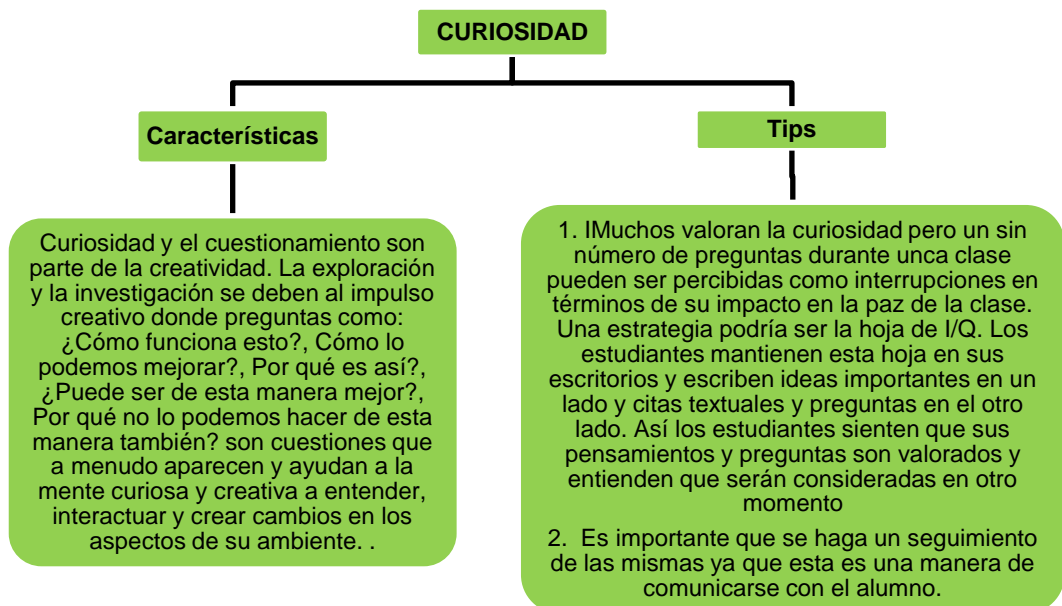
Gráfico 11: Alta Energía



Fuente: Padget

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

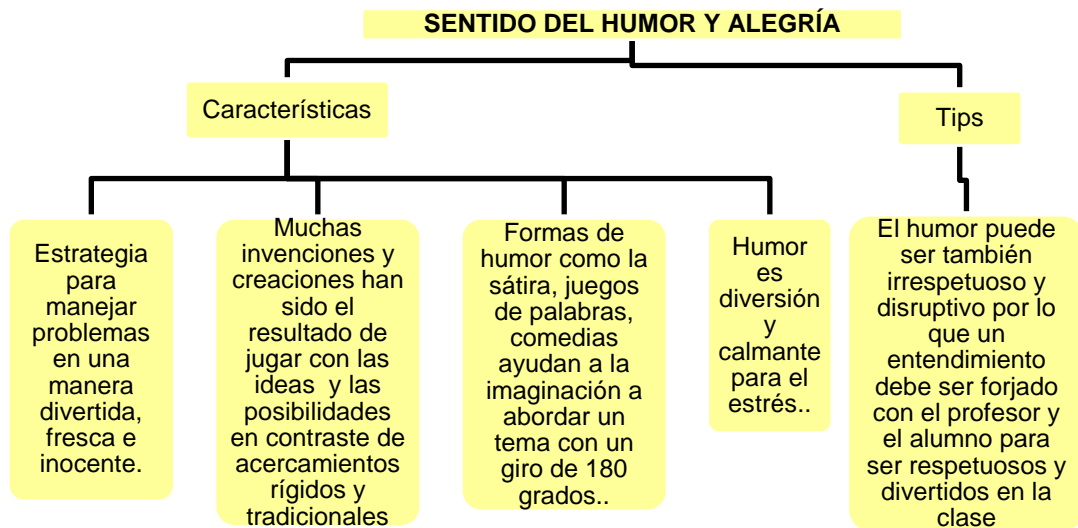
Gráfico 12: Curiosidad



Fuente: Padget

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

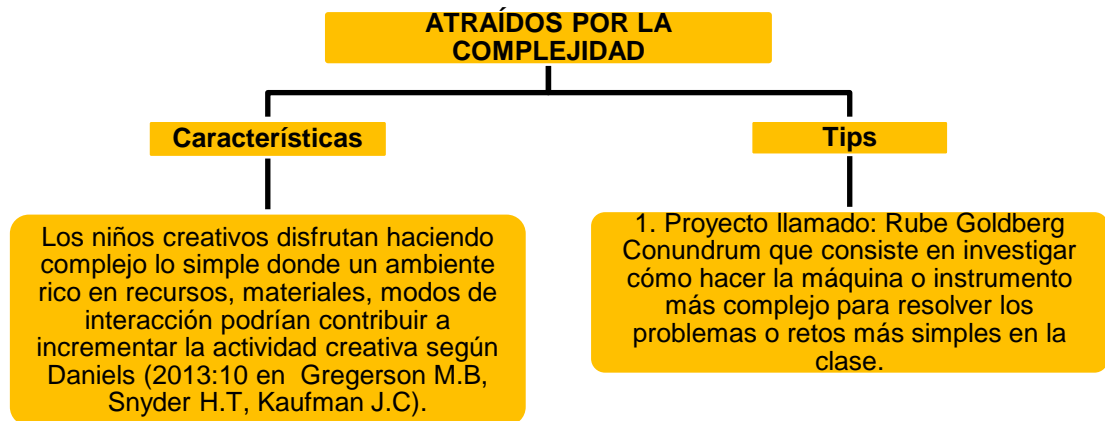
Gráfico 13: Sentido del Humor y Alegría



Fuente: Padgett

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

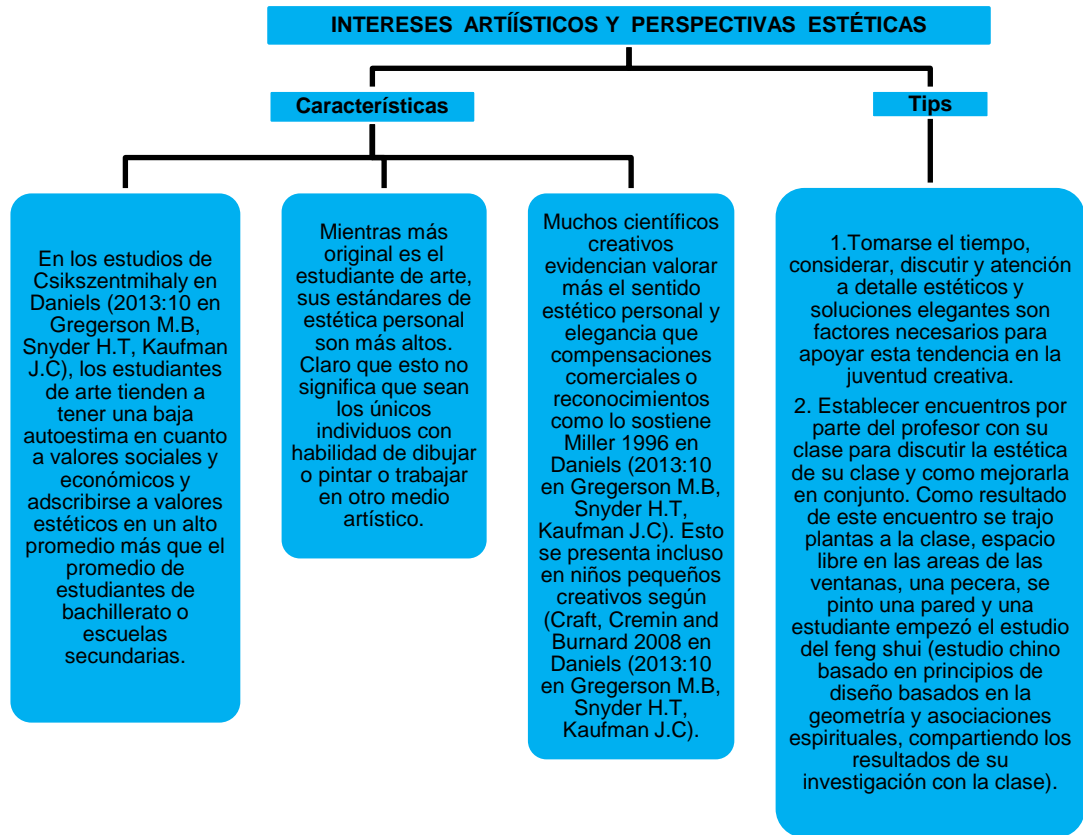
Gráfico 14: Atraídos por la complejidad



Fuente: Padgett

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

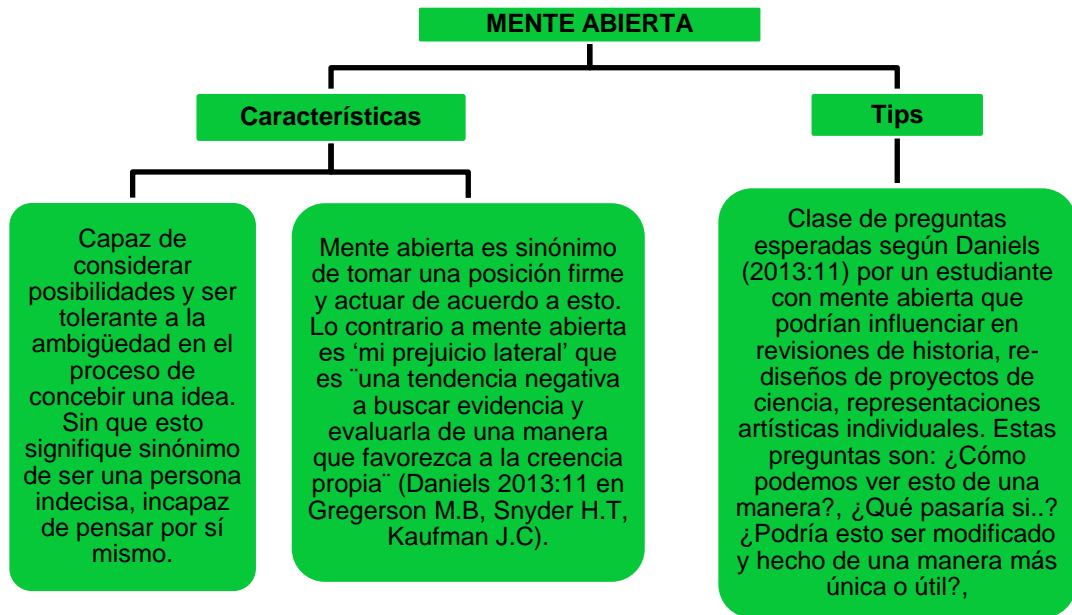
Gráfico 15: Intereses Artísticos y Perspectivas Estéticas



Fuente: Padgett

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

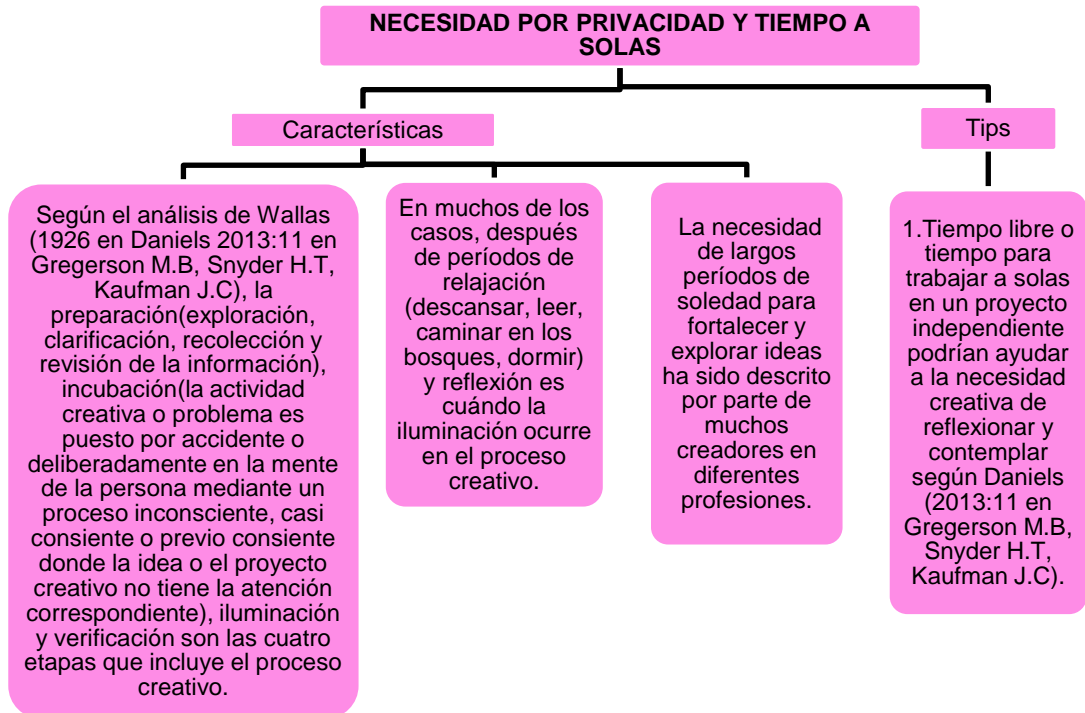
Gráfico 16: Mente Abierta



Fuente: Padget (2013)

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

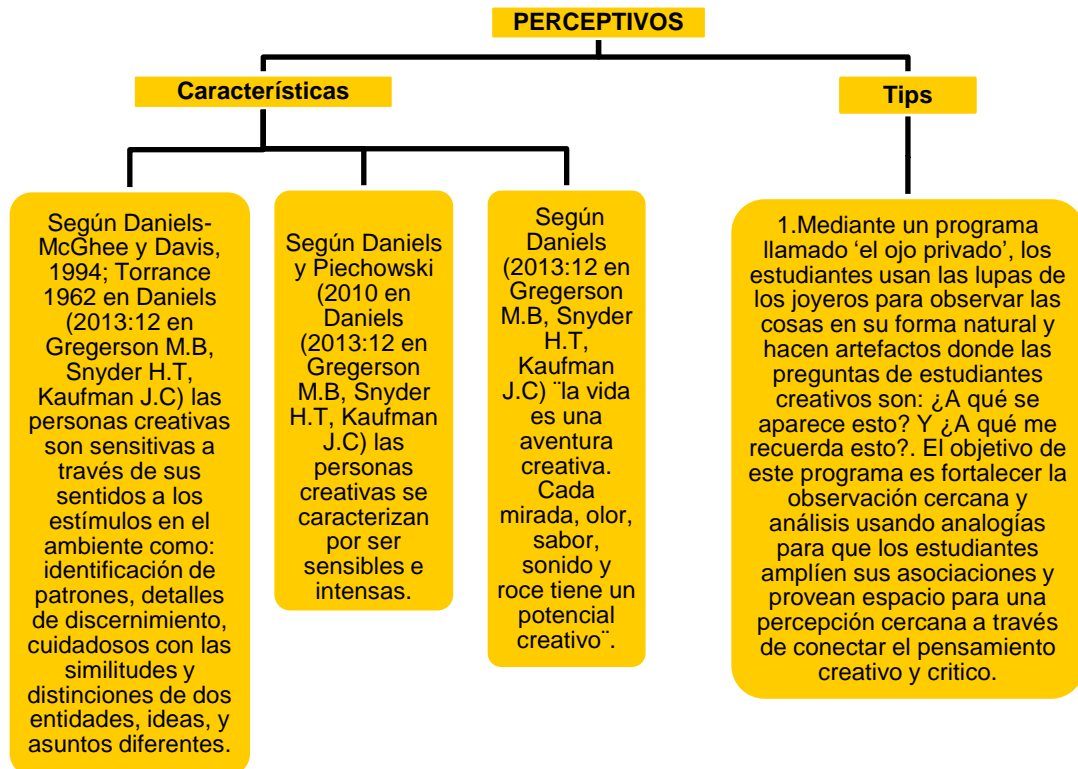
Gráfico 17: Necesidad de privacidad y tiempo a solas



Fuente: Padget

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

Gráfico 18: Perceptivos



Fuente: Padgett

Autora: Adaptaciones realizadas Zoila Díaz

Las características y rasgos de personalidad son componentes decisivos para el desarrollo de la creatividad por lo que en esta sección se presentan ambos y se describe su importancia.

1.5.3. Marco conceptual

Para el presente trabajo se tomarán utilizarán los siguientes conceptos como elementos básicos para el análisis:

- **Enseñanza creativa:** Cuándo los docentes usan nuevos enfoques como recurso para enganchar a los educandos. Por ejemplo, el uso de Twitter para seguir el desarrollo de nuevas noticias.
- **Aprendizaje creativo:** Cuándo los educandos usan técnicas que permiten crear producciones como el escribir una historia corta que indique sus puntos de vista en un tema social de importancia del día.

- **Enseñar la creatividad:** Cuando los docentes proporcionan a los educandos herramientas y técnicas que los habilite a fortalecer su creatividad personal.
- **Pensamiento creativo:** Es un complejo de habilidades que deben ser desarrolladas activamente a través de diferentes técnicas tácticas disponibles en la clase para crear oportunidades de resolver problemas para los educandos.

1.6. Formulación de la Hipótesis y variables

1.6.1. Hipótesis general

El uso de técnicas creativas en el proceso enseñanza aprendizaje influyen positivamente en el desarrollo de la creatividad de los educandos de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

1.6.2. Hipótesis particulares

1. Los factores ambiente, currículo y contenido del proceso enseñanza-aprendizaje facilitan el desarrollo de la creatividad de los docentes.
2. La aplicación de las disposiciones del proceso de enseñanza aprendizaje en las diferentes áreas, influye positivamente en el desarrollo de la creatividad de los docentes.
3. Las técnicas creativas favorecen el desarrollo de la creatividad en docentes y estudiantes.
4. El diseño de una guía de técnicas creativas promueve el desarrollo de la creatividad en docentes y estudiantes.

1.6.3. Variables (Descriptivas, Independientes y dependientes).

Tabla 4: Variables

Preguntas Específicas	Entrevistas a los Docentes			Entrevistas a los Docentes		
	Descriptiva	Variable Dependiente	Variable Independiente	Descriptiva	Variable Dependiente	Variable Independiente
1	Aspectos que se trabajan para desarrollar el pensamiento creativo 3 R1 Técnicas para engendrar nuevas ideas			Creatividad en los docentes al impartir clases 3		
2					Resolución de problemas E9	Desarrollo de pensamiento creativo en el aula. E9
3	R2 Importancia del desarrollo de la capacidad	Conocimiento sobre desarrollo de destrezas y	Nuevas ideas y creatividad P5	Análisis y evaluación de ideas para	Desarrollo de nuevas ideas en el aula E6	Importancia creatividad en el desarrollo y

	creativa R6 Aplicación de la reforma curricular	habilidades cognitivas en educandos P4		desarrollar el pensamiento creativo. 8		aprendizaje de las diferentes asignaturas E7
4	R7 Currículo de la Reforma y pensamiento creativo.	Habilidades que se trabajan en relación al pensamiento creativo en la labor docente P6	P1 Definición de pensamiento creativo			
Indicadores	--Actas de informe del rendimiento de los discentes. --Evaluación del material didáctico en el proceso de enseñanza. --Evaluación de nuevos métodos de enseñanza para el aprendizaje creativo --Porcentaje de técnicas didácticas a implementarse en las asignaturas . --Estrategias de pensamiento creativo empleadas en el aula --Porcentaje de docentes que innovan e implementan en sus clases estrategias pedagógicas para la creatividad.					

1.7. Aspectos metodológicos de la investigación

Los aspectos metodológicos que se describen en la investigación permitirá alcanzar los objetivos propuestos para el desarrollo del trabajo.

La aplicación se realizará in situ en el entorno de la Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”.

1.7.1. Tipo de diseño, estudio y enfoque de investigación

La investigación actual se basa en el análisis y el diagnóstico situacional del problema mediante la investigación: documental, de campo, cuantitativa y cualitativa, prospectiva, descriptiva-analítica.

- **Investigación documental:** Se empleará autoevaluaciones así como textos bibliográficos, sitios web, etc.
- **Investigación de campo:** Se utilizará la investigación en sitio, debido a que se realizará el análisis situacional en la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil puesto que el caso de estudio de este proyecto. Además se harán observaciones y recopilación de datos que servirán para la elaboración de encuestas y entrevistas. Se analizará la población y el tamaño de la muestra.
- **Investigación cuantitativa y cualitativa:** La investigación actual será cuantitativa por el proceso que se realizará una vez tomada las encuestas, así como parte de los estudios planificados para la obtención de información donde se realizará un análisis crítico y valorativo de los resultados estadísticos. Y también esta investigación será cualitativa por el proceso de recolección de información y análisis crítico y valorativo en base a la observación y entrevistas realizadas a los docentes y educandos del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.
- **Investigación Descriptiva Analítica:** Esta investigación será descriptivo-analítica porque se dará a conocer cuáles son las razones que generan el problema que se investiga y los impactos

que ocasiona en los educandos de tercer curso de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

1.7.2. Método de investigación

Método Científico: Se utilizarán los métodos de razonamiento científico, inductivo y comparativo.

Método Científico: Éste método permitirá elaborar una investigación con un esquema ordenado dentro del proceso de investigación, se logrará determinar si las técnicas empleadas por los docentes son efectivas y la vinculación que llegase a presentar con el desarrollo de la creatividad en los cursos de tercero de bachillerato de la Institución.

Método Inductivo: Con éste método se realizará de manera detallada el proceso analítico para el establecimiento de las posibles causas de la no aplicación de técnicas creativas empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y se contestará el por qué no estimulan nuevas técnicas de aprendizaje en la creatividad en las alumnas del tercer curso de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

Método Comparativo: Este método permitirá establecer comparaciones con todos los factores que intervienen en la investigación del problema. También se espera realizar comparaciones entre ésta Institución educativa y la Institución Aurora Estrada que se asemeje en los problemas del proceso de enseñanza-aprendizaje o en todo caso se impulse en sus programas educativos el aprendizaje creativo.

1.7.3. Fuentes y técnicas de recolección de la información

Las fuentes de investigación que se utilizarán son:

- Encuestas
- Entrevista
- Libros
- Artículos de Revistas
- Páginas oficiales gubernamentales

Técnica de la Encuesta

Se empleará esta herramienta con un cuestionario de preguntas basado en la problemática dada en los educandos del tercer curso de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil. También, es importante considerar que esta encuesta de opción múltiple, pero quienes respondían a la encuesta no tenían la opción que marcar más de una opción. Es decir, por ejemplo: los docentes/educandos solo podrían marcar una opción dentro de 9 presentadas. Sus respuestas no significa que las otras alternativas no sean válidas ya que no podían elegir las otras opciones, la que se ha seleccionado los docentes/educandos, es la que más consideran responde a dicha pregunta.

Técnicas de la Entrevista

Mediante la entrevista, se obtendrá información por parte de los directivos y docentes sobre la metodología y los recursos empleados en la institución para evaluar la realidad del problema y a lo que se le va a dar solución.

Selección de la muestra

La población que se ha considerado en nuestro trabajo de investigación son de 200 alumnas, 28 docentes y 2 directivos.

Tabla 5: Población involucrada en el trabajo de investigación

Cargos	Número
Autoridades	2
Docentes	15
Educandos	200
Total	217

1.7.4. Tratamiento de la información

Se realizarán preguntas que contribuyan a la observación científica inicial de la Institución en cuanto se refiere al sistema educativo vigente; luego, se procederá a la recopilación de datos y el análisis estadístico mediante las encuestas obtenidas. Esto servirá para obtener información y así sacar conclusiones agrupando, relacionando y analizando datos. Se eligieron variables independientes y dependientes que se especificaron en la sección de operacionalización de estas tesis y se realizaron tabulaciones cruzadas para poner a prueba las hipótesis de investigación utilizando el paquete de análisis estadístico Stata 12. Luego se analizó la distribución de las respuestas entre cada variable para evaluar las hipótesis y responder a las preguntas de investigación. Así mismo se realizaron los gráficos con la información proporcionada por las tablas, para luego analizar e interpretar los datos obtenidos. Además, para el procesamiento aplicado en la investigación se utilizará los programas Microsoft Word, Excel y PowerPoint.

1.8. Resultados e impactos esperados

Por medio de la ejecución de esta tesis, se pretende que los educandos del tercer curso de bachillerato y en general todos los educandos de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil logren una superación en rendimiento académico y en el proceso pedagógico, orientando al diseño de pedagogías innovadoras en el ámbito educativo para alcanzar una alta eficiencia pedagógica y creatividad con un excelente rendimiento de los educandos, así como un nivel educativo más eficiente. Así se podrá elevar el rendimiento escolar, y favorecer el desarrollo de destrezas, habilidades, actitudes y valores en los educandos que les permita desempeñarse como profesionales críticos y creativos en la sociedad ecuatoriana.

Capítulo II

ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICOS

2. Análisis de la situación actual

La Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil” ubicado en las calles Quito y Gómez Rendón de la ciudad Guayaquil, tiene dos jornadas: en la sección matutina se encuentra el Bachillerato y en la vespertina la sección Básica. Actualmente tiene bachillerato en Humanidades Modernas (Ciencias Sociales, Químico Biológico y Físico Matemático), Contabilidad e Informática. Cuenta con 4.870 educandos en ciclo básico y diversificado y 170 en el pos-bachillerato (nocturno). Al año gradúa 700 bachilleres.

Para todo el alumnado hay 290 docentes (incluyendo inspectores y coordinadores). De ese total 199 tienen nombramiento del Ministerio de Educación y 91 son contratados. Además, los educandos en un alto porcentaje, proceden de hogares que pertenecen a un estrato económico medio y bajo con padres que debido a la situación económica han tenido que emigrar a otros países así como también hermanos y hermanas separados porque estudian en diferentes colegios, situación que se constituye en un conflicto para la sociedad.

2.1. Investigación previa y situación actual de los aprendizajes en la Institución

Duran (2012) concluye en un trabajo de investigación realizado en la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil, que algunos docentes conocen de los modelos pedagógicos, ya que están en continua capacitación ya sea por sus propios medios, por la Institución que también realiza cursos de actualización, o a través del propio sistema educativo que está encaminado a mejorar el aprendizaje en las aulas a través de cursos que se dan previa una inscripción para que el docente sea el motor estimulador del educando con su arte de enseñar.

La misma autora también nos dice que se visualiza en la práctica docente muy poco desarrollo de las habilidades de razonamiento lógico y afectivas del docente con los educandos en las actividades pedagógicas. Así como también expone la autora que hay una falta de comunicación con la comunidad educativa para que se propongan actividades con el objetivo de crear líderes proactivos que motiven al estudiante a que busque la resolución del problema.

Durante el año 2008 se implementó las pruebas SER que contempla el Sistema Nacional de Evaluación y Rendición Social de Cuentas, siendo la Institución evaluada en las asignaturas de Matemáticas y Lenguaje y Comunicación, además se incluyó las asignaturas de Estudios Sociales y Ciencias Naturales para Décimo año de Educación General Básica y Tercero de bachillerato, sólo en las dos primeras áreas se logra ver que, según los resultados de la prueba SER hay mayores problemas en razonamiento lógico matemático.

Los resultados obtenidos por la Comisión de Evaluación de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil, muestran la situación actual de los aprendizajes en el tercero de bachillerato Ciencias.

Tabla 6: Aprendizaje por año lectivo de primero a tercero de Bachillerato en Ciencias

Nº	Años Lectivos	Primero				Segundo				Tercero			
		Educandos en el rango de											
		0 a 10	11 a 15	16 a 18	19 a 20	0 a 10	11 a 15	16 a 18	19 a 20	0 a 10	11 a 15	16 a 18	19 a 20
2	2008 - 2009 %	0	28,2	60,7	11,1	0,45	30,3	60,1	9,13	0	20,4	73	6,61
4	2009 - 2010 %	0,2	31,6	54,7	13,5	0,44	31,4	52,7	15,5	0	13	76	11
6	2010 - 2011 %	1	42,8	46,8	9,44	0,22	24,4	60	15,4	0	33,4	59	7,64

8	2011 2012 %	- 0,9 7	53,4	40	5,61	0	30,1	56,5	13,4	0,23	12,8	67,7	19,3
---	-------------------	---------------	------	----	------	---	------	------	------	------	------	------	------

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”.....**Elaborado por:** Zoila Diaz
En el Bachillerato en Ciencias, desde el año 2008 hasta el 2010, los promedios de 0 a 10 no son representativos. Sólo se observa cómo en el año 2010 existe un 1% de educandos con insuficiente en conocimientos. En el 2011 se observa que existe un mayor problema con el 53% de notas regulares y buenas (11 a 16). Además, el 60% de la población estudiantil obtiene, en el año 2008, un muy buen rendimiento, pero se nota que estas van en descenso hasta el 2011 que llega a un 40% , y sólo en este año hay un 5,61% de educandos excelentes.

En el Tercero de Bachillerato durante los años 2008 a 2009 no existen educandos con notas insuficientes. La población estudiantil se ubica con un Muy Buen rendimiento, superando a la Educación Básica. Y el año 2011, existió un 19.3% de estudiantes sobresalientes. Sin embargo las pruebas SER establecen una realidad diferente: en el área de Matemáticas la población estudiantil con calificaciones de insuficientes es de 52,81%; regular 33,56%; bueno 12,44%; muy bueno 1,19% y excelente 0,00%. en el área de lenguaje y comunicación: insuficientes 8,36%; regular 37,28%; bueno 35.19%; muy bueno 17,25% y excelente 1.92%. La evaluación de los aprendizajes se llevó a cabo en los diferentes bachilleratos, a continuación se muestran los resultados y análisis en la Tabla 6 para el bachillerato técnico de contabilidad.

Tabla 7: Aprendizajes por año lectivo de primero a tercero de Bacilletrato Técnico de Contabilidad

Nº	Años Lectivos	Primero				Segundo				Tercero			
		Educandos en el rango de				Educandos en el rango de				Educandos en el rango de			
		0 A 10	11 A 15	16 A 18	19 A 20	0 A 10	11 A 15	16 A 18	19 A 20	0 A 10	11 A 15	16 A 18	19 A 20
2	2008 - 2009 %	0	31,3	58,8	9,85	0	7,38	57,72	34,9	0	0	62,8	37,2
4	2009 - 2010 %	0	27,2	62,8	10	0	12	62	26	0	0	54,4	45,6
6	2010 - 2011 %	0	26,1	64,3	9,56	0	21,9	58,9	19,2	0	7,74	60	32,3

8	2011 - 2012 %	0	46,5	45,7	7,75	0	12,7	66,7	20,6	0	0,68	53,4	45,9
---	------------------	---	------	------	------	---	------	------	------	---	------	------	------

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Zoila Diaz

Desde el segundo y tercer año de bachillerato se va incrementando de los promedios de educandos llegando a alcanzaren el período 2011 el 45,9% calificaciones en el rango de exelencia. En el estudio del área de contabilidad, se puede ver que se encuentran los mejores promedios. Hay 0 estudiantes deficientes durante el período lectivo 2012-2013; son alumnas con muy buen rendimiento como lo demuestra la información que se encuentra en la tabla 6 y que son más del 50% de la población estudiantil. Las notas sobresalientes, las obtienen el 30,06% del tercero de Bachillerato.

En cuanto al bachillerato técnico Aplicaciones -Informática la Tabla 7 muestra la situación. Durante el período lectivo 2012 a 2013 no existe mayores problemas en rendimiento. Hay una población que supera el 50% de las calificaciones entre 16-18 y que corresponde a muy buen nivel.

Tabla 8: Aprendizajes por año lectivo de primero a tercero de Bachillerato Técnico Aplicaciones Informática

Años Lectivos	Primero				Segundo				Tercero			
	Educandos en el rango de				Educandos en el rango de				Educandos en el rango de			
	0 A 10	11 A 15	16 A 18	19 A 20	0 A 10	11 A 15	16 A 18	19 A 20	0 A 10	11 A 15	16 A 18	19 A 20
2008 - 2009 Porcentajes	0	31,3	58,8	9,85	0	7,14	81	11,9	0	1,21	78,8	20
2009 - 2010 Porcentajes	0	27,2	62,8	10	0	7,27	84,9	7,88	0	0,81	58,5	40,7
2010 - 2011 Porcentajes	0	26,1	64,3	9,56	0	24,3	63,82,	11,8 4	0	6,75	87,7	5,52
2011 - 2012 Porcentajes	0	46,5	45,7	7,75	0	29,7	66,3	3,96	0	0,68	85,8	13,5

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Zoila Diaz

2.1.1. Análisis comparativo

Este análisis incluye todos los gráficos, descripción de las preguntas y resultados específicos de las encuestas y entrevistas realizadas a los educandos, autoridades del plantel y docentes de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil como de la Unidad Educativa Aurora Estrada. A continuación el análisis comparativo:

Se obtuvo información con respecto al uso de técnicas creativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se notó que las técnicas empleadas son el permitir que el educando emplee sus propias ideas para resolver un problema, en ciertos casos. Pero, la mayor parte de las veces, se establece un método desde el docente y los educando deben usarlo, sin cuestionarlo. Eso ha producido que los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil estén más habituados a usar métodos establecidos y eviten aplicar sus propias ideas, ya sea por conformidad o miedo a desarrollar iniciativas propias. Pese a esto, las estudiantes, han manifestado que no descartarían la posibilidad de usar sus propias ideas en un futuro si es necesario. Por otra parte en la Unidad Educativa Aurora Estrada, los educandos tienen más libertad de escoger entre ambas opciones.

En cuanto a la percepción e influencia de la creatividad por parte de los educandos en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido por sus docentes, en la Unidad Educativa Guayaquil, no fueron tan altas como en la Unidad Educativa Aurora Estrada.

Se pudo observar una leve diferencia entre ambas instituciones con respecto a la definición y percepción de la creatividad por parte de los educandos. Ya que los educandos logran definir creatividad, claro está de manera errónea. Esta confusión hace que no puedan establecer la diferencia entre creatividad e innovación. Los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil mostraron tener un poco menos claro el concepto en comparación a los educandos de la Unidad Educativa Fiscal Aurora Estrada.

En lo que respecta a la medición de su propio nivel de creatividad, los educandos de La Unidad Educativa Fiscal Aurora Estrada expresaron ser más creativos en comparación con los de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil pero recalcaron que no la usan todo el tiempo. Por lo que los educandos están conscientes de la importancia de la creatividad, aunque su concepto no es del todo correcto; expresaron su descontento con la falta de aplicación de nuevas ideas al momento de impartir sus clases más en la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil que en la Unidad Educativa Fiscal Aurora Estrada.

Con respecto a si los docentes promueven en sus estudiantes el análisis y la evaluación de ideas con el fin de desarrollar el pensamiento creativo, la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil, con un alto porcentaje, sostuvo que esta práctica no es común y esto afecta el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta realidad se repite en la Unidad Educativa Fiscal Aurora Estrada, sin embargo el porcentaje menor en este caso.

Con los resultado del estudio realizado, se pudo observar que si existe un desarrollo e impulso de la creatividad por parte de los docentes hacia sus educandos, puesto que los maestros de ambas instituciones están conscientes de la importancia de la creatividad y el pensamiento creativo. Incluso el concepto que maneja es bastante próximo al que se maneja en el marco teórico de esta investigación.

En cuanto a las técnicas más usadas para el desarrollo de la creatividad se obtuvo que la técnica del debate es la mas usada en ambas instituciones, debido a que se considera que ayuda desarrollar el aprendizaje, la creatividad y el pensamiento crítico. Sin embargo, los docentes de ambas instituciones educativas consideran que la creatividad no tiene cabida en todas las asignaturas, que debe estar más enfocado a materias como matemáticas, lengua y literatura e idiomas pero no resaltan la importancia de su incorporación en el resto de clases dictadas en cada institución.

Cuándo se les preguntó sobre la definición de pensamiento creativo, sus respuestas fueron que el pensamiento creativo es la capacidad para aflorar la imaginación. Los docentes de la Unidad Educativa Fiscal Aurora Estrada son los que más tratan de aplicar la creatividad en sus clases a diario mientras que los de la otra institución en menor medida.

Los docentes de ambas instituciones tienen conocimientos leves de cómo desarrollar las destrezas y habilidades cognitivas en los educandos dónde los docentes de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil sostuvieron tener mayor conocimiento que en la otra institución. En las encuestas realizadas, se observó que aspectos como: deducir, sintetizar, analizar y aplicar fueron las más escogidas como los aspectos a trabajar en la clase para desarrollar el pensamiento crítico. Mientras que habilidades como inferir, comparar, actitudes y conocimientos previos tuvieron muy poca acogida por parte de los docentes. Y algo que es importante que remarcar es que los docentes, no contemplan la habilidad de la comunicación como algo importante a desarrollar y fortalecer en los educandos.

Además, la evaluación de contenidos es la principal fuente que los docentes de las dos instituciones educativas utilizan para obtener información de la evolución y porcentaje de aprendizaje de sus educandos. Esto significa que los docentes apenas evalúan si la creatividad de sus educandos ésta siendo desarrollada en el aprendizaje de su respectiva materia. Y solamente un pequeño porcentaje de los docentes de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil afirma que si se preocupan de este elemento en sus educandos, aunque la gran mayoría de docentes de ambas instituciones señala que si suelen evaluar ésta característica en sus educandos.

Finalmente, la gran mayoría de los docentes encuestados de ambas Instituciones educativas, destacan que el desarrollo de la creatividad y el pensamiento creativo debe ser más valorado que la simple transmisión mecánica de contenidos y que la búsqueda de nuevas estrategias creativas ayuda claramente en el aprendizaje estudiantil.

2.1.2. Evolución

En la Institución se han realizado algunos programas y proyectos para mejorar tanto el rendimiento académico como el desarrollo profesional de los docentes. Tenemos que desde el año 2008-2014 se ha llevado a cabo una autoevaluación en el colegio por disposición del Ministerio de Educación, para evaluar la opinión de los padres de familia y estudiantes de la Institución en cuanto a la capacidad y rol de los de los docentes y directivos de la institución, así como el rendimiento académico en los últimos cinco años.

Esta autoevaluación institucional fue conocida y socializada con el personal, además de tener la claridad que su aplicación apoya a la institución en la transformación educativa que se está implementando, especialmente porque los nuevos lineamientos del Bachillerato General Unificado, BGU, requieren de una integración coherente y sistemática entre los componentes curriculares y los procedimientos. Dentro de estos lineamientos del BGU, se encuentran la innovación, la capacitación para la aplicación de todos los procedimientos y estrategias que desarrollen habilidades del pensamiento creativo y crítico en los jóvenes y así alcanzar la calidad buscada por la Institución y la sociedad ecuatoriana.

2.1.3. Tendencias

La visión y Misión de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil con el soporte del Ministerio de Educación están dirigidos a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje con el uso de recursos didácticos como guías metodológicas, autoevaluaciones, evaluaciones de área, investigaciones que sigan los lineamientos del Bachillerato General Unificado.

Desde los nuevos lineamientos del Bachillerato General Unificado, se ha tratado de que el método enseñanza-aprendizaje busque el protagonismo del educando como actor directo en la elaboración de las actividades en

clase para que se genere un aprendizaje significativo y funcional. Ahora no es fácil conseguirlo con cursos de 50 educandos o más por aula ya que se está consciente de que cada educando es diferente y por ende es necesario respetar el nivel de destreza individual en el desarrollo operativo de las actividades en clase. Claro que es importante no dejar de motivar el autoestima del educando pero es un reto con el número extenso de educandos y una sola docente para todas ellas en una hora de clase.

Cabe remarcar que la página web del Ministerio de Educación en la sección de Documentos Pedagógicos (2014) ofrece recursos didácticos que capacitan a los docentes en el manejo de estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico del educando y hace posible la aplicación transversal en el currículo de las diversas asignaturas.

2.2. Presentación de resultados y diagnósticos

A continuación se presentan los resultados del proceso de investigación, junto con el análisis hecho para cada caso y situación.

2.2.1. Resultados de las encuestas a los educandos de la “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

En la Tabla 9 que encuentran los resultados obtenidos a la pregunta 1 de la encuesta realizada a las estuđinates. la pregunta decía de la siguiente manera: *Elija la alternativa que según Ud. Se identifique más al concepto de creatividad.*

Tabla 9: Concepto de creatividad según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil

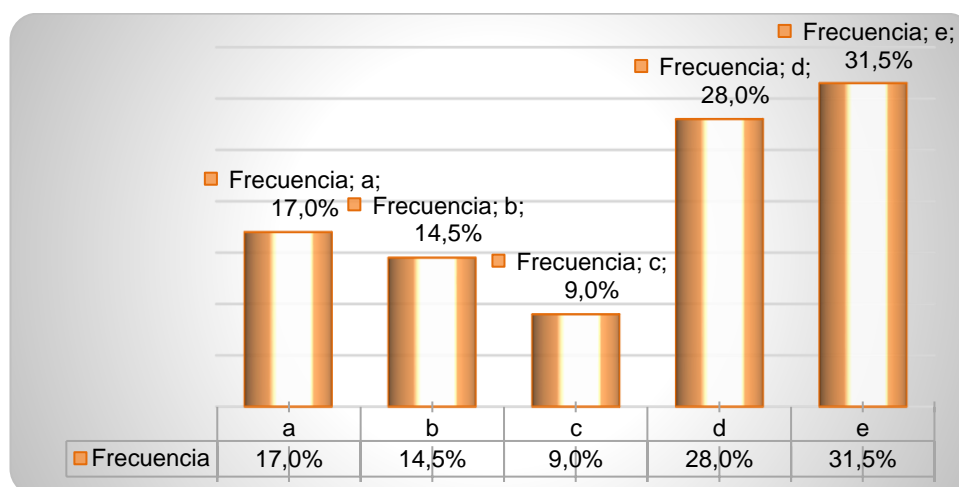
Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	1	Facultad humana para representar mentalmente sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad o que son o fueron reales pero no están presentes.	34	17%
	2	Facultad de la mente que permite aprender, entender,	29	15%

		razonar, tomar decisiones y formarse una idea determinada de la realidad.		
	3	Conjunto de conocimientos amplios y profundos que se adquieren mediante el estudio o la experiencia.	18	9%
	4	La habilidad para generar de manera fácil ideas, alternativas y soluciones a un determinado problema.	56	28%
	5	Idea inesperada de hacer algo o pensamiento original y repentino sobre algo que hay que hacer.	33	32%
		TOTALES	200	100,00

Fuente: "Unidad Educativa Fiscal "Guayaquil"

Elaborado por: Zoila Díaz

Gráfico 19: Concepto de creatividad según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: "Unidad Educativa Fiscal "Guayaquil"

Elaborado por: Zoila Díaz

Análisis e interpretación: La Tabla 9 muestra que el 28% de los discentes encuestados tiene una idea certera del concepto de creatividad, sin embargo el 32% confunde el concepto planteado con ocurrencia. Es muy importante saber que ocurrencia y creatividad no es lo mismo, puesto que ser creativo, implica tomarse el tiempo para pensar en ideas innovadoras en búsqueda de la solución de problema u objetivo planteado. Mientras que ser ocurrente, es pensar en lo primero que se viene a la mente y proponer eso como una solución a un problema específico. Por esto, como punto de partida, se debe trabajar en que los estudiantes del

tercero de bachillerato tengan en claro lo que es creatividad para así poder promover su desarrollo. El Gráfico 19 se muestran los porcentajes de los alumnos que responden cada una de las opciones planteadas a esta pregunta, se compara siempre con el 100% de los discentes encuestados.

La pregunta dos de la encuesta realizada a los estudiantes decía lo siguiente:

¿Puede la creatividad ser fortalecida o uno nace con esto?, en la tabla 10 se presentan los resultados de la encuesta aplicada.

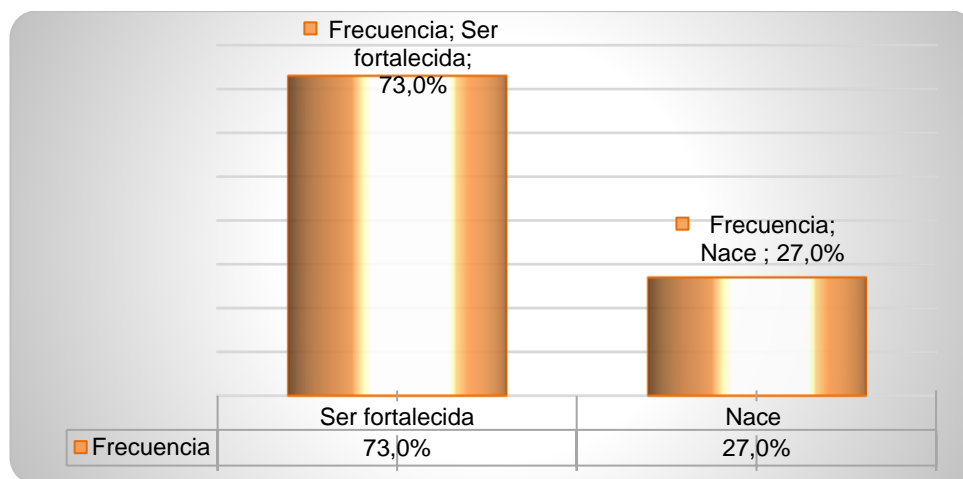
Tabla 10: La Creatividad se fortalece o uno nace con ella según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	1	Ser fortalecida	146	73%
	2	Nace	54	27%
	TOTALES		200	100,00

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 20: La creatividad se fortalece o uno nace con ella según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: El 73% de los discentes encuestados de la institución tiene la certeza de que la creatividad puede y debe ser fortalecida mediante estrategias creativas en la pedagogía educativa para mejorar el aprendizaje, sólo el 27% piensa que las personas nacen creativas, pero esto se debe a que no

tiene en claro cuál es el concepto de creatividad. en el Gráfico 20 se muestran los porcentajes de las respuestas obtenidas en la Unidad Educativa Guayaquil.

Para la pregunta 3 que decía: ¿Considera Ud. que los diferentes docentes son creativos al impartir sus clases?, se muestran los resultados en la Tabla 11.

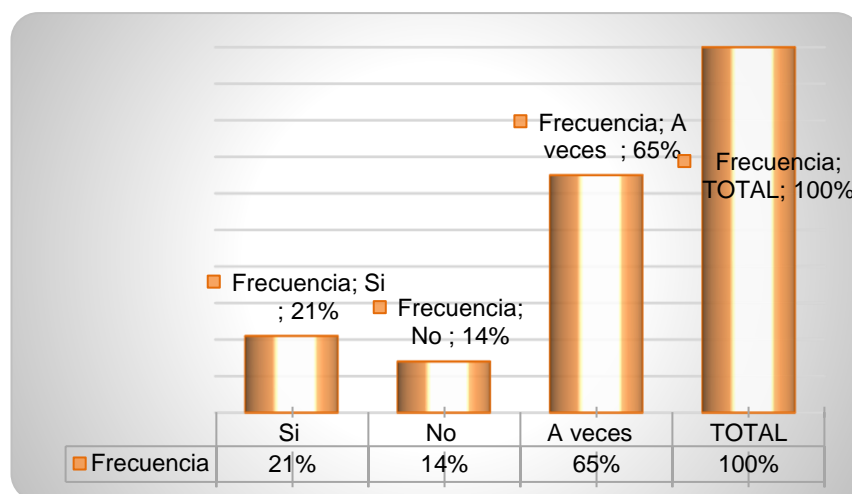
Tabla 11: Creatividad de los docentes al impartir las clases según educandos de la Unidad Educativa Guayaquil

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	1	SI	42	21%
	2	No	28	14%
	3	A veces	130	65%
	TOTALES		200	100,00

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 21: Creatividad de los docentes al impartir las clases según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: En la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil, las estudiantes del tercero de bachillerato aseveran que sólo 21% de sus docentes son creativos y utilizan metodologías de enseñanza creativa,

mientras que 65% señala que no es muy común que sus docentes incluyan la creatividad como factor determinante en el proceso de enseñanza aprendizaje. El planteamiento de introducir una guía de estrategias creativas que mejoren la situación obtenida y los docentes sean más creativos y permitan a sus discentes aprender de manera creativa. El Gráfico 21 expone lo descrito.

La pregunta 4 de la encuesta aplicada a las estudiantes decía lo siguiente *¿Es usted creativo?*, en la tabla 12 se muestran los principales resultados.

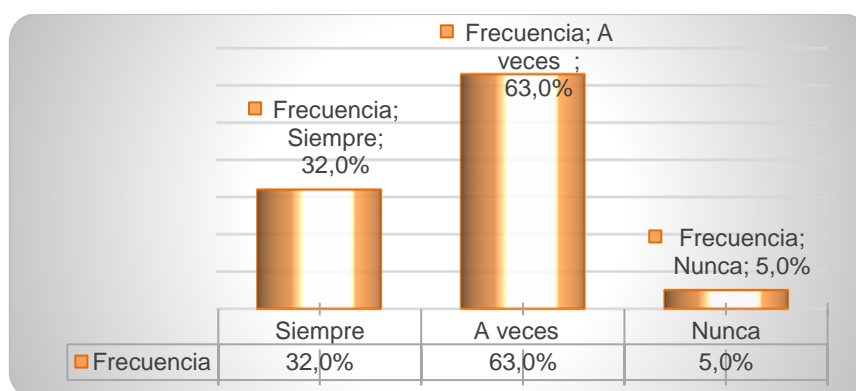
Tabla 12: La creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa Guayaquil

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	1	Siempre	64	32%
	2	A veces	126	63%
	3	Nunca	10	5%
	TOTALES		200	100,00

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 22: La creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: En la Tabla 12 se muestran los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes del tercero de bachillerato, aquí se puede ver que no siempre los estudiantes se consideran personas

creativas representado con un 63% en total, sin embargo el 32% si se define como una persona creativa, por esto es importante trabajar para que los estudiantes creen y siempre tengan presente que todos somos creativos pero que debemos desarrollarla empleando estrategias y diferentes metodologías para alcanzar un nivel óptimo en éste factor. La Gráfica 22 se muestra los resultados, en porcentajes, de las respuestas obtenidas por parte de los discentes.

La quinta pregunta de la encuesta aplicada planteaba lo siguiente: ¿Considera usted la creatividad importante en el desarrollo y aprendizaje de las diferentes asignaturas? A continuación los resultados, tanto en la tabla como de forma gráfica.

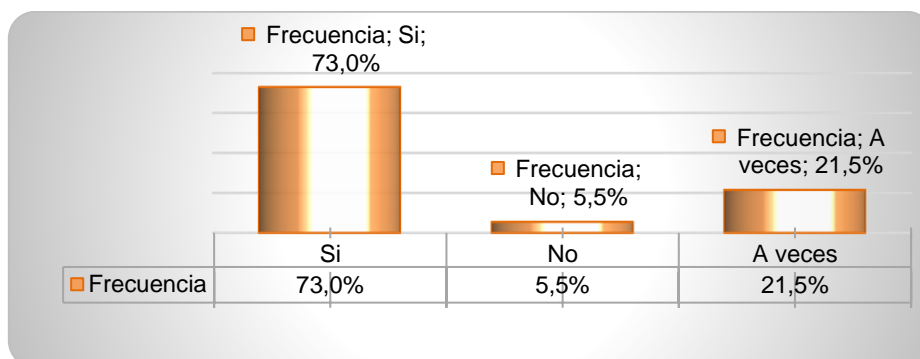
Tabla 13: La creatividad en el desarrollo y aprendizaje de las diferentes asignaturas según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	1	SI	146	73%
	2	No	11	5.5%
	3	A veces	43	21.5%
	TOTALES		200	100,00

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 23: La creatividad en el desarrollo y aprendizaje de las diferentes asignaturas según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Es muy importante y beneficioso que el 73% de los discentes encuestados afirmen que la creatividad si es importante en el desarrollo y aprendizaje de las diferentes asignaturas impartidas en su colegio, la Tabla 13 muestra este valor. Por otra parte el 22% cree que no es importante, pero se busca reducir aún más este valor obtenido para mejorar la mentalidad de los discentes en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje. El Gráfico 23 expone lo antes descrito en un cuadro de barras.

Ante la pregunta 6 que indagaba sobre si *¿Se evidencia en la aplicación en el aula del profesor, el desarrollo de nuevas ideas?*, las respuestas fueron las siguientes:

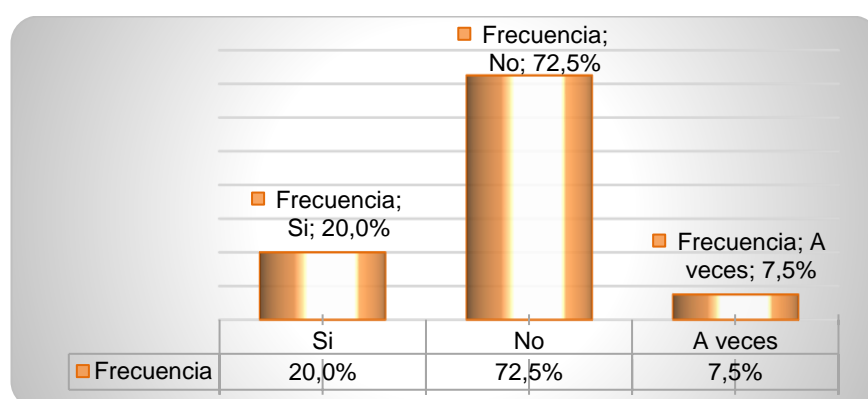
Tabla 14: Desarrollo de nuevas ideas en el aula según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	1	Si	40	20%
	2	No	145	72,5%
	3	A veces	15	7,5%
	TOTALES		200	100,00

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 24: Desarrollo de nuevas ideas en el aula según educandos de la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Los datos presentados en la Tabla 14 evidencian la monotonía de la enseñanza que imparten los docentes,

puesto que el 73% de los discentes afirma sus maestros no proponen nuevas ideas al momento de enseñar algún tema en específico, algo que debe cambiar puesto que no todos los discentes aprenden de la misma manera por lo que cabe proponer que los estudiantes den sus ideas y opinen sobre los temas que se imparten en las aulas del plantel. El Gráfico 24 muestra los resultados para todas las opciones planteadas en ésta pregunta.

La pregunta 7 planteada a los estudiantes decía lo siguiente: *¿Promueve el docente en el aula, el análisis y evaluación de ideas para desarrollar el pensamiento creativo?*. En la Tabla 15 y en el gráfico 25 se muestran los resultados.

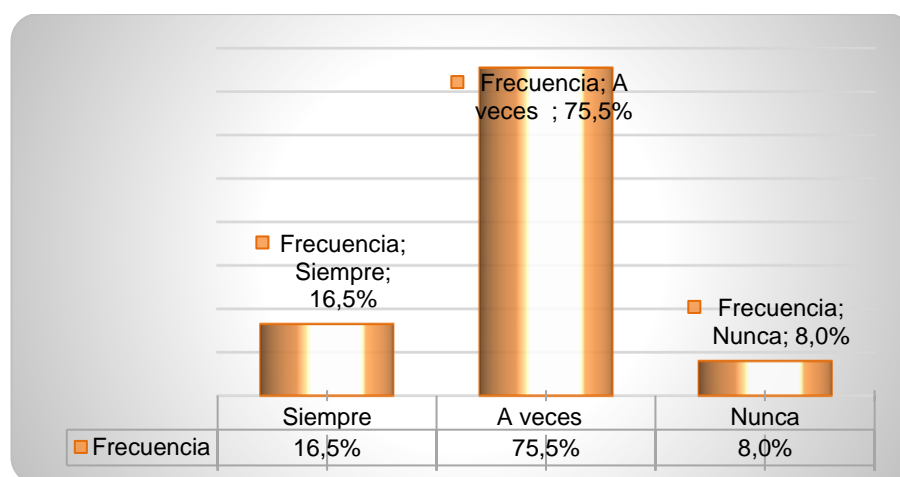
Tabla 15: Análisis y evaluación de ideas para desarrollar el pensamiento creativo según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	1	Siempre	33	16.5%
	2	A veces	151	75.5%
	3	Nunca	16	8%
	TOTALES		200	100,00

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 25: Análisis y evaluación de ideas para desarrollar el pensamiento creativo según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Se evidencia en los resultados mostrados en la Tabla 15, que solo el 17% de los docentes realizan el análisis y evalúan las ideas que se proponen en un determinado tema y no consideran el desarrollo del pensamiento creativo. Sin embargo, 76% de las veces sí se realiza estos análisis y evaluaciones que favorecen la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, solo que debe ser siempre propuesto en todas las clases y no sólo a veces. Los datos obtenidos se tabularon y se muestran en el Gráfico 25.

La pregunta 8 dice lo siguiente: ¿Su maestro utiliza recursos pedagógicos electrónicos para impartir su clase? a continuación las respuestas obtenidas

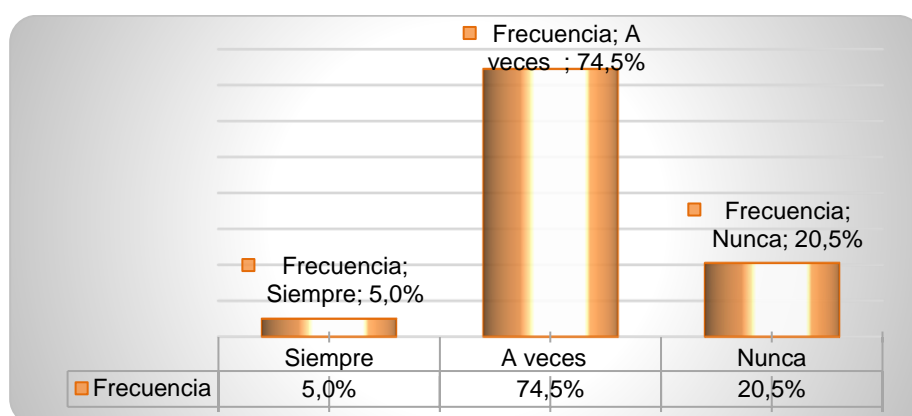
Tabla 16: La utilización de recursos pedagógicos electrónicos en la enseñanza según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	1	Siempre	10	5%
	2	A veces	149	74.5%
	3	Nunca	41	20.5%
	TOTALES		200	100,00

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 26: La utilización de recursos pedagógicos electrónicos en la enseñanza según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Sólo el 5% de los docentes utilizan siempre, recursos electrónicos para impartir sus clases según las respuestas de los estudiantes encuestados, cabe notar que el 75% señala que a veces los docentes utilizan este recurso en busca de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que las nuevas tecnologías favorecen el desarrollo de la creatividad de los discentes y mejoran el aprendizaje. Las opciones seleccionadas por los discentes se muestran en el Gráfico 26.

La pregunta 9 indaga alrededor de ¿Cuándo se plantea un problema sobre algún tema, prefiere resolverlo con sus propias ideas o con un método ya establecido? estas fueron las respuestas de las alumnas del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Guayaquil.

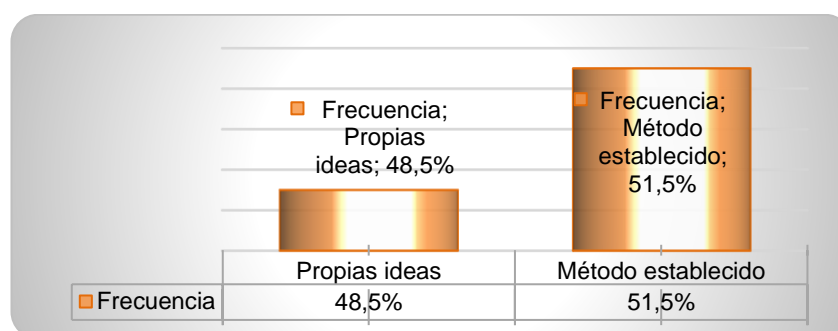
Tabla 17: La resolución de problemas en el aula según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	1	Propias ideas	97	48.5%
	2	Método establecido	103	51.5%
	TOTALES		200	100,00

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 27: La resolución de problemas en el aula según educandos de la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: los resultados que se aprecian en la Tabla 17 ponen de manifiesto que los discentes, a la hora de resolver un problema planteado, prefieren resolverlo con un método previamente establecido

(52%), sin embargo, muy de cerca de ese porcentaje se encuentra el otro grupo de alumnos que utilizan en la mayoría de los casos sus propias ideas para conseguir llegar a una solución que resuelva un problema. Solo que es necesario impulsar la combinación armónica entre la información que se aprende y como utilizarla de manera lógica y creativa. El Gráfico 27 muestra los resultados para ésta cuestión.

Finalmente la última pregunta de la encuesta aplicada a este grupo de estudiantes fue: ¿El profesor realiza grupos de debate sobre un tema o establece lo que dice un libro?

Tabla 18

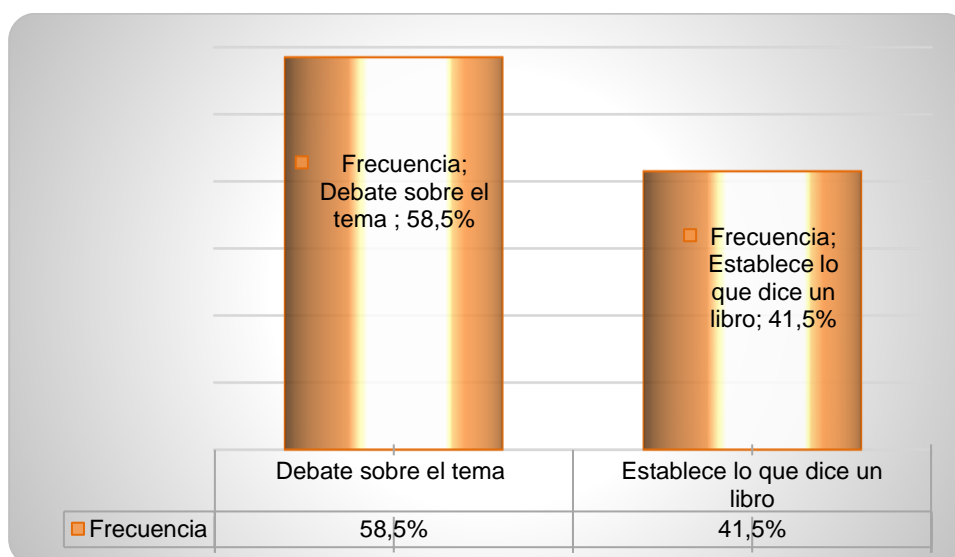
Tabla 18: Los grupos de debate en el aula según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	1	Debate sobre el tema	117	58.5%
	2	Establece lo que dice un libro	83	41.5%
	TOTALES		200	100,00

Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 28: Los grupos de debate en el aula según los educandos de la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: “Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: En la Tabla 18 se muestra que la gran mayoría de los docentes de la institución, implementan el debate como estrategia de aprendizaje creativo con el fin de desarrollar el pensamiento creativo en sus discentes. Esto lo establece el 59% de los discentes encuestados. Este alto porcentaje es favorable puesto que aporta al proceso de aprendizaje y a la educación que se imparte en el plantel. El 42% establece lo que dicen los libros, cosa que no está mal, solo que se debe incentivar a que los discentes emitan sus criterios y aporten con ideas sobre lo que se está enseñando. El Gráfico 28 muestra los porcentajes obtenidos para las opciones planteadas en ésta pregunta.

2.2.2. Resultado de las encuestas realizadas a los educandos del Colegio Aurora Estrada

Al tratarse de un análisis comparativo de la percepción de docentes y estudianta sobre la importancia de la implementación de técnicas que desarrollen la creatividad dentro de los salones de clase, se ha procedido a realizar la misma encuesta a alumnos del Colegio Aurora Estrada. A continuación se detallan las respuestas de cada una de las interrogantes planteadas.

A la pregunta 1 que pedía que se elija la alternativa que según Ud. se identifique más al concepto de creatividad, las respuestas obtenidas fueron las siguientes:

Tabla 19: Concepto de creatividad según los educandos del Colegio Aurora Estrada

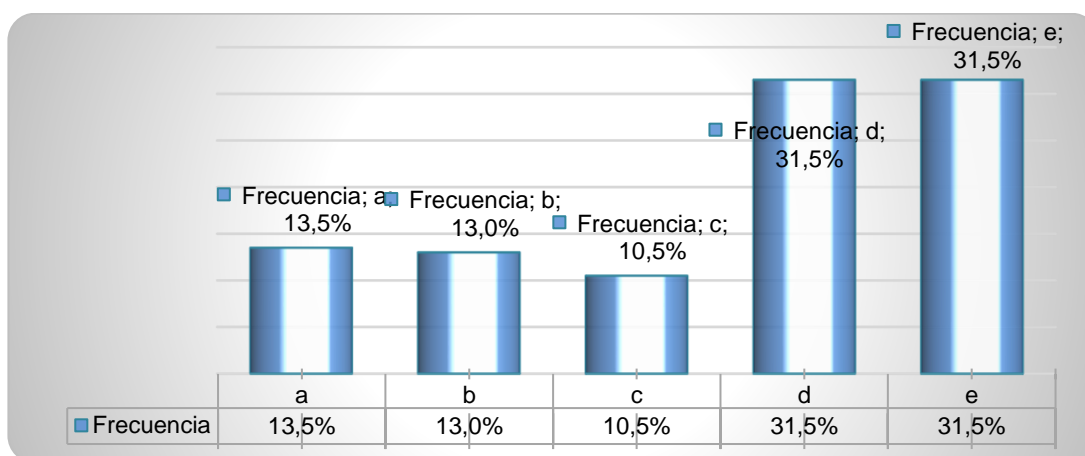
Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	1	Facultad humana para representar mentalmente sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad o que son o fueron reales pero no están presentes.	27	13,5%
	2	Facultad de la mente que permite aprender, entender, razonar, tomar decisiones y formarse una idea determinada de la realidad.	26	13,0%

3	Conjunto de conocimientos amplios y profundos que se adquieren mediante el estudio o la experiencia.	21	10,5%
4	La habilidad para generar de manera fácil ideas, alternativas y soluciones a un determinado problema.	63	31,5%
5	Idea inesperada de hacer algo o pensamiento original y repentino sobre algo que hay que hacer.	63	31,5%
TOTALES			100,0%

Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 29: Concepto de creatividad según educandos del Colegio Aurora Estrada



Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: La Tabla 19 muestra que el 31,5% de los educandos encuestados tienen una idea certera del concepto de creatividad, sin embargo un porcentaje similar lo confunde el concepto planteado con ocurrencia. Los resultados son muy similares a los presentados en la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil. El Gráfico 29 muestra los porcentajes de los educandos para las opciones planteadas a la pregunta, se compara siempre con el 100% de los educandos encuestados.

La pregunta dos pedía a los estudiantes que determinen si la creatividad puede ser fortalecida o consideran que ya se nace con esa

capacidad, estas fueron las respuestas de los estudiantes del Colegio Aurora Estrada.

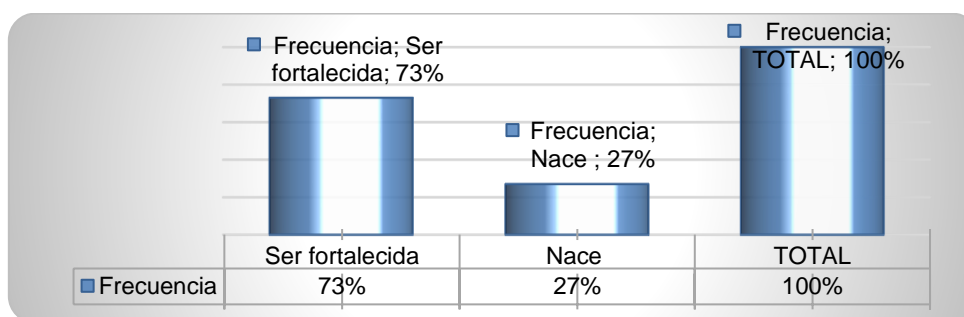
Tabla 20: La creatividad puede ser fortalecida o se nace con ella según los educandos del Colegio Aurora Estrada

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	1	Ser fortalecida	146	73%
	2	Nace	54	27%
	TOTAL		100	100%

Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 30: La creatividad puede ser fortalecida o se nace con ella según los educandos del Colegio Aurora Estrada



Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: El 73% de los educandos encuestados de la institución tiene la certeza de que la creatividad puede y debe ser fortalecida mediante estrategias creativas en la pedagogía educativa para mejorar el aprendizaje. Sólo el 27% piensa que las personas nacen creativas. El Gráfico 30 muestra las respuestas obtenidas en este punto.

A la pregunta ¿Considera Ud. que los diferentes docentes son creativos al impartir sus clases?, las respuestas obtenidas fueron las siguientes

Tabla 21: Creatividad de los docentes al impartir las clases según los educandos del Colegio Aurora Estrada

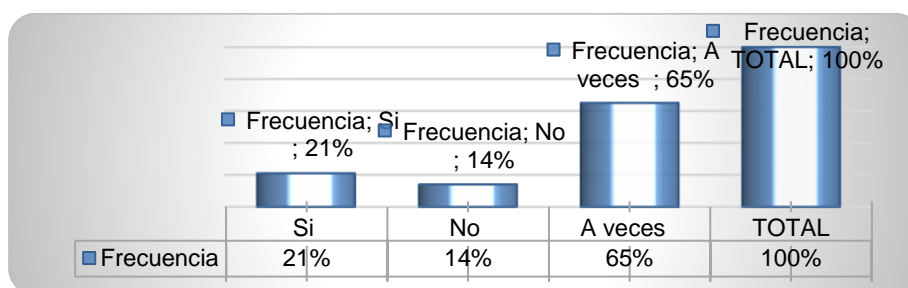
Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	1	Si	21	21%
	2	No	14	14%

	3	A veces	65	65%
	TOTALES		100	100%

Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 31: Creatividad de los docentes al impartir las clases según los educandos del Colegio Aurora Estrada



Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Según los datos de la encuesta aplicada a los estudiantes del Colegio Aurora Estrada, 21% de los encuestados asevera que sus docentes son creativos y utilizan metodologías de enseñanza creativa, mientras que 65% señala que no es muy común que sus docentes incluyan la creatividad como factor determinante en el proceso de enseñanza aprendizaje. El planteamiento de introducir una guía de estrategias creativas aportando al proceso de enseñanza- aprendizaje. El Gráfico 31 expone lo descrito.

La cuarta pregunta de la encuesta decía lo siguiente ¿Es usted creativo?, en la tabla 22 y su correspondiente gráfico, se muestran los resultados entregados por los estudiantes.

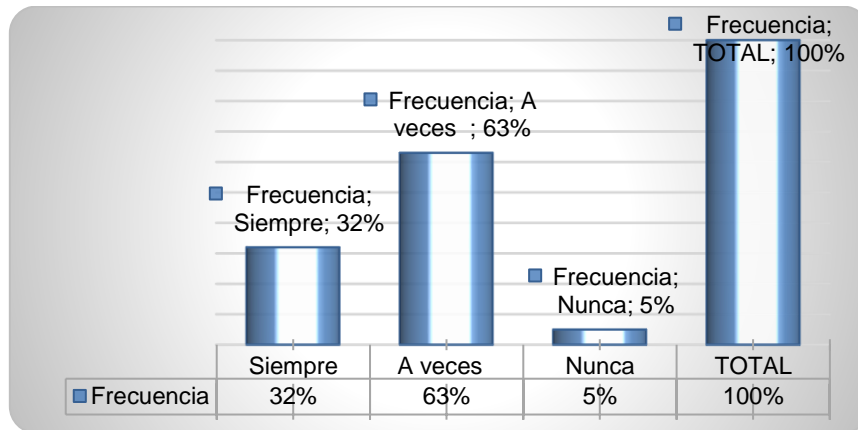
Tabla 22: La creatividad en los alumnos del Colegio Aurora Estrada

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	1	Siempre	64	32%
	2	A veces	126	63%
	3	Nunca	10	5%
	TOTALES		200	100%

Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 32: La creatividad los alumnos del Colegio Aurora Estrada



Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: En la Tabla 22 que resume la pregunta 4 de la encuesta realizada a los educandos del tercero de bachillerato, se puede ver que no siempre los alumnos se consideran personas creativas representadas con un 63% en total. Sin embargo, el 32% si se define como una persona creativa, por esto es importante trabajar para que los estudiantes se consideren creativos la totalidad del tiempo, esto no significa que la utilización de estrategias y diferentes metodologías, no se requieran para alcanzar un nivel óptimo en este factor. La Gráfica 32 nos muestra los resultados obtenidos por parte de los educandos.

Cuando se preguntó ¿Considera usted la creatividad importante en el desarrollo y aprendizaje de las diferentes asignaturas?, los estudiantes del Colegio Aurora Estrada respondieron lo siguiente:

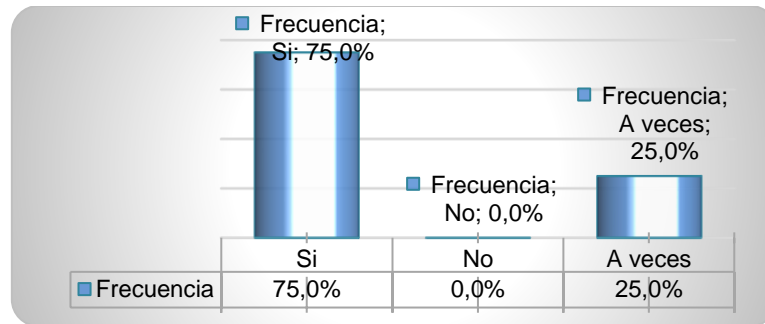
Tabla 23: La creatividad en el desarrollo y aprendizaje de las diferentes asignaturas según los educandos del Colegio Aurora Estrada

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	1	Si	150	75%
	2	No	0	0%
	3	A veces	50	25%
	TOTALES		200	100%

Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 33: La creatividad en el desarrollo y aprendizaje de las diferentes asignaturas según educandos del Colegio Aurora Estrada



Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: 75% de los educandos encuestados cree y afirman que la creatividad es importante en el desarrollo y aprendizaje de las diferentes asignaturas impartidas en su colegio, lo que implica que hay una alta aceptación a que se realicen procesos innovadores en el aula, para el fomento de estas destrezas. La Tabla 23 muestra este valor, así como también deja ver que el 25% cree que no es importante. El Gráfico 33 expone lo antes descrito.

La pregunta 6 de la encuesta aplicada, pedía contestar lo siguiente: ¿Se evidencia en la aplicación en el aula del profesor, el desarrollo de nuevas ideas?

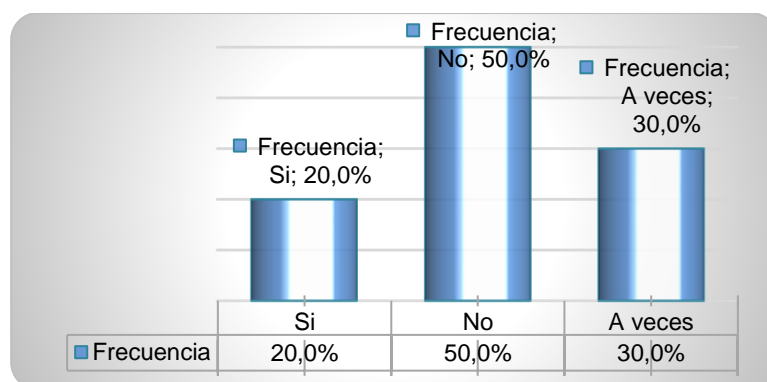
Tabla 24: Desarrollo de nuevas ideas en el aula según los educandos del Colegio Aurora Estrada

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	1	Si	40	20%
	2	No	100	50%
	3	A veces	60	30%
	TOTALES		200	100%

Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 34: Desarrollo de nuevas ideas en el aula según los educandos del Colegio Aurora Estrada



Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Los datos presentados en la tabla 24 evidencian que la mitad de los estudiantes encuestados consideran que las clases que reciben a diario son monótonas, puesto que el 50% de los educandos afirma que sus docentes no proponen nuevas ideas al momento de enseñar algún tema en específico. El Gráfico 34 muestra los resultados para todas las opciones planteadas en ésta pregunta.

La séptima pregunta pide a los estudiantes sus respuestas sobre: ¿Promueve el docente en el aula, el análisis y evaluación de ideas para desarrollar el pensamiento creativo? En la tabla 25 se exponen los resultados.

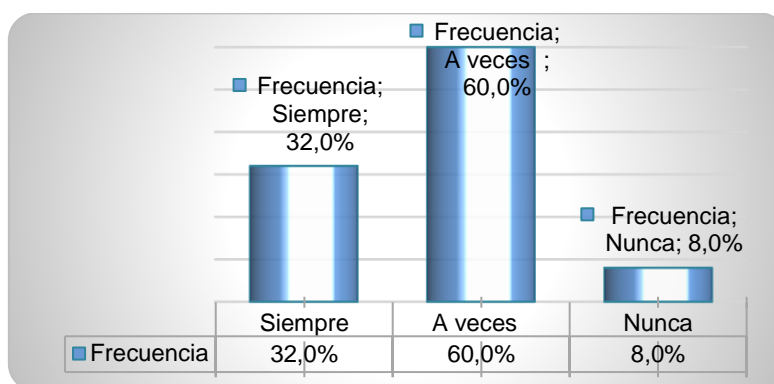
Tabla 25: Análisis y evaluación de ideas para desarrollar el pensamiento creativo según los educandos del Colegio Aurora Estrada

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	1	Siempre	64	32%
	2	A veces	120	60%
	3	Nunca	16	8%
	TOTALES		200	100%

Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 35: Análisis y evaluación de ideas para desarrollar el pensamiento creativo según educandos del Colegio Aurora Estrada



Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Según los estudiantes del Colegio Aurora Estrada, el 32% de los docentes siempre valoran el pensamiento creativo, el 60% lo realiza algunas veces, frente al 8%. Los porcentajes aquí representados dan cuenta de que en esta institución existe una alta valoración por la creatividad de los estudiantes.

A la pregunta 8 de la encuesta que decía ¿Su maestro utiliza recursos pedagógicos electrónicos para impartir su clase?, los estudiantes contestaron lo siguiente:

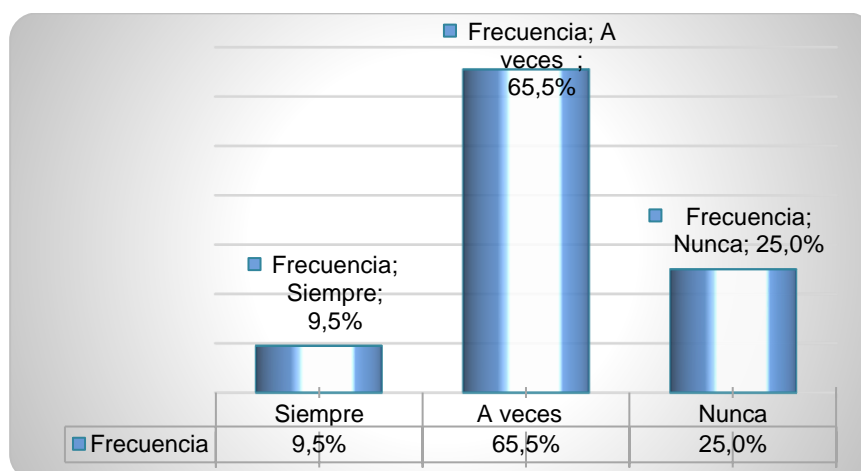
Tabla 26: La utilización de recursos pedagógicos electrónicos en la enseñanza según los educandos del Colegio Aurora Estrada

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	1	Siempre	19	9,5%
	2	A veces	131	65,5%
	3	Nunca	50	25%
	TOTALES		200	100%

Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 36: La utilización de recursos pedagógicos electrónicos en la enseñanza según educandos del Colegio Aurora Estrada



Fuente: Colegio Aurora Estrada
Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Sólo el 9,5% de los docentes utilizan siempre recursos electrónicos para impartir sus clases según las encuestas a los educandos, aunque un importante porcentaje 65,6%, lo hace a veces, lo cual es valioso, puesto que éste recurso busca de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje ya que las nuevas tecnologías favorecen el desarrollo de la creatividad de los educandos y mejoran el aprendizaje. Las opciones seleccionadas por los educandos se muestran en el Gráfico 36.

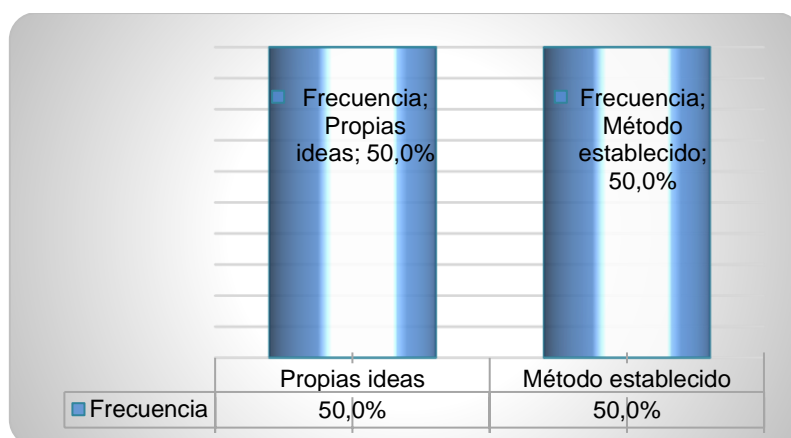
La novena pregunta hace referencia a ¿Cuándo se plantea un problema sobre algún tema, ¿prefiere resolverlo con sus propias ideas o con un método ya establecido? A continuación los resultados.

Tabla 27: La resolución de problemas en el aula según los educandos del Colegio Aurora Estrada

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	1	Propias ideas	100	50%
	2	Método establecido	100	50%
	TOTALES		200	100%

Fuente: Colegio Aurora Estrada
Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 37: La resolución de problemas en el aula según los educandos del Colegio Aurora Estrada



Fuente: Colegio Aurora Estrada
Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: los resultados que se aprecian en la Tabla 27, nos dicen que los educandos a la hora de resolver un problema planteado, la mitad prefieren resolverlo con un método previamente establecido y la otra mitad usando sus propias ideas. Es necesario impulsar la combinación armónica entre la información que se aprende y como utilizarla de manera lógica y creativa. El Gráfico 37 muestra los resultados para ésta cuestión.

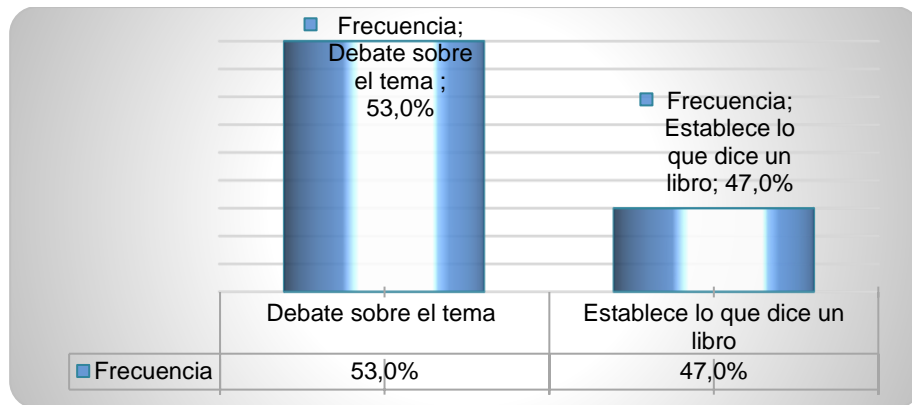
La última pregunta planteada a los estudiantes decía lo siguiente: ¿El profesor realiza grupos de debate sobre un tema o establece lo que dice un libro? En la tabla 28 se muestran los resultados.

Tabla 28: Los grupos de debate en el aula según los educandos del Colegio Aurora Estrada

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	1	Debate sobre el tema	106	53%
	2	Establece lo que dice un libro	94	47%
	TOTALES		200	100%

Fuente: Colegio Aurora Estrada
Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 38: Los grupos de debate en el aula según los educandos del Colegio Aurora Estrada



Fuente: Colegio Aurora Estrada

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: En la Tabla 28 se muestra que la mayoría de los docentes de la institución con un 53%, según los educandos encuestados, implementan el debate como estrategia de aprendizaje creativo con el fin de desarrollar el pensamiento en sus alumnos, lo que favorece mucho al aprendizaje y a la educación del plantel. El 47% establece lo que dicen los libros, cosa que no está mal, solo se debe incentivar a los estudiantes a emitir sus criterios y aportar ideas sobre lo que se está enseñando. El Gráfico 38 muestra los porcentajes obtenidos para las opciones planteadas en ésta pregunta.

2.2.3. Resultados de las encuestas a los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil”

Al igual que a los estudiantes, al personal docente de la institución se le aplicó un cuestionario de diez preguntas, las mismas que se presentan a continuación junto con su tabla de resultados, gráfico, análisis e interpretación.

1.- ¿ Seleccione de entre las siguientes opciones, aquellas que Ud. crea, se relacionan con el pensamiento creativo. Señale si (x) o no (x).

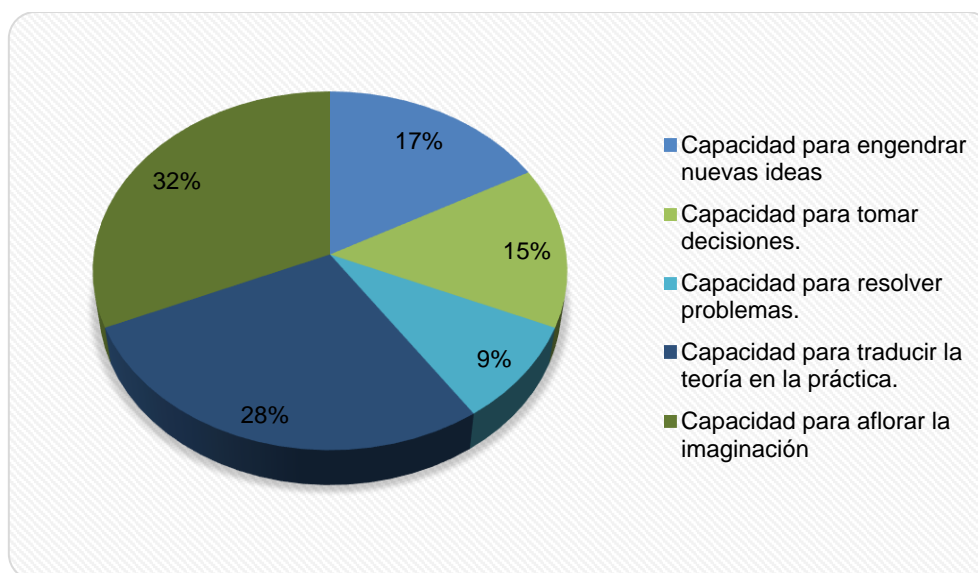
Tabla 29: Pensamiento creativo y su relación con las capacidades según

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	1	Capacidad para engendrar nuevas ideas	2,6	17%
	2	Capacidad para tomar decisiones.	2,2	14.5%
	3	Capacidad para resolver problemas.	1,4	9%
	4	Capacidad para traducir la teoría en la práctica.	4,2	28%
	5	Capacidad para aflorar la imaginación	4,7	31.5%
	TOTALES			15

Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 39: Pensamiento creativo y su relación con las capacidades



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: En la Tabla 29, se visualizan los resultados a la pregunta 1 de la encuesta realizada a los docentes de la Institución, aquí se aprecia que la capacidad para tomar decisiones, según ellos, es la que más se relaciona al pensamiento creativo. Seguida de la capacidad para traducir la teoría a la práctica. Sin embargo, se deja en un tercer lugar la

capacidad para generar nuevas ideas, por lo que se supone esta capacidad es la que debe ser fortalecida reforzándose con las demás capacidades. El Gráfico 39 se muestra lo expresado y nos deja en claro la tendencia de respuesta para ésta cuestión.

2.-¿Cree que es importante en la sociedad actual desarrollar la creatividad para la solución de problemas?

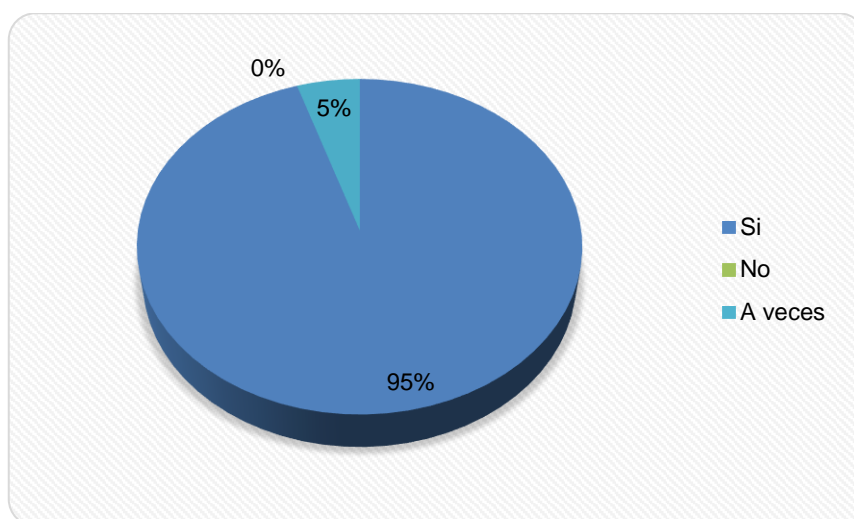
Tabla 30: Desarrollo de la creatividad para la solución de problemas

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	1	SI	14,3	95%
	2	No	0,0	0%
	3	A veces	0,7	5%
	TOTALES		15	100,00

Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 40: Desarrollo de la creatividad para la solución de problemas



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: para la pregunta 2, en la Tabla 30 se observa que el 95 % de los docentes encuestados creen que el desarrollo de la creatividad es vital para la solución de problemas en los diferentes

conflictos que enfrenta la sociedad actual. Y sólo un 5 % cree que no, siempre que existen otras alternativas, tales como las tecnologías. El Gráfico 40 se evidencia la distribución de ésta tendencia y deja una idea clara de los resultados.

3.- ¿Qué aspectos trabaja su colegio para desarrollar pensamiento creativo?

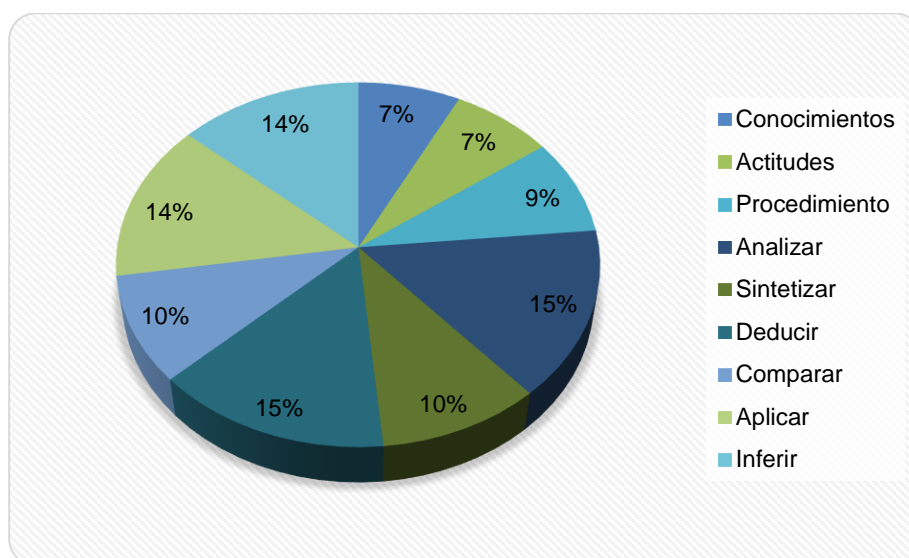
Tabla 31: Trabajo del colegio para el desarrollo del pensamiento creativo

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	1	Conocimientos	1,1	8%
	2	Actitudes	1,1	8%
	3	Procedimiento	1,3	9%
	4	Analizar	2,3	15%
	5	Sintetizar	1,5	10%
	6	Deducir	2,2	15%
	7	Comparar	1,4	10%
	8	Aplicar	2,1	14%
	9	Inferir	2,0	14%
TOTALES			15	100,00

Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 41: Trabajo del colegio para el desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Según los datos expresados en la Tabla 31, los aspectos más importantes que se trabajan en la institución para desarrollar el pensamiento creativo en los educandos del tercero de bachillerato y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje son: el análisis (15%), la deducción (15%), la inferencia (14%) y la aplicación de las diferentes teorías (14%) y conocimientos adquiridos en dicho proceso. Estos fueron los aspectos propuestos en ésta cuestión dándose a conocer que los docentes tienen la dirección hacia donde debe ir orientado un plan estratégico. El Gráfico 41 resalta los porcentajes obtenidos para los aspectos planteados.

4. ¿Conoce Ud. cómo desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en los estudiantes?

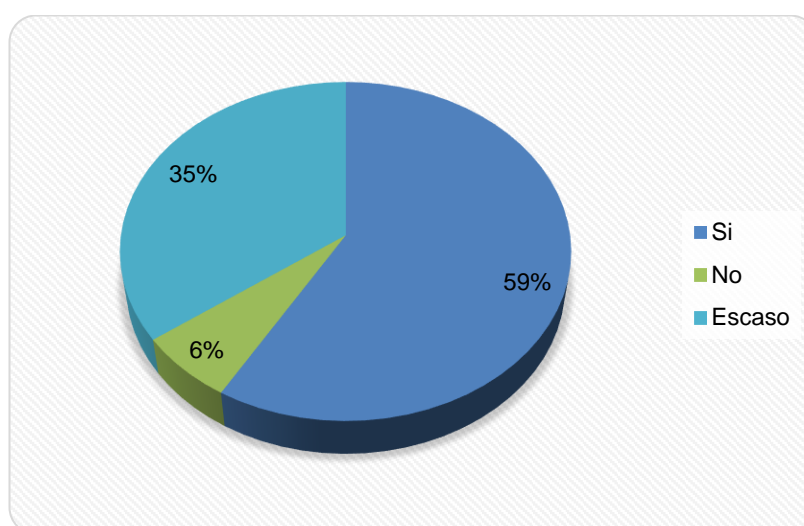
Tabla 32: Cómo desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en los estudiantes

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	1	Si	8,8	59%
	2	No	1,0	7%
	3	Escaso	5,3	35%
	TOTALES		15	100,00

Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 42: Cómo desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en los educandos



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Las respuestas obtenidas en la pregunta 4 de la encuesta se muestran en la Tabla 32. Del total de los encuestados, 59% sabe cómo desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en los educandos. Pero, un porcentaje importante (35%), no siempre lo aplican o su conocimiento es escaso, dando una pauta para afirmar que uno de los puntos débiles a reforzar en la planificación estratégica de la Institución es transferir conocimientos sobre técnicas para el desarrollo de la creatividad. Los datos tabulados se muestran en el Gráfico 42.

5.- ¿Cree usted que la capacidad para engendrar nuevas e interesantes ideas es importante para desarrollar la creatividad de los estudiantes?

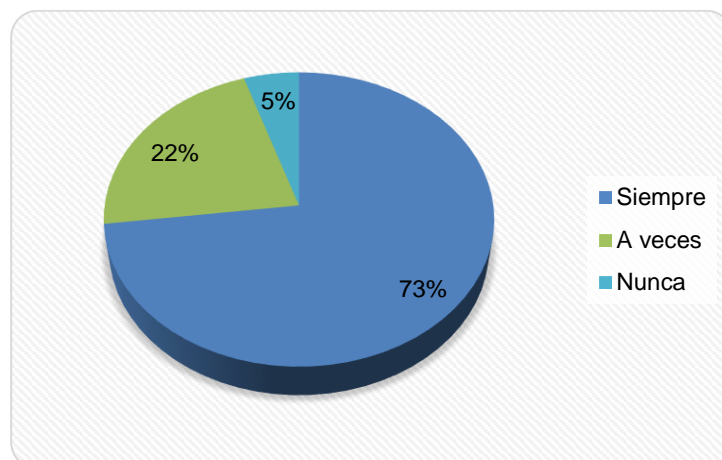
Tabla 33: El desarrollo de la creatividad de los estudiantes mediante la creación de nuevas e interesantes ideas

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	1	Siempre	11,0	73%
	2	A veces	3,3	22%
	3	Nunca	0,8	5%
	TOTALES		15	100,00

Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 43: El desarrollo de la creatividad de los estudiantes mediante la creación de nuevas e interesantes ideas



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: La Tabla 33 muestra cómo el 73% de los docentes encuestados está completamente de acuerdo en que se debe incentivar en los educandos la generación de nuevas ideas mediante técnicas como la lluvia de ideas antes de resolver los problemas, ya que esto les permite encontrar diferentes puntos de vista para la solución y hallazgo de respuestas. Éste panorama es muy optimista en los docentes ya que una vez más se comprueba que los docentes poseen la pauta principal hacia el desarrollo de estrategias creativas. El Gráfico 43 nos muestra la distribución porcentual que confirma el análisis.

6.- De la siguiente lista, marque con una x la(s) habilidades que se trabajan en relación al pensamiento creativo en su labor docente.

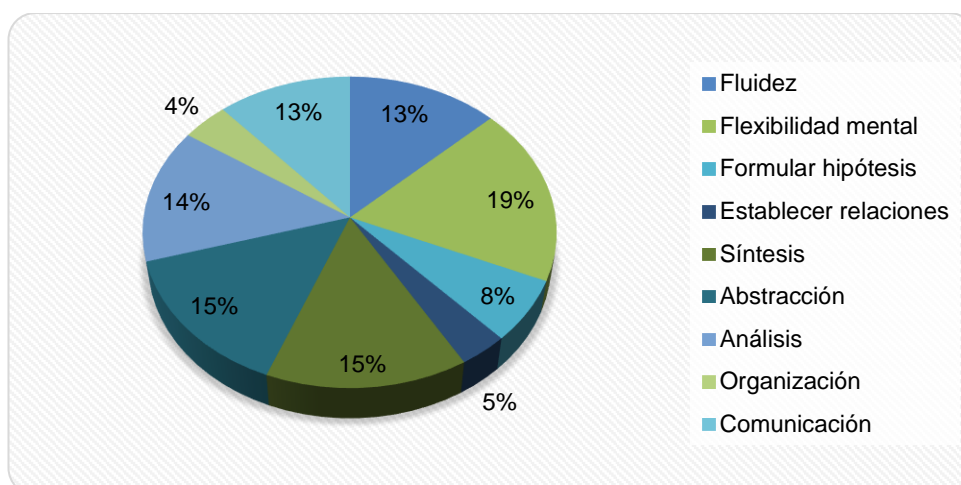
Tabla 34: Cómo desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en los estudiantes

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	1	Fluidez	2,0	13%
	2	Flexibilidad mental	2,8	19%
	3	Formular hipótesis	1,0	7%
	4	Establecer relaciones	0,5	4%
	5	Síntesis	2,2	15%
	6	Abstracción	2,2	15%
	7	Análisis	2,1	14%
	8	Organización	0,6	4%
	9	Comunicación	1,7	12%
	TOTALES			15

Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 44: Cómo desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil
Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: De las habilidades que se trabajan en las clases que imparten los docentes encuestados, la flexibilidad mental (19%), la abstracción (15%) y la síntesis (15%) son las que con mayor frecuencia se relacionan al pensamiento creativo. Todas estas habilidades deben ser integradas en la construcción de estrategias que se apliquen a los estudiantes del tercero de bachillerato de la Institución. El Gráfico 44 describe en porcentajes los resultados obtenidos para ésta pregunta.

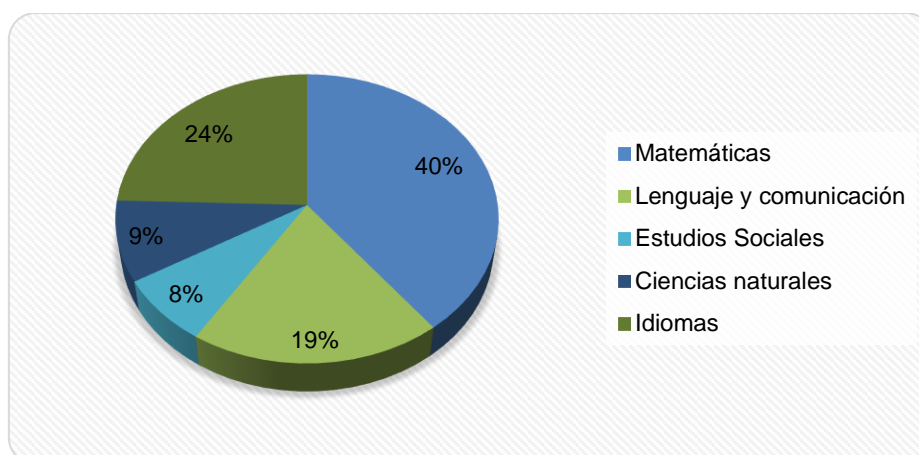
7.- De la siguiente lista, marque con una X, el o las áreas en las que usted considera la importancia del desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje en su colegio.

Tabla 35: Áreas que se deben enfatizar el desarrollo de la creatividad

Ítems	No	Categorías –Áreas	Frecuencias	Porcentajes
7	1	Matemáticas	5,9	40%
	2	Lenguaje y comunicación	2,9	20%
	3	Estudios Sociales	1,1	8%
	4	Ciencias naturales	1,4	9%
	5	Idiomas	3,7	25%
	TOTALES			15

Fuente: Unidad Educativa Guayaquil
Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 45: Áreas que se deben enfatizar el desarrollo de la creatividad



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: En la Tabla 35 se presentan las respuestas obtenidas para la pregunta 7. Los docentes destacan que las áreas que se deben enfatizar el desarrollo de la creatividad con miras a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, son: matemáticas, idiomas y lenguaje con el 40%, 25% y 20% respectivamente. Sin embargo no se deja atrás las demás áreas puesto que se busca aplicar las estrategias en todas las áreas. El Gráfico 45 expone los resultados descritos.

8.- ¿En la Institución donde usted labora, que tipos de evaluación se realizan?

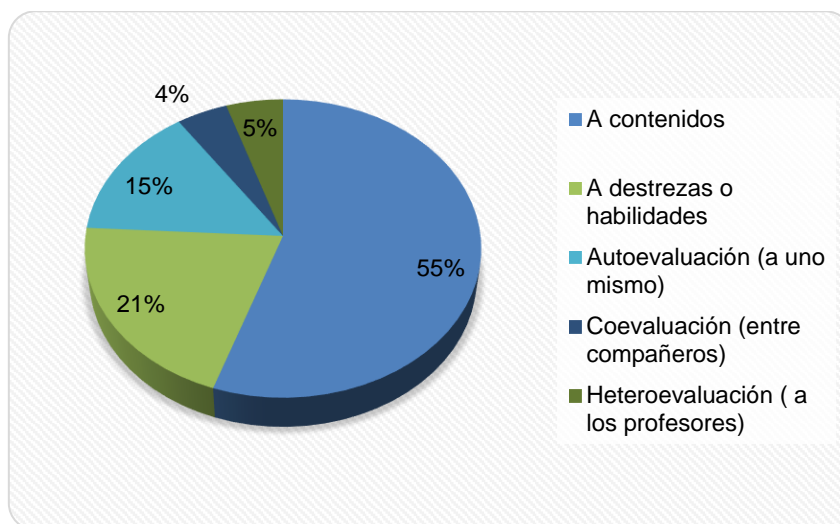
Tabla 36: Tipos de evaluación en la Unidad Educativa Guayaquil

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	1	Contenidos	8,3	55%
	2	Destrezas habilidades	3,1	21%
	3	Autoevaluación (a uno mismo)	2,2	15%
	4	Coevaluación (entre compañeros)	0,7	5%
	5	Heteroevaluación (a los profesores)	0,8	5%
	TOTALES			15

Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 46: Tipos de evaluación en la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil
Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Según los resultados tabulados en la Tabla 36, e el 55% de los docentes encuestados utiliza la evaluación de contenidos, dejando en segundo plano la evaluación de las destrezas y habilidades de los estudiantes representado por el 21%. Este hecho nos demuestra que los docentes deben buscar un aprendizaje creativo orientado a la evaluación de destrezas y habilidades que les supongan una mejora en el aprendizaje de sus educandos. Los resultados muestran en el Gráfico 46, cuáles son las evaluaciones llevadas a cabo en la institución.

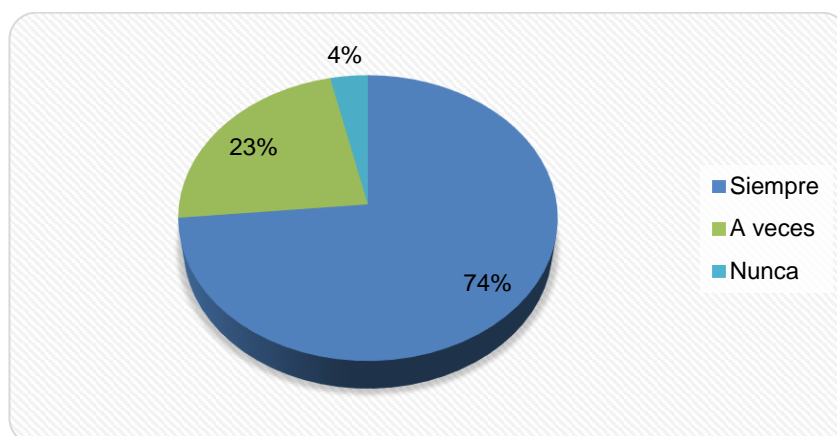
9.- ¿Considera Usted que se debe privilegiar el desarrollo del pensamiento creativo por sobre la transmisión de contenidos en el aula?

Tabla 37: El desarrollo del pensamiento creativo por sobre la transmisión de contenidos

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	1	Siempre	11,0	74%
	2	A veces	3,5	23%
	3	Nunca	0,5	4%
	TOTALES		15	100,00

Fuente: Unidad Educativa Guayaquil
Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 47: El desarrollo del pensamiento creativo sobre la transmisión de conocimientos en el aula



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil
Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Análisis e interpretación: Los datos obtenidos en la tabla 37 considera que los docentes le dan mucha importancia al desarrollo del pensamiento creativo sobre la transmisión de contenidos. Esta decisión está representada con el 74% y solamente un 23% de las veces los docentes piensan que la transmisión de contenidos es importante para formar la base informativa en la mente de los educandos, ya que esto les servirá para elaborar ideas y establecer criterios, aunque no descartan desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes. El Gráfico 47 se exponen los datos obtenidos.

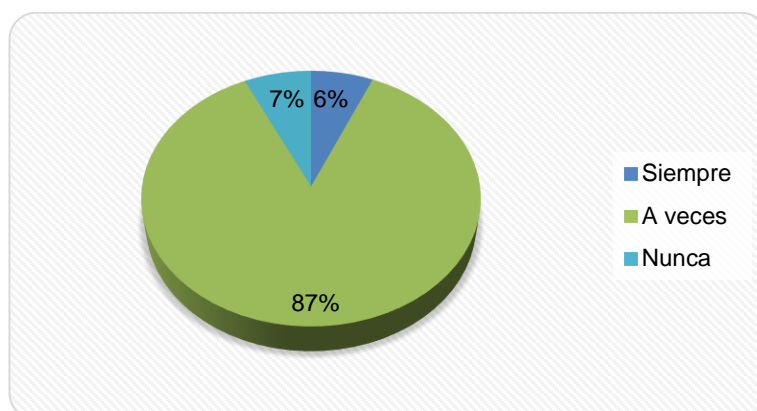
10.- ¿Cree usted que evalúa el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en su área?

Tabla 38: Evaluación del desarrollo de la creatividad de los estudiantes en su área

Ítems	No	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	1	Siempre	1,0	7%
	2	A veces	13,0	87%
	3	Nunca	1,1	7%
	TOTALES		15	100,00

Fuente: Unidad Educativa Guayaquil
Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

Gráfico 48: Evaluación del desarrollo de la creatividad de los estudiantes en su área



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Elaborado por: Lcda. Zoila Díaz

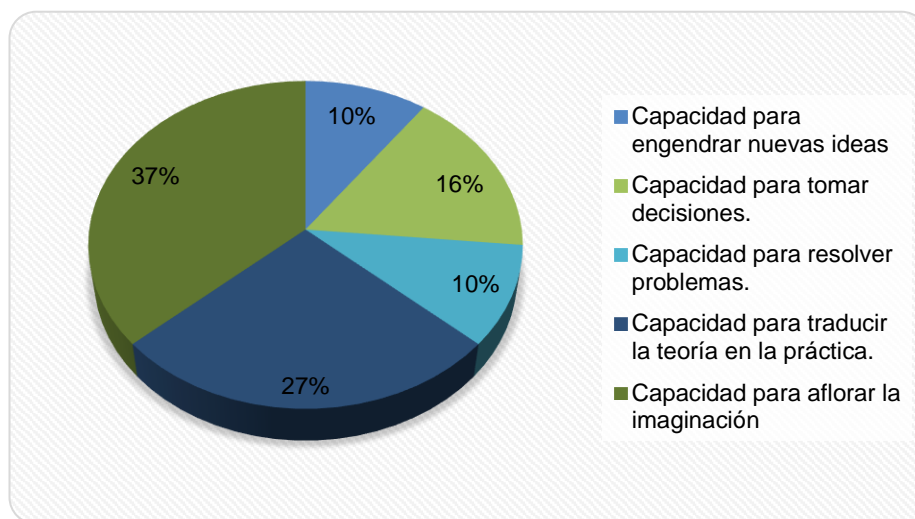
Análisis e interpretación: La evaluación del desarrollo de la creatividad en los educandos del tercero de bachillerato es muy importante para cada docente de las diferentes áreas. Cabe destacar que la evaluación debe ser constante y el docente debe estar siempre monitoreando si amerita un cambio en su metodología de enseñanza o un refuerzo pedagógico para estimular el desarrollo del pensamiento en todas las actividades. La Tabla 38 nos muestra que el 87% de las veces, los docentes se percatan de éste factor tan importante, lo que nos dice que debe ser desarrollado en las estrategias. La Gráfica 58 expone en porcentajes lo descrito anteriormente.

2.2.4. Resultado de las encuestas realizadas a docentes de la Unidad Educativa Aurora Estrada

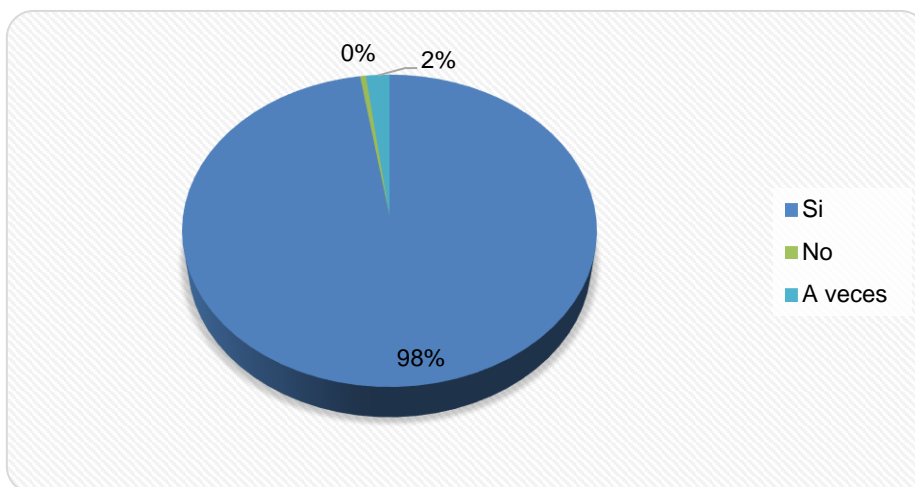
Siguiendo con el análisis comparado entre las dos instituciones educativas, a continuación, en la Tabla 39 los resultados de las encuestas realizadas a los docentes de la Unidad Educativa Aurora Estrada.

Tabla 39: Encuestas realizadas a docentes de la Unidad Educativa Aurora Estrada

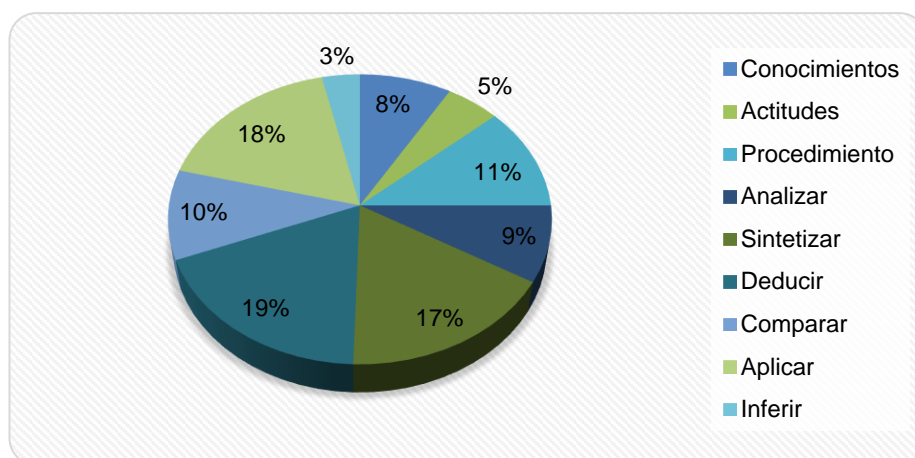
Pregunta 1: Selecciona de entre las siguientes opciones, aquellas que Ud. crea, se relacionan con el pensamiento creativo. Señale si (x) o no (x).



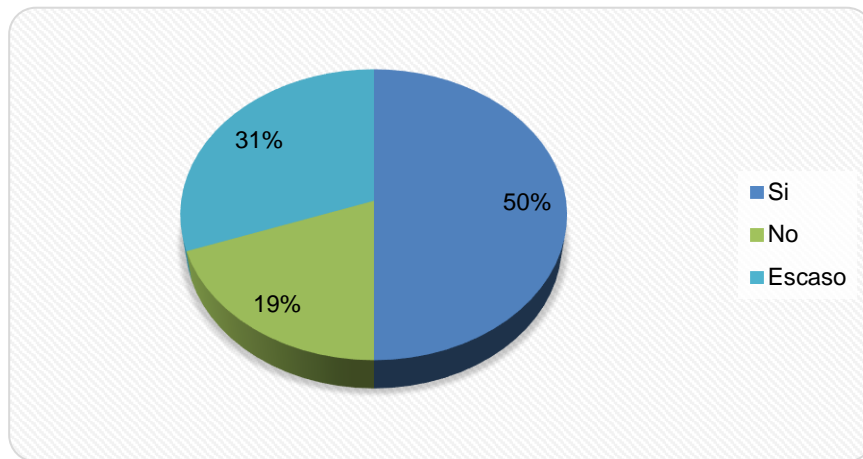
PREGUNTA 2: ¿Cree que es importante en la sociedad actual desarrollar la creatividad para la solución de problemas?



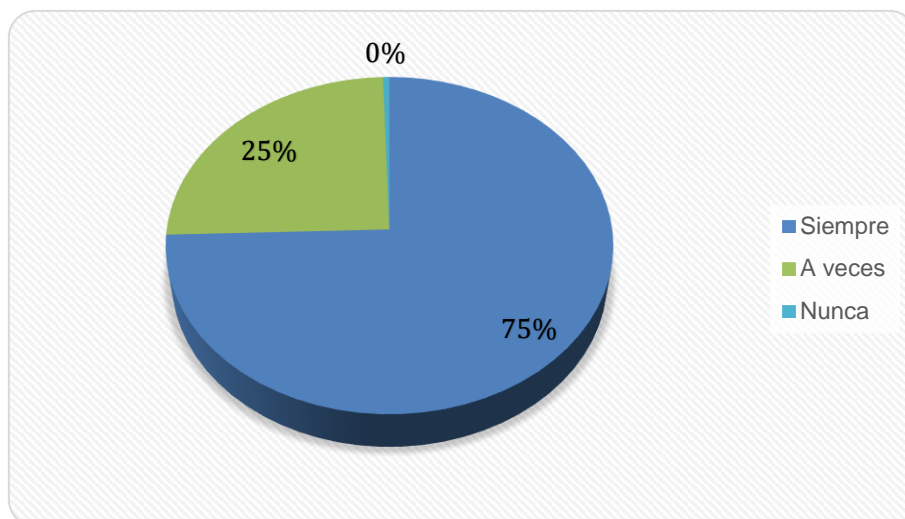
Pregunta 3: ¿Qué aspectos trabaja su colegio para desarrollar el pensamiento creativo?



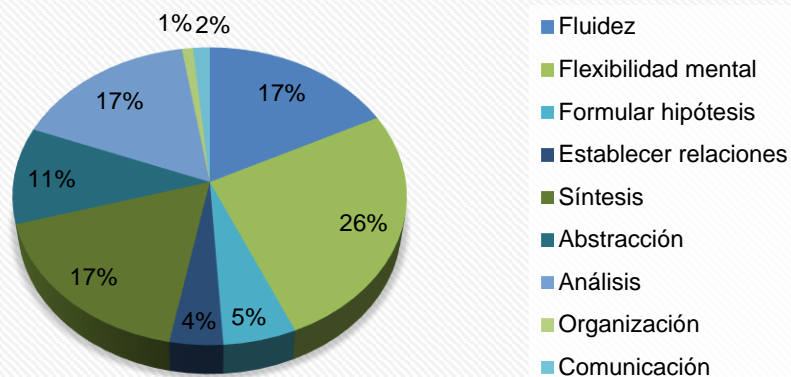
Pregunta 4: ¿Conoce Ud. cómo desarrollar destrezas y habilidades cognitivas en los estudiantes?



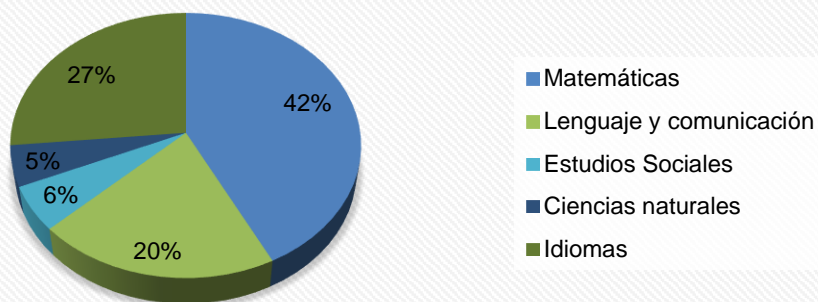
Pregunta 5: ¿Cree usted que la capacidad para engendrar nuevas e interesantes ideas es importante para desarrollar la creatividad de los estudiantes?



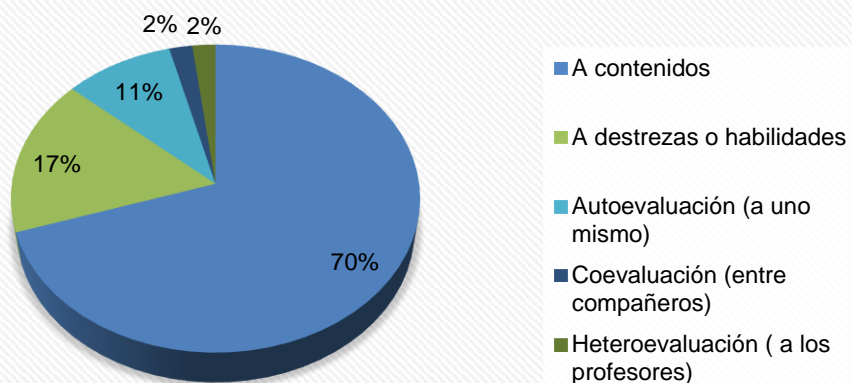
Pregunta 6: De la siguiente lista, marque con una x la(s) habilidades que se trabajan en relación al pensamiento creativo en su labor docente.



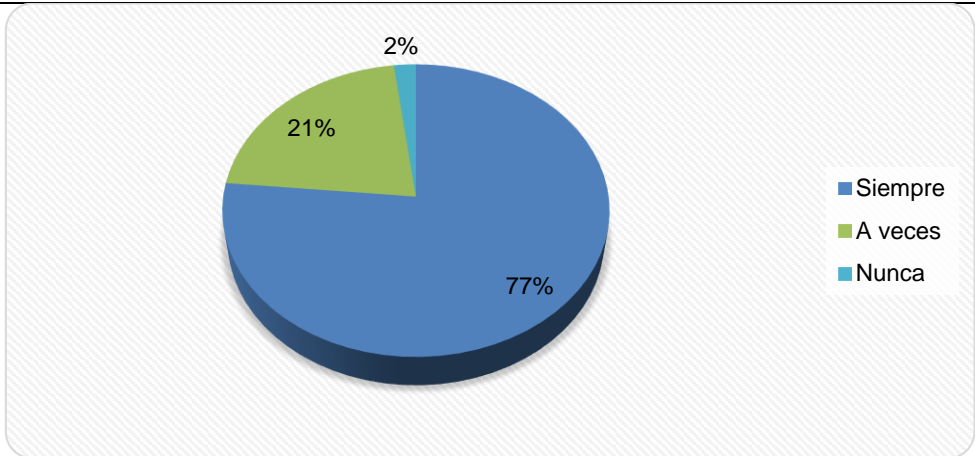
Pregunta 7: De la siguiente lista, marque con una X, el o las áreas en las que usted considera la importancia del desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje en su colegio.



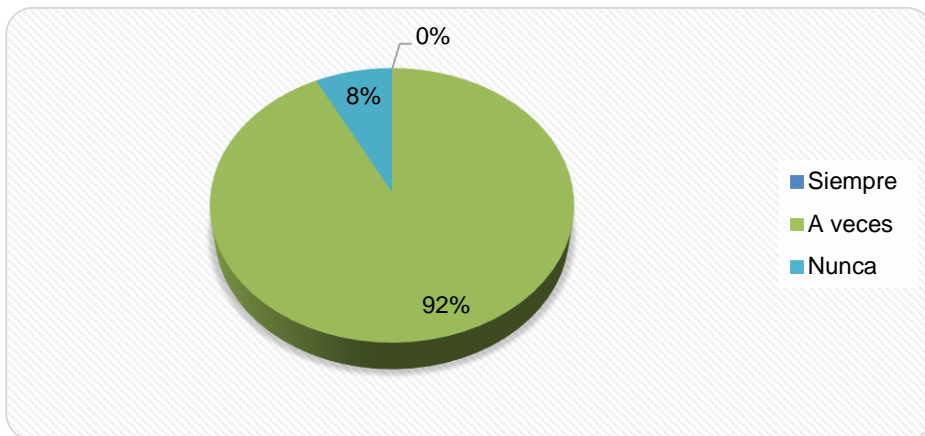
PREGUNTA 8: ¿En la Institución donde usted labora, que tipos de evaluación se realizan?



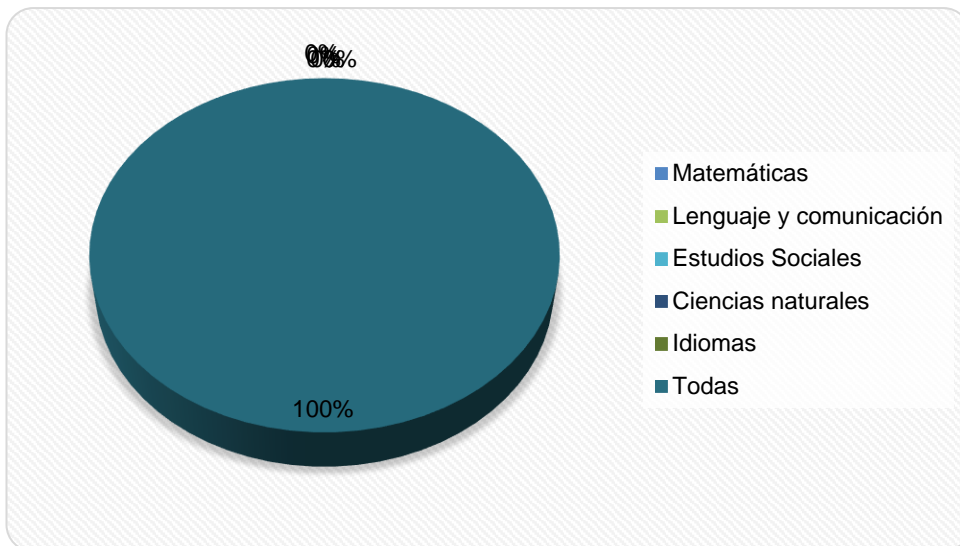
Pregunta 9: ¿Considera Usted que se debe privilegiar el desarrollo del pensamiento creativo por sobre la transmisión de contenidos en el aula?



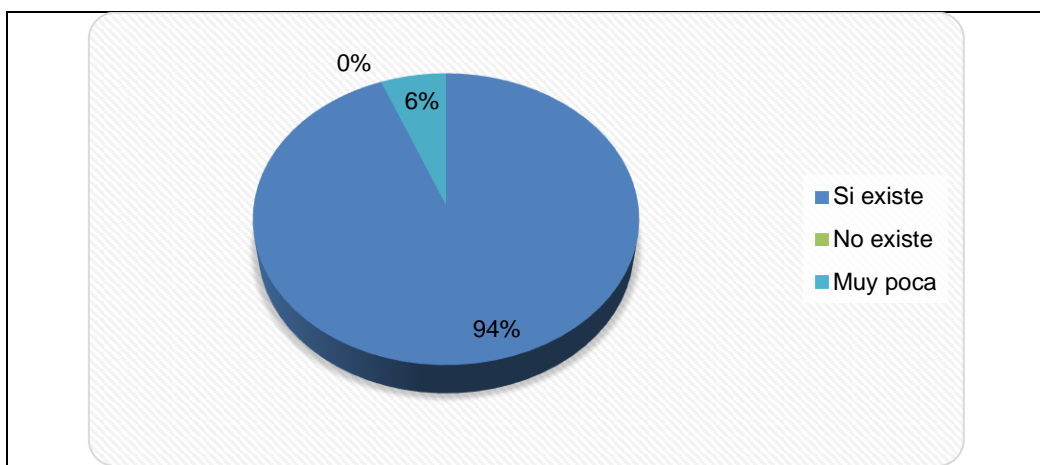
Pregunta 10: ¿Cree usted que evalúa el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en su área?



Pregunta 11: ¿En qué materias (áreas) del pensum del Instituto, crees que se puede desarrollar el pensamiento creativo?



Pregunta 12: ¿Crees que existe alguna relación entre desarrollar la creatividad y la formación de sujetos reflexivos?



2.2.5. Entrevista realizada al directivo del plantel

Parte de los métodos planteados para la recopilación de información se planteó hacer entrevistas a los directivos de la institución. En la tabla 40 se presenta el cuestionario aplicado en las entrevista a la Rectora de la Institución.

Tabla 40: Banco de preguntas para la entrevista a la Rectora de la Institución

Preguntas realizadas a la rectora de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.
¿Qué técnicas para engendrar nuevas e interesantes ideas desarrolla en el aula?
¿Por qué es importante desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes?
¿Es necesario analizar y evaluar las ideas para desarrollar el pensamiento creativo?
¿Cómo propone a sus estudiantes hacer el paso de la teoría a la práctica?
¿Qué parámetros considera al evaluar a sus estudiantes?
¿La Reforma Curricular Ecuatoriana ha sido aplicada correctamente en el sistema educativo ecuatoriano?
¿Los contenidos presentes en el currículo de la Reforma, facilitan el trabajo de habilidades cognitivas tendientes a desarrollarel pensamiento creativo?
¿Cree usted que se privilegia la transmisión de contenidos al desarrollo de destrezas en la educación ecuatoriana?

A continuación el análisis e interpretación

En la entrevista que se le realizó a la Directora de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil la Mg. Ketty Flores de Rivera, se pudo concluir en base a las preguntas formuladas y las respuestas obtenidas, que a partir de la autoevaluación institucional que se viene dando desde el año 2012, se busca en la Unidad Educativa obtener cambios en la enseñanza y en el rendimiento del plantel, por esto, a partir de los resultados en la evaluación

de los aprendizajes, se ha hecho una matriz de planificación estratégica para la resolución de los problemas presentados sea en rendimiento académico o en conducta.

La rectora afirma que las nuevas estrategias deben ir orientadas a al cumplimiento de los objetivos de la reforma curricular establecida por el Ministerio de Educación ecuatoriano. Por lo que se debe trabajar en conjunto con los docentes para implementar, en éste caso, una serie de estrategias creativas que van a contribuir en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de los educandos del tercero de bachillerato de la Institución. Sin embargo, la creatividad, no es sino solamente uno de los factores importantes que interviene en dicho proceso. El resultado de todos los factores involucrados en la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil, ha permitido obtener información para trabajar en esos punto débiles que provoca deserción en los bachilleres, por lo que ella cree es necesario realizar éste tipo de investigaciones que buscan el desarrollo de la educación en el país.

2.3. Verificación de Hipótesis

Para evaluar las hipótesis se emplea el método analítico. La comprobación de la hipótesis general se basa en las preguntas 1, realizadas a la Rectora de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil. Con los resultados de la encuesta se puede comprobar y afirmar la hipótesis general que al utilizar técnicas creativas en el proceso enseñanza aprendizaje, éstas influirán positivamente en el desarrollo de la creatividad de los educandos de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

La primera hipótesis particular planteada “Los factores Ambiente, Currículo y Contenido del proceso enseñanza- aprendizaje facilitan el desarrollo de la creatividad de los docentes.” Se comprueba en las encuestas realizadas a los docentes y educandos, puesto que ambos consideran que estos factores deben ser valorados ya que nos permite tener la información sobre el educando, dentro y fuera de la institución, el

desarrollo de hábitos de la mente, intereses, valores, creencias, así como el sentido de identidad que trae consigo.

La segunda hipótesis particular planteada “La aplicación de las disposiciones del proceso de enseñanza aprendizaje en las diferentes áreas, influye positivamente en el desarrollo de la creatividad de los docentes”. Se comprueba en las encuestas realizadas a los docentes y educandos, puesto que ambos consideran que las disposiciones dentro del proceso enseñanza aprendizaje son como una gelatina fáciles de cambiar y moldear porque el docente puede desarrollarlas y nutrirlas para formar hábitos en la mente que requiere el proceso de enseñanza aprendizaje.

La tercera hipótesis particular planteada “Las técnicas creativas favorecen el desarrollo de la creatividad en docentes y estudiante”. Se comprueba en las encuestas realizadas a los docentes y educandos, porque las técnicas creativas nos ofrecen nuevas estrategias que mejoran el proceso enseñanza aprendizaje.

Finalmente, la cuarta hipótesis particular planteada “El diseño de una guía de técnicas creativas promueve el desarrollo de la creatividad en docentes y estudiantes”, fue comprobada de manera afirmativa y positiva. Esto se pudo evidenciar sobre todo cuando en el aula de clase, los docentes y educandos que participaron en la Técnica de los 6 sombreros de De Bono, incrementaron su participación e interés en lo que se estaba aprendiendo, así por ejemplo pudimos observar que esta herramienta de apoyo permite opinar sobre un mismo tema desde diferentes puntos de vista, aprendimos la disciplina que exige las reglas de juego de la técnica, de las mismas que aprendimos el respeto a la opinión personal y por sobre todo evita las discusiones que no llevan a ningún análisis peor a una conclusión sobre un tema a tratar, favoreciendo incluso las reglas del buen vivir tan importantes hoy en día para nuestra sociedad.

Capítulo III

PROPUESTA DE CREACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA DE TÉCNICAS CREATIVAS

En los capítulos anteriores se realizó una revisión teórica y un estudio de la percepción de los estudiantes y personal docente sobre la importancia de la implementación de técnicas que promuevan la creatividad y el pensamiento crítico dentro del aula de clases. El principal hallazgo de esta investigación ha sido que, pese a que se considere importante y se comprenda la utilidad del desarrollo de la creatividad, son pocos los docentes que los incorporan en sus horas de clase.

Frente a esta realidad y como el aporte de esta investigación se ha elaborado una guía metodológica de técnicas creativas en el desarrollo del plan de aula como herramienta para motivar y potenciarla la creatividad en los educandos de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Guayaquil, de la ciudad del mismo nombre.

El presente capítulo desarrolla la propuesta metodológica, en la cual se prioriza la estrategia de los seis sombreros de Edward de Bono¹. Está pensado para ser una guía que los maestros de la Unidad Educativa Guayaquil puedan aplicar en sus espacios de clase, por lo tanto este capítulo está estructurado como si se tratara de un documento independiente que puede ser entregado a los maestros para su consulta permanente y aplicación.

En ese sentido, la propuesta presenta unos antecedentes, un pequeño resumen del diagnóstico realizado, los objetivos, la justificación, un resumen de los fundamentos teóricos que la sustentan en la que se explica a detalle la estrategia de los 6 sombreros y otras técnicas para el desarrollo de la creatividad; posteriormente se realiza la explicación para la

¹Esta estrategia metodológica se explicará con detalle más adelante.

implementación de estas técnicas metodológicas en el aula de clases, se analiza la factibilidad en varios aspectos, se determina el impacto y se propone un cronograma de implementación y seguimiento dentro del calendario académico de la Unidad Educativa. Finalmente este capítulo termina con la evaluación y validación de este material.

A continuación se presenta la guía metodológica de técnicas creativas para ser aplicada con los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Guayaquil.

3.1 Antecedentes

El país, en los últimos años ha venido experimentando una importante transformación en materia educativa que ha implicado reformas en las mallas curriculares y un proceso de capacitación a los docentes. Pese a eso, a lo largo de esta investigación se ha podido observar un alto índice de desmotivación en los estudiantes que conlleva a un malestar en los docentes debido a las actitudes de los educandos, los mismos que manifiesta en una falta de interés, poca participación y a veces aburrimiento durante las horas de clase.

Muchas instituciones, incluyendo la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil, tienen educandos que no están motivados a estudiar y no pueden resolver problemas de la vida diaria por diferentes causas, algunas de ellas son: paralelos con una población estudiantil que sobrepasa los 50 educandos lo que impide que tengan una educación personalizada, insuficientes docentes para cubrir las necesidades del plantel educativo, inadecuada infraestructura que responda a las necesidades de cada área del conocimiento, así como falta de equipos, instrumentos y herramientas para el aprendizaje, especialmente del idioma extranjero; falta de valores, desórdenes alimenticios y problemas nutricionales en las estudiantes; la poca colaboración de los padres de familia en el control de las tareas y las actividades de casa de sus representados; pocos hábitos de estudio, de lectura y escritura en los estudiantes; inconvenientes en la aplicación de

estrategias que incentiven el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico, uso de técnicas monótonas por parte de los docentes que producen aburrimiento en los educandos, inadecuada distribución del tiempo para el cumplimiento de los contenidos planificados en el currículo escolar, entre otros factores.

Esta guía pretende conseguir un incremento considerable en la motivación de los estudiantes a través de la aplicación de distintas técnicas durante las horas de clase, las mismas que están descritas en este documento metodológico. Con esto se podrá observar, por ejemplo, cómo la técnica de los 6 sombreros aplicada en los educandos provoca reacciones positivas y despierta la creatividad en ellos aumentando su interés por la asignatura impartida. Por otra parte permite a los docentes conocer a los educandos en otro contexto, sin presión de notas y aporten en el desarrollo de habilidades y destrezas para que se conviertan en individuos creativos y críticos de la sociedad ecuatoriana.

3.2 Diagnóstico

Según las evaluaciones realizadas por la propia Unidad Educativa Guayaquil, las asignaturas de matemáticas, lengua e inglés son las que los estudiantes de tercero de bachillerato reportan el rendimiento más bajo. Además de esto solo se cumple el 80% la planificación cada año, lo que implica que queden contenidos sin abarcar por falta de tiempo; siendo precisamente las actividades destinadas para desarrollar y fortalecer la creatividad y el pensamiento crítico y creativo las que no pueden ser cumplidas pese a que forman parte de los lineamientos del Bachillerato Unificado impuesto por el Ministerio de Educación.

De los datos cuantitativos levantados en esta investigación se logró evidenciar que la mayoría de los docentes reconoce la importancia de implementar técnicas que promuevan la creatividad y el pensamiento crítico en sus estudiantes, sin embargo de esto no los incorporan dentro de sus horas de clase; así mismo los estudiantes reclaman la necesidad

de que las asignaturas sean impartidas de una manera más lúdica y dinámica que despierte en ellos el interés por lo que están aprendiendo.

Frente a esto y con la intención de contribuir con el cumplimiento de los lineamientos del Ministerio de Educación, es necesario que el docente aplique y se incorporen en la planificación académica, técnicas que motiven a los estudiantes pero que a la vez sean factibles de ser implementadas. Entre las diversas propuestas que pueden existir, en esta guía se presentan cuatro técnicas, sin embargo se pone mayor énfasis en la de LOS 6 SOMBREROS, puesto que es fácil de aprender y utilizar, ayuda a desarrollar el trabajo cooperativo, da tiempo suficiente para el esfuerzo creativo, es un método práctico de pensar utilizando diferentes perspectivas lo que contribuye a formar jóvenes con una educación integral y competente.

3.3 Objetivo

3.3.1 Objetivo General

Contribuir al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Guayaquil, a través de la implementación de técnicas metodológicas que desarrollen la creatividad y el pensamiento crítico de los educandos.

3.3.2 Objetivo Específicos

Facilitar el desarrollo de la creatividad aplicando la estrategia los 6 sombreros en las diferentes asignaturas del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Guayaquil.

Dinamizar, mejorar y optimar el desempeño docente mediante la aplicación de la técnicas que fomenten la creatividad y el pensamiento crítico en los educandos.

Desarrollar en los estudiantes las habilidades que potencializa la estrategia de los seis sombreros como son la capacidad de representar roles, crear flexibilidad, identificar que existen distintos puntos de vista para resolver un mismo problema, respetar las reglas que establece esta dinámica, entre otras.

Impulsar la creatividad de los docentes fomentando la aplicación de distintas técnicas y la adaptación a sus necesidades laborales y al tipo de estudiantes con las que las desarrollan.

Crear, generar y soportar autoconfianza durante todo el camino del proceso de enseñanza-aprendizaje para que los alumnos y profesores no tengan miedo a experiencias nuevas, errores y se motiven a producir, comprender y transformar conocimientos ya adquiridos y re transmitirlos en la clase.

3.4 Justificación e Importancia

Identificadas las necesidades de los estudiantes y de los docentes, es necesario contar con recursos didácticos, como esta guía metodológica, que apoye al mejoramiento del rendimiento académico y la motivación de los educandos para trabajar activamente en clases, así como también para concluir sus estudios secundarios.

Para lograr este propósito se requiere de un material que proporcione al persona docente estrategias pedagógicas que dinamicen sus clases y les permita manejar adecuadamente salones de clase con una población estudiantil que sobrepasa los 50 educandos.

Esta guía busca desarrollar la creatividad y el pensamiento creativo tanto en los educandos como en los docentes puesto este documento parte de la interiorización del concepto de creatividad y la concientización de su importancia, así como de la utilidad del pensamiento crítico; esto supone

el desarrollo de habilidades, tanto en los estudiantes como en los maestros que aplican la guía y así enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.4.1 Importancia

La concientización sobre la importancia de la implementación de técnicas que desarrollen el pensamiento crítico y la creatividad en los estudiantes de la Unidad Educativa Guayaquil es vital puesto que permitirá mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y les brindará herramientas para afrontar los problemas de la vida diaria, así como también motivará a los profesores a impartir sus clases de una manera más dinámica y promoverá una relación más cercana con sus estudiantes, a la vez que les ayudará a desarrollarse de una mejor manera en su campo profesional.

Las técnicas que contiene esta guía apoyarán a los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que son útiles, fáciles de implementar y muy versátiles, adaptándose fácilmente a la planificación de las diferentes asignaturas que contenga la malla curricular. Además está pensada para ser utilizada en aulas con numerosos alumnos, resalta el rol que desempeña el docente durante su aplicación y los criterios de evaluación de acuerdo a la temática tratada.

3.5 Fundamentos teóricos de la propuesta

De las múltiples estrategias y técnicas existentes en los manuales pedagógicos para desarrollar la creatividad de los estudiantes, esta guía ha seleccionado cuatro que considera se adecúan mejor a las necesidades de la unidad Educativa Guayaquil y las ha adaptado a la realidad que afrontan los docentes al impartir sus asignaturas, responde a sus inquietudes y considera los gustos y preferencias de los educandos y docentes de esta institución. Las técnicas que desarrolla esta guía son: el manto del experto desarrollada por Heathcote (1980 en Padget, 2013:104); Pensamiento Logo Visual (LVT 2010, en Padget 2013: 105); TASC (Pensando Activamente en un contexto social) desarrollado por

Wallace (2010 en Padget, 2013: 104-105) y los sombreros pensantes desarrollada por De Bono (2000 en Padget, 2013:104); que será la técnica que se priorice para su aplicación en la Unidad Educativa.

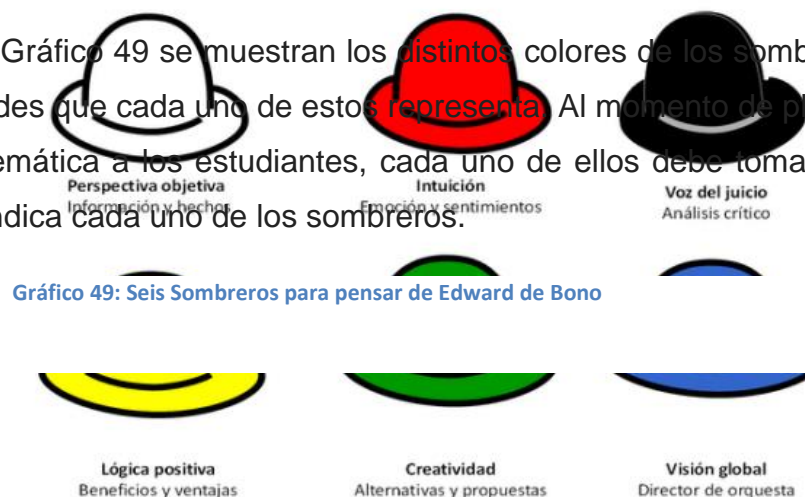
A continuación se procede a explicar cada una de estas técnicas y sus beneficios.

3.5.1 Técnica de los sombreros.

La técnica de los sombreros pensantes desarrollada por Edward De Bono (2000 en Padget, 2013:104) consiste en pensar desde distintas perspectivas. Se colocan 6 sombreros de distintos colores y cada uno representa una actitud al momento de enfrentar una situación, así por ejemplo los estudiantes toman diferentes problemas y discuten las posibles soluciones dependiendo de las diferentes características y puntos de vista que les proporciona el color de cada sombrero.

La clave de este método es que hay una separación entre el individuo y su opinión ya que cada sombrero representa una diferente forma de ver el problema en cuestión, esto permite que “los estudiantes sientan que tiene un empoderamiento y puedan pensar por ellos mismos ya que los grandes problemas están divididos en trozos más pequeños siendo posibles de manejar” (Padget, 2013:104).

En el Gráfico 49 se muestran los distintos colores de los sombreros y las actitudes que cada uno de estos representa. Al momento de plantear una problemática a los estudiantes, cada uno de ellos debe tomar la actitud que indica cada uno de los sombreros.



Fuente: Villanueva Chang, 2012

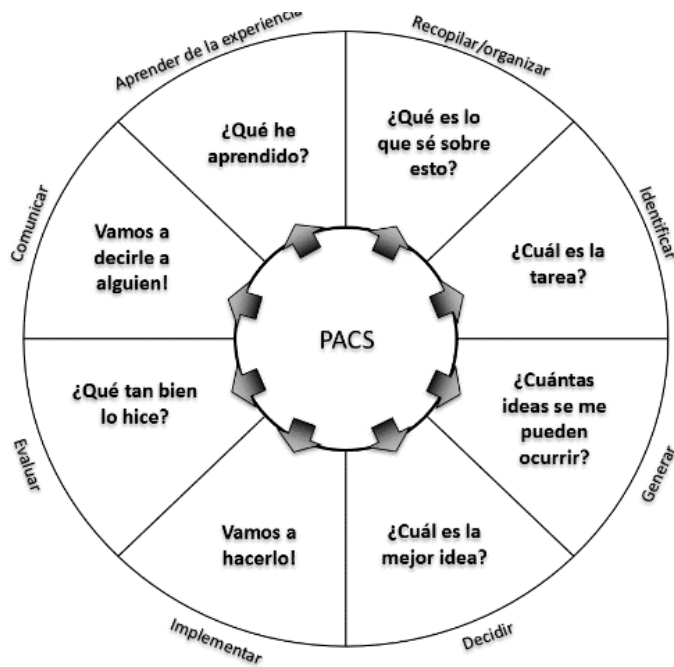
3.5.2 Técnica de pensar activamente en un contexto social

Pensando activamente en un contexto social, PACS, es un marco de pensamiento de habilidades creado por Wallace (en Padgett 2013: 104-105). Esta metodología se enfoca en el proceso de desarrollar el pensamiento del estudiante en un contexto determinado (en Padgett 2013: 105); comienza con la recopilación del conocimiento que el estudiante posee ya que es él quien identifica el problema y las preguntas que plantea, por lo que las ideas son producidas, luego seleccionadas y finalmente implementadas.

La parte de evaluar y comunicar las ideas a otra persona y reflexionar acerca de esta experiencia es lo que completa el ciclo. Lo importante de este método es que se desmenuza el problema en pequeñas partes que son fáciles de digerir donde el estudiante transforma sus conocimientos de lo que ya sabe a algo nuevo y es capaz de transmitirlo en otros.

En el Gráfico 50 se muestra la rueda de Pacs que plantea ciertas preguntas y momentos que se deben ir resolviendo frente a los problemas planteados por el estudiante.

Gráfico 50: La Rueda de Pacs



Fuente: Belle Wallace 2010.

Traducido por: Zoila Díaz.

3.5.3 Técnica del Pensamiento Logo Visual.

Otra técnica es el Pensamiento Logo Visual (LVT), donde grupos pequeños de aprendices son parte de un proceso central y cíclico que empieza con el reconocimiento del problema expresado de forma abierta a través de una pregunta abierta. Entonces, después de recolectar lo que

ya saben los aprendices a través de las respuestas a la pregunta clave en cortas oraciones que son colándolas en figuras que pueden despegarse y pegarse fácilmente de la pizarra, se agrupados y reorganizados los pensamientos dependiendo la forma en la que la discusión se va desarrollando y cómo el grupo construye sus argumentaciones. (Best & Varney, 2005 en Padgett 2013: 105).

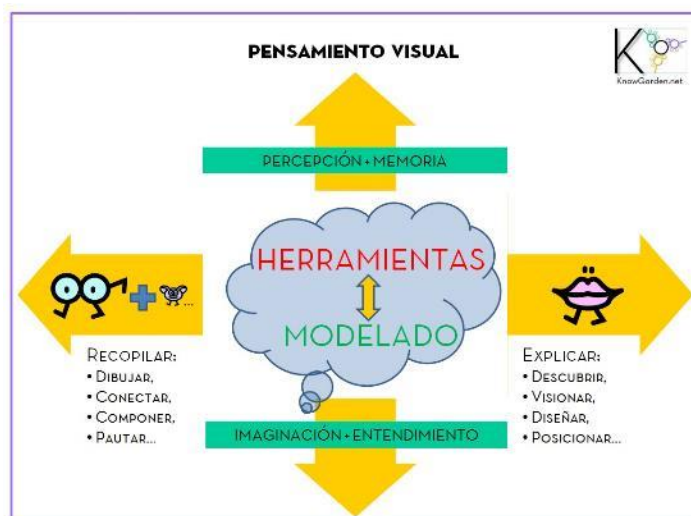
Lo valioso de esta técnica es que permite mostrar las relaciones de ideas y pensamientos originales, las que son nuevas y las inesperadas, mientras se reorganizan en la pizarra. Finalmente se llega a entender el problema de una manera distinta a partir del conocimiento original del cual partieron los estudiantes. Este proceso permite el desarrollo de una conversación profunda de los estudiantes que luego se ve reflejada en el proceso de toma de decisiones.

Algunos de los beneficios de este método incluyen la flexibilidad física que permite hacer cambios en la mente y la forma en la que estos están organizados y se reorganizan para ser discutidos y así llegar a nuevo pensamiento que emerge de esta discusión y estos pensamientos pueden ser permanentes o temporales.

También, los aprendices pueden entender la importancia de su contribución cuándo ven sus pensamientos en la pizarra en relación a otros así que empiezan a apreciar la democracia, sinergia y que son parte de este proceso. La visibilidad de la pizarra permite a profesores y aprendices a no solo pensar en que el grupo está haciendo, sino como el grupo lo está pensando.

En el Gráfico 51 se grafica la estructura de esta técnica pedagógica para el fomento de la creatividad y el pensamiento crítico.

Gráfico 51: El pensamiento Logo-visual



Fuente: Sató i Geli & Catalán Vega, 2014.

3.5.4 Técnica del Manto del Experto

Esta es una metodología desarrollada por el manto del experto desarrollada por Dorothy Heathcote quien llevó las técnicas teatrales a la enseñanza escolar. En esta técnica, los papeles del maestro y el estudiante se revierten y es este último el que desempeñará el papel del experto en determinado campo del conocimiento, por lo tanto es el alumno el que transmite sus saberes al resto del grupo.

Através del teatro, los estudiantes son partícipes activos del conocimiento y desarrollan su pensamiento crítico, puesto que deben desempeñar un rol específico y desarrollar dentro de ellos todos los elementos necesarios para que su conocimiento sea validado por el resto de “expertos” que tiene el salón de clase, el maestro se convierte en un facilitador del proceso de aprendizaje y no un transmisor de información a sus alumnos.

3.6 Vicnulación Curricular

Cada estrategia que se elabora en esta guía integra los contenidos del pensum académico del tercero de bachillerato con base en las normativas del Ministerio de Educación del Ecuador en la que se establece que se debe estimular la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes.

En cada estrategia propuesta, a través de un tema seleccionado del contenido del tercer año de bachillerato, se describe la técnica a emplear, el objetivo que se persigue y se indica el procedimiento a seguir según la estrategia para la orientación al docente, reforzando así las fases del conocimiento tanto formativo, como cognitivo e investigativo.

3.6.1 Fundamentación Filosófica

Esta guía se fundamenta en la necesidad de que exista continuidad, activa creación y profundidad de las destrezas internas como externas de los estudiantes en especial las de: evaluar, criticar, reflexionar, transferir conocimientos a otros, aplicar los conocimientos aprendidos en las situaciones o problemas de la vida diaria, crear productos novedosos e útiles, entre otras.

Estas destrezas externas e internas son necesarias afianzar para mejorar y desarrollar la creatividad y pensamiento crítico en los estudiantes. De esta manera se podrá asegurar el éxito de los futuros profesionales, equipándoles con todas las habilidades necesarias para poder desenvolverse en la sociedad como individuos críticos del ambiente, la sociedad y la cultura en la que viven.

3.6.2 Fundamentación Educativa

El docente mediante esta guía, tendrá un recurso pedagógico que, mediante las estrategias descritas aquí, le permitirá ayudar a los educandos a adquirir y desarrollar habilidades básicas como: hablar, leer, escuchar, escribir, clasificar, razonar, comparar e investigar, así como contar con habilidades superiores como: desarrollar el pensamiento crítico y creativo, la lógica, deducir, procesar información, respetar los diferentes puntos de vista, ser críticos en sus opiniones y juicios, ser creativos y usar el pensamiento crítico para resolver problemas, transformar el conocimiento adquirido y aplicarlo a los problemas de la vida diaria.

3.6.3 Fundamentación Psicológica

Esta guía se fundamenta en el hecho de que estas estrategias ayudarán a la comprensión de contenidos específicos difíciles de asimilar, a la resolución de conflictos, a la colaboración en grupo, a la interacción social con el docente y en el grupo de estudiantes.

Esto contribuirá a compartir la responsabilidad entre el docente y el educando durante el diseño curricular, así, el docente podrá conocer al educando junto a su historia, experiencias y los conocimientos aprendidos dentro y fuera del plantel, logrando dar apoyo emocional y psicológico si es necesario. También se podrá recopilar y plasmar los intereses e inquietudes de los educandos en la planificación y así evitar el aburrimiento y desinterés por parte de los alumnos y del docente mismo.

3.7 Descripción de la propuesta

Esta guía es un documento auto instructivo en el sentido de que se encuentra información descriptiva sobre los procedimientos a seguir para llevar a cabo las diferentes estrategias presentadas, las mismas que pueden ser aplicadas en las diferentes asignaturas que brinda la Institución a sus estudiantes, de esta manera este recurso didáctico puede ser modificado, acoplándose a las necesidades de cada profesor y su asignatura que imparte.

La guía considera aspectos formativos, cognitivos e investigativos mediante estrategias pedagógicas para usar y desarrollar junto a los alumnos. La información recopilada aquí se convierte en un medio interactivo que sirve como plataforma de desarrollo, soporte y ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje y su impacto en la creatividad de los educandos, logrando así la motivación, independencia de evaluar y expresar una opinión crítica de los diferentes canales de información disponibles para los educandos.

En cada estrategia se selecciona un tema del contenido del tercer año de bachillerato, se especifica la técnica a emplear, el objetivo que se persigue alcanzar, la habilidad básica, la habilidad superior para despertar o desarrollar la creatividad y el detalle de los pasos a seguir para llevarla a cabo por el docente.

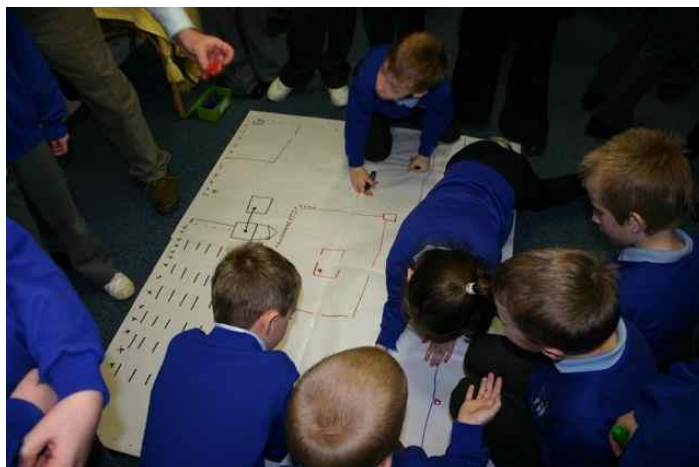
A continuación se describen las estrategias:

3.7.1 Estrategia 1: El Manto del Experto (MoE)

Esta estrategia ha sido creada por Heathcote y parte de la escenificación teatral y la aplica a la investigación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Bajo esta estrategia, tanto el profesor y como los estudiantes asumen roles funcionales transformándose en un grupo de personas expertos en un tema y deben buscar la solución a un problema determinado desde la perspectiva del personaje que interpretan. Para lograr el objetivo deberán investigar y apropiarse de los argumentos que los expertos manejarían para analizar la situación en la que se encuentran, así el cumpliendo las tareas asignadas debe ser ejecutada con responsabilidad y el equipo resuelve la problemática de manera colaborativa.

Gráfico 52: El Manto del Experto (MoE) creado por Heathcote

EI I



Fuente: www.mantleoftheexpert.com.

- a) **Tema:** La noticia- Los medios de comunicación.
- b) **Objetivo:** Desarrollar en los estudiantes la capacidad de asumir papeles distintos, expresar sus ideas y sentirse dueños del conocimiento al asumir el rol de los expertos en un tema, permitiéndoles analizar los problemas desde puntos de vista distintos.
- c) **Habilidades a entrenar y desarrollar:**
 - a. **Habilidades básicas:** la clasificación, comparación, observación, descripción, diferenciación, trabajo en equipo y sentido de cooperación entre los adolescentes, motivación por aprender e investigar.
 - b. **Habilidades superiores:** Respeto y tolerancia a la divergencias de puntos de vista distintos al suyo, apropiación y defensa de creencias, ser crítico de la información mediante el análisis y la reflexión, estímulo de las relaciones interpersonales, transformar los conocimientos aprendidos a la vida diaria mediante la redacción de una vivencia personal sobre el tema investigado.
- d) **Material:** la comunidad de la investigación como base a través de artículos o documentales en el internet, noticias de radio, tv, blogs.
- e) **Preparación:** “un grupo de estudiantes, toma el rol de expertos-exploradores, arqueólogos, doctores, profesores, abogados, refugiados que huyen- donde encuentran soluciones a los problemas y respuestas a las preguntas” (Heathcote 1980 en Padget, 2013:104).
- f) **Aplicación:** Para generar interés en las alumnas de tercero de bachillerato se otorga la oportunidad de escoger el tema en cuanto a la problemática que las aqueja socialmente en el último año de estudios del bachillerato. A continuación se realiza los siguientes pasos:
 - a. Preguntas dirigidas acerca de qué temas creen que aquejan socialmente a los jóvenes en la actualidad. Así se parte de los conocimientos previos conocidos por ellas mismas.

- b. Escribir en la pizarra las diferentes opciones acerca del tema y roles a tomar para una votación democrática. Siendo un tema escogidos por ellas se despierta la curiosidad y motivación de las adolescentes.
- c. Con el tema y los roles escogidos, se planta formar grupos de 5 a 6 alumnas y agrupar a todas bajo los diferentes roles que existen. Si hay estudiantes que sobran, podrán ejercer otros roles que se explican más adelante.
- d. Dependiendo de cada rol se organizan los grupos y las diferentes fuentes de información a ser usadas para llevar a cabo el papel de expertos en su tema.
- e. Se investiga los diferentes criterios a discutir, puntos de vista a defender y esquivar.
- f. Se hace un listado de las causas del problema de acuerdo al criterio de cada grupo experto en el tema y se escribe en un papelógrafo.
- g. Se expone los criterios y puntos de vista de ambos grupos incluyendo un tiempo para la réplica por parte cada grupo, se destina a ello 10 a 15 minutos.
- h. Se publica el listado de las causas del problema en la pizarra y se realiza un listado de posibles soluciones en cada grupo de acuerdo al tipo de conocimiento en cada grupo de expertos ha planteado.
- i. Se escoge las causas de mayor sustento crítico en la pizarra y se realiza un debate en donde un grupo se encarga de defender su criterio y el otro de cuestionarlo. Los alumnos que no hayan participado en las otras actividades podrían ser incluidos aquí.
- j. Se redacta un ensayo en donde se cuente una vivencia personal o ficticia de una amiga/o, vecino, familiar que haya sido afectado por esta problemática en los últimos cinco años.

3.7.2 Estrategia 2: Los sombreros pensantes

Esta técnica desarrollada por De Bono (2000 en Padgett, 2013:104) puede ser usado en diferentes materias del currículo escolar, anteriormente ya se explicó su utilidad y funcionalidad, por lo que se procederá a ponerlo en práctica.

En el Gráfico 53 se observa la aplicación de esta estrategia en la Institución con las alumnas de tercero de bachillerato, en este caso, en lugar de sombreros se utilizaron viseras para identificar los grupos y las actitudes que cada una de ellas debía asumir.

Gráfico 53: Dinámica de los Seis Sombreros aplicado en la Unidad Educativa Guayaquil



Fuente: Unidad Educativa Guayaquil

Autora: Zoila Díaz

- a. **Tema:** El embarazo adolescente
- b. **Objetivo:** Permitir que el estudiante categorice los pensamientos y piense de una manera a la vez. Los sombreros despojan las ideas personalizadas ya que el estudiante no expresa una opinión o pensamiento sino que más bien el sombrero lo hace por ellos.

Funciona con aprendices de todas las edades y se enfoca en el entrenamiento de su pensamiento propio y en la resolución de problemas y planificación.

c. Habilidades a entrenar y desarrollar:

a. **Habilidades básicas:** la clasificación de problemas en partes para luego resolver el conjunto, observación, descripción, diferenciación, trabajar en equipo y sentido de cooperación entre los adolescentes, motivación por aprender e investigar, autoconfianza.

b. **Habilidades superiores:** Resolución de problemas, planificación, empoderamiento de sus opiniones y propias soluciones, entrenar su pensamiento por sí mismos, despersonalizar las opiniones del estudiante,

d. Material: sombreros de diferentes colores, artículos o documentales en el internet, noticias de radio, tv, blogs.

e. Preparación: Consisten en que los estudiantes tomen diferentes problemas y discutan las posibles soluciones dependiendo de las diferentes características y puntos de vista de cada color de sombrero. La clave de este método es que hay una separación entre el individuo y su opinión ya que cada sombrero tiene un color diferente y el objetivo de esto es que cada color representa una diferente forma de ver el problema en cuestión. Esto permite que “los estudiantes sientan que tiene un empoderamiento y puedan pensar por ellos mismos ya que los grandes problemas están divididos en trozos más pequeños siendo posibles de manejar” (Padget, 2013:104).

f. Aplicación: Para fortalecer el pensamiento crítico y la creatividad a través del análisis de un tema particular, en este caso el embarazo en las adolescentes, que es una realidad donde todas las estudiantes en el bachillerato son testigos. Se busca el optar por medidas preventivas para esto y se inicia:

a. Escribiendo en la pizarra los diferentes colores y sus representaciones de pensamientos asignadas a cada uno de los sombreros. Cada sombrero tiene un color diferente y

representa a diferentes formas de pensar. A continuación se detalla el color y el pensamiento de cada sombrero así:

Sombrero negro: Se enfoca en hacer pensar críticamente y analíticamente al estudiante acerca de las dificultades y problemas potenciales. Los estudiantes tienen que pensar y luego examinar las preguntas condicionales tales como: ¿Qué se podría hacer si el número de embarazos de niñas sube al 90% y por qué las niñas dejan de estudiar justo en su último año de bachillerato?.

Sombrero blanco: ¿Qué información se necesita? Este sombrero ayuda al estudiante a separar la ficción y los hechos. Se lo puede comparar como un papel blanco donde se escribe todo lo que los estudiantes saben al respecto de este tema en este grupo.

Sombrero rojo: ¿Cómo nos sentimos acerca de esta idea? Este sombrero permite a los estudiantes (pensadores) explorar emociones sin justificaciones. Están preparados para escuchar frases como: No me siento bien con esta idea, o qué gran sugerencia.

Sombrero amarillo: ¿Qué es lo bueno acerca de esta idea? Este es el sombrero del pensamiento optimista. Los estudiantes que visten este sombrero deben pensar en beneficios y ventajas de la idea propuesta.

Sombrero verde: ¿Qué es posible sin limitaciones? El sombrero de la creatividad, donde los que lo llevan puesto permanece en una etapa de percepción, sin la necesidad de evaluar las ideas, haciendo que todas las posibilidades sean tomadas en cuenta hasta ser agotadas.

Sombrero azul: ¿Qué sombreros pensantes se necesitan? Los estudiantes que llevan este sombrero son los que consideran el problema en su totalidad. Este es el sombrero donde se enfoca y entrena el pensamiento o meta-cognición. Los que llevan este sombrero pueden llegar a una conclusión. Este sombrero también puede ser usado para

decidir el orden de los sombreros a usar cuando se piensa acerca de un tema en específico.

- b. Los sombreros pueden ser usados en diferentes órdenes y solo un sombrero a la vez. No todos los sombreros deben ser utilizados pero este depende de la edad de los participantes. Los sombreros pueden ser introducidos uno a la vez hasta que el estudiante tenga la confianza suficiente de qué tipo de pensamiento representa cada sombrero. En esta propuesta se empieza con el sombrero negro como se mencionó anteriormente y se examina la pregunta.
- c. Se conforman grupos de estudiantes de 5 a 6 a alumnas.
- d. Cada grupo se divide en sombreros de diferentes colores dependiendo en que estación quieren pertenecer, trabajar y representar en su clase. Las estudiantes toman voluntariamente una estación, se produce un sentido de libertad y auto confianza que ayuda al educando a desarrollar lo que se pide bajo el uso de ese sombrero específico.
- e. Se procede a clasificar las estaciones dependiendo de los colores de los sombreros y se establecen los grupos.
- f. Se hace una lluvia de ideas con los participantes del sombrero blanco acerca de los factores sociales, familiares y económicos que inciden en el embarazo estudiantil partiendo de los conocimientos propios de los participantes de este grupo. Si es necesario, se puede buscar información extra en el internet para tener hechos y cifras concretas.
- g. Se presenta la información recogida a todos los grupos mediante una exposición y se pregunta a grupo del sombrero negro si tienen algo más que adherir a lo expuesto o si hay algún punto que no están de acuerdo en que sea tomado en cuenta.
- h. Los participantes del sombrero azul se reúnen y toman una decisión de cómo se continuara con el proceso para llegar a una conclusión. Se presenta su idea a los grupos o

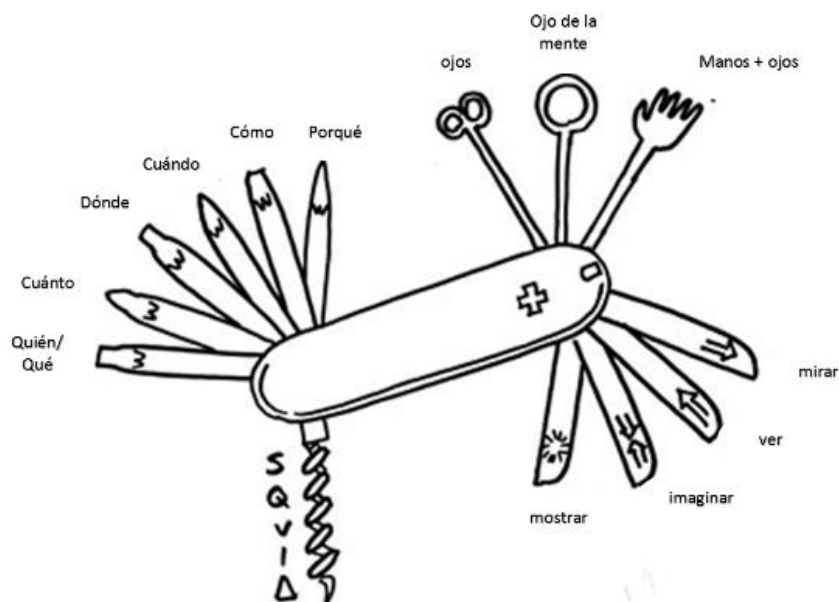
alternativamente se re organiza el orden de los sombreros sino se ha podido llegar a un consenso sobre qué hacer ante la problemática.

- i. Los participantes del sombrero rojo exploran sus emociones al respecto de esta idea.
- j. Los participantes del sombrero amarillo presentan el lado positivo de esta idea y los del sombrero negro el otro lado de la moneda de estas ideas.
- k. Los del sombrero verde presentan alternativas a los comentarios escuchados.
- l. Los del sombrero azul dan la conclusión a la que han llegado.

3.7.3 Estrategia 3: Pensando Activamente en un contexto social (TACS)

Es un marco de pensamiento de habilidades creado por Wallace (en Padget 2013: 104-105). Este método puede ser usado en diferentes materias del currículo escolar.

Gráfico 54: Herramientas para el pensamiento visual



Fuente: Roam, 2013

- a. **Tema:** Completando la historia del principito en francés
- b. **Objetivo:** Desarrollar el pensamiento del estudiante en un proceso colaborativo de 8 etapas conocido como TASC (2010 en Padgett 2013:105). Lo importante de este método es que se desmenuza el problema en pequeñas partes que son fáciles de digerir donde el aprendiz transforma sus conocimientos de lo que ya sabe a algo nuevo ya que es capaz de transmitirlo en otros.
- c. **Habilidades a entrenar y desarrollar:**
 - a. **Habilidades básicas:** La interpretación, comparación, observación, descripción, diferenciación, trabajo en equipo y sentido de cooperación entre los adolescentes, motivación por aprender e investigar.
 - b. **Habilidades superiores:** Desarrollar el pensamiento crítico, transformación de conocimientos a otros, creatividad a través de transformar sus propios conocimientos en algo nuevo, ser crítico de la información mediante el análisis y la reflexión, estímulo de las relaciones interpersonales y socialización.
- d. **Material:** película del principito disponible en internet en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=2dFlqmQMJGI>
- e. **Preparación:** Comienza con la recopilación del conocimiento que el aprendiz posee ya que es el aprendiz quien identifica el problema y las preguntas que plantea. Por lo que las ideas son producidas, luego seleccionadas y finalmente implementadas. La parte de evaluar y comunicar las ideas a otra persona y reflexionar acerca de esta experiencia es lo que completa el ciclo.
- f. **Aplicación:**
 - a. Se proyecta parte de la película del Principito, esta obra del autor Saint Exupéry, famoso escritor francés. Un clásico de la literatura francesa. Trata de la historia de un niño que deja a su flor y su oveja para ir a explorar el mundo. Se analiza en grupo el resumen de la obra con la finalidad que la identificación de personajes sea debido al conocimiento

general de la misma. Posteriormente se proyecta la película y se interrumpe la proyección en la escena en la que el piloto encuentra al principito en el desierto que está muriendo porque una boa lo pica.

- b. Se hace una lluvia de ideas acerca de características generales de los héroes en francés a través de la historia. De esta manera se recopila el conocimiento que el aprendiz posee haciéndolo participar activamente en la clase y motivándolo a ser parte de la misma entrenando sus habilidades orales en francés para describir a una persona, en este caso al héroe.
- c. El docente forma los grupos de trabajo de entre 5-6 alumnas. Se entrega una hoja donde se encuentran dos círculos anillados y los grupos deben poner las características que encuentran en común entre el principito como héroe y los demás héroes generales de la historia en francés.
- d. En los grupos, se discute y se identifica el problema que enfrenta el piloto al tener que decidir si dejar ahí al Principito o no y se plantea la pregunta ¿ qué es lo que se cree que pueda pasar?.
- e. En este mismo papel se encuentra un espacio lleno de líneas en blanco para ser llenado con los posibles desenlaces de la escena. Es aquí donde las ideas producidas por los estudiantes se escriben. Se pide que escriban como mínimos dos alternativas y luego deben seleccionar una y la presentan en sus grupos.
- f. Después de que cada grupo haya escuchado a sus participantes, vota por una alternativa al desenlace de la escena. Se implementada este desenlace mediante la representación de los personajes y escenifica el posible final. El hecho de poder evaluar una alternativa y luego comunicarla a otra persona mediante la escenificación de la misma y reflexionar acerca de esta experiencia es lo que completa el ciclo de esta estrategia.

3.7.4 Estrategia 4: Pensamiento Logo Visual (LVT)

Esta técnica fue creada por Best y Varney (2005 en Padgett, 2013:105), donde grupos pequeños de aprendices son parte de un proceso central cíclico.

- a. **Tema:** Las maneras en que los crímenes pueden afectar a los jóvenes.
- b. **Objetivo:** Mostrar relaciones originales que son nuevas e inesperadas entre las ideas y pensamientos que están en la pizarra en el proceso de organización. Finalmente, se llega a la aplicación de los nuevos entendimientos en reacción a los retos originales. Este proceso permite el desarrollo de una conversación profunda de los aprendices que luego se ve reflejada en el proceso de tomar una decisión.
- c. **Habilidades a entrenar y desarrollar:**
 - a. **Habilidades básicas:** la interpretación, la reflexión, comparación, observación, descripción, diferenciación, trabajar en equipo y sentido de cooperación entre los adolescentes, motivación por aprender e investigar, razonamiento
 - b. **Habilidades superiores:** Deducción, procesamiento de información, producción de analogías, Desarrollar el pensamiento crítico y creativo, creatividad a través de transformar sus propios conocimientos en algo nuevo, ser crítico de la información mediante el análisis y la reflexión, estímulo de las relaciones interpersonales y socialización.
- d. **Material:** Video sobre un ataque al conductor de un taxi en Ecuador hace 6 meses, disponible en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=onocYxMDpg4>, figuras autoadhesivas de diferentes formas y colores para pegar en la pizarra, mesas grandes para la discusión.
- e. **Preparación:** Grupos pequeños de educandos son parte de un proceso central cíclico que empieza con el reconocimiento del

problema expresado de forma abierta a través de una pregunta abierta. En este caso la pregunta abierta es: ¿De qué maneras los crímenes pueden afectar a los jóvenes?

f. Aplicación:

- a. Se realizan preguntas acerca de los conocimientos previos de los estudiantes sobre los crímenes en Ecuador. El uso de mesas grandes, hace fácil el proceso de los grupos para discutir, mostrar y compartir sus ideas con otros en el grupo de trabajo o afuera de este.
- b. Se recolecta lo que ya saben los educandos a través de las respuestas a la pregunta clave en cortas oraciones colándolas en figuras que pueden despegarse y pegarse fácilmente de la pizarra. Esto permite que los educandos puedan entender la importancia de su contribución cuando ven sus pensamientos en la pizarra en relación a otros, así empiezan a apreciar la democracia, sinergia y reconocen que son parte de este proceso.
- c. Se observa el video que se seleccionó por su relación con el tema evidenciando una triste realidad en el país y despertando la motivación a participar de la actividad.
- d. Se discuten los pensamientos como producto de ver el video y se anotan en la pizarra en caso de no haber sido expuesto anteriormente. Estos pensamientos pueden ser agrupados y reorganizados dependiendo de las discusiones que se desarrollan (Best & Varney, 2005 en Padgett 2013: 105). La visibilidad de la pizarra permite a profesores y aprendices a no solo pensar en que el grupo está haciendo, sino como el grupo lo está pensando.
- e. Se forma un mapa conceptual con los pensamientos reorganizados en la pizarra que han sido argumentados después de ver el video. Esto demuestra que existe una flexibilidad en el pensamiento, que algunas ideas son temporales y pueden ser reorganizadas luego de una discusión argumentada, así se crearán nuevas ideas, las

mismas que pueden ser visualizadas en el mapa conceptual que se ha construido en la pantalla.

3.8 Factibilidad de la propuesta

3.8.1 Financiera

En el campo financiero, la implementación de esta guía es perfectamente factible puesto que se requiere de un muy bajo presupuesto y se optimizan los recursos tecnológicos existentes en la institución tales como:

- Proyectores en las clases
- Laboratorios de informática
- Conexión a internet

Para la escenificación se necesita de:

- Cuaderno de apuntes
- Argumento
- Protagonistas
- Vestuario (no existe en el colegio pero las alumnas podrán traer material de sus casas para realizar sus propias creaciones y vestimentas).
- Mesas
- Sillas

3.8.2 Técnica

La Institución educativa ha sido equipada con proyectores y computadoras en los salones de clase, además cada profesor ha recibido una computadora lo cual es un indicativo que la institución educativa posee los recursos suficientes para la aplicación de esta propuesta y se cree que el rendimiento académico en las diferentes asignaturas puede ser mejorado al aplicar la guía metodológica.

Es indudable que serán necesarios incluir cambios dependiendo de las necesidades y situaciones de cada clase y edad de los estudiantes. También constituye una herramienta útil para el docente como recurso didáctico ya que se relacionan los contenidos de las diferentes asignaturas con películas, juegos, artículos de investigación que generan motivación, desarrollan y fortalecen las habilidades de pensamiento crítico y creativo en las alumnas.

3.8.3 Institucional

La aplicación de esta guía cuenta con el respaldo de las autoridades pedagógicas del plantel, tanto del Vicerrector académico, como del Director de la Comisión Técnico Pedagógica y de los Directores de las diferentes áreas, por lo que es posible incorporarla dentro del calendario académico y así aportar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y apoyar a los docentes de las diferentes asignaturas para en la capacitación y socialización del contenido de este material pedagógico, para que posteriormente estén en la capacidad de transmitir lo aprendido y aplicarlo en el aula de clase.

3.9 Impacto

3.9.1 En lo Social

Con el uso de esta guía se busca que los educandos logren desarrollar sus habilidades sociales y ciudadanas, esto incluye que sean individuos críticos y creativos, capaces de contribuir a la sociedad ecuatoriana transmitiendo conocimientos y transformando el ambiente y sociedad en la que se desenvuelven, comunicando sus conocimientos y experiencias a los demás y fortificando las interacciones sociales, logrando así una mejor sociedad para vivir ya que son individuos que pueden tomar decisiones y resolver conflictos. Además son capaces de respetar y reconocer los puntos de vista de otros siendo tolerantes y también sensitivos.

3.9.2 En lo Educativo

Esta guía busca sentar las bases e inspirar a los docentes a hacer cambios en este material, adoptándolo a sus necesidades y a las asignaturas que imparten para fomentar y desarrollar la creatividad y pensamiento crítico en los jóvenes y niños, de esta manera se estará educando profesionales reflexivos y capaces de adaptarse a las diferentes situaciones tanto en el ámbito profesional como emocional. Esta guía y sus técnicas serán las herramientas que les permitirá subsistir y resolver conflictos o problemas que se les presente en cualquier ámbito de sus vidas.

3.10 Ejecución de la propuesta

Para llevar a cabo esta guía se realizarán las siguientes gestiones y procesos:

- a. Coordinar la actividad a realizar con la Dirección Académica.
- b. Incluir en el calendario de las jornadas de capacitación a realizarse durante el mes de Febrero del 2015, un taller para en el que se transfiera el contenido de esta guía a los docentes. El taller a realizarse se denominará “Enseñando para la creatividad: Cómo formar actitudes creativas en los educandos y docentes”.

La planeación a continuación:

Tabla 41: Planificación

Actividad	Febrero 2 – 6			
Taller 1: Enseñando para la creatividad: Cómo formar actitudes creativas en los educandos y docentes.				

Total horas : 4				
-----------------	--	--	--	--

3.11 Evaluación de la propuesta

Después de haber impartido el taller, se llevará a cabo una evaluación donde se asignará a los docentes en grupos dependiendo de las áreas que tengan a cargo y se les solicitará hacer una guía metodológica que usarían en sus clases tomando el material entregado en el taller como base y permitiendo que se realicen adaptaciones dependiendo de sus necesidades.

Posteriormente se hará una exposición de estas guías para que así todos los docentes escuchen y obtengan inspiración de las variaciones hechas y compartan ideas que podrían aplicar en el futuro.

3.12 Validación de la propuesta

Finalmente cuando sea mediados del nuevo año escolar se solicitará hacer una reunión de todas las áreas de la Institución Educativa y compartir las experiencias de los docentes a partir de la ejecución de las guías en sus clases y ver analizar los logros alcanzados en las diferentes áreas, tanto en las actitudes como en el rendimiento académico de los educandos.

CONCLUSIONES

El desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en el aula, cubre parcialmente la necesidad de desarrollar la creatividad en los educandos en la institución ya que los conocimientos sobre que es la creatividad, que implica ser creativo y usar el pensamiento crítico en el aula han sido aprendidos parcialmente y erróneamente por parte de los educandos y de los docentes.

Los docentes están conscientes parcialmente del potencial de la creatividad, los factores que involucran ser creativo y fomentar la creatividad en el aula. Esto hace que sus prácticas docentes fomenten parcialmente las disposiciones del proceso enseñanza aprendizaje en sus educandos como: Resiliencia, Reciprocidad, Reflexibilidad y Recursos infinitos que son los puntos de partida cuando se abordan tareas cognitivas en el aula.

Al analizar la evidencia se confirma que los educandos presentan mayor creatividad cuando son expuestas a métodos que promueven la creatividad en el aula. Y en este caso se demuestra que los estudiantes han sido expuestos a métodos que promueven la creatividad en el aula parcialmente produciendo no se haya desarrollado todo su potencial creativo.

Esto se debe a que los maestros no aplicas técnicas ni metodologías que hagan de los estudiantes personas críticas y creativas, en parte por falta de conocimientos, así como también por un poco apertura de los dirigentes de la institución. Ésto provoca desmotivación tanto para aprender como para enseñar, bajo rendimiento, y falta de habilidades lógicas que generan problemas en las diferentes materias en el colegio como matemáticas, idioma extranjero y lengua, lo que a su vez crean problemas no solo académicos sino también en la vida personal del educando.

Lo que este estudio ha comprobado es que estas percepciones de creatividad son parcialmente correctas y necesitan ser revisadas para que se logren cambios en el tipo de enseñanza que se imparte en el aula. Ya que los docentes tienen sus propias definiciones de creatividad que no necesariamente son consistentes con la oficial del currículo escolar que coincide con la definición de creatividad, pensamiento creativo y crítico propuesto en nuestro marco teórico de esta tesis. De esta manera se espera que esta tesis logre contribuir a formar educandos críticos, decididos, independientes capaces de medir las consecuencias de sus decisiones y contribuyendo al desarrollo del país.

Las estrategias pedagógicas que apliquen los docentes deben incluir la regla del contrato que permite al educando tener el control sobre la dirección de los problemas y tareas, así como regulara las interacciones y comunicaciones entre unos y otros. Este control le enseña al educando a ser responsable, tener iniciativa y les otorga el derecho de propiedad del proceso de enseñanza-aprendizaje (Amabile, 1992; Craft, 2005 en Banks et al. 2013:22).

Sin duda el rol del docente es fundamental para fomentar la creatividad y el docente no necesita ser un artista sino que su creatividad motive curiosidad, ideas locas e independencia del pensamiento que identifique ese micro-momento del potencial creativo de un educando y tenga una actitud positiva hacia la creatividad aceptando los cambios del rol tradicional del docente.

RECOMENDACIONES

Socializar y difundir los conocimientos sobre las 4Rs de Claxton, las mismas que el Docente debe entenderlas y tener claro su rol de modelar y nutrir el desarrollo de estas habilidades-herramientas de vida en el proceso de enseñanza aprendizaje del educando de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

Concienciar a los docentes y educandos sobre la importancia del desarrollo de la creatividad como una habilidad que puede ser aprendida para su aplicación en cada una de las materias que el educando posee y su proyección en la mejora de la vida de cada uno de los alumnos.

Fortalecer la generación de nuevas ideas de desarrollar habilidades creativas mediante técnicas incorporadas en guías de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje.

Establecer a la creatividad como eje transversal dentro currículo de la Unidad Educativa Fiscal “Guayaquil” en las diferentes actividades que se realicen dentro y fuera del salón de clases, como debates, exposiciones, festivales, concursos, etc.

Los docentes de la Unidad Educativa Guayaquil deben revisar e innovar las estrategias pedagógicas que utilizan ya que el rendimiento académico necesita ser mejorado ya que el proceso de enseñanza-aprendizaje no desarrolla la creatividad en todo su potencial ni en los educandos.

Realizar capacitaciones en estrategias educativas y técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo y crítico ayudarán a optimizar el desempeño y superación profesional de los docentes del plantel.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adey, P. and Shayer, M. (1994) Really Raising Standards: Cognitive intervention and academic achievement, London: Routledge.

Amabile, T.M. (1992). Growing up creative: Nurturing a lifetime of creativity (2nd ed.). Buffalo, NY:CEF Press, The Creative Education Foundation.

Amabile, T.M. (1996). Creativity in context. Update to the social psychology of creativity. Boulder, CO: Westview Press.

Aronowitz, S. (1998) 'Introduction', in Freire, P., Pedagogy of Freedom, Lanham, MD: Rowman and Littlefield.

Banks, G. M., Snyder, H. T., & Kaufman, J. C. (2013). Teaching creatively and teaching creativity. New York, USA: Springer.

Beghetto, R. A. (2007). Does creativity have a place in classroom discussions? Prospective teachers' response preferences. Thinking Skills and Creativity, 2, 1-9

Belle Wallace (2010) version online accedido el 7 de agosto del 2014 en: www.tascwheel.com/

Belle Wallace (2010) versión online accedido el 7 de agosto del 2014 en: www.tascwheel.com/

Best, B., Blake, A. & Varney, J. (2005) Making Meaning: Learning through Logo Visual Thinking (LVT), Cambridge: Chris Kington.

Carter, R. (2004) Language and Creativity, London: Routledge.

Carter, R. (2004) Language and Creativity, London: Routledge.

Craft, A. (2005). Creativity in schools: Tensions and dilemmas. New York; NY: Routledge.

Cropley, A.J. (1992). More ways than one: Fostering creativity. Norwood: Ablex.

Cropley, A.J. (2001) Creativity in Education and Learning, Oxford: Routledge.

Csikszentmihalyi, M. (1991) Flow, New York: Harper Perennial.

Csikszentmihalyi, M. (1996) Creativity, New York: Harper Perennial.

Csikszentmihalyi, M. (1996). Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention. New York: Harper Collins.

Daniels cita a Csikszentmihaly (1996 en Gregerson M.B, Snyder H.T, Kaufman J.C 2013: 6)

Daniels, S. (1997). Creativity in the classroom: Characteristics, climate, and curriculum. In N. Coleangelo & G. Davis (Eds.), Handbook of Gifted Education (pp. 292-307). Needham Heights: Allyn & Bacon.

Daniels, S. (2013). Facilitating Creativity in the Classroom: Professional Development for K12 Teachers. En Banks, G, M., Snyder, H. T., & Kaufman, J. C. (2013). Teaching creatively and teaching creativity. New York, USA: Springer.

Daniels, S. (in preparation). Teachers' perceptions of creativity in students. In S. Daniles & J. Winslade (Eds.) Wisdom in Education. San Bernardino, CA: California State University.

Daniels: 2013 en Gregerson M.B, Snyder H.T, Kaufman J.C (2013:3).

Dawson, V.I. (1997). In search of the Wild Bohemian: Challenges in the identification of the creatively gifted. Roeper Review, 19, 148-152.

De Bono, E. (2000). Six Thinking Hats, London: Penguin

De Bono, E. (2000). Six Thinking Hats. Edward de Bono Foundation. Versión online bajado el 2014-07-31 en: http://www.debonogroup.com/six_thinking_hats.php

Feist, G.J. (2010). The function of personality in Creativity: The nature and nurture of the creative personality. In J.C. Kaufman & R.J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge handbook of creativity* (pp.113-130). New York: Cambridge University Press.

Feist, G.R. (1999) 'The influence of personality on artistic and scientific creativity', in Sternberg, R.J. (ed.) *Handbook of Creativity*, New York: Cambridge University Press.

Ferreiro, R. (2006). Nuevas formas de aprender. *Revista Istmo*, 287.

Freire, P. (1998) *Pedagogy of Freedom*, Lanham, MD: Rowman and Littlefield.

García, N., Trujillo, B., y Pérez, W. (2010). Propuesta metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Calidad del Agua. *Revista Ciencias Técnicas Agropecuarias*. Versión en línea, accedido el 31 de julio del 2014 en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-00542010000100016

García, N., Trujillo, B., y Pérez, W. (2010). Propuesta metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Calidad del Agua. *Revista Ciencias Técnicas Agropecuarias*. Versión on-line accedido el 31 de julio del 2014 en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-00542010000100016

García, N., Trujillo, B., y Pérez, W. (2010). Propuesta metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Calidad del Agua. *Revista Ciencias Técnicas Agropecuarias*. Versión on-line bajado el 2014-07-31 en:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-00542010000100016

Gordon, W.J.J. (1961). *Synectics. The development of creative capacity.* New York, NY: Harper and Brothers Publishers.

Gornall, S., Chambers, M. and Claxton, G. (2005) *Building Learning Power in Action*, Bristol:TLO.

Groborz, M., & Necka, E. (2003). Creativity and cognitive control: Explorations of generation and evaluation skills. *Creativity Research Journal*, 15, 183-198.

Groborz, M.,& Slifierz, S. (2003). Dwa oblicza twórczego myślenia: generowanie idei i ich ocena [Two facets of creative thinking: generation of ideas and its evaluation]. In K. Szmidt (Ed.), *Dydaktyka twórczości* [Teaching creativity] (pp.207-227). Krakow, Poland: Oficyna Wydawnicza 'Impuls'.

Groborz,M., & Necka, E. (2003). Creativity and cognitive control: Explorations of generation and evaluation skills. *Creativity Research Journal*, 15, 183-198.

Grohman, M.G & Szmidt, K.J. (2013) *Teaching for Creativity: How to shape Creative attitudes in Teachers and in Students* en Banks, G, M., Snyder, H. T., & Kaufman, J. C. (2013). *Teaching creatively and teaching creativity.* New York, USA: Springer.

Guilford, J.P. (1950) 'Creativity', *American Psychologist*, 5: 444-54.

Halpern, D.F. (2003) *Thought and Knowledge: An introduction to critical thinking*, Mahwah, NJ: Lawrence Earbaum.

Hawes, G.B. (2003) *Pensamiento crítico en la formación universitaria.* Documento de Trabajo 2003/6. Proyecto Mecesup TAL 0101. Versión online accedido el 8 de agosto del 2014 en:

<http://www.freewebs.com/gustavohawes/Educacion%20Superior/2003%20PensamientoCritico.pdf>

Heathcote, D. (1980). *Mantle of the Expert (MOE)*. Version on-line bajado el 2014-07-24 en: <http://www.mantleoftheexpert.com/>

Helson, R. (1999). *Personality*. In M.A. Runco & S.R. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of creativity*. San Diego: Academic.

Jacobs, H.H. (2010). *Curriculum 21: Essential education for a changing world*. Alexandria: ASCD.

Kaufman y Beghetto (2009 en Gregerson M.B, Snyder H.T, Kaufman J.C 2013: 4)

Kaufman, J.C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The four C model of creativity. *Review of General Psychology*, 13, 1-12.

Kittyle, L. D. (2012). *Realidad de la práctica pedagógica y curricular en el Instituto Técnico Superior Guayaquil durante el año 2010- 2011*. Guayaquil, Ecuador: Universidad Técnica Particular de Loja.

Lipman, M. (2003) *Thinking in Education (2nd edn)*, New York: Cambridge University Press.

Marinetti, M. (2003). "Who wants to be an active citizen? The politics and practice of community involvement." *En Sociology-the Journal of the British Sociological Association* 37(1): 103-120, <Go to ISI>://000181349200007

Martínez, E. (2013). *Aularia. El país de las aulas: Revista digital de educomunicación*. Disponible en línea en [http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm#Modelo_de_la_teoría_cognitiva) #Modelo_de_la_teoría_cognitiva. Accedido el 8 de agosto del 2014

Mayer, R.E. (1999) 'Fifty years of creativity research', in Sternberg, R.J. (ed.) *Handbook of Creativity*, New York: Cambridge University Press, pp. 449-60.

Nickerson, R.S. (1999) 'Enhancing creativity', in Sterberg, R.J. (ed.) Handbook of Creativity, New York: Cambridge University Press.

Padget, S. (2013). Creativity and Critical Thinking. New York, USA: Routledge.

Philip Adey y Michael Shayer (1994:78 en Padget 2013:106-107),

Piirto, J. (2010). The five core attitudes, seven I's, and general concepts of the creative process. In R. A. Beghetto & J.C.Kaufman (Eds.), Creativity in the classroom (pp. 142-171). New York, NY: Cambridge University Press.

Richards. R. (2007). Everyday creativity: Our hidden potential. In R. Richards (Ed.), Everyday creativity and new views of human nature (pp. 24-54). Washington, DC: American Psychological Society.

Ripple, R.E. (1999). Teaching creativity. In M.A. Runco & S. Pritzker (Eds.). Encyclopedia of creativity. San Diego: Academic Press.

Runco, M. A., & Bahleda, M.D. (1987). Implicit theories of artistic, scientific, and everyday creativity. Journal of Creative Behavior, 20, 93-98.

Runco, M.A. (2004). Everyone has creative potential. In R.J. Stenberg, E.L. Grigorenko, & J.L. Singer (Eds.), From potential to realization (pp. 21-30). Washington, DC: American Psychological Association.

Runco, M.A., & Chand, I. (1994). Problem finding, evaluative thinking, and creativity. In M.A. Runco (Ed.), Problem finding, problem solving and creativity (pp. 40-76). Norwood, NJ: Ablex Publishing.

Sapere (2010) Philosophy for Children. Disponible en línea en www.sapere.org.uk accedido el 8 de Agosto del 2014.

Scott, C.L. (1999). Teachers' biases toward creative children. Creativity Research Journal, 12, 321-337.

Starko, A.J. (2010). *Creativity in the classroom. Schools of curious delight.* New York, NY: Routledge.

Susan Daniels (2013:3 en Gregerson M.B, Snyder H.T, Kaufman J.C; Beghetto: 2007; Cropley. 1992; Dawson. 1997; Kaufman y Beghetto: 2009; Scott: 1999; Westby and Dawson 1995)

TASC (Thinking Actively in Social Contexts desarrollado por Belle Wallace (2010) version en línea accedido el 7 de agosto del 2014 en: www.tascwheel.com

Thinking Actively in Social Context (TASC) (2010) TASC Wheel. Versión en línea accedido el 7 de agosto del 2014 en: www.tascwheel.com

Trilling y Fadel 2009 en Gregerson M.B, Snyder H.T, Kaufman J.C 2013:3), el trabajo de Cooperación para las habilidades del siglo 21 (<http://www.p21.org>) y la posición de ASCDs en el Curriculum 21 (Jacobs 2010 en Gregerson M.B, Snyder H.T, Kaufman J.C 2013:3), remarca Marinetto 2003 en Hawes 2003: 6)

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21 st century skills: Learning for life in our times.* San Francisco: Wiley.

Westby, E.L., & Dawson, V.L. (1995). Creativity: Asset or burden in the classroom? *Creativity Research Journal*, 8, 1-10.