



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN

ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

MENCIÓN: ARTESANÍA

TEMA

CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“EL EMPALME”

AUTOR:

MANUEL LEOVIGILDO VERGARA MOREIRA

TUTOR:

MSC. EMILIO RAMÍREZ CASTRO

LECTOR:

DR. GONZALO PEÑAFIEL NIVELA

QUEVEDO – LOS RÍOS

2017 – 2018



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA



Dedicatoria

Este esfuerzo y trabajo se lo dedico a mi familia, principalmente a mi esposa e hijos quienes han estado presente en todo momento de mi vida y me han motivado a continuar pese a todo. Han sido mi fortaleza y me han dado momentos y recuerdos felices.

Otras personas a las que les dedico mi trabajo es a mi familia, quienes han estado en mi infancia, adolescencia y madures, son parte fundamental del esfuerzo y empeño los momentos buenos y malos.

También dedico este esfuerzo a todos mis compañeros, docentes y colegas que han ayudado y guiado en mi vida estudiantil y profesional, permitiéndome crecer e intercambiar conocimiento, pasar por momentos de alegría y dificultad ante la vida universitaria.

Manuel Leovigildo Vergara Moreira



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA



Agradecimiento

Agradezco primeramente a Dios por las oportunidades y bendiciones que me ha brindado a lo largo de toda la vida, por dármele dicha de vivir cada momento junto a las personas que me quieren y compartir estos momentos de dicha y alegría.

Principalmente agradezco a:

Mis padres: Alejandro Vergara y Dalinda Moreira.

Mis tíos que han sido mi segunda familia Marco y Mariana.

Mi esposa Narcisa Ganchozo e hijos: Denisse, Cindy, Mayerly y Manuel.

Mis hermanos: Liber, Eutimio, Ángel, Ana, Edison, Wilson, Nery, Benito, Doris y Nancy.

A todos ellos que me han brindado su paciencia, cariño y sabiduría, les estoy infinitamente agradecido.

También me encuentro agradecido con la UTB extensión Quevedo tanto directivos como docentes, por el apoyo y esfuerzo que brindan día con día a todas las personas que deseamos superarnos.

Manuel Leovigildo Vergara Moreira



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA



Autorización de la autoría intelectual

Yo, **Manuel Leovigildo Vergara Moreira**, portadora de la cédula de ciudadanía **130588204-3**, en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención en **Artesanía**, declaro que soy autor (a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

LA CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EL EMPALME.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

Manuel Leovigildo Vergara Moreira

CI. 130588204-3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

Babahoyo, 24 de octubre del 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **0.72.S-Q**, con **17 de julio del 2017**, mediante resolución **CD-FAC-CJ.S.E-SO-006-RES-002-2017**, certifico que el Sr. **Manuel Leovigildo Vergara Moreira**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“EL EMPALME”**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.



MSC. EMILIO RAMÍREZ CASTRO

DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN.**

Babahoyo, 26 de octubre del 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio 0.72.S-Q, con 17 de julio del 2017, mediante resolución CD-FAC-CJ.S.E-SO-006-RES-002-2017, certifico que el Sr. **Manuel Leovigildo Vergara Moreira**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“EL EMPALME”**

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

DR. GONZALO PEÑAFIEL NIVELA

DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
[NOMBRE DE LA CARRERA]
[MODALIDAD]



**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EL EMPALME”**

**PRESENTADO POR EL SEÑOR MANUEL LEOVIGILDO VERGARA
MOREIRA**

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

8,56

EQUIVALENTE A:

Muy Bueno.

TRIBUNAL:

**MSC. FREDDY HOLGUÍN DÍAZ
DELEGADO DEL DECANO**

**LILIANA URQUIZA MENDOZA
DELEGADO DEL
COORDINADOR DE CARRERA**

**MSC. MARITZA AGUIRRE ARANA
DELEGADO DEL CIDE**

Abg. Isele Berruz Mosquera

**ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA



INFORME FINAL DEL SISTEMA URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de (el) (la) Sr. (Sra.) (Srta.) **MANUEL LEOVIGILDO VERGARA MOREIRA**, cuyo tema es: **LA CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EL EMPALME”**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[9%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

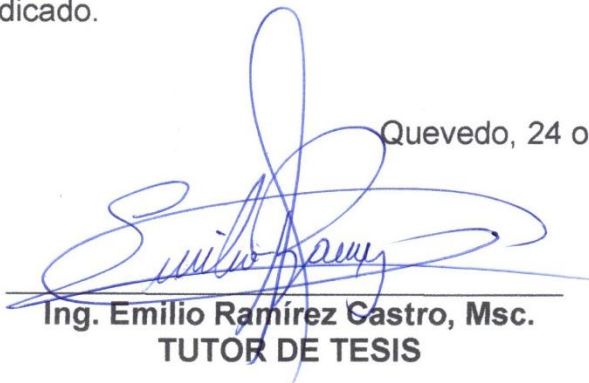
The screenshot shows the URKUND interface with the following details:

- Documento:** MANUEL VERGARA -Informe final.docx (D31629036)
- Presentado:** 2017-10-24 07:30 (-05:00)
- Presentado por:** m_lverg@hotmail.com
- Recibido:** aramirezc.utb@analysis.arkund.com
- Mensaje:** Proyecto de investigación Informe Final. [Mostrar el mensaje completo](#)

A yellow highlight indicates: **9%** de estas 56 páginas, se componen de texto presente en 11 fuentes.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

Quevedo, 24 octubre del 2017.


Ing. Emilio Ramírez Castro, Msc.
TUTOR DE TESIS

Índice general

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Autorización de la autoría intelectual	¡Error! Marcador no definido.
Resultados de trabajo de graduación	¡Error! Marcador no definido.
Informe final de Urkund	¡Error! Marcador no definido.
Índice general	ix
Índice de cuadros	xii
Índice de gráficos	xiii
Índice de figuras	xiv
Resumen	xv
Introducción	1
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA	4
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN	4
1.2. MARCO CONTEXTUAL.....	4
1.2.1. Contexto Internacional	4
1.2.2. Contexto Nacional	6
1.2.3. Contexto Local	6
1.2.4. Contexto Institucional.....	7
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	7
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
1.4.1. Problema general	8
1.4.2. Subproblemas o derivados.....	8
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	8
1.6. JUSTIFICACIÓN	9
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	10
1.7.1. Objetivo general	10
1.7.2. Objetivos específicos.....	10
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	11
2.1. MARCO TEÓRICO	11
2.1.1. Marco conceptual	11
2.1.1.1. Creatividad.....	11

2.1.1.1.1. Pensamiento creativo	12
2.1.1.1.2. Tipos de creatividad.....	14
2.1.1.1.3. Procesos de la creatividad.....	14
2.1.1.1.4. Técnicas de la creatividad.....	15
2.1.1.1.5. Barreras de la creatividad	16
2.1.1.1.6. Componentes de la creatividad.....	17
2.1.1.1.7. Persona creativa	18
2.1.1.1.8. Inteligencia y creatividad.....	20
2.1.1.1.9. Dimensiones de la creatividad	22
2.1.1.1.10. Creatividad en los contextos educativos.....	23
2.1.1.2. Aprendizaje.....	26
2.1.1.2.1. Importancia del aprendizaje.....	28
2.1.1.2.2. Elementos del aprendizaje	30
2.1.1.2.3. Niveles de aprendizaje	31
2.1.1.2.4. Procesos del aprendizaje.....	33
2.1.1.2.5. Ambientes de aprendizaje.....	37
2.1.1.2.6. El aprendizaje en el siglo XXI.....	38
2.1.1.2.7. Las TICs en el aprendizaje	39
2.1.1.2.8. Estrategias de aprendizaje	41
2.1.1.3. Relación del aprendizaje y creatividad	44
2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación	46
2.1.2.1. Antecedentes investigativos	46
2.1.2.2. Categorías de análisis	48
2.1.3. Postura teórica	49
2.2. HIPÓTESIS	50
2.2.1. Hipótesis general	50
2.2.2. Subhipótesis o derivadas	50
2.2.3. Variables.....	50
CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	51
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	51
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas	51
3.1.1.1. Muestra	51
3.1.2. Análisis e interpretación de datos.....	52
3.1.2.1. Análisis e interpretación de datos de los docentes y directivos.....	52

3.1.2.2. Análisis e interpretación de datos de los estudiantes.....	61
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	72
3.2.1. Específicas	72
3.2.2. General.....	72
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	73
3.3.1. Específicas	73
3.3.2. General.....	73
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN	74
4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS	74
4.1.1. Alternativa obtenida	74
4.1.2. Alcance de la alternativa.....	74
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa	75
4.1.3.1. Antecedentes.....	75
4.1.3.2. Justificación	76
4.2.2. Objetivos.....	77
4.2.2.1. General.....	77
4.2.2.2. Específicos.....	77
4.3.3. Estructura general de la propuesta.....	77
4.3.3.1. Título	77
4.3.3.2. Componentes	77
4.2. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA	89
Bibliografía.....	90
Anexos.....	96

Índice de cuadros

Cuadro 1 Tabla resumen de la muestra a encuestar.....	52
Cuadro 2 Pregunta uno: la creatividad como parte del aprendizaje	52
Cuadro 3 Pregunta dos: Promueven actividades recreativas para estimulación creativa	53
Cuadro 4 Pregunta tres: estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad	54
Cuadro 5 Pregunta cuatro: técnicas creativas en clases.....	55
Cuadro 6 Pregunta cinco: Motivación antes de impartir clases.....	56
Cuadro 7 Pregunta seis: Motivación al impartir clases	56
Cuadro 8 Pregunta siete:Actividades grupales	57
Cuadro 9 Pregunta ocho: Aplicación de métodos alternativos.....	58
Cuadro 10 Pregunta nueve: Recomendación sobre capacitación	59
Cuadro 11 Pregunta diez: Motivación del docente.....	60
Cuadro 12 Pregunta uno: la creatividad como parte del aprendizaje	61
Cuadro 13 Pregunta dos: Promueven actividades recreativas para estimulación creativa ..	62
Cuadro 14 Pregunta tres: estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad	63
Cuadro 15 Pregunta cuatro: técnicas creativas en clases.....	64
Cuadro 16 Pregunta cinco: Motivación antes de antes clases	65
Cuadro 17 Pregunta sieis: Motivación estar en horas clases	66
Cuadro 18 Pregunta siete: Actividades grupales	67
Cuadro 19 Pregunta ocho: Aplicación de métodos alternativos.....	68
Cuadro 20 Pregunta nueve: Recomendación sobre capacitación	69
Cuadro 21 Pregunta diez: Motivación del docente.....	70

Índice de gráficos

Gráfico 1 Pregunta uno: la creatividad como parte del aprendizaje	52
Gráfico 2 Pregunta dos: Promueven actividades recreativas para estimulación creativa....	53
Gráfico 3 Pregunta tres: estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad.....	54
Gráfico 4 Pregunta cuatro: técnicas creativas en clases	55
Gráfico 5 Pregunta cinco: Motivación antes de impartir clases	56
Gráfico 6 Pregunta seis: Motivación al impartir clases	57
Gráfico 7 Pregunta siete: Actividades grupales.....	58
Gráfico 8 Pregunta ocho: Aplicación de métodos alternativos	59
Gráfico 9 Pregunta nueve: Recomendación sobre capacitación.....	60
Gráfico 10 Pregunta diez: Motivación del docente	61
Gráfico 11 Pregunta uno: la creatividad como parte del aprendizaje.....	62
Gráfico 12 Pregunta dos: Promueven actividades recreativas para estimulación creativa..	63
Gráfico 13 Pregunta tres: estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad.....	64
Gráfico 14 Pregunta cuatro: técnicas creativas en clases	65
Gráfico 15 Pregunta cinco: Motivación antes de iniciar clases.....	66
Gráfico 16 Pregunta seis: Motivación al estar en horas clases.....	67
Gráfico 17 Pregunta siete: Actividades grupales.....	68
Gráfico 18 Pregunta ocho: Aplicación de métodos alternativos	69
Gráfico 19 Pregunta nueve: Recomendación sobre capacitación.....	70
Gráfico 20 Pregunta diez: Motivación del docente	71

Índice de figuras

Figura 1 Representación ejemplar de de un mapa conceptual.....	79
Figura 2 Proceso del método de caso	80
Figura 3 Representación gráfica de estudiantes investigando	81
Figura 4 Representación gráfica de la técnica de demostración activa	82
Figura 5 Representación de las redes sociales en la educación.....	86
Figura 6 Logo de WIKI	87



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA



Resumen

El presente trabajo de investigación trata acerca de analizar la incidencia de la creatividad en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del segundo bachillerato de la Unidad Educativa El Empalme provincia del Guayas. En el trabajo también se presentan temas con relación a la variable dependiente (creatividad) e independiente (procesos de aprendizaje) y como ambas se relacionan Cabe destacar que la creatividad en el aprendizaje se encuentran íntimamente ligada y es importante que haya motivación en el campo de estudio, potenciar la creatividad en el campo de estudio es tan importante como los procesos de aprendizaje, puesto que se pretende realizar un cambio a los métodos y técnicas monótonos que apagan de poco a poco la creatividad en el estudiante. Es importante que el estudiante se encuentre un ambiente de trabajo de confianza así como el docente para que ambos puedan desarrollarse y potenciar las funciones a practicar en el aula.

A través de esta investigación, teniendo en cuenta los resultados obtenidos por medio de encuestas a docentes y estudiantes, se busca que para esta investigación se realice una propuesta que cuya aplicación mitigue o resuelva la problemática encontrada en el proyecto. En nuestra sociedad actualmente la creatividad es un tema de moda que se investiga con más frecuencia que en anteriores épocas.

Introducción

La creatividad es una de las capacidades que posee el ser humano desde su nacimiento, a partir de la infancia la creatividad se desarrolla de manera intuitiva. En cada etapa de formación del ser humano se encuentra presente en cada momento, debido a que es fundamental el desarrollo de esta, puesto que es el principal promotor de la formación de ideas.

Esta capacidad posee un proceso para crear estas ideas, de las cuales consta: la preparación del tema que se desea, la incubación de ideas, la iluminación es la inspiración que tenga el individuo de la idea a alcanzar, y por último la ejecución de la idea.

El seguir estas etapas es de vital importancia al momento de crear e innovar las ideas, nos encontramos en un medio en que la sociedad desea innovar y revolucionar el estilo de vida. La creatividad se encuentra relacionada con el proceso de aprendizaje, puesto que ambos procesos intervienen en el desarrollo y formación del ser humano. Este pone en marcha diversos mecanismos cognitivos que permite procesar la información que se adquiere, tanto en las instituciones como en la vida diaria. Este se da desde el punto de ignorancia acerca un tema, en el cual intervienen diversas variables para la ejecución de un correcto aprendizaje.

El aprendizaje se da de manera consciente e inconsciente por medio de procesos por el cual se adquieren conocimientos sea de forma empírica o documental.

De acuerdo a lo descrito en lo anterior es recomendable ser consciente y potenciar el desarrollo del proceso de aprendizaje y la creatividad desde la infancia, ya que en esta etapa se encuentra la mayor motivación del ser humano para aprender. Al ser un lienzo en blanco para el aprendizaje.

No obstante, el proceso de aprendizaje se puede incentivar en la etapa de la adolescencia o pubertad también, Ya que la creatividad se encuentra en todo nuestro ciclo de vida, sin embargo las primeras etapas de nuestra vida es donde se encuentra con mayor

latencia esta, la infancia y la adolescencia son el punto en que la creatividad y el aprendizaje se destacan desde el inicio.

Por lo expuesto se ejecuta el proyecto “creatividad y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del segundo bachillerato de la unidad educativa El Empalme 2017” ya que en esta etapa se presenta mayores distracciones que dificultan la creatividad y el proceso de aprendizaje, atribuidos a diversos factores emocionales y físicos. La creatividad puede desarrollarse en el proceso de aprendizaje, y es importante fomentar e incentivar a los estudiantes a desarrollar y crear ideas que sean innovadoras.

Un docente emplea varias funciones, puesto que ellos son uno de los pilares más importante en una institución educativa y es posible que también en la vida profesional. Entre una de sus ocupaciones se encuentra en incentivar a los estudiantes a guiar, potenciar y desarrollar el conocimientos y capacidades que el alumno posee, preparando y forjando a la nueva generación próximamente profesionales.

El presente proyecto nos detallara en diversos capitulo con relación al tema de la creatividad y su incidencia en el proceso de aprendizaje realizada hacia los estudiantes del segundo bachillerato de la unidad educativa El Empalme en el periodo lectivo 2017-2018, los cuales detallaremos a continuación:

Capítulo I: Está integrado por los puntos principales como es la problemática y los objetivos del proyecto los cuales nos dará un mejor entendimiento de la situación y hacia donde se encamina la investigación, se puede destacar también la justificación que tiene igual de importancia ya que abarca las razones del porque se realiza el proyecto. Además contendrá la delimitación de la investigación (campo en el que labora, delimitación espacial del área a trabajar)

Capítulo II: En este capítulo incluye los conceptos teóricos con dependencia a la creatividad y el aprendizaje y sus procesos, al igual que la relación entre ambos tópicos que se encuentran ligados con el tema del proyecto, también se puede encontrar los antecedentes investigativos y la categoría de análisis. A su vez se localiza de los puntos principales de la investigación la cual es la hipótesis y las variables de esta.

Capítulo III: Nos muestra y contiene los resultados realizados obtenidos en la fase de campo la cual se realiza por medio de encuesta, por tanto contiene también las conclusiones de la investigación y las recomendaciones a proponer.

Capítulo IV: Este último capítulo proyectara la propuesta de manera teórica que se recomendará a la Unidad Educativa, para la mitigación o solución de la problemática enfrentada contiene la propuesta del tema hasta los resultados que se desea obtener con la aplicación de dicha propuesta.

Con esta investigación se proyecta a que los directivos, docentes y estudiantes tomen las medidas necesarias para que se considere y/o aplique la propuesta, ya que nuestra principal motivación para el cambio en el método de enseñanza, no solo a esta institución, también puede ser de ayuda a otras instituciones que presenten dificultades con el alumnado y sus calificaciones.

La creatividad y el aprendizaje van de la mano, y más cuando se trata de la educación de nuestra juventud. En pleno siglo XXI nos encontramos en una época de cambios e innovación en donde es crucial que tanto alumnos como docentes logren los objetivos deseados, creando un ambiente armónico y confortable.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Creatividad y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del segundo bachillerato de la unidad educativa “El Empalme”.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

La presente investigación se realiza en la unidad educativa “El Empalme” ubicada en el cantón El Empalme, parroquia Velasco Ibarra, la cual busca verificar la influencia de la creatividad que posee sobre el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa.

(Iglesias, 1999) cita a Bono el cual indica que la creatividad no es una cualidad o destreza cuasi mística; tampoco es una cuestión de talento natural, temperamento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar. Obviamente si se tratara de una condición natural, no tendría sentido el esfuerzo para cultivarla y mejorarla y si no fomentáramos la capacidad creativa ésta dependería en todo del talento "natural". No debe extrañarnos, pues, que haya muchos niveles de destreza -igual que en matemáticas, en piano, en educación física...), pero si proporcionamos entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, podremos superar el nivel general. Algunas personas serán mejores que otras, desde luego, pero todos habrán adquirido cierta capacidad.

1.2.1. Contexto Internacional

La enseñanza secundaria representa el nivel educativo idóneo para poder cristalizar las expectativas de los sistemas formales, y dado su carácter vestibular, habría de considerársele como un periodo apropiado para detectar e impulsar los talentos más variados (Ducoing & Rojas, 2017).

La proyección internacional de los departamentos didácticos o de los centros educativos en general está directamente relacionada con la evolución social el país. Por este motivo en algunos países existe una larga tradición en este sentido y el contacto, la movilidad entre centros se halla en una fase muy consolidada (Cabello & Albericio, 2004).

De acuerdo con (Lampert, 2003) concluye que es posible señalar que la evaluación de la educación para todos en el año 2000 muestra avances significativos en muchos países. Sin embargo, en pleno siglo XXI, más de 113 millones de niños no tienen acceso a la escuela primaria; hay 880 millones de adultos analfabetos en todo el mundo y la discriminación en los géneros continúa impregnando los sistemas de educación, principalmente entre los países más pobres. Se sabe que en el último decenio, la educación ha avanzado en el plan mundial, pero las discrepancias permanecen. Datos de la evaluación, realizada en el ámbito nacional, regional y mundial, indican que mundialmente el número de matrículas en la primaria aumentó (en 1998 contó con 44 millones más de niños que en 1990). El índice general de alfabetización de adultos pasó a 85% para los hombres y 74% para las mujeres. Aunque cuantitativamente los datos indican una mejora, millones de seres humanos están siendo excluidos de la educación y viven en condiciones inaceptables. Sólo una decidida voluntad política, sustentada en alianzas de los diferentes segmentos sociales, es capaz de cambiar este cuadro. Otro avance significativo es que, en la actualidad, gracias a las investigaciones en diferentes áreas del saber humano, es posible entender mejor los múltiples factores que influyen en la demanda de la educación, y las diferentes causas que excluyen a niños, jóvenes y adultos de las oportunidades de aprendizaje.

Los logros obtenidos en el último decenio son producto de la inversión educativa de los países, si bien algunos lo hacen más que otros. Por lo general, los países más adelantados, gracias a los ingresos proporcionalmente mayores y a la conscientización de que la inversión en educación es la clave del proceso de desarrollo, invierten más que los países emergentes. Estos últimos, con escasos ingresos, falta de conscientización, ausencia de una voluntad política y a veces dominada por la corrupción, dejan de invertir en educación y tecnología. Esa política aumenta la separación entre los industrializados y los países en vías de desarrollo. Tal fenómeno es posible evidenciarlo con datos. Las niñas constituyen 60% de la población infantil que no tiene acceso a la educación primaria. Ciertamente, Asia meridional y África subsahariana, donde ha sido más difícil avanzar,

presentan dificultades mayores. En América Latina y el Caribe, debido a las diferencias regionales y de grupos sociales, basados en la desigualdad de ingresos, no se ha conseguido proporcionar la educación para todos (Lampert, 2003).

1.2.2. Contexto Nacional

El Ecuador, desde siempre ha cargado con un nivel de educación deficiente. Esto resulta preocupante para una sociedad que se encuentra en vías de desarrollo, ya que la educación es uno de los pilares fundamentales para forjar una nación exitosa y libre. Entre los principales problemas que ha tenido la educación pública se encuentran la falta de infraestructura, poca preparación de los docentes, sistema muy centralizado, salarios bajos entre profesores, entre otros. Esto se puede notar en la actual tasa de analfabetismo (Briones, et al., 2011).

En fin, el gran problema del Ecuador en cuanto a educación, es un problema de calidad gasto, ya que no es más, sino gastar mejor. En los últimos años el gasto para la educación ha aumentado en gran magnitud; sin embargo, no ha existido una gestión efectiva para el desarrollo sostenible de la educación. Ninguna de las propuestas incentiva la competencia ni la mejora individual, sino que solo resuelve problemas nominales e corto plazo dejando de lado los del largo plazo (Briones, et al., 2011).

1.2.3. Contexto Local

Dentro del contexto local el cantón El Empalme, cuenta con instituciones primarias y secundarias, las cuales, cuentan con la educación básica. En la actualidad las instituciones, se encuentran en constantes mejoras tanto en el rendimiento académico, como en el ambiente e infraestructura de estudio (GADM El Empalme, 2014).

De acuerdo con el Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del cantón El Empalme del periodo 2015-2024 emitido por (GADM El Empalme, 2014) , este Cantón cuenta dentro de la parroquia principal Velasco Ibarra con 84 entidades educativas fiscales, 1 fiscomisional, 9 municipales, 36 entidades particulares, dando un total de 130 instituciones dedicados a la educación.

1.2.4. Contexto Institucional

Pareciera que en el seno de la comunidad de los investigadores concernientes a las dificultades de aprendizaje de los alumnos no se ha generado un consenso sobre la pedagogía apropiada. Así, todos los caminos que han emergido de investigaciones siguen una perspectiva constructivista de la enseñanza y del aprendizaje, según el cual el alumno es un agente activo de la construcción de sus propios conocimientos y consideran que los conocimientos previos, son un factor crucial para adquirir nuevos conocimientos (Psillos, 1998).

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

El bajo rendimiento académico de los alumnos es una realidad que preocupa a los docentes y padres de familia por las consecuencias futuras que puedan arraigar. Los alumnos suelen ser memoristas y distraerse con mucha facilidad de sus responsabilidades.

La creatividad en el proceso de aprendizaje de los estudiantes ayudara a innovar y mejorar sus ideas haciendo que el aprender pueda verse de una manera diferente e innovadora, y no como una responsabilidad u obligación para ser alguien en la vida.

Los estudiantes de las unidades educativas presentan dificultades en el aprendizaje de sus cátedras, tales como: poca concentración a las clases que se imparten en el aula, existen diversas posibles causas por las que se pueden dar, por ejemplo, el uso de celulares en clases que es un fuerte distractor, trayendo como consecuencia calificaciones suficientes o bajas, comportamientos no apropiados. Se debe destacar también que otra situación problemática significativa la cual es la baja motivación al momento de ingresar al aula, o conformarse con notas suficiente para aprobar el año. Lo cual agrava la situación, puesto que la creatividad se encuentra ligada con la motivación que tenga el individuo.

Estas dificultades limitan el desarrollo y la captación de la información impartida en el aula, a su vez esto incrementa que el alumnado no desarrolle y/o exploten su capacidad.

En la actualidad se presta más atención al sistema educativo, pues es el punto de partida para el desarrollo del país, sin embargo no solo se trata de mejorar el sistema

educativo, sino, también se debe incentivar, desarrollar y/o potenciar la creatividad de los alumnos, puesto que cada día se desarrollan nuevas e innovadoras ideas en busca de una excelencia académica que abra las puertas de oportunidades.

Es necesario mejorar los métodos y técnicas que motiven y desarrollen la creatividad de los estudiantes de la unidad educativa, por lo cual este proyecto no solo busca exponer un diagnóstico de los problemas, sino, se desea crear un beneficio para la unidad educativa El Empalme.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿De qué manera incide la creatividad en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del segundo de bachillerato de la Unidad Educativa El Empalme?.

1.4.2. Subproblemas o derivados

- ¿Cómo la creatividad influye en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del segundo de bachillerato de la Unidad Educativa El Empalme?
- ¿De qué modo se fomenta en bases teóricas a la creatividad en los procesos de aprendizaje del alumnado en la investigación?
- ¿De qué manera el déficit de técnicas creativas usadas por los docentes de la unidad educativa aporta al desarrollo de aprendizaje al alumnado?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El actual proyecto se encuentra delimitado así:

Delimitación espacial: El proyecto de investigación se efectuó en la unidad educativa “El Empalme” se encuentra ubicado en la parroquia Velasco Ibarra del cantón El Empalme, localizado en la provincia del Guayas, de dirección: Vía Quevedo – El Empalme Km 1, sector Atilio Vélez.

Área: Estudios a distancia SECED

Campo: Educativo

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de investigación de la facultad: Talento humano educación y docencia

Línea de investigación de la carrera: Didáctica

Sub línea de investigación: La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje

Delimitador temporal: Esta investigación se efectuó en el año 2017

Delimitador demográfico: Los beneficiarios directos de la presente investigación serán los docentes y estudiantes.

1.6. JUSTIFICACIÓN

La investigación se realiza con el fin de determinar cómo incide la creatividad en el proceso de aprendizaje en estudiantes bachilleres de la unidad educativa El Empalme, puesto que la creatividad es parte fundamental en los procesos de aprendizaje para una óptima captación de los conocimientos impartidos por los docentes en el aula de clases, además de desarrollar del potencial artístico y creativo de los alumnos, haciendo que este proceso no sea monótono y pesado.

Los aportes de la investigación serán beneficiosos, pues la innovación de las técnicas y estrategias creativas a usar en las metodologías que implementan los docentes permitirá que no solo el estudiante, sino a que el mismo docente desarrolle el potencial creativo, para

así lograr uno de los objetivos más importantes que tiene la recepción y comprensión del tema que se imparte. Esto a su vez motiva al docente a innovar, implementar y mejorar constantemente técnicas creativas que usa en sus clases, ya que no solo se busca que el estudiante mejore en su vida académica, también se pretende que se encuentre apto para una vida laboral futuro en donde constantemente se desarrolla y evoluciona. A la vez que se busca que el trabajo docente sea placentero y cómodo, en lugar que sea angustiante por preocupación a que los alumnos no capten los temas básicos de sus materias.

El proyecto investigativo será de beneficio principalmente para estudiantes y a su vez a los docentes, afectando de manera indirecta a los padres de familia y a la institución. Debido a que al mejorar el potencial y rendimiento académico del alumno el docente adquirirá un mayor conocimiento e implementación de las técnicas creativas, como consecuencia aportara al progreso del sistema educativo de la institución.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

Analizar la incidencia de la creatividad en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del segundo bachillerato de la Unidad Educativa El Empalme provincia del Guayas.

1.7.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de la creatividad en el proceso de aprendizaje de los alumnos de la Unidad Educativa.
- Contrastar los fundamentos de la creatividad en los procesos del aprendizaje
- Proponer técnicas creativas para impulsar el desarrollo del aprendizaje en el alumnado.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual

2.1.1.1. Creatividad

(Esquivias, 2004) cita a Torrance quien define a la creatividad como un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados.

A su vez (Guilera, 2011) indica que “es un proceso complejo, dinámico e integrador, que involucra simultáneamente factores perceptivos, cognoscitivos y emocionales. Se manifiesta en cualquier dominio del conocimiento”.

(Bermejo, et al., 2010) expresa también que la creatividad se entiende como la capacidad para engendrar algo nuevo, ya sea un producto o una técnica, o una forma de enfocar la realidad. En este sentido, las personas creativas tienen la capacidad para pensar en algo nuevo que la gente considera de interés, pero sólo unas pocas personas lo hacen de forma diferente y original. Suelen tener ideas que rompen con las tradicionales y estereotipadas, e incluso con los modos generalizados de pensar y actuar. A pesar de las dificultades en encontrar una definición de la misma, la mayoría de los autores ratifican que la creatividad implica el logro o resultado de un producto original y útil.

La creatividad es, por tanto, considerada como un proceso clave para el desarrollo personal y para el progreso social y por ello se incluye de lleno dentro del campo de interés de la psicología positiva. Sin embargo, el potencial de este hecho se ve disminuido cuando

se asume generalizadamente que la creatividad es una característica diferencial dicotómica que unos tienen y otros no (Vera, 2006).

La palabra creatividad aparece continuamente en los medios de comunicación colectiva y parece ser una herramienta muy importante en diferentes campos de trabajo; entre otras cosas, para la búsqueda del personal idóneo en las empresas. En otros ámbitos, la creatividad se relaciona fuertemente con la expresión del arte, la música, la ciencia, y se ha mencionado que puede ser una herramienta indispensable para renovar la educación y cambiar el futuro (Chacón, 2005).

En la actualidad, se considera importante estimular la creatividad, utilizando estrategias que se apeguen a las disciplinas que sirven de guía a las diversas propuestas o teorías desarrolladas para tal fin. Una gran parte de los estudios revisados, destacan la importancia de la creatividad en áreas como la filosofía, el arte, la administración, la política, la psicología y la educación. De esta forma, se ha aumentado el interés de los investigadores para ampliar el campo de acción, facilitando un mayor acercamiento del concepto de la creatividad con aspectos como la inteligencia, personalidad, motivación y el movimiento humano (Chacón, 2005).

2.1.1.1.1. Pensamiento creativo

(Esquivias, 2004) cita a Mednick, quien indica que “el pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución”.

Es importante desarrollar el creativo en los niños porque ayuda a ser reflexivos, críticos, creativos, en la actualidad el estudiante debe ser competitiva para desenvolverse en la sociedad y en el mundo actual. El pensamiento creativo ayuda a desarrollar las destrezas y habilidades cognitivas, como las capacidades del pensamiento abstracto, el entendimiento, la comunicación, el raciocinio, el aprendizaje, la planificación y la solución de problemas encontrado en la vida cotidiana (Aguiza, 2014).

El desarrollo del pensamiento creativo permite resolver ejercicios y problemas de análisis de una forma correcta. Los alumnos tienen éxitos en el ámbito educativo cuando

comienzan a realizar ejercicios mentales como: la comparación, clasificación, reflexión (Aguiza, 2014).

La creatividad dará la calidad del pensamiento, la habilidad para desarrollar sus ideas de una forma adecuada y clara y podemos detectar falencias y separar las piezas de los argumentos ilógicos que se encuentran continuamente en los libros, periódicos, discursos y sermones que fácilmente engañan a aquellos que nunca se han tomado la molestia de dominar la creatividad (Aguiza, 2014).

Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las características más importantes del pensamiento creativo son (Aguiza, 2014):

a. Fases del pensamiento creativo

El siguiente modelo de proceso creativo consiste de seis fases:

1. Inspiración: Es el momento en el que buscas información, hablas con otros, investigas, te inspiras y generas ideas.

2. Clarificación: ¿Qué metas quiero conseguir y qué estoy dispuesto/a a hacer para conseguirlas? “analizar y juzgar”

3. Evaluación: Evalúa tus opciones, tu conocimiento, tus posibilidades y tus recursos. Básicamente, evalúa TODO y aprende de ello.

4. Síntesis: ¿En qué ideas concretas quieres trabajar? Decide cómo tus ideas te guiarán a opciones realistas. ¡Haz un plan! (Bono & Castillos, 1994).

5. Maduración: Deja de trabajar en tu proyecto por unos días y trabaja en otras cosas. Te resultará más fácil evaluar tus ideas si mantienes cierta distancia... y muchas ideas brillantes han surgido de los momentos más inesperados.

6. Expiración: Trabaja con determinación en tus mejores ideas. Aquí es donde comienza el trabajo de verdad (Bono & Castillos, 1994).

2.1.1.1.2. Tipos de creatividad

Se destaca la existencia de tres tipos de creatividad:

- La **pericia** abarca todo lo que una persona sabe y puede hacer en el amplio dominio de su trabajo (Amabile, 2000).

- El **pensamiento creativo**, como se señaló anteriormente, se refiere a cómo las personas enfocan los problemas y soluciones, su capacidad de poner las ideas existentes juntas en nuevas combinaciones. La destreza en sí depende un poco de personalidad, así como sobre la forma en que una persona piensa y trabaja (Amabile, 2000).

La pericia y el pensamiento creativo son materias primas de cada individuo; sus propios recursos naturales, si quiere expresarlo así.

- Hay un tercer factor la **motivación** que determina lo que hace realmente la gente. hay dos tipos de motivación: extrínseca e intrínseca, de los que este último es el más importante para la creatividad. La motivación extrínseca proviene de fuera de la persona, tanto si la motivación es una zanahoria como si es un palo, pero la pasión y el interés el deseo interno de una persona por hacer algo- son los principales componentes de la motivación intrínseca (Amabile, 2000).

2.1.1.1.3. Procesos de la creatividad

(Educación, 2012) expresa que el proceso de creación es una herramienta del pensamiento que puede ser empleada de forma intencional y educativa para producir un resultado. El proceso creativo, como cualquier proceso, puede ser practicado, aprendido y enseñado, es decir, puede mejorarse con el entrenamiento. Algunos discípulos de grandes creadores han sido simplemente sus “seguidores”.

(Guilera, 2011) nos detalla las etapas que posee el proceso creativo, las cuales consisten en:

1) Detectar un problema, una necesidad, una insatisfacción, una insuficiencia o una molestia;

2) presentarlo a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditándolo, analizándolo o contemplándolo); y luego

3) originar una idea, concepto, noción o esquema para solucionarlo según acciones nuevas no convencionales.

(Guilera, 2011) indica que diversos autores especialistas se encuentran diferentes modelos teóricos conformados con cinco etapas definidas:

1. Percepción de la dificultad o problema
2. Definición del problema y delimitación del mismo
3. Generación de ideas y soluciones
4. Evaluación crítica de las soluciones
5. Aceptación de la solución más adecuada

2.1.1.1.4. Técnicas de la creatividad

En base a expresan que la creatividad, en un proceso de desarrollo de elementos de comunicación gráfica, es la cualidad gracias a la cual una persona o equipo de personas es capaz de producir ideas nuevas y originales; o de encontrar soluciones a los problemas de diseño que se le plantean (Alberich, Gómez, & Ferrer, 2013).

La expansión de la producción gráfica, audiovisual y multimedia contemporánea obliga a conseguir estas ideas nuevas y originales en cantidad y calidad, con fluidez y frecuencia, y también con facilidad para salirse del contexto y hallar nuevos enfoques a un problema propuesto (Alberich, Gómez, & Ferrer, 2013).

Respondiendo a esta necesidad, a lo largo de este último siglo de expansión de la cultura visual, se desarrollan, definen, ensayan y normativizan un conjunto de técnicas y métodos orientados a la estimulación de la creatividad para encontrar ideas nuevas, cuando las propias se han agotado. En todas ellas, se parte del supuesto de que es posible provocar la situación creativa y por tanto se admite que esta situación es repetible para diferentes personas, situaciones y problemas (Alberich, Gómez, & Ferrer, 2013).

Los métodos y técnicas de estimulación de la creatividad consisten desde un principio en quitar frenos e inhibiciones a la imaginación, en producir un desbloqueo mental con el fin de obtener el mayor número posible de ideas (Alberich, Gómez, & Ferrer, 2013).

Las técnicas del pensamiento creativo forman parte de las técnicas o destrezas del pensamiento, pero deben aprenderse directamente, como técnicas concretas. Una persona inteligente que no ha aprendido las técnicas del pensamiento creativo puede resultar menos creativa que otra, no tan inteligente, sobre todo si las técnicas de pensamiento en las que fue educada actúan en contra del comportamiento creativo. Pero si la persona inteligente aprende las técnicas del pensamiento creativo, es muy probable que llegue a ser un buen pensador creativo (Bono & Castillos, 1994).

2.1.1.1.5. Barreras de la creatividad

Para ser creativo, se debe estar abierto a todas las alternativas. Este nivel de apertura mental no siempre es posible puesto que todos los humanos elaboramos bloqueos mentales en el proceso de maduración y socialización. Algunos de estos bloqueos tienen orígenes externos, tales como el entorno familiar, el sistema educativo o la burocracia organizativa. Otros esquemas se generan internamente a través de bloqueos a nuestras reacciones a factores externos o mediante factores físicos. Una cuestión clave a la hora de mejorar la creatividad es ser conscientes de nuestros bloqueos y tratarlos de algún modo. Aún cuando todas las personas tenemos bloqueos respecto a la creatividad, dichos bloqueos varían en cantidad e intensidad de una persona a otra (Valqui, 2009).

La mayor parte de nosotros no somos conscientes de nuestros bloqueos conceptuales. Estar alertas al respecto no sólo nos permite conocer mejor nuestras fortalezas y debilidades, sino que también nos proporciona la motivación y el conocimiento necesarios para romper tales bloqueos. Los bloqueos mentales han sido clasificados en perceptivos, emocionales, culturales, ambientales e intelectuales (Valqui, 2009).

Los bloqueos perceptivos son obstáculos que restringen nuestra capacidad para percibir el problema en sí mismo, o la información necesaria para abordarlo. Como es bien

sabido, nuestros ojos pueden inducirnos a error cuando observamos ciertas figuras. Nuestras percepciones no siempre son precisas (Valqui, 2009).

Los bloqueos emocionales limitan nuestra libertad para investigar y manipular ideas. Afectan a la comunicación de nuestras ideas a otras personas. Estos bloqueos también se denominan barreras psicológicas y son los más significativos y persistentes entre los obstáculos a la innovación. El temor a la novedad es una característica común a muchos individuos en los países desarrollados (Valqui, 2009).

Los bloqueos culturales se configuran a partir de la exposición a ciertos patrones culturales. La cultura de las naciones industrializadas expulsa el sentido del juego, la fantasía y la reflexión sobre uno mismo sustituyéndolos por el valor de la eficiencia, la eficacia y el hacer dinero. Tabúes y mitos son los bloqueos predominantes del comportamiento creativo. Por tanto, hay que ser muy valientes para actuar creativamente en una cultura que no promueve los cambios creativos (Valqui, 2009).

Nuestro entorno físico y social inmediato produce bloqueos ambientales. Las personas creativas tuvieron, en general, una infancia en la que fueron libres para desarrollar sus propias potencialidades. Como sabemos, el clima organizativo puede ser una barrera o un estímulo para las actividades creativas (Valqui, 2009).

Los bloqueos intelectuales son producto del conservadurismo y la falta de disposición para utilizar enfoques nuevos. Los mismos enfoques, las mismas herramientas y las mismas personas se enfrentan a los mismos problemas durante años. Las personas con bloqueos intelectuales generalmente son muy reacias a los cambios y están bien predisuestas para criticar las nuevas propuestas (Valqui, 2009).

2.1.1.1.6. Componentes de la creatividad

La creatividad no depende de entes divinos ni de características excepcionales, sino que resulta de una constelación particular de características personales, habilidades cognitivas, conocimientos técnicos, circunstancias sociales y culturales, recursos y en gran medida de suerte (Vecina, 2006).

Los siguientes componentes esenciales de la creatividad son:

- **Rasgos de personalidad:** Los estudios realizados bajo el enfoque de los rasgos suelen coincidir en que las personas que juzgamos como creativas tienen algunas características comunes (Vecina, 2006).

- **Inteligencia y capacidad de trabajo:** Las personas juzgadas como creativas suelen ser trabajadoras y muy constantes. Durante años han estado empeñadas en dominar un ámbito de especialización concreto, por lo que disponen de habilidades relevantes en dominios de actuación concretos (Vecina, 2006).

- **Motivación:** Sería otro ingrediente fundamental de la creatividad. Esto incluye actitudes positivas hacia la tarea en cuestión y razones suficientes para emprenderla en unas condiciones determinadas (Vecina, 2006).

- **Estilos cognitivos:** Se ha relacionado con una disposición para actuar de modo particular, caracterizada por la preferencia hacia problemas abiertos y abstractos, la flexibilidad para adoptar distintos puntos de vista y para explorar alternativas, para mantener las opciones de respuesta abiertas (Vecina, 2006).

- **Heurísticos de creatividad:** Son reglas simples que permiten tomar decisiones y hacer juicios de valor en muy poco tiempo y con muy poco esfuerzo cognitivo (Vecina, 2006).

- **Recursos externos:** Es necesario un mínimo de recursos para poder desarrollar cualquier cosa, pero más allá de ese mínimo puede ocurrir lo mismo que ocurre cuando se intenta explicar la felicidad, que incrementos significativos de recursos no se asocian a incrementos proporcionales en creatividad y de hecho en niveles muy altos puede producirse el efecto contrario (Vecina, 2006).

2.1.1.1.7. Persona creativa

Todas las personas pueden ser creativas y lo son de hecho en algún ambiente y en ciertos momentos de su vida. La creatividad es una característica propia de todo ser humano. Para estudiar este problema resulta necesario partir de esa idea previa: todos podemos en mayor o menor medida llegar a ser creativos. Ésta es tarea de la educación y de la escuela en particular: hacer de los alumnos, de los profesores, de los directivos y de

los centros educativos, unos sujetos y organizaciones creativas. Si siempre ha sido conveniente la innovación y la creatividad, en el momento actual, caracterizado por los cambios en todos los órdenes de nuestra vida cada vez más compleja, es cuestión de supervivencia (Educación, 2012).

A la personalidad creativa le corresponden algunas cualidades esenciales: actividad frente a pasividad, expresividad frente a mutismo, innovación frente a repetición, descubrimiento de posibilidades frente al síndrome de impotencia adquirida, apertura frente a cerrazón, autonomía frente a dependencia. Al centrarse en estos aspectos, la creatividad se acerca al buen uso de la inteligencia, y la educación del talento a la que esta sección aspira tiene que ocuparse de ella (Marina & Marina, 2013).

De acuerdo con (Conangla & Soler, 2005) expresan que una persona creativa es aquella que posee la capacidad para buscar recursos y soluciones mejores a los retos que se le plantean. Una creatividad orientada por valores positivos en lugar de ser movida por la ambición, el egoísmo, el afán de poder, la discriminación o el éxito.

La persona creativa es flexible, capaz de deshacer y rehacer su mapa mental cuando aparecen elementos nuevos o cambios inesperados. Es alguien que en el dilema inicial ¿crear o destruir? ha optado claramente por la primera opción con (Conangla & Soler, 2005).

Un componente importante de la creatividad es la independencia respecto a las opiniones de los demás. Un test que intenta medir el grado de conformismo social consiste en preguntar si una línea proyectada sobre una pantalla es más larga o más corta que otra línea proyectada con anterioridad (Álvarez, 2010).

Diferencias en cuanto a las variables de la personalidad, así los rasgos encontrados en estas personas son (Esquivias, 2004):

- ¶ Tienen alto grado de capacidad intelectual
- ¶ Valoran las cosas intelectuales y cognoscitivas
- ¶ Valoran su propia independencia y autonomía
- ¶ Tienen fluidez verbal y expresa bien sus ideas

- ¶ Les agradan las expresiones estéticas y reaccionan a la belleza
- ¶ Son productivos y hacen cosas
- ¶ Se interesan por los problemas filosóficos, como la religión, los valores, el sentido de la vida, etc.
- ¶ Tienen grandes aspiraciones
- ¶ Tienen una amplia gama de intereses
- ¶ Piensan y asocian ideas en forma poco usual: los procesos del pensamiento son informales
- ¶ Son personas interesantes y atractivas
- ¶ Parecen honrados, francos y sinceros en su trato con los demás

Se comportan siempre de un modo honrado y están de acuerdo con sus modales personales

El individuo creativo da su opinión después que un cierto número de personas hayan dado las suyas. Para él los demás son, en realidad, cómplices del examinador, y sus opiniones, erróneas e incluso absurdas. Sin embargo, muchas personas repetirán la opinión de la mayoría, aunque eso signifique negar lo que ven con sus propios ojos. Quienes se mantienen en su opinión, indiferentes a lo que digan los demás, tienden a puntuar más alto en los test de creatividad (Álvarez, 2010).

Nuestro sistema educativo favorece al estudiante no creativo (convergente) en detrimento del creativo (divergente). Quién sea creativo/a puede tener una personalidad no "deseable"; es fácil que resulte tímido, reservado, poco inclinado a creer en la palabra del profesor, prefiriendo seguir sus propias inclinaciones antes que atenerse a las limitaciones del programa de estudios que presenta los conocimientos en partes para posteriormente unirlos, mientras que estas personas sigue el proceso inverso, al entender en un primer momento las ideas, conceptos..., en su totalidad (Álvarez, 2010).

2.1.1.1.8. Inteligencia y creatividad

La creatividad es fundamental para la supervivencia en nuestro planeta, para vivir en una sociedad aceptable y para conservar nuestros márgenes competitivos en el mundo de los negocios. A diferencia de la inteligencia general, la inteligencia creativa se centra en la forma de pensar y en las ganas de conseguir algo innovador o diferente (Rowe, 2004).

Así pues, la inteligencia creativa es esa parte de la personalidad que conduce a lograr metas relevantes; está relacionada con la idea del bien y del mal y justifica las ganas de un individuo de asumir riesgos (Rowe, 2004).

La inteligencia general que es conservadora, práctica, disciplinada, lógica, dirigida y realista. Los últimos estudios genéticos han demostrado que la herencia determina los niveles de inteligencia general. Además, la mayoría de los individuos posee algún tipo de creatividad y nuestra capacidad para almacenar e interpretar información depende de la inteligencia creativa. También sabemos que el test del Cociente Intelectual es poco significativo para conocer la creatividad de una persona porque no refleja los factores decisivos: motivación y necesidad de resolver problemas. La necesidad de crear es un instinto natural en el ser humano (Rowe, 2004).

Cómo se descubre el potencial creativo: Antes se pensaba que la creatividad era un concepto indefinible, pero las investigaciones demostraron que se trata de una actividad natural en la que influyen factores genéticos, ambientales y fortuitos. Es un impulso interior relacionado con la capacidad de alcanzar metas y que explica las preferencias personales a la hora de interpretar la información y aplicarla a las nuevas situaciones. Es algo estable, duradero y exclusivo de cada ser humano, aunque puede estimularse en un ambiente de trabajo libre y comunicativo (Rowe, 2004).

(Rowe, 2004) expresa que la inteligencia creativa se manifiesta en cuatro estilos:

- **Intuitivo.** Es el habitual en dirigentes, políticos y actores.

- **Innovador.** Es típico de científicos, ingenieros e inventores. Se centran en los experimentos y en el análisis profundo, saben manejar las dificultades y son muy perseverantes.

- **Imaginativo.** Es el estilo creativo propio de artistas, escritores y políticos. Saben encontrar oportunidades, se arriesgan a romper las tradiciones, son muy abiertos y suelen usar el sentido del humor para comunicarse.

- **Inspirador.** Es el estilo de educadores, líderes y escritores. Se centran en las necesidades sociales y se entregan completamente a sus ideas. Son visionarios y quieren transformar la realidad para ayudar a los demás.

Tipos de inteligencia:

- **Inteligencia analítica** se define como la capacidad para el pensamiento convergente y requiere el pensamiento crítico para analizar y evaluar pensamientos, ideas y posibles soluciones. Este tipo de habilidad es la clave para el trabajo realmente creativo, porque no todas las ideas son buenas, ya que algunas han de ser valoradas. Las personas creativas utilizan este tipo de pensamiento para considerar las implicaciones que tiene las propuestas de algunas soluciones (Ferrando, 2006).

La inteligencia sintética es la capacidad para enfrentarse a situaciones novedosas y resolverlas. Los superdotados son superiores cuando se enfrentan a situaciones novedosas, suelen aprender y pensar en nuevos sistemas conceptuales que se apoyan en estructuras de conocimiento que el individuo ya posee, siendo las situaciones extraordinarias un reto para el sujeto, y no las rutinas cotidianas, las que mejor muestran la inteligencia del mismo (Ferrando, 2006).

La inteligencia práctica sirve para explicar la eficacia del sujeto mediante tres tipos de actuaciones que caracterizan su conducta inteligente en su vida cotidiana: adaptación ambiental, selección y modificación o transformación del contexto. La inteligencia excepcional supone adaptación intencionada, configuración y selección de los ambientes del mundo real, que son relevantes para la vida del sujeto. Es decir, la inteligencia de un superdotado no puede medirse fuera de su entorno habitual (donde valores, actitudes, costumbres, etc. Serán diferentes), a menos que lo que queramos medir sea la capacidad de adaptación de este sujeto a un medio diferente (Ferrando, 2006).

2.1.1.1.9. Dimensiones de la creatividad

(Educación, 2012) indica que en términos generales podemos aceptar que la creatividad tiene, al menos, cuatro dimensiones, a saber: la de producto, la de proceso, la personal y la contextual. Consideramos sujeto, proceso, producto y contextos creativos

como elementos claves para una visión completa de la creatividad por ser aspectos inseparables de la misma.

Todos son parte integrante de ella, y a todos hay que atender en el diseño de una estrategia holística, global, del hecho creativo. Todos ellos se pueden ver o no favorecidos por el entorno, que, de hecho, puede potenciar, inhibir o incluso cercenar la creatividad (Educación, 2012).

Las dimensiones de producto y proceso presentan un cierto carácter antagónico pues la creatividad es un potencial dinámico, pero también una capacidad que se manifiesta en algún producto (sea una idea o un objeto físico) nuevo (Educación, 2012).

(Educación, 2012) destaca que la creatividad no es fácil de medir, sobre todo si no se han manifestado todavía sus efectos. La evaluación psicológica educativa acude al recuento de las respuestas nuevas o inusuales como forma de medición. Pero toda respuesta nueva implica la existencia de una actitud continua y parsimoniosa en el proceso de trabajo; la creación, ha dicho algún científico, consiste en un 5% de inspiración y un 95% de esfuerzo (digamos de “transpiración”).

2.1.1.1.10. Creatividad en los contextos educativos

(López & Martín, 2010) nos dice que la creatividad es necesaria en todas las actividades educativas, porque permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos y afectivos importantes para el desempeño productivo.

Ante este panorama su incorporación a las aulas representa la posibilidad de tener en el recurso humano el agente de cambio capaz de enfrentar los retos de una manera diferente y audaz; esta meta es un reclamo de la sociedad a la escuela como institución formadora de individuos. (Cedeño & Monteverde, 2015)

Queremos alumnos que sean pensadores, investigadores e innovadores; no sólo aprendices, memorizadores e imitadores; no repetidores del pasado, sino productores de nuevos conocimientos; no sólo basados en lo que se ha escrito, sino alertas a encontrar lo que aún no se ha escrito; que no sean capaces únicamente de ajustarse al medio, sino que

lo ajusten a ellos; no sólo productores de escritos de imitación, sino de artículos creativos; no sólo ejecutantes de alta calidad, también compositores y creadores de nuevos patrones (Cedeño & Monteverde, 2015)

(Pupiales, Riveros, & Romero, 2013) nos indica que el ámbito de la educación debe generar condiciones para que el estudiante fortalezca y desarrolle la perspectiva creativa, para lo cual es necesario dotarlo de herramientas y estrategias para crear confianza en sí mismo y para que se perciba como un ser capaz de generar soluciones, posibilidades, perspectivas y acciones creativas. En esta medida, el cambio se suscita en la medida en que el docente posibilita la expresión creativa, deja explorar materiales, estimula la capacidad de asombro, motiva el fortalecimiento de la sensibilidad e, igualmente, acepta la heterogeneidad y la diversidad del aula como hecho inherente a la especie humana, y no como un problema o circunstancia adversa.

La formación para la creatividad inicia con el fortalecimiento de la sensibilidad, que permite identificar las dificultades, los atascos, la no correspondencia, o la falta de complementariedad o de relación sobre determinado tema, para luego encaminar la reflexión hacia la posible solución. Por otro lado, la flexibilidad propicia diversos matices, posicionamientos y posibilidades, desde las cuales se evidencia la solución o propuesta (Pupiales, Riveros, & Romero, 2013).

La creatividad encuentra pocos detractores en los contextos educativos, difícilmente hallaremos algún investigador o docente que sostenga que ésta no es uno de los propósitos de la educación. Sin embargo, en muchas ocasiones, aparece sólo como un objetivo general que pocas veces logra concreciones en los contextos áulicos, en las planificaciones docentes y en las actividades pedagógicas diarias. Tal vez esta situación se deba a la dificultad intrínseca que supone proponer a la creatividad como propósito educativo, entre otras cosas, por la poca claridad existente acerca del término y por los desacuerdos vigentes respecto de los modos más apropiados de promoción de los procesos creativos (Elisondo, Donolo, & Rinaudo, 2009).

En la breve historia de la creatividad como disciplina pedagógica existen unas etapas primarias pero reales que se extienden desde las artes manuales a la tecnología, pasando

por los conocimientos de la naturaleza, el hallazgo y el dominio de sus recursos y su utilización mediante la invención (Ricarte, 2000).

En este caso, pensar la creatividad, como un valor agregado a la formación de los profesionales del nuevo siglo, orienta el compromiso para generar espacios, tanto físicos como psicológicos, para replantear, desde las diversas áreas del saber, la búsqueda de soluciones a los interrogantes del planeta, interrogantes que giran en torno a cuatro ejes: la construcción de la paz como proyecto de nación, que, además, sea sostenible; la interculturalidad; el desarrollo sostenible, o la producción más limpia, y un sistema económico igualitario y no excluyente. En estos ejes, la creatividad se erige como aspecto que motiva el camino hacia la búsqueda de nuevas formas de percibir la vida y el entorno (Pupiales, Riveros, & Romero, 2013).

El desarrollo de la creatividad de los alumnos debe ser atendido desde los primeros niveles instruccionales. Y si bien el contexto escolar no debería ser el único ambiente favorecedor de ello, consideramos que el carácter de obligatoriedad de la escuela, junto con el hecho de ser un ámbito destinado íntegramente al desarrollo académico y personal, hacen que dicho contexto se configure en el soporte principal de la estimulación y potenciación de la creatividad individual y colectiva (Fuentes & Torbay, 2004).

Y ello, tal y como se ha comentado al inicio, no sólo para el desarrollo personal y profesional, sino porque es, a su vez, un factor central que beneficia nuestra salud psicológica, a lo cual contribuye su desbloqueo y estimulación desde el contexto escolar (Cedeño & Monteverde, 2015)

La creatividad es una formación para el afrontamiento de situaciones presentes y futuras a lo largo de nuestra evolución de vida, conformándose en una de nuestras protecciones ante el daño, ante la adversidad o ante cualquier evento que produzca dolor en el ser humano (Cedeño & Monteverde, 2015)

Pensar y trabajar sobre la creatividad nos exige considerar esta cualidad como una característica universal de la condición humana, de las instituciones y organizaciones educativas y de los sistemas capaces de sobrevivir en tiempos de incertidumbre (Educación, 2012).

Un tratamiento racional de la creatividad nos exige estudiarla, desde sus fundamentos más básicos, los de carácter antropológico, hasta la escala de los sistemas sean científicos, tecnológicos, políticos, económicos o educativos. Sin una educación creativa y de la creatividad, ni la persona humana llega a serlo plenamente, ni resulta posible idear y ensayar sistemas de generación y transferencia de conocimiento válidos para nuestro tiempo (Educación, 2012).

Profesores y directivos de centros educativos son “trabajadores de la creatividad”, unos trabajadores creativos que tienen que luchar con dificultades y barreras para la emergencia de lo nuevo en la educación y la sociedad (Educación, 2012).

La naturaleza misma de la creatividad en la educación sigue siendo ambigua. En qué medida la creatividad en la educación primaria se concibe como la participación de asociaciones creativas entre las escuelas y los trabajadores y proyectos culturales, en lugar de simplemente valorar y alimentar las ideas de los niños en múltiples contextos, no está claro (Blamires & Peterson, s.f.).

¿En qué medida se valora la creatividad colectiva o colaborativa en contra de la individualización? los modelos tampoco son claros, de manera similar todavía hay confusiones en el énfasis en que la creatividad puede referirse a "enseñanza creativa", "enseñanza para la creatividad" y "aprendizaje creativo" (Blamires & Peterson, s.f.).

2.1.1.2. Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso que dura prácticamente toda la vida, por el cual una persona sufre cambios permanentes en sus competencias en todas las dimensiones, a partir de su interacción con el medio físico y sociocultural (Bonvecchio, 2006).

A su vez (Domjan, 2007) define al aprendizaje en términos de cambio en los mecanismos de la conducta para hacer hincapié en la distinción entre el aprendizaje y ejecución. La conducta de un organismo se utiliza como prueba del aprendizaje.

El aprendizaje asociativo y constructivo en un sistema complejo. Estas funciones adaptativas del aprendizaje, hacen de nuestro sistema cognitivo una “maquina” tan potente, se alcanzan a través de 2 procesos complementarios principalmente; los cuales son los siguientes (Meléndez, 2015)

- Aprendizaje asociativo: compartido con otras muchas especies animales y por tanto filogénicamente muy antiguo, relevante sobre todo para el aprendizaje implícito.
- Aprendizaje constructivo o por reestructuración: específicamente humano y por tanto más filogénicamente y necesario para las formas más complejas del aprendizaje explícito (Meléndez, 2015).

La concepción tradicional del aprendizaje supone que aprender es una actividad especial, que tiene lugar adicionalmente a las conductas que se aprenden y a sus resultados o efectos. En la medida en que aprender no se observa directamente, se asume que es una actividad paralela, no observable, que permite, causa, determina o facilita que ocurran el cambio de conducta y sus resultados (lo que se aprende). Se supone erróneamente que aprender es distinto de lo que se aprende como actos o acciones (Ribes, 2007).

La situación de aprendizaje puede requerir solamente un tipo especial de desempeño o de producto y resultado, y ello puede ser suficiente para avalar o garantizar que se sabe o se conoce como capacidad para hacer o decir algo. Sin embargo, la situación de aprendizaje puede comprender requerimientos adicionales y, en esa medida, propiciar formas distintas de saber o conocer identificables a partir de un mismo desempeño (Ribes, 2007).

(Gutierrez, 2003) expresa que el propósito de aprender a aprender debe realizarse a través de aprender a pensar, desarrollando capacidades y valores, es decir, desarrollando la cognición y la afectividad, potenciando el uso de estrategias cognitivas y metacognitivas que permitan que el sujeto logre aprendizajes significativos.

El aprendizaje significativo se basa en los siguientes supuestos (Gutierrez, 2003):

- El aprendizaje se orienta hacia objetivos

- Aprender es relacionar nueva información con conocimientos previos
- Aprender es organizar la información
- Aprender es adquirir un repertorio de estrategias cognitivas y metacognitivas
- El aprendizaje, si bien se produce en etapas, no es lineal
- El aprendizaje está influido por el desarrollo del sujeto
- Aprender es transferir el conocimiento a nuevos problemas y contextos

En toda situación de enseñanza y de aprendizaje participan sujetos que se relacionan, con base en diferentes habilidades., emociones, percepciones, etc. Es decir, esa interacción está influida por factores de naturaleza cognitiva y afectiva, los cuales tienen un peso significativo en la posibilidad de que el estudiante regule su propio proceso de aprendizaje; es decir, la percepción y valoración de las propias habilidades pueden determinar el comportamiento estratégico del estudiante (Gutierrez, 2003).

2.1.1.2.1. Importancia del aprendizaje

Para todos los seres humanos el aprendizaje juega un papel principal en el desarrollo de la conducta ya que casi todo lo que un individuo puede hacer, o efectivamente hace, puede ser considerado como el resultado del aprendizaje (Martín, Martín, & Requero, 2013).

Juega una función de orientación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que equivale a decir que influye en el desenvolvimiento de los restantes elementos de este proceso, por ello cumple las funciones siguientes (López & Mesa, 2016):

- Es el elemento didáctico en el que se plasma y se concreta la intencionalidad educativa.
- Influye en el comportamiento del resto de los componentes y estos en relación de subordinación y coordinación influyen sobre el mismo.
- Orienta la actividad de profesores y estudiantes, pues al especificar el fin a lograr guía la estructuración del proceso para lograrlo y hasta que nivel llegar en el desarrollo previsto.

- Constituye un criterio de valoración de la efectividad o calidad del proceso, pues permite, en unión de otras determinaciones procedentes de la práctica, evaluar las acciones logradas en los estudiantes, la propia actividad del profesor y la programación previamente planificada en su proceso de realización y comparar la diferencia alcanzada entre el nivel de entrada y salida de los estudiantes (López & Mesa, 2016).

Tipos de aprendizajes:

- **Aprendizaje asociativo.**

Hay tres ventajas observables claramente que nuestra capacidad asociativa obtenga resultados impensables, detección de regularidades complejas en el ambiente, la condensación de la información o la automatización de los conocimientos, los cuales son (Meléndez, 2015):

- Nos permite establecer relaciones o asociaciones entre informaciones, conductas o sucesos.
- Nosotros podemos gobernar y controlar mejor nuestra capacidad asociativa a través de procesos conscientes ligados al aprendizaje constructivo.
- Nuestro aprendizaje se produce siempre en el marco de una cultura que no solo fija las demandas sino que nos proporciona instrumentos para incrementar nuestras posibilidades de aprendizaje (Meléndez, 2015).

- **Aprendizaje constructivo**

La principal limitación del aprendizaje asociativo es que repitiendo y juntando piezas jamás lograremos “comprender” lo que estamos haciendo. Sin embargo el aprendizaje constructivo sirve para otro propósito conectado, mostrar que comprender es algo más que aprender a juntar o yuxtaponer los elementos de información como “organizar” esos elementos, relacionándolos dentro de una estructura de significado (Meléndez, 2015).

Por procesos de aprendizaje asociativo, por repetición, el lector no llegará nunca a entender nada. Se necesita un aprendizaje distinto, constructivo, que se base en

comprender el significado del material y no solo de “copiarlo”; este aprendizaje constructivo se dirigirá a extraer el significado del texto, de ahí que se llame también “aprendizaje significativo” (Meléndez, 2015).

Las exigencias cognitivas del aprendizaje constructivo: Hay requisitos necesarios para que se produzca un aprendizaje constructivo entre los cuales se encuentran:

- Las características que debe tener el material de aprendizaje para que pueda ser comprendido, la principal exigencia es que tenga una organización conceptual interna, es decir, que no constituya una lista arbitraria de elementos yuxtapuestos.
- Conviene que la terminología y el vocabulario empleado no sea excesivamente novedoso ni difícil para el aprendiz.
- Hay que dosificar la aparición de términos complejos, y si es necesario incluirlos, explicar e ilustrar su significado de modo comprensible para el lector, es decir, conectándolo con sus conocimientos previos.
- Para que el aprendiz comprenda un material conviene que tenga una actitud o disposición favorable al aprendizaje constructivo. Normalmente comprende más esfuerzo y mayor consumo de recursos cognitivos, que repasar simplemente (Meléndez, 2015).

2.1.1.2.2. Elementos del aprendizaje

Siguiendo la metáfora del estudiante como procesador y constructor de significado, se pueden considerar dentro del aprendizaje los elementos temáticos siguientes: procesador, contenidos, procesos, estrategias, técnicas y estilo de aprendizaje (Beltrán, 1996).

De todos los elementos encontrados “los procesos” son los más importantes. A causa de que “la gran batalla del aprendizaje en los últimos años ha sido la de los procesos del aprendizaje, y que los procesos se han convertido en la clave del aprendizaje significativo” (Beltrán, 1996).

2.1.1.2.3. Niveles de aprendizaje

Los niveles de aprendizaje se encuentran divididos en:

- **Individual:** El aprendizaje individual se orienta a desterrar una actitud de aproximación de las cosas y a la vida, abrirse a la diversificación y a nuevas experiencias de conocimiento. Las personas deben desarrollar la capacidad y aprender a usar procesos que pueden modificar su acercamiento a las cosas, superar ciertos hábitos, y estar abierto a nuevos conocimientos (Martínez, 2006).
- **Grupal:** Es el aprendizaje que se organiza y constituye una historia común desde las dinámicas interpersonales, mecanismos de comunicación, formas de resolver problemas, compromisos grupales, y modalidades para abordar los problemas identificados (Martínez, 2006).
- **Organizacional:** Es fundamentalmente una actividad social donde el conocimiento y las habilidades se ponen en práctica, se critican y son integradas como oportunidades para optimizar el aprendizaje y efectividad en el ámbito laboral (Martínez, 2006).

Las fases del aprendizaje:

a. La motivación,

Entendida en sus dos acepciones:

La motivación subjetiva, que refleja la actitud del estudiante ante la materia y ante la actividad de estudio. Un estudiante está motivado si desea aprender los contenidos y, en consecuencia, está dispuesto a invertir esfuerzo para conseguirlo. La motivación puede ser interna (desea aprender porque le gusta) o externa (estudia porque se ve obligado). Sin un mínimo de motivación interna el aprendizaje está condenado al fracaso (Bofill & Miró, 2007).

La motivación de los contenidos. Los contenidos están bien motivados si el estudiante comprende la finalidad del aprendizaje que va a emprender, y su relación con

sus conocimientos actuales. Los contenidos deben estar contextualizados y relacionados con la experiencia del aprendiz. La motivación de contenidos debe ir acompañada de una formulación clara de los objetivos formativos (qué es lo que se va a aprender) (Bofill & Miró, 2007).

b. El conocimiento

En nuestro contexto, el conocimiento de los contenidos es una fase por la que hay que pasar para aprenderlos. Para que el estudiante pueda acceder a los conocimientos debe tener o ser capaz de conseguir el material y recursos necesarios (Bofill & Miró, 2007).

c. La comprensión

A menudo suele confundirse comprender con aprender (lo entiendo, ergo lo se) y existe la tendencia a pensar que la comprensión es automática por el mero hecho de asistir a una clase expositiva. La comprensión requiere que los contenidos sean significativos para el aprendiz (Bofill & Miró, 2007).

d. La aplicación

es la capacidad de transferir lo aprendido a otro contexto y corresponde al aprendizaje profundo. La transferencia incluye procesos como la evaluación de la nueva situación, la identificación de los conocimientos pertinentes, y la adaptación de dichos conocimientos al nuevo contexto. La capacidad de transferencia implica la existencia de una red compleja de conocimientos que relacione el contexto y el lenguaje de aprendizaje con el contexto y el lenguaje de aplicación. La aplicación no debe confundirse con la mera realización de problemas tipo (conocimiento procedural) a partir de una teoría (conocimiento conceptual) (Bofill & Miró, 2007).

e. La validación

es la realimentación necesaria para saber que vamos por el buen camino, y debe aplicarse a todas las fases anteriores (validar los objetivos, validar la información, validar la comprensión, validar la transferencia). La validación requiere retroalimentación

(ejemplos, modelos, consultas o tutorías) y, en un contexto académico, requiere evaluación formativa, por contraposición a la mera evaluación selectiva de los exámenes finales (Bofill & Miró, 2007).

2.1.1.2.4. Procesos del aprendizaje

- **Motivación**

Constituye un requisito fundamental y primigenio que desencadena el aprendizaje. El deseo de aprender, las necesidades individuales y las perspectivas futuras impulsan al individuo a aprender más rápida y efectivamente. La motivación suele ser un proceso individual y es sentida por cada ser humano de acuerdo a su historia personal. Resulta relativamente fácil verificar que cada ser humano tiene motivaciones distintas que pueden estar influenciadas por diferentes factores, uno de ellos es la madurez para captar algo, con la que cuenta un sujeto (Yáñez, 2016).

Las teorías conductuales definen a la motivación como una mayor tasa o probabilidad de ocurrencia de la conducta, lo que resulta de la repetición de las conductas en respuesta a los estímulos o como consecuencia del reforzamiento (Dale, 2012).

- **Interés**

Expresa la intencionalidad del sujeto por alcanzar algún objeto u objetivo; por ello, se dice que el interés está íntimamente unido a las necesidades individuales, las cuales lo condicionan. Es evidente que el interés está relacionado con la esfera emocional del individuo (Yáñez, 2016).

Esto hace que se manifieste ante todo en la atención. Es aquí donde podemos percibir la íntima relación que existe entre distintas fases del Proceso de Aprendizaje. Esto significa que si un estudiante trabaja con interés, lo hace con mayor facilidad y más productivamente, porque toda su atención y todas sus fuerzas están concentradas en su trabajo: el interés que siente lo impulsa hacia una actividad consecuente (Yáñez, 2016).

- **Atención**

La constancia y estabilidad de la atención resultan fundamentales. Dentro de un contexto de enseñanza formal, por tanto, para que se produzca una atención estable, que promueva un viaje del pensamiento de un tema a otro en forma ordenada es necesario que los tópicos de enseñanza formen un universo cognoscitivo cuyos elementos se encuentren enlazados (Yáñez, 2016).

- **Adquisición**

La adquisición de conocimientos es una fase del proceso de aprendizaje en la cual el estudiante se pone inicialmente en contacto con los contenidos de una asignatura. Algunas veces se pueden presentar estos contenidos de forma tan vívida que con una sola vez que se lo presente se logra fijar la idea. Un simple concepto puede encadenar las ideas de tal modo que la cantidad de lo que se tiene que aprender se reduce y el nuevo conocimiento se retiene por más tiempo y se aplica con mayor efectividad. Es bastante probable que el estudiante se olvide de un hecho que se encuentra en conflicto con una forma de pensar que le inspira confianza (Yáñez, 2016).

- **Comprensión y interiorización**

Esta fase es una de las más avanzadas en un proceso de aprendizaje, ya que involucra el pensamiento: la capacidad de abstracción y comprensión de conceptos, así como la memoria significativa. La comprensión está íntimamente relacionada también con la capacidad crítica del estudiante (Yáñez, 2016).

Como se mencionó, lo significativo de los contenidos que se enseñan juega un papel importante en la mayor o menor comprensión de los mismos. Sin embargo, frecuentemente puede resultar difícil juzgar lo que resulta significativo para un estudiante o para otro. El único signo seguro de comprensión, por tanto, es la transferencia: una respuesta acertada o la explicación de una situación nueva basada en los conocimientos comprendidos previamente, o la reconstrucción de una respuesta dada con anterioridad (Yáñez, 2016).

Lo importante durante la fase de comprensión es que se capte lo general en unidad con lo particular, lo singular, lo esencial. Por tanto, un estudiante que haya comprendido un tema deberá poder presentarlo en el futuro no necesariamente de una manera rígida, pero si correcta y precisa (Yáñez, 2016).

- **Asimilación**

Una fase del proceso de aprendizaje en la cual se almacenan o guardan los aspectos positivos de los conocimientos y experiencias a los que el estudiante o aprendiz estuvo expuesto, el individuo suele conservar estos aspectos a mediano y largo plazo, ya porque satisfacen sus necesidades, ya porque cubren sus intereses o porque los puede poner en práctica en su vida diaria. Es así como no todo conocimiento o hecho comprendido es asimilado o guardado en el individuo, sino que son solo algunos los que se conservan en su interior. La asimilación de un conocimiento dado en un individuo afectará fundamentalmente su comportamiento posterior ya que su yo interno se habrá enriquecido por los conocimientos asimilados (Yáñez, 2016).

- **Aplicación**

Los cambios conductuales originados en el individuo (estudiante, aprendiz) a lo largo de las fases anteriores, casi siempre suelen afirmarse fuertemente cuando son puestos en práctica o “aplicados” en situaciones nuevas, pero similares a la original, y surten un efecto eficaz y positivo en ellas originando espontáneamente un estado de satisfacción interna en el individuo (Yáñez, 2016).

La aplicación correcta de un conocimiento o experiencia a una situación nueva constituirá una pauta eficaz para observar el cambio conductual en un estudiante y para verificar si efectivamente el proceso de aprendizaje se desarrolló de manera adecuada (Yáñez, 2016).

Así, cuando un conocimiento asimilado es aplicado en la vida diaria por el estudiante, enriquece a éste e indudablemente le permite ampliar su campo de acción (Yáñez, 2016).

- **Transferencia**

La transferencia implica el uso de información de formas novedosas o en situaciones nuevas. Desde una perspectiva neurocientífica, esto significa que se forman nuevas conexiones nerviosas entre el aprendizaje y los nuevos usos y situaciones. Estas conexiones no se forman de manera automática (Dale, 2012).

Los estudiantes deben aprenderlas mediante la experiencia o determinarlas por sí. Se refiere a la aplicación del conocimiento y las habilidades en formas nuevas, con nuevos contenidos o en situaciones distintas de aquellas en que fueron. La transferencia también explica el efecto del aprendizaje previo sobre el aprendizaje nuevo, es decir, si lo facilita, lo inhibe o no muestra ningún efecto sobre él (Dale, 2012).

Las teorías cognoscitivas postulan que la transferencia ocurre cuando los aprendices entienden cómo se aplica el conocimiento en diferentes contextos. La forma en que la información se almacena en la memoria es importante (Dale, 2012).

Los usos del conocimiento se almacenan junto con el conocimiento en sí, o pueden ser recuperados fácilmente de otro lugar de almacenamiento de la memoria. Las situaciones no necesitan contar con elementos comunes (Dale, 2012).

- **Evaluación**

Constituye la etapa final del proceso de aprendizaje; de la observación e interpretación de los resultados de éste depende que el proceso se reencauce, modifique o mantenga con el mismo ritmo. Las actividades y procesos de evaluación de la calidad y cantidad del aprendizaje suele ser una parte habitual y necesaria dentro de la práctica pedagógica (Yáñez, 2016).

Con el apareamiento de diversas maneras de evaluación, ésta ha evolucionado considerablemente desde formas básicas de comprobación de resultados de destrezas básicas adquiridas hasta formas de evaluación de resultados más complejos, tales como

comprensiones, actitudes, valores, aptitudes especiales, destrezas avanzadas, rasgos personales, sociales y morales (Yáñez, 2016).

2.1.1.2.5. Ambientes de aprendizaje

De acuerdo con (Duarte, 2003) conceptualizar los ambientes educativos desde la interdisciplinariedad enriquece y hace más complejas las interpretaciones que sobre el tema puedan construirse, abre posibilidades cautivantes de estudio, aporta nuevas unidades de análisis para el tratamiento de problemas escolares y, sobre todo, ofrece un marco conceptual con el cual comprender mejor el fenómeno educativo, y de ahí poder intervenirlos con mayor pertinencia.

En la contemporaneidad la escuela ha perdido presencia en la formación y socialización de los jóvenes, y cohabita con otras instancias comunitarias y culturales que contribuyen a ello, como los grupos urbanos de pares y los medios de comunicación (Duarte, 2003).

En correspondencia con ello, las grandes transformaciones de la educación en los últimos años suponen el establecimiento de nuevas modalidades y estrategias de formación y socialización, que le confieren a la Pedagogía un claro sentido social que rebasa los escenarios escolares, dirigiéndose a la atención de problemas asociados con la exclusión, los conflictos socioeducativos y el desarrollo humano de los sujetos y las comunidades, en escenarios que no son necesariamente escolares (Duarte, 2003).

Actualmente, por ambiente educativo se entiende una u otra denominación, no sólo se considera el medio físico, sino las interacciones que se producen en dicho medio. Son tenidas en cuenta, por tanto, la organización y disposición espacial, las relaciones establecidas entre los elementos de su estructura, pero también las pautas de comportamiento que en él se desarrollan, el tipo de relaciones que mantienen las personas con los objetos, las interacciones que se producen entre las personas, los roles que se establecen, los criterios que prevalecen y las actividades que se realizan (Duarte, 2003).

A continuación se mencionan algunas necesidades según (Duarte, 2003), identificadas como la columna vertebral de la educación, y que aportan algunas pistas para pensar en los ambientes educativos, ellas son:

- Planteamiento de problemas, diseño y ejecución de soluciones.
- Capacidad analítica investigativa.
- Trabajo en equipo, toma de decisiones y planeación del trabajo.
- Habilidades y destrezas de lectura comprensiva y de expresión oral y escrita.
- Capacidad de razonamiento lógico-matemático.
- Capacidad de análisis del contexto social y político nacional e internacional.
- Manejo de la tecnología informática y del lenguaje digital.
- Conocimiento de idiomas extranjeros.
- Capacidad de resolver situaciones problemáticas.

2.1.1.2.6. El aprendizaje en el siglo XXI

El conductismo, el cognitvismo y el constructivismo son las tres grandes teorías de aprendizaje utilizadas más a menudo en la creación de ambientes instruccionales. Estas teorías, sin embargo, fueron desarrolladas en una época en la que el aprendizaje no había sido impactado por la tecnología (Siemens, 2004).

En los últimos veinte años, la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Las necesidades de aprendizaje y las teorías que describen los principios y procesos de aprendizaje, deben reflejar los ambientes sociales subyacentes (Siemens, 2004).

Se puede mencionar algunas tendencias significativas en el aprendizaje:

- Muchos aprendices se desempeñarán en una variedad de áreas diferentes, y posiblemente sin relación entre sí, a lo largo de su vida (Siemens, 2004).
- El aprendizaje informal es un aspecto significativo de nuestra experiencia de aprendizaje. La educación formal ya no constituye la mayor parte de nuestro aprendizaje.

El aprendizaje ocurre ahora en una variedad de formas - a través de comunidades de práctica, redes personales, y a través de la realización de tareas laborales (Siemens, 2004).

- El aprendizaje es un proceso continuo, que dura toda la vida. El aprendizaje y las actividades laborales ya no se encuentran separados. En muchos casos, son lo mismo (Siemens, 2004).
- La tecnología está alterando (recableando) nuestros cerebros. Las herramientas que utilizamos definen y moldean nuestro pensamiento (Siemens, 2004).
- La organización y el individuo son organismos que aprenden. El aumento en el interés por la gestión del conocimiento muestra la necesidad de una teoría que trate de explicar el lazo entre el aprendizaje individual y organizacional (Siemens, 2004).
- Muchos de los procesos manejados previamente por las teorías de aprendizaje (en especial los que se refieren al procesamiento cognitivo de información) pueden ser ahora realizados, o apoyados, por la tecnología (Siemens, 2004).
- Saber cómo y saber qué están siendo complementados con saber dónde (la comprensión de dónde encontrar el conocimiento requerido) (Siemens, 2004).

2.1.1.2.7. Las TICs en el aprendizaje

La incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en los ambientes educativos no es una nueva tendencia, pero aún no están suficientemente claras las formas para interactuar en estos ambientes, que provoquen que docentes y estudiantes puedan sacar el máximo provecho de las potencialidades de éstas (Delgado & Solano, 2009).

No obstante, la mayor parte de las instituciones educativas han promovido que el uso de las TIC en educación, represente una transformación de los paradigmas tradicionales de educación. Esto responde a las nuevas competencias que desarrollan y necesitan fortalecer

los estudiantes, así como las exigencias de mercado laboral y social del mundo (Delgado & Solano, 2009).

Esta transformación ha sido marcada por el aprendizaje activo y colaborativo, resultado de las diferentes vías de comunicación e interacción que ofrecen las telecomunicaciones. Muchos docentes ven en las TIC un medio que les puede facilitar su labor, otros consideran que por ser algo con lo que los jóvenes conviven diariamente, el proceso de enseñanza y aprendizaje mejorará (Delgado & Solano, 2009).

Sin embargo, conforme van implementando cursos en los que las incorporan, se van dando cuenta que las TIC no son un medio de transmisión de conocimientos, sino que pueden convertirse en herramientas valiosas, que promueven ambientes de aprendizaje colaborativos, donde el docente deja de ser el centro del proceso para convertirse en un mediador de los temas que se tratan en un curso (Delgado & Solano, 2009).

Por tanto, ser un mediador en entornos virtuales, no significa cambiar el espacio de un aula tradicional a un aula virtual, cambiar los libros por documentos electrónicos, las discusiones en clase por foros virtuales o las horas de atención a estudiantes por encuentros en chat o foros de conversación. Significa encontrar nuevas estrategias que nos permitan mantener activos a nuestros estudiantes aun cuando éstos se encuentren en distintas partes del mundo, promoviendo la construcción de conocimientos y la colaboración (Delgado & Solano, 2009).

Para lograr un impacto importante en la educación con el uso de TIC es necesario que el docente asuma un nuevo rol en la plataforma virtual y pase a ser un facilitador del aprendizaje, lo que plantea retos importantes que, quizás, se han ido pasando por alto (Delgado & Solano, 2009).

Ejemplos de retos en estos ambientes pueden ser: los aspectos afectivos, la mediación pedagógica, la socialización en el nuevo ambiente de aprendizaje, la promoción del trabajo en equipo, entre otros, que se pueden lograr por medio de los planteamientos antes mencionados y una apertura del docente a aprender del nuevo entorno, donde muchas veces sus estudiantes serán los expertos. Enfrentar con profesionalismo estos retos

es lo que podemos llamar el legítimo compromiso de cada docente con la educación actual (Delgado y Solano, 2009).

Los recursos TIC para el aprendizaje posibilitan el llevar a cabo los procesos de adquisición de conocimientos, procedimientos y actitudes previstas en la planificación formativa. Tanto los medios didácticos tradicionales como los recursos TIC permiten ofrecer distintas formas de trabajar los contenidos y actividades. Un diseño integrado y complementario de estos recursos en el proceso instructivo contribuye a alcanzar los resultados de aprendizaje esperados (Cacheiro, 2010).

Algunos medios didácticos tradicionales como recursos de aprendizaje son: la guía didáctica, los libros de texto, los cuadernos de trabajo o las maquetas reales (Cacheiro, 2010).

Las TIC como recursos de aprendizaje permiten pasar de un uso informativo y colaborativo a un uso didáctico para lograr unos resultados de aprendizaje. Algunos recursos de aprendizaje basados en TIC son: repositorios de recursos educativos, tutoriales interactivos, cuestionarios online, herramientas web 2.0 (eBooks, Podcast, etc.) y los cursos online en abierto (OCW) (Cacheiro, 2010).

2.1.1.2.8. Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje. Definir las estrategias de aprendizaje implica tener claro: objetivos del curso, concepción de la enseñanza, concepción de aprendizaje (Sánchez L. , 2002).

Utilizar una estrategia, pues, supone algo más que el conocimiento y la utilización de técnicas o procedimientos en la resolución de una tarea determinada (Sánchez L. , 2002).

De momento, nos interesa sólo precisar que las diferencias cualitativas en los objetivos del profesor y en la manera de realizar las actividades que se observan en los tres ejemplos presentados ilustran diferencias importantes en aquello que los alumnos aprenden

y en cómo lo aprenden, diferencias directamente relacionadas con la utilización de estrategias de aprendizaje por parte de los alumnos (Monereo, et al., 2000).

Clasificación de las estrategias de aprendizaje en el ámbito Académico.

Se han identificado cinco tipos de estrategias generales en el ámbito educativo. Las tres primeras ayudan al estudiante a elaborar y organizar los contenidos para que resulte más fácil el aprendizaje (procesar la información), la cuarta está destinada a controlar la actividad mental del estudiante para dirigir el aprendizaje y, por último, la quinta de apoyo al aprendizaje para que éste se produzca en las mejores condiciones posibles (Sánchez L. , 2002).

Estrategias de ensayo:

Son aquellas que implica la repetición activa de los contenidos (diciendo, escribiendo), o centrarse en partes claves de él (Sánchez L. , 2002).

Estrategias de elaboración:

Implican hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar (Sánchez L. , 2002).

Por ejemplo: Oportunidad de experimentar la construcción del conocimiento, Oportunidad de experimentar y apreciar múltiples perspectivas, Incluir el aprendizaje en contextos reales y relevantes, Incluir el aprendizaje de la experiencia social, Animar la propiedad y voz en el proceso de aprendizaje, Animar el uso de formas de representación múltiples (Sánchez L. , 2002).

Estrategias de organización:

Agrupan la información para que sea más fácil recordarla. Implican imponer estructura a contenidos de aprendizaje, dividiéndolo en partes e identificando relaciones y jerarquías. Incluyen ejemplos como: Resumir un texto, esquema, subrayado, cuadro sinóptico, red semántica, mapa conceptual, árbol ordenado (Sánchez L. , 2002).

Estrategias de control de la comprensión:

Estas son las estrategias ligadas a la metacognición. Implican permanecer consciente de lo que se está tratando de lograr, seguir la pista de las estrategias que se usan y del éxito logrado con ellas y adaptar la conducta en concordancia. Si utilizásemos la metáfora de comparar la mente con un ordenador, estas estrategias actuarían como un procesador central de ordenador. Son un sistema supervisor de la acción y el pensamiento del estudiante, y se caracterizan por un alto nivel de conciencia y control voluntario. Entre las estrategias meta cognitivas están: la planificación, la regulación y la evaluación (Sánchez L. , 2002).

Estrategias de apoyo o afectivas:

Estas estrategias, no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos. La misión fundamental de estas estrategias es mejorar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en las que se produce. Incluyen: establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva, etc. (Sánchez L. , 2002).

Por último señalar, que algunos autores relacionan las estrategias de aprendizaje con un tipo determinado de aprendizaje. Para estos autores cada tipo de aprendizaje (por asociación/por reestructuración) estaría vinculado a una serie de estrategias que le son propias (Sánchez L. , 2002).

Indicadores para ejecutar la estrategia

• Conciencia:

Actuar estratégicamente supone reflexionar sobre las consecuencias de una u otra opción. Una estrategia siempre deberá basarse en la actividad metacognitiva para reflexionar sobre la conducta a adoptar y su puesta en práctica aportará información relevante sobre los propios procesos mentales que favorecen el desarrollo metacognitivo (González & Díaz, 2016).

- **Adaptabilidad**

Dado que las condiciones de actuación donde tiene lugar la toma de decisiones varía durante el transcurso de la acción, el alumno deberá regular constantemente su comportamiento, anticipando esas condiciones y planificando el curso de su actuación, reajustando el proceso y por último, evaluando y corrigiendo los resultados alcanzados en la misma (González & Díaz, 2016).

Los estilos de aprendizaje

En nuestro estilo de aprendizaje influyen muchos factores distintos, pero uno de los más influyentes es el relacionado con la forma en que seleccionamos y representamos la información. Seleccionamos la información a la que le prestamos atención en función de su interés, naturalmente. Nos es más fácil recordar el día de nuestra boda que un día cualquiera. Pero también influye el cómo recibimos la información (González & Díaz, 2016).

Algunos de nosotros tendemos a fijarnos más en la información que recibimos visualmente, otros en la información que reciben auditivamente y otros en la que reciben a través de los demás sentidos. Todos nosotros estamos recibiendo a cada momento y a través de nuestros sentidos una ingente cantidad de información procedente del mundo que nos rodea. Nuestro cerebro selecciona parte de esa información e ignora el resto (González & Díaz, 2016).

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas por los alumnos y la medida en que favorecen el rendimiento en las diferentes disciplinas permitirá también el entrenamiento en las estrategias a aquellos sujetos que no las desarrollan o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio (González & Díaz, 2016).

2.1.1.3. Relación del aprendizaje y creatividad

El aprendizaje de la creatividad implica la posibilidad de cambiar la fuente de las ocurrencias, es decir, el origen no consciente de nuestras experiencias conscientes. Ahora

ya sabemos que eso se hace mediante el aprendizaje de hábitos, que automatizan (es decir, permiten una ejecución no consciente) operaciones muy complejas (Marina & Marina, 2013).

La inteligencia ejecutiva interviene en la creatividad evaluando las ocurrencias de la inteligencia generadora, manteniendo los proyectos, dirigiendo las actividades de búsqueda y de transformación de las informaciones y, sobre todo, organizando la memoria de trabajo (Marina & Marina, 2013).

Según (Ferrando, et al., 2005) establece cuatro grupos diferenciados de sujetos, según las combinaciones de creatividad-inteligencia que podían encontrarse. A saber:

- a) sujetos muy inteligentes y muy creativos,
- b) sujetos muy inteligentes pero poco creativos,
- c) sujetos poco inteligentes pero muy creativos,
- d) sujetos poco inteligentes y poco creativos.

Los sujetos pertenecientes a cada uno de estos grupos presentaban diferencias en cuanto a los otros. Los datos procedentes de los estudios confirmaban que la diferencia entre ambas variables se manifestaban de forma diferente y que se podían encontrar combinadas de todas las formas posibles (Ferrando, et al., 2005).

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes investigativos

La autora (Uriña, 2014) en su tema de tesis titulada creatividad y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación básica media de la escuela “Isidro Ayora” del cantón El Empalme, provincia del Guayas, concluye que: “Los docentes conozcan y se ayuden más en el desarrollo de técnicas y estrategias a través de guías, que le permitan mejorar la enseñanza en su labor diaria”.

La misma autora recomienda “Innovar nuevas estrategias para desarrollar las habilidades de los estudiantes y puedan ser más creativos.”

El autor (Rodríguez, 2004) en su tema de tesis titulada Creatividad y Estilos de Aprendizaje concluye que “El objeto principal de esta investigación ha sido la comprobación de la existencia de relación, y en qué medida existe, entre la Creatividad y los Estilos de Aprendizaje de los sujetos, de cara a dar respaldo al planteamiento, recogido en la primera parte del trabajo, que contempla la importancia de la influencia de los principales entornos de desarrollo del sujeto en la manifestación de la capacidad creativa a través de 4 variables concretas. Tres de estas variables (Motivación, I.E. y Bagaje de Conocimientos) pueden integrarse en este modelo con total convicción, dado el número de investigaciones que se han realizado en torno a ellas y que nos permite tomar un posicionamiento fundamentado respecto a su influencia. Sin embargo, la cuarta variable (los Estilos de Aprendizaje) aparece como un elemento nuevo en el campo de la investigación en Creatividad que defiende la idea de que nuestras preferencias en lo que a procesos de enseñanza-aprendizaje se refiere (y en el proceso creativo existe mucho de proceso de enseñanza-aprendizaje) condicionan en cierta manera el transcurrir y el desarrollo de procesos de generación creativa.”

El mismo autor recomienda que “Los resultados obtenidos por esta investigación y los cuestionamientos que nos hemos ido planteando a lo largo del proceso de realización nos han llevado a considerar la necesidad de continuar con esta línea de trabajo, incluyendo otras variables y desarrollando un diseño de investigación más ambicioso y complejo.”

El autor (Ortega, 2012) en su tema de tesis titulada Diseño de un plan de estrategias metodológicas dirigidas al docente para el fomento de la creatividad en los niños y niñas del centro de educación inicial Carlos José Bello en Valle de la Pascua, Estado Guárico) concluye que “se puede apreciar que los factores relacionados con el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del C.E.I. Carlos José Bello de Valle de la Pascua, Estado Guárico, escasamente son tomadas en cuenta por el docente, lo cual trae como consecuencia que se les dificulte la toma de decisiones para expresar libremente sus ideas, aspectos de suma importancia para su óptimo desarrollo integral. Sin embargo, los docentes están en total disposición de poner en práctica el plan de estrategias metodológicas que propone la investigadora”

El mismo autor recomienda “Incentivar a los docentes del C.E.I. “Carlos José Bello” la puesta en práctica del plan de estrategias metodológicas para el fomento de la creatividad de los niños y niñas”

La autora (Hernandez, 2003) en su tema de tesis titulada Diferencias de creatividad entre sujetos de una muestra de escolarizados y no escolarizados de Nueva León, México concluye que “No hay lugar para la manifestación de la creatividad en el sistema de pensamiento vertical, apropiado solo para algunos propósitos, privilegiado por el sistema educativo tradicional, pero inadecuado para estimular el pensamiento creativo.”

El mismo autor recomienda “Que se fortalezca la Línea de investigación en creatividad, realizando estudios desde diversos ángulos y enfoques, con diferentes metodologías”

La autora (Sánchez J. , 2013) en su tema de tesis titulada La Creatividad y el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños/as del 5to y 6to años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Francisco Flor del Cantón Ambato, concluye que “Existe una educación tradicionalista, al momento en el que se realiza una actividad planificada, los docentes hablan la mayor parte del tiempo dando las respuestas al tema, cortando e interrumpiendo la construcción del aprendizaje quitando al niño/a la oportunidad que exprese sus ideas de lo que está observando. En raras ocasiones se hace participar de la actividad planificada a los niños para que emitan su pensamiento”

El mismo autor recomienda “Hay que promover el desarrollo óptimo enfatizando la autoconfianza en los niños/as, y la confianza por parte de los maestros ya que son un puente para el autodescubrimiento de habilidades que en ellos se destacan, aprovechando eficazmente su(s) inteligencia(s) predominante(s) para que las combinen con otras débiles, que ellos puedan resolver problemas por sí solos en las diferentes situaciones que se prestan”

2.1.2.2. Categorías de análisis

La categoría de la investigación es la siguiente

Categoría de análisis 1: La creatividad

Definición:

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas. Es la capacidad que tiene el cerebro humano para llegar a conclusiones e ideas nuevas y resolver problemas de una forma original. En su materialización puede adoptar formas artísticas, literarias, científicas, etc., y también puede desplegarse en el campo de la vida diaria, mejorando la calidad de la misma (Vera, 2006).

Operacionalización de las sub categorías: Planeación, organización, dirección y control

Categoría de análisis 2: Incidencia en el proceso de aprendizaje

Definición:

El aprendizaje es el proceso o conjunto de procesos a través del cual o de los cuales, se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores, como resultado o con el concurso del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación (Zapata-Ros, 2012).

Operacionalización de las sub categorías: Enseñanza y aprendizaje

2.1.3. Postura teórica

Torrance en el año de 1962 fue el primero en dialogar acerca de la creatividad, el cual expresa que es parte esencial del proceso de enseñanza y que se encuentra susceptible a problemas como: desconcentración, falta de armonía y otras circunstancias que rompan el hilo creativo.

En la actualidad la postura teórica más actual es de Vigotsky en el año 2013 quien señala que la creatividad es un desarrollo individual y personal, que se encuentra ligado a funciones psicológicas que abre camino al desarrollo potencial. También que toda actividad realizada por el ser humano se encuentra ligada la creatividad, desde la infancia se encuentra presente como la imaginación es la base de la actividad creativa.

De aquí es necesario potenciar la imaginación y no aportar a la idea memorista que tienen muchos de los estudiantes.

Enseñando a analizar textos y situaciones se aporta y se desarrolla la creatividad que muchas veces se encuentra opacada en la etapa adolescente.

Es aquí cuando presentan mayor déficit de potencial creativo. A pesar de que pueden ser varios los factores o barreras que perturben la creatividad en un ser humano, es importante que esta sea impartida desde temprana edad.

Siendo importante que las instituciones, el sistema educativo e incluso los docentes contemplen a la creatividad en la metodología a aplicar para que el estudiante preste interés en sus estudios, es decir, incentivar a los alumnos el estudio como herramienta básica en su vida y no como una obligación.

Además los profesores también deben estar motivados a enseñar no solo como vocación, sino, más bien como un aporte hacia el futuro de la humanidad.

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis general

Determinando la influencia de la creatividad mejorará en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa El Empalme.

2.2.2. Subhipótesis o derivadas

- Comprendiendo la manera en cómo influye la creatividad en los procesos de aprendizaje ayudaría al desarrollo de aprendizaje de los estudiantes.
- Contrastando los elementos de la creatividad en los procesos del aprendizaje la investigación se esclarecen las bases teóricas de la investigación.
- Fomentando las técnicas que motive el desarrollo de la creatividad en el proceso de aprendizaje se desarrollaría de mejor manera la comprensión y aprendizaje del alumnado del segundo bachiller de la Unidad Educativa.

2.2.3. Variables

Variable independiente: Creatividad

Variable dependiente: Los procesos de aprendizaje

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

3.1.1.1. Muestra

La población a la que se desea encuestar es el alumnado del segundo bachillerato y los docentes de la institución del periodo 2017-2018 que imparten materias en el segundo bachillerato.

Para calcular de la muestra poblacional se utilizó la siguiente ecuación:

$$n = \frac{Z^2(p * q)(N)}{e^2(N - 1) + Z^2(p * q)}$$

Donde:

n: Muestra

Z: Nivel de confiabilidad: Grupo 1: nivel de confiabilidad 95%

N: Muestra poblacional: consultar población del lugar donde se realiza el proyecto

E: Margen de error: 3%

p: Probabilidad de que el evento ocurra 50 %

q: Probabilidad de que el evento no ocurra 50 %

$$n = \frac{1,96^2(0,5 * 0,95)(454)}{0,03^2(454 - 1) + 1,96^2(0,5 * 0,95)}$$

$$n = 371,92 \approx 372 \text{ personas}$$

El cuadro (1) nos detalla el total de encuestados para este proyecto de investigación.

Cuadro 1 Tabla resumen de la muestra a encuestar

Encuestados	Número a encuestar
Estudiantes	372
Docentes y directivos	20
Total	392

Elaborado: Vergara Manuel, 2017.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

El análisis e interpretación de los datos a la encuesta aplicadas son los siguientes:

3.1.2.1. Análisis e interpretación de datos de los docentes y directivos

Pregunta 1: ¿Considera que la creatividad es parte esencial del aprendizaje?

Cuadro 2 Pregunta uno: la creatividad como parte del aprendizaje

	Si	No	Total
Nº	20	0	20
%	100,0	0,0	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 1 Pregunta uno: la creatividad como parte del aprendizaje



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

En base a los datos obtenidos por las encuestas aplicadas a los docentes que imparten materias al segundo bachilleratos y directivos, consideran que la creatividad forma parte esencial del aprendizaje en un 100%.

Pregunta 2: Cómo docente ¿promueve actividades recreativas dentro del aula clase que estimulan su creatividad?

Cuadro 3 Pregunta dos: Promueven actividades recreativas para estimulación creativa

	Siempre	Regularmente	Pocas veces	Nunca	Total
N°	17	3	0	0	20
%	85,0	15,0	0,0	0,0	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 2 Pregunta dos: Promueven actividades recreativas para estimulación creativa



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

Los docentes que laboran con el segundo de bachillerato de la unidad educativa en su mayoría con un 85% expresan que siempre promueven actividades recreativas que

estimulan la creatividad de los estudiantes, a su vez el 15% indican que regularmente lo realizan dichas actividades.

Pregunta 3: A criterio profesional ¿consideras que un cambio de estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad y por ende tener un mejor aprendizaje?

Cuadro 4 Pregunta tres: estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad

	Si	No	A veces	Total
N°	19	0	1	20
%	95,0	0,0	5,0	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 3 Pregunta tres: estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

Los docentes y directivos opinan que un que un cambio de estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad y mejorar su aprendizaje con un 95%, mientras que el 5% de los docentes encuestados dicen que el cambio de estrategia a veces funciona.

Pregunta 4: ¿Qué técnicas creativas usa en sus talleres de clases?

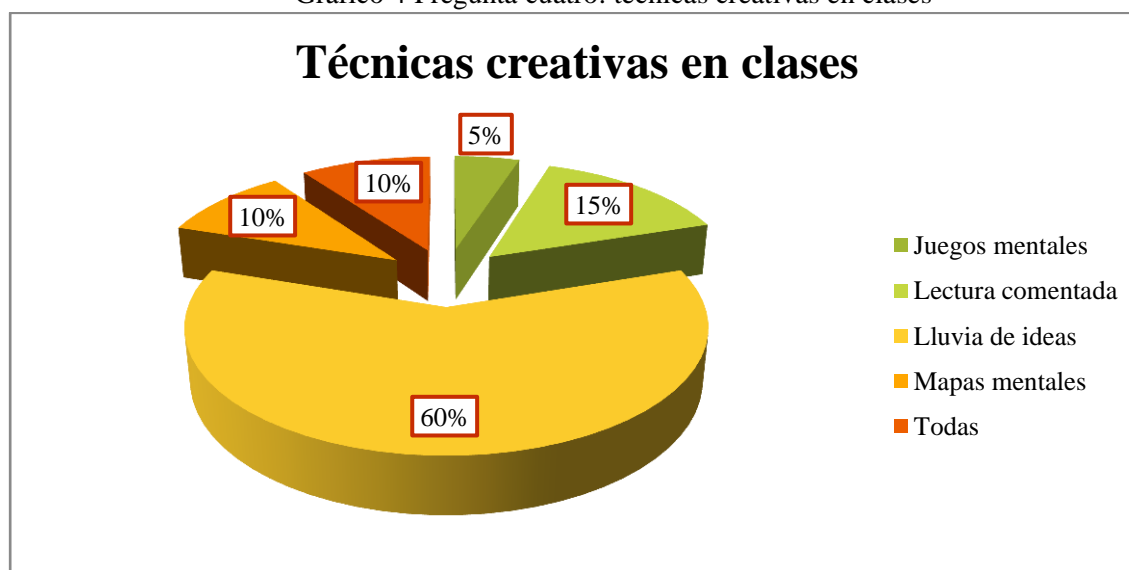
Cuadro 5 Pregunta cuatro: técnicas creativas en clases

	Juegos Mentales	Lectura comentada	Lluvias de ideas	Mapas Mentales	Todas	Total
N°	1	3	12	2	2	20
%	5,0	15,0	60,0	10,0	10,0	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 4 Pregunta cuatro: técnicas creativas en clases



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

El 60% de los docentes indican que la técnica que más usan al momento de sus talleres es la lluvia de ideas, mientras que un 15% escogen la lectura comentada como la principal en sus talleres, el 10% prefiere realizar mapas mentales, el otro 10% de los docentes selecciona a todas las técnicas mencionadas, y un 5% selecciona que los juegos mentales es la técnica que más usan.

Pregunta 5: En el inicio de sus labor y deber de enseñanza ¿Se siente motivado antes de impartir sus clases?

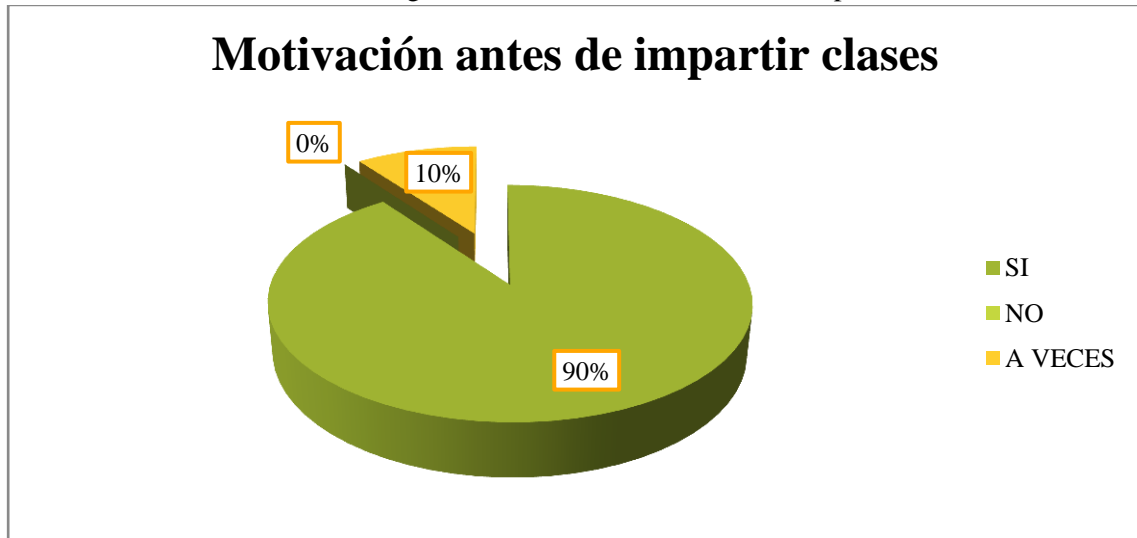
Cuadro 6 Pregunta cinco: Motivación antes de impartir clases

	Si	No	A veces	Total
N°	18	0	2	20
%	90,0	0,0	10,0	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 5 Pregunta cinco: Motivación antes de impartir clases



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

La encuesta aplicada nos permitió observar que el 90% de los docentes que imparten clases a los estudiantes de segundo bachiller se encuentran motivados desde antes de sus labores, mientras que el 10% a veces se siente con esa motivación.

Pregunta 6: ¿Se siente motivado al momento de aplicar la técnica creativa en sus horas de clases?

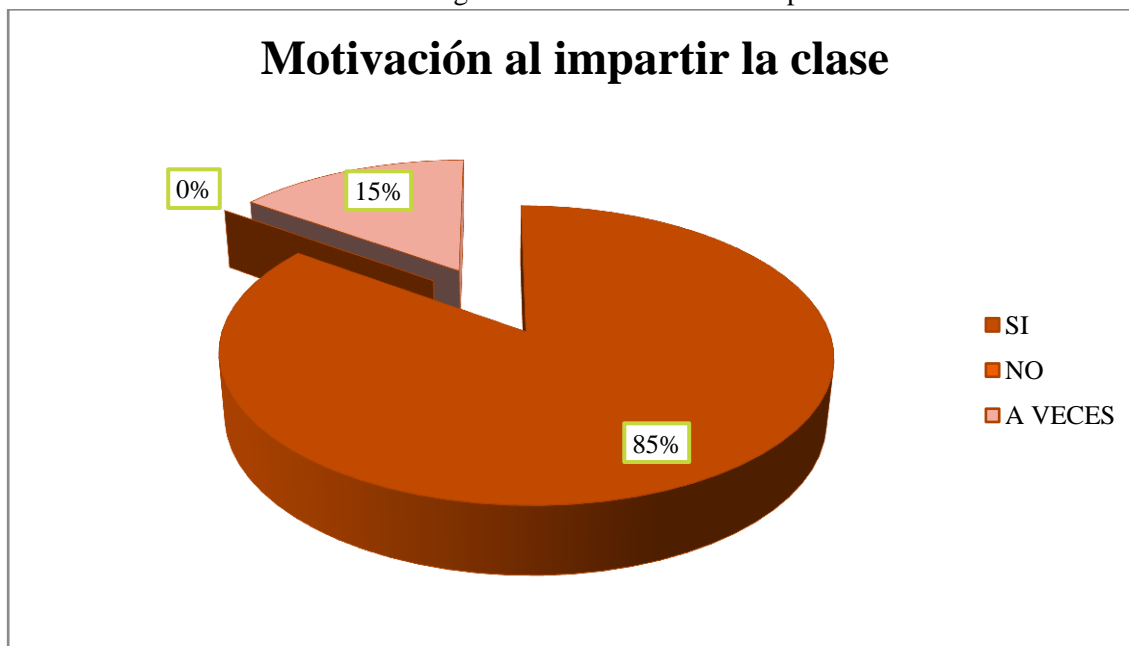
Cuadro 7 Pregunta seis: Motivación al impartir clases

	Si	No	A veces	Total
N°	17	0	3	20
%	85,0	0,0	15,0	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 6 Pregunta seis: Motivación al impartir clases



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

En base a los datos obtenidos en las encuestas aplicadas a los docentes se obtuvo en la pregunta siete que el 85% de los docentes se sienten motivados a al momento de impartir sus conocimientos con los estudiantes, mientras que el 15% expreso que a veces se sienten motivados al momento de sus clases.

Pregunta 7: Una de sus actividades a realiza para que sus estudiantes interactúen durante sus talleres son:

Cuadro 8 Pregunta siete:Actividades grupales

	Talleres grupales	Debates	No las realiza	Total
N°	14	6	0	20
%	70,0	30,0	0,0	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 7 Pregunta siete: Actividades grupales



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

El 70% de los docentes que imparten sus conocimientos al segundo de bachillerato que respondieron la encuesta indicaron que una de sus actividades a realiza para que sus estudiantes interactúen son los talleres en grupo, mientras que el 30% de sus compañeros docentes expresaron que preferían los debates como actividad grupal.

Pregunta 8: ¿Estaría dispuesto a aplicar otros métodos que ayudarían a desarrollar la motivación y creatividad en el aula?

Cuadro 9 Pregunta ocho: Aplicación de métodos alternativos

	Si	No	A veces	Total
N°	19	0	1	20
%	95,0	0,0	5,0	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 8 Pregunta ocho: Aplicación de métodos alternativos



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

Como se muestra en la grafica el 95% de los docentes están dispuestos a aplicar otros métodos que ayuden a desarrollar la motivación y creatividad en el aula, por otra parte el 5% de los docentes respondieron que a veces.

Pregunta 9: ¿Cree usted que una capacitación de desarrollo de técnicas y estrategias creativas ayudaría en la práctica de su labor diaria?

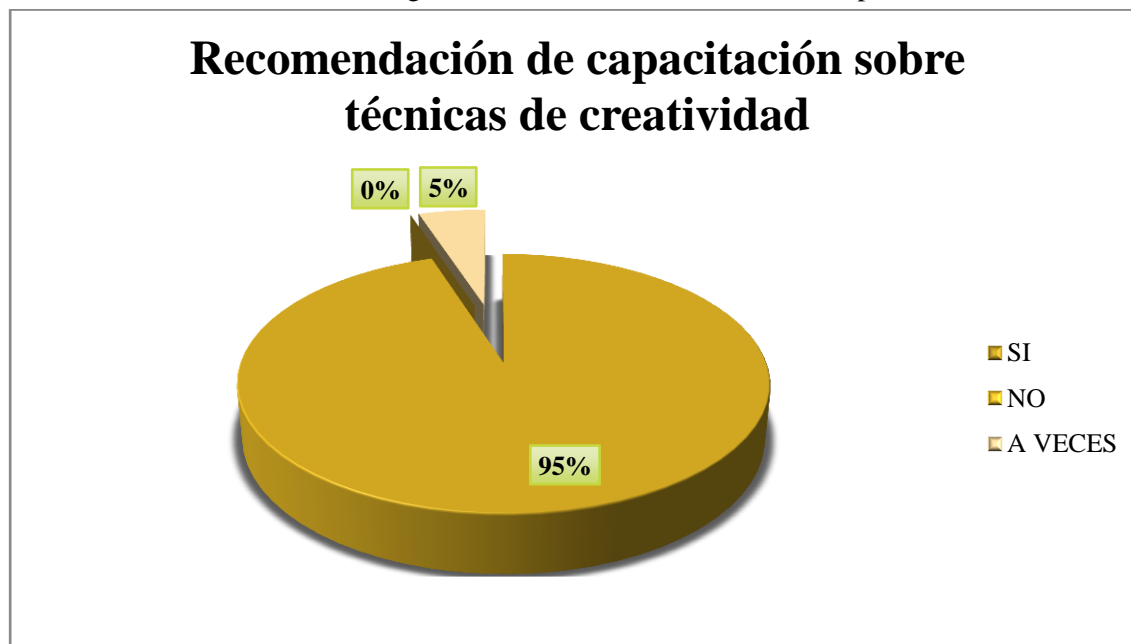
Cuadro 10 Pregunta nueve: Recomendación sobre capacitación

	Si	No	A veces	Total
N°	19	0	1	20
%	95,0	0,0	5,0	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 9 Pregunta nueve: Recomendación sobre capacitación



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

El 95% de los docentes por medio de la encuesta expresaron que una capacitación de desarrollo de técnicas y estrategias creativas ayudaría en sus labores diarias, mientras que el 5% dice que las capacitaciones a veces podrían ayudar.

Pregunta 10: ¿Considera que como docente necesita ser motivado con nuevas técnicas creativas, que hará que innoven nuevas estrategias y fomentara el desarrollo de habilidades de los estudiantes en el aula?

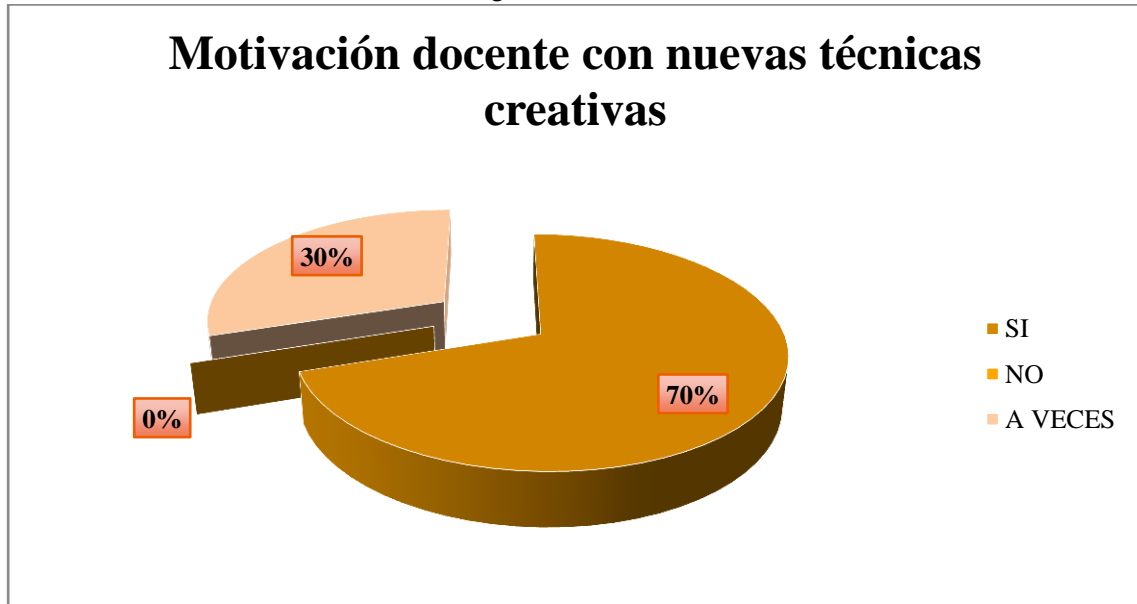
Cuadro 11 Pregunta diez: Motivación del docente

	Si	No	A veces	Total
N°	14	0	6	20
%	70,0	0,0	30,0	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 10 Pregunta diez: Motivación del docente



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Docentes de la unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

Los datos obtenidos en la encuesta indican que el 70% de los docentes si necesitan motivación para crear nuevas técnicas de creatividad para innovar estrategias y fomentar el desarrollo estudiantil. Mientras que el 30% expresa que a veces necesitan motivación.

3.1.2.2. Análisis e interpretación de datos de los estudiantes

Pregunta 1: ¿Considera que la creatividad es parte esencial del aprendizaje?

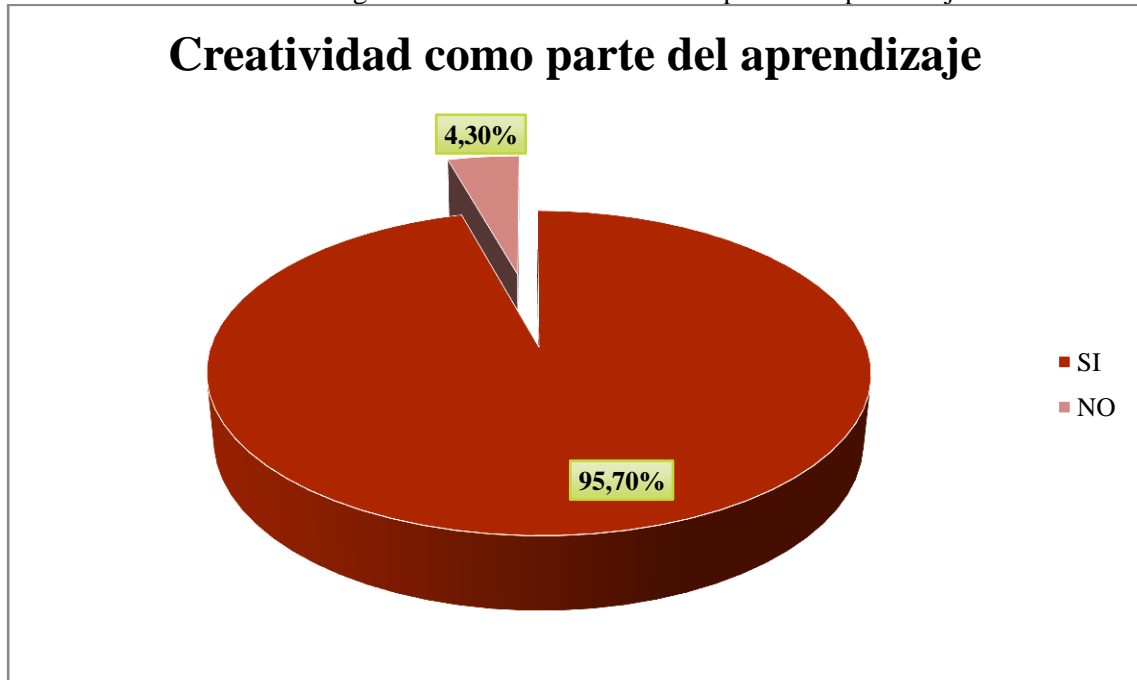
Cuadro 12 Pregunta uno: la creatividad como parte del aprendizaje

	Si	No	Total
N°	356	16	372
%	95,7	4,3	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 11 Pregunta uno: la creatividad como parte del aprendizaje



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los alumnos del segundo bachiller de la unidad educativa indicaron que si consideran esencial a la creatividad en el proceso de aprendizaje con un 95,7%, mientras la diferencia del 4,3% indican que no es esencial.

Pregunta 2: ¿El docente promueve actividades recreativas dentro del aula clase que estimulan su creatividad?

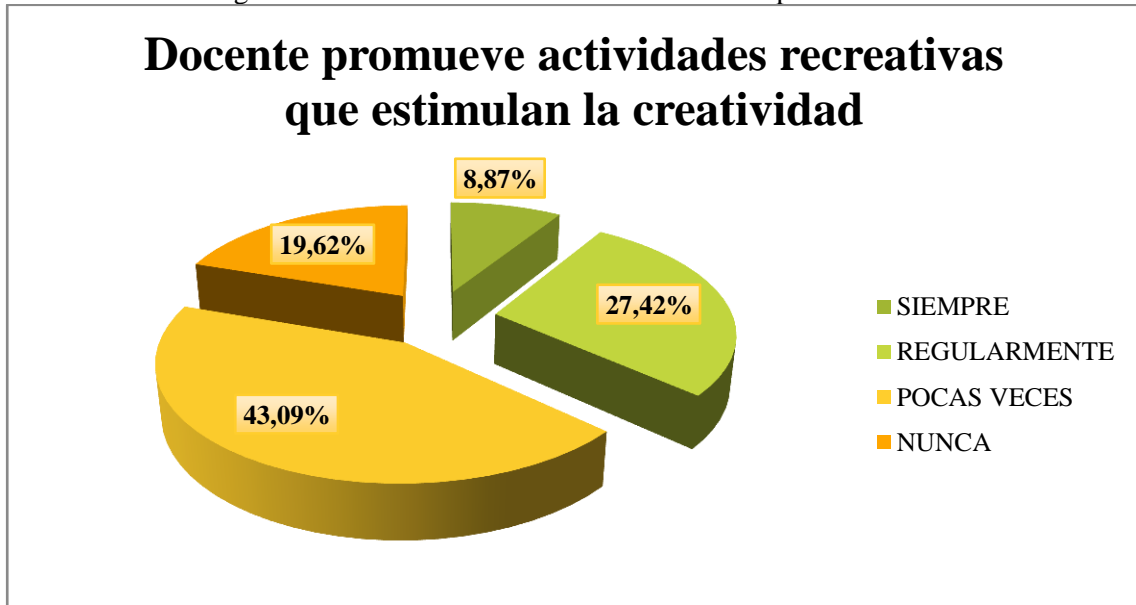
Cuadro 13 Pregunta dos: Promueven actividades recreativas para estimulación creativa

	Siempre	Regularmente	Pocas veces	Nunca	Total
N°	33	102	164	73	372
%	8,87	27,42	44,09	19,62	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 12 Pregunta dos: Promueven actividades recreativas para estimulación creativa



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

En base a los resultados de la encuesta aplicada el 43,09% de los estudiantes indican que el docente pocas veces aplican actividades recreativas dentro del aula clase, mientras que el 27,42% expresa que promueven dichas actividades regularmente, a su vez el 19,62% difieren de sus compañeros respondiendo nunca, mientras que el 8,87% aseguran que siempre promueven las actividades recreativas.

Pregunta 3: ¿Considera que aplicando nuevas estrategias creativas potenciara su capacidad y desarrollo de aprendizaje?

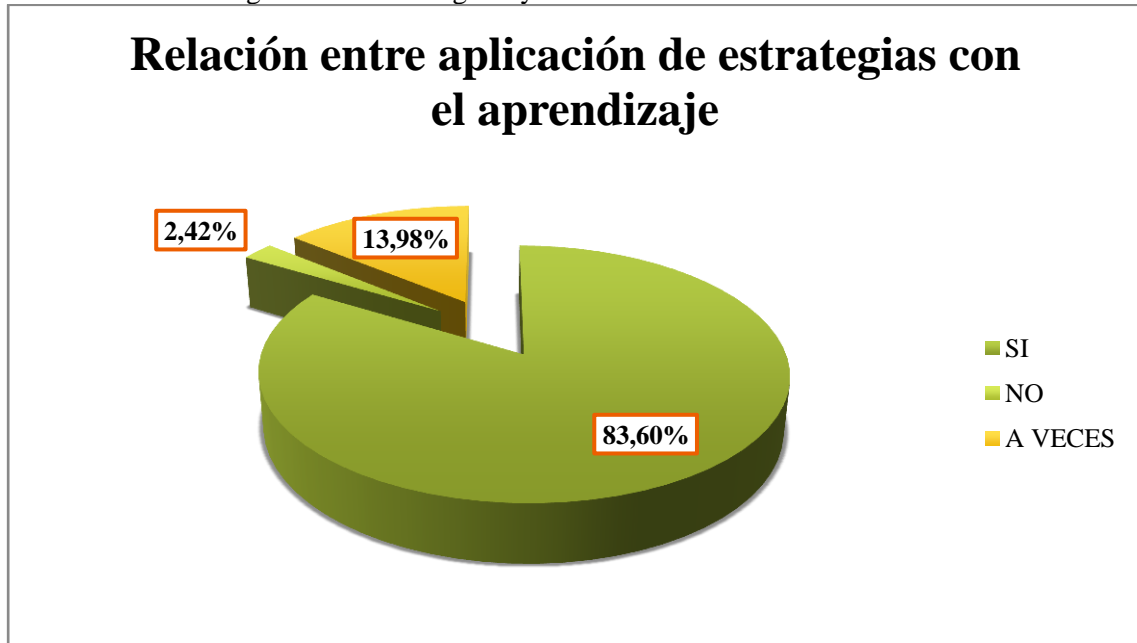
Cuadro 14 Pregunta tres: estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad

	Si	No	A veces	Total
N°	311	9	52	372
%	83,60	2,42	13,98	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 13 Pregunta tres: estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

Los alumnos encuestados opinaron en un 83,6% que si creen que debe haber un cambio en las estrategias usadas por docentes para un mejor desarrollo de la creatividad, el 13,98% de ellos indican que a veces necesitan nuevas estrategias, mientras que el 2,42% expresa que no creen que necesiten nuevas estrategias.

Pregunta 4: ¿Qué técnicas creativas usa en sus talleres en clases?

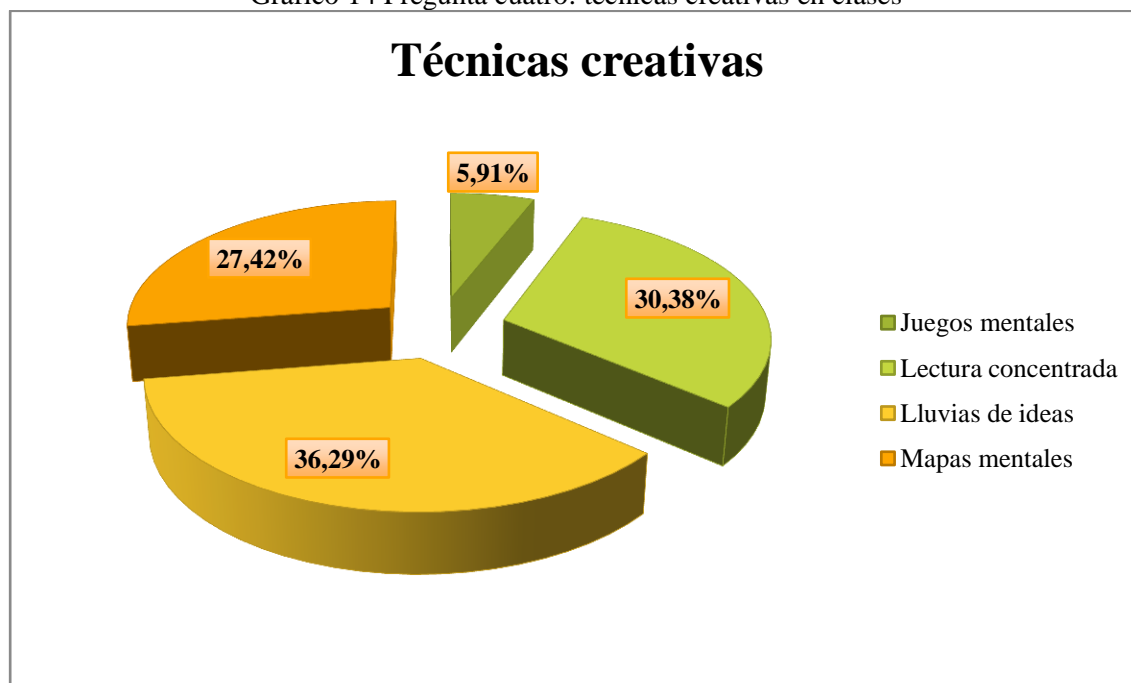
Cuadro 15 Pregunta cuatro: técnicas creativas en clases

	Juegos Mentales	Lectura comentada	Lluvias de ideas	Mapas Mentales	Total
Nº	22	113	135	102	372
%	5,91	30,38	36,29	27,42	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 14 Pregunta cuatro: técnicas creativas en clases



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

De acuerdo con la encuesta aplicada al alumnado del segundo bachiller de la unidad educativa un 36,29% respondió que la técnica más usada en sus talleres es la lluvia de ideas, mientras que el 30,38% indica que es la lectura comentada, el 27,42% expresa que son los mapas mentales los más usados en clases, y un 5,91% indica que son los juegos mentales los más usados.

Pregunta 5: ¿Se siente motivado a estudiar antes de iniciar sus clases?

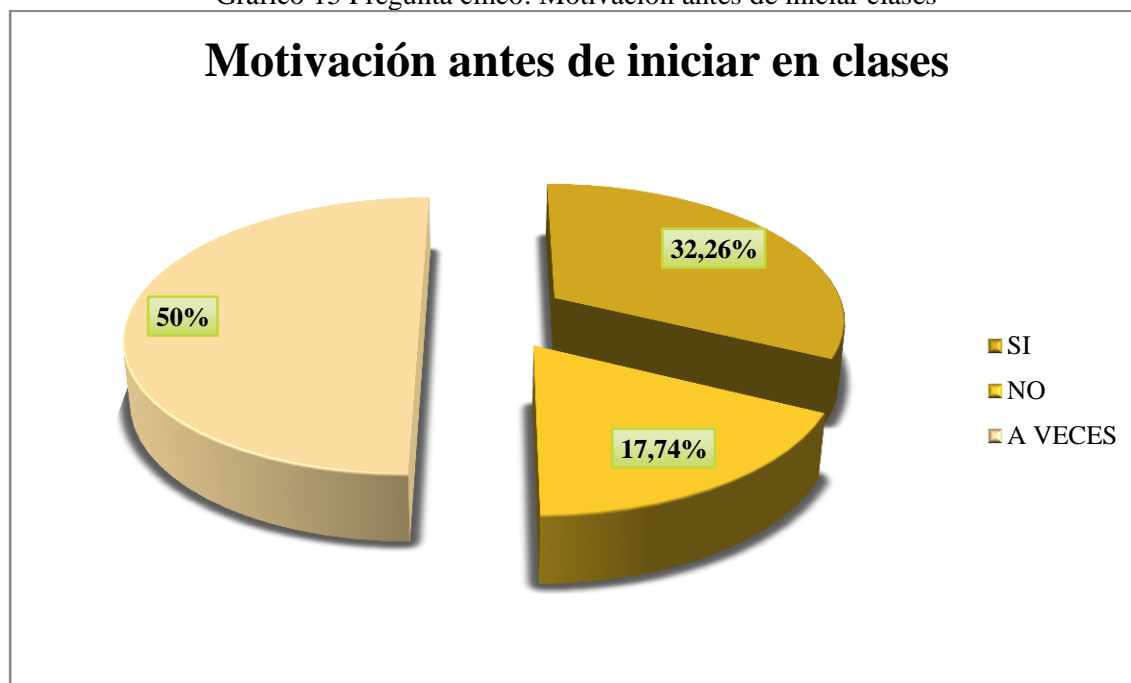
Cuadro 16 Pregunta cinco: Motivación antes de antes clases

	Si	No	A veces	Total
N°	120	66	186	372
%	32,26	17,74	50,00	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 15 Pregunta cinco: Motivación antes de iniciar clases



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

El 50% de los estudiantes que respondieron la encuesta expresan que se a veces se sienten motivados antes de iniciar las clases, mientras que el 32,26% indican que si se sienten motivados antes de iniciar sus clases normales, mientras que el 17,74% del alumnado encuestado pronuncia que no se sienten motivados.

Pregunta 6: ¿Se siente motivado al durante sus horas de clases mientras que el docente imparte sus conocimientos?

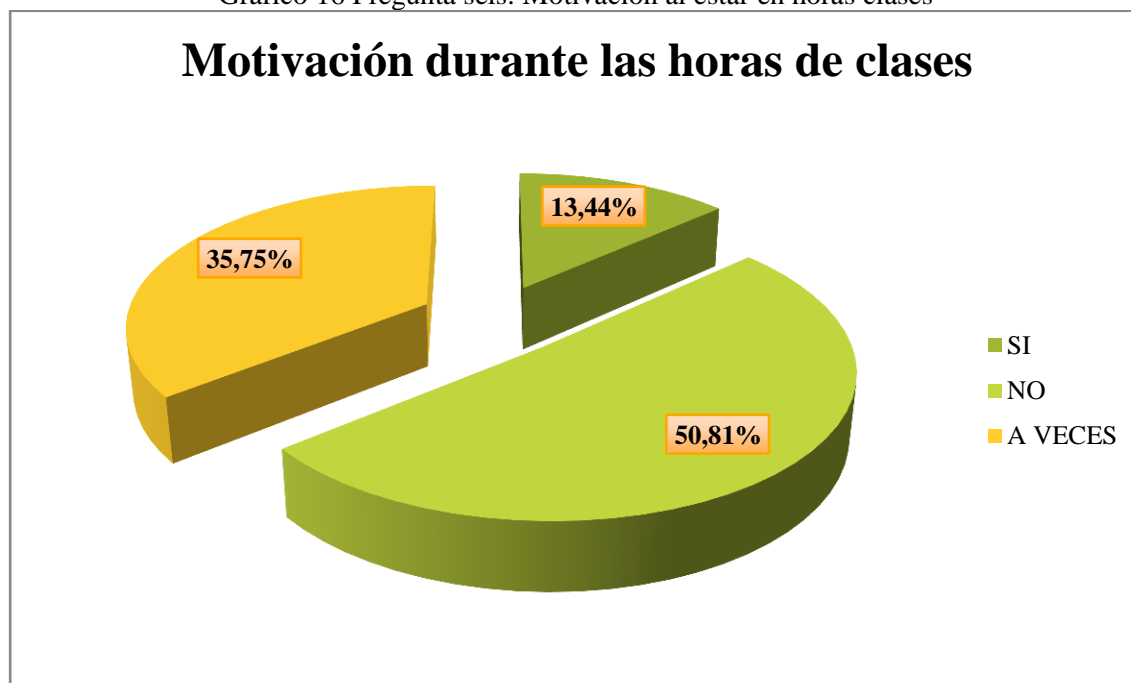
Cuadro 17 Pregunta sieis: Motivación estar en horas clases

	Si	No	A veces	Total
N°	50	189	133	372
%	13,44	50,81	35,75	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 16 Pregunta seis: Motivación al estar en horas clases



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

En base a los datos obtenidos en la encuesta de los estudiantes indican que el 50,81% no se encuentra motivado en sus horas de clases mientras que el docente imparte sus temas de trabajo, el 35,75% dicen que a veces no sentirse motivados durante las horas de clases, mientras que un 13,44% expresa si sentir motivación durante sus horas de clases.

Pregunta 7: ¿Los docentes realizan actividades que impliquen actividades grupales en el aula?

Cuadro 18 Pregunta siete: Actividades grupales

	Talleres grupales	Debates	No las realiza	Total
N°	283	58	31	372
%	76,08	15,59	8,33	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 17 Pregunta siete: Actividades grupales



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

El 76,08% de los estudiantes afirmaron que la actividad grupal que el docente realiza con frecuencia en sus talleres son los talleres grupales, mientras que el 15,59% indican que es son los debates la actividad que mas realizan los docentes, a su vez el 8,33% del alumnado encuestado expreso que no realizan.

Pregunta 8: Como estudiantes bachilleres ¿Está de acuerdo que se recomiende la aplicación de nuevos métodos creativos para el desarrollo de su aprendizaje?

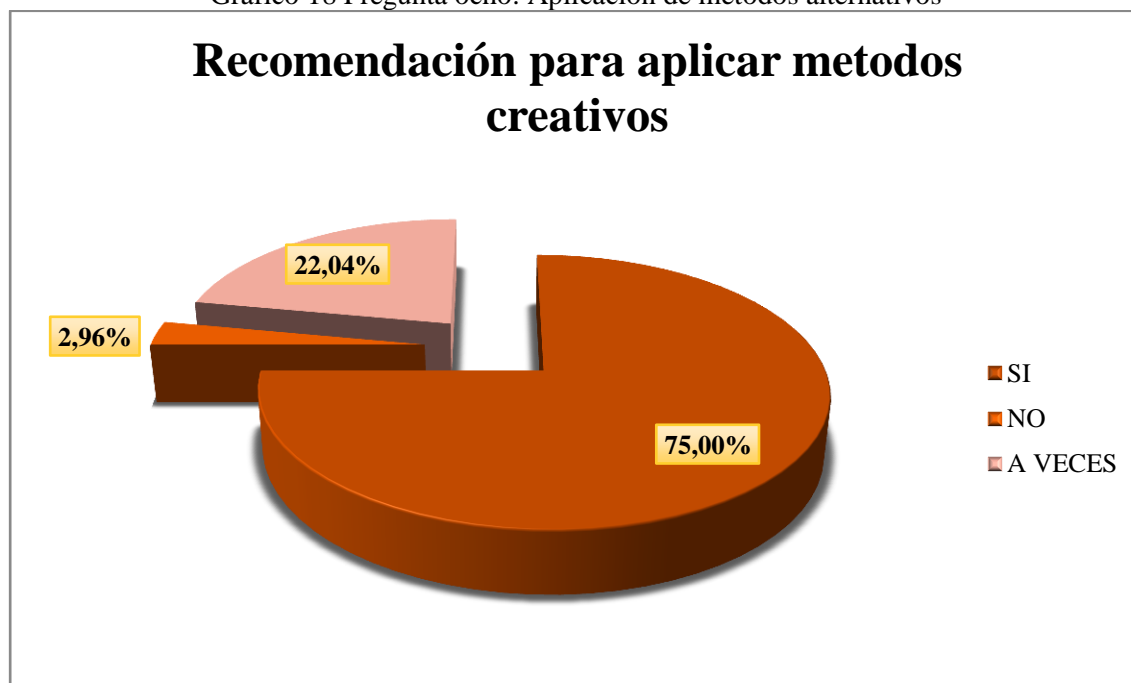
Cuadro 19 Pregunta ocho: Aplicación de métodos alternativos

	Si	No	A veces	Total
N°	279	11	82	372
%	75,00	2,96	22,04	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 18 Pregunta ocho: Aplicación de métodos alternativos



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

Los alumnos del segundo bachiller encuestados respondieron con un 75,0% que si recomendaría que se apliquen métodos creativos alternativos para mejorar su aprendizaje, mientras que el 2,96% responde que no es recomendable, a su vez el 22,4% dice que a veces es recomendable cambiar de métodos creativos alternativos.

Pregunta 9: ¿Considera que los docentes deban recibir capacitaciones acerca de este tema técnicas y estrategias facilitara las labores del docente y su aprendizaje en su vida estudiantil?

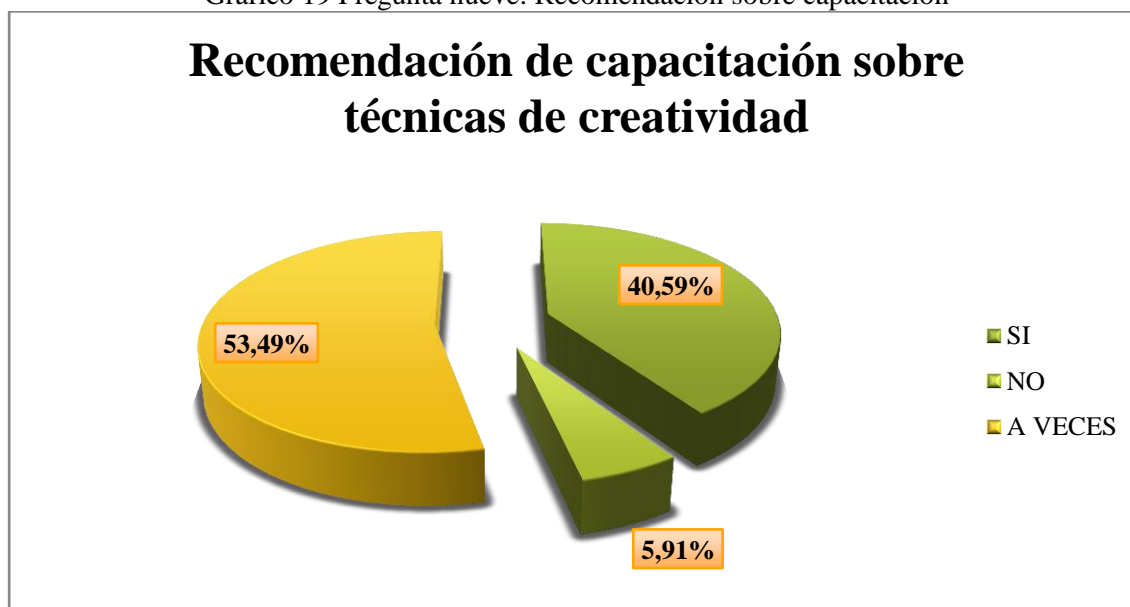
Cuadro 20 Pregunta nueve: Recomendación sobre capacitación

	Si	No	A veces	Total
N°	151	22	199	372
%	40,59	5,91	53,49	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 19 Pregunta nueve: Recomendación sobre capacitación



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación:

De acuerdo con la encuesta aplicada a los estudiantes el 53,49% expresaron que es necesario a veces que el docente realice capacitaciones sobre técnicas creativas, el 40,59% recomienda que si necesitan capacitaciones los docentes, mientras que el 5,91% indican que no necesitan que los docentes realicen capacitaciones n desarrollo de técnicas y estrategias.

Pregunta 10: ¿Considera que el docente debe ser motivado con nuevas técnicas creativas, que hará que innoven nuevas estrategias y fomentara el desarrollo de habilidades de los estudiantes en el aula?

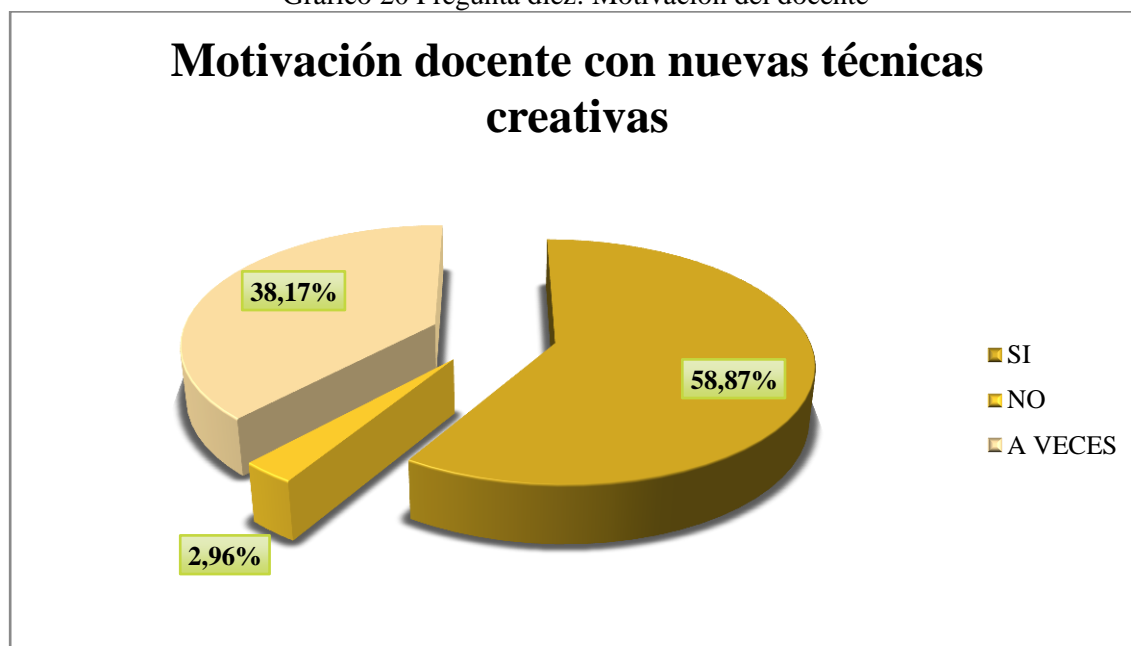
Cuadro 21 Pregunta diez: Motivación del docente

	Si	No	A veces	Total
N°	219	11	142	372
%	58,87	2,96	38,17	100

Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Gráfico 20 Pregunta diez: Motivación del docente



Elaborado: Vergara Manuel, 2017

Fuente: Alumnado de segundo bachillerato unidad educativa El Empalme, 2017

Análisis e interpretación: El 58,87% de los estudiantes opinan que el docente debe ser motivado con nuevas técnicas creativas, que hará que su proceso de aprendizaje sea más efectivo, el 38,17% los docentes a veces sea motivado, y el 2,96% indican que el docente no necesita motivación para realizar sus labores.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas

Se tiene como conclusiones lo siguiente:

- La influencia que posee la creatividad en el proceso de aprendizaje de los estudiantes es alta y se puede determinar en la motivación que poseen estudiantes y docentes en la jornada de clases establecidas en las preguntas 5 y 6 que dieron como resultado significativo que el más del 50% de los estudiantes no se encuentran totalmente motivados en su jornada estudiantil.

- La creatividad y los procesos de aprendizaje se encuentran íntimamente ligados puesto que la creatividad es la capacidad de formación para afrontar situaciones presentes y futuras, y el proceso de aprendizaje juega un papel principal en el desarrollo de la conducta de los estudiantes.

- El uso y la variedad de técnicas creativas reforzará el aprendizaje del alumnado del segundo bachillerato por ende los resultados y objetivos de los docentes se podrán cumplir, puesto que en base a la encuesta hay un porcentaje de estudiantes que no se encuentran conforme con los métodos de aprendizaje.

3.2.2. General

Los estudiantes del segundo bachillerato de la unidad educativa El Empalme en su mayoría manifiestan dificultades en el aprendizaje, puesto que las técnicas creativas usadas por los docentes tienen buenos resultados en un pequeño porcentaje del alumnado, es importante probar nuevas técnicas para que el porcentaje de estudiantes con buenos resultados incremente.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

- Es importante que los docentes realicen y roten actividades creativas dentro del aula de clases para fomentar e incrementar la motivación del estudiante a la hora de recibir clases.

- Tener cortos momentos de dialogo docente y estudiantes para crear un ambiente de empatía.

- Que los docentes elaboren una guía con las técnicas y tip's de las estrategias que realizan en sus actividades de clases que mejor le funcionen con sus estudiantes para poder compartir.

- Utilizar los tic'c como herramientas alternativa en los talleres de clases y así fomentar el uso apropiado de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje.

3.3.2. General

- El docente y estudiante deben llevar una relación de amistad para fomentar la confianza, para que el momento de estudio sea ameno e inspire confianza.

- Que las autoridades del plantel educativo programen capacitaciones para los docentes con temas relacionados a técnicas creativas alternativas que fomenten la creatividad en el alumnado.

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

Talleres y charlas sobre el desarrollo de la creatividad y su aplicación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del segundo bachillerato de la unidad educativa El Empalme 2017.

Esta propuesta dará beneficios a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa, ya que se basa en la elaboración de talleres y charlas que aporte con técnicas creativas aplicables con los estudiantes bachilleres.

El presente proyecto analizo los puntos principales por los cuales los resultados de los estudiantes no resultan satisfactorios y en base a esos puntos que faltan por fortalecer, se dará por propuesta una guía con técnicas que fomenten la motivación y el incentivo estudiantil y docente.

4.1.1. Alternativa obtenida

El presente proyecto considera como parte esencial a los docentes como parte principal de la enseñanza a los estudiantes incentivándolos a fomentar nuevas técnicas y métodos creativos para alcanzar los resultados esperados en sus planes de trabajos y que el alumnado tenga mejor conocimiento.

4.1.2. Alcance de la alternativa

El alcance de la alternativa será para los estudiantes y docentes del bachillerato y de forma general a todos los estudiantes ya que la guía contendrán técnicas generales que es aplicable a los estudiantes bachilleres y básicos superiores para impartir en clases fomentando la creatividad tanto en estudiantes como alumnos de la unidad educativas El Empalme de cualquier periodo presentes y futuros.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

La autora (Morocho, 2015) en su tema de tesis titulada creatividad y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación básica media de la escuela “Isidro Ayora” del cantón El Empalme, provincia del Guayas, concluye que: “para que una persona llegue al nivel de autorización es necesario que su nivel de estima este cubierto, caso contrario la persona se quedara ahí estancada como estudiante y como persona”.

La misma autora recomienda “motivar siempre a los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando un lenguaje adecuado, un trato respetuoso y además la aplicación de técnicas y estrategias motivacionales.”

La autora (Varela, Estrategia metodológica para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la embriología en función de la disciplina morfofisiológica, 2007) en su tema de tesis titulada Estrategia metodológica para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la embriología en función de la disciplina morfofisiológica, concluye que: “Los resultados de la investigación desarrollada permiten corroborar que la estrategia metodológica diseñada reúne los criterios de factibilidad, aplicabilidad, generabilidad, pertinencia, novedad y validez por lo que es factible introducirla en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área básica, para propiciar su desarrollo, en la cual se cambia la concepción tradicional del aprendizaje, por el aprendizaje desarrollador basado en la solución de problemas donde se desarrollan todo un conjunto de sentidos, la razón, el pensamiento del estudiante, su memoria, su independencia cognoscitiva y el desarrollo de una personalidad intelectualmente activa.”

La misma autora recomienda “El principio investigativo como reflejo de la regularidad general del conocimiento mediante la actividad mental independiente, constituyó el fundamento de la elaboración teórico-metodológica de la autora, como concepción de la enseñanza que tiende al desarrollo, y debe ser un principio rector al abordar estrategias metodológicas encaminadas al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Médicas.”

La autora (Soto, 2013) en su tema de tesis titulada Diseño y Aplicación de un Programa de Creatividad para el Desarrollo del Pensamiento Divergente en el Segundo Ciclo de Educación Infantil, concluye que: “El aprendizaje de los niños es más atractivo e interesante si éste es introducido de modo creativo, de igual manera el Programa Depdi desarrolló en los niños destrezas de razonamiento, solución de problemas, técnicas de investigación, estrategias de memorización, independencia, autonomía, mejora la autoestima y la aceptación a la diversidad y al cambio, entre otras conductas, las cuales son esenciales para enfrentar las distintas soluciones del día a día.”.

La misma autora recomienda “Capacitar a padres o profesores de la importancia de la creatividad en el proceso de aprendizaje de los niños, y de todas las ventajas que se pueden obtener cuando se trabaja con la misma.”

4.1.3.2. Justificación

Con la siguiente propuesta es aplicable a estudiantes bachilleres como estudiantes básicos superiores, principalmente beneficiara a los docentes ya que estos talleres que da para uso de ellos tanto la generación presente como la generación futura. El presente proyecto realizado en la unidad educativa El Empalme se basa al análisis de la creatividad en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del segundo bachiller el cual. De acuerdo a la información obtenida más del 50% de los estudiantes presentan falencias en el proceso de la enseñanza

Con la elaboración de esta elaboración de estos talleres y charlas se dará comienzo a una iniciativa que estimule al docente en la búsqueda y creación de nuevas estrategias que permitan alcanzar los resultados que esperan. A su vez los estudiantes serán beneficiarios al captar de manera óptima, satisfactoria y amena la información receptada en el aula de clases. La propuesta es presentada a manera general con técnicas creativas básicas y posibles que armonicen con la relación docente estudiante, siempre y cuando los participantes involucren su buena voluntad y esfuerzo de seguir adelante. Cabe destacar la importancia de los directivos en esta propuesta, haciendo que esta forme parte del material didáctico del docente

La intervención de las autoridades en la propuesta es de igual importancia como para los docentes, los cuales serán los mayores beneficiarios al tener un modelo que facilite la jornada laboral de los docentes.

4.2.2. Objetivos

4.2.2.1. General

Proponer talleres y charlas sobre el desarrollo de la para impulsar el desarrollo del aprendizaje en el alumnado del segundo bachiller de la unidad educativa El Empalme, 2017.

4.2.2.2. Específicos

- Determinar las técnicas creativas para fomentar el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de los estudiantes

- Exponer el uso de las tic's como herramientas alternativas en los talleres grupales e individuales.

4.3.3. Estructura general de la propuesta

4.3.3.1. Título

“Talleres y charlas sobre técnicas y métodos creativos para el desarrollo de la creatividad e inteligencia de los estudiantes del segundo bachillerato de la unidad educativa El Empalme”

4.3.3.2. Componentes

INTRODUCCIÓN

Antes de iniciar a detallar las técnicas creativas, hay que destacar que las escuelas y colegios son la segunda casa de los estudiantes y docentes por la convivencia prolongada

que tienen durante el periodo lectivo, por lo cual es importante que se presente un ambiente de serenidad, confianza y amistad. Es importante alcanzar un ambiente armónico para inspirar al estudiante y docente.

La función de los docentes no es solo impartir sus conocimientos con los estudiantes, sino también ser guías en los temas didácticos a tratar, pues el aprendizaje es por ambas partes, es decir, el alumno aprende del docente a su vez que el docente aprende del alumno. Desde inicios de la enseñanza y aprendizaje se buscan técnicas y métodos de impartir clases y lograr la retención de conocimientos en los estudiantes, sin embargo no era tomado en cuenta la creatividad en el proceso de enseñanza.

Fue un concepto que ha sido introducido al área de la educación lentamente. En los últimos cinco años en nuestro país se ha cambiado drásticamente la forma de impartir clases con nuevos métodos que toma en cuenta la interacción entre el estudiante y docente.

TÉCNICAS CREATIVAS

Las técnicas son formas concretas o modos de proceder valiéndose de pasos o fases debidamente organizados, detallados y sistematizados para alcanzar determinados objetivos. Suelen formar parte de métodos más generales, que pueden a su vez contar con variantes (Cuello & Vizcaya, 2002).

Dentro de las técnicas creativas existen diversas variables: trabajo individual, trabajo en equipo, prácticas, solución problema, interés cognoscitivo, entorno escolar. Los cuales crean una armonía en la jornada estudiantil.

Los métodos creativos más usados por los docentes que resultan de manera efectiva al momento de impartir conocimientos, entre las cuales destacamos:

- **Mapas Conceptuales**

Son esquemas o diagramas que pretenden describir un tema desde una perspectiva nocional. Parten de que ese tema puede comportarse como una idea principal (que suele

ser un concepto general o particular), de la que se pueden desprender otras ideas secundarias, terciarias, etc. (De la Herrán, 2011)

En base a (De la Herrán, 2011) indica que su representación gráfica y deductiva puede resultar clarificadora sobre todo para quien la realiza, y quizá también para los demás. En un mapa conceptual estándar se distinguen varios elementos constituyentes:

a) Los conceptos (nombres, adjetivos y unidades semánticas equivalentes) o núcleos conceptuales: En ellos se apoyan las posibles relaciones que van a definirse. En el diagrama tradicional se representan dentro de elipses (De la Herrán, 2011).

b) Las conexiones: Indican que hay relación entre dos o más conceptos. Suelen utilizarse líneas rectas. Las flechas pueden emplearse para enfatizar una relación en un sentido determinado (De la Herrán, 2011).

c) Las palabras de enlace (preposiciones, conjunciones y verbos): Matizan el tipo de relación que existe entre los conceptos. Sugerimos no expresarlas si la relación se sobreentiende (De la Herrán, 2011).

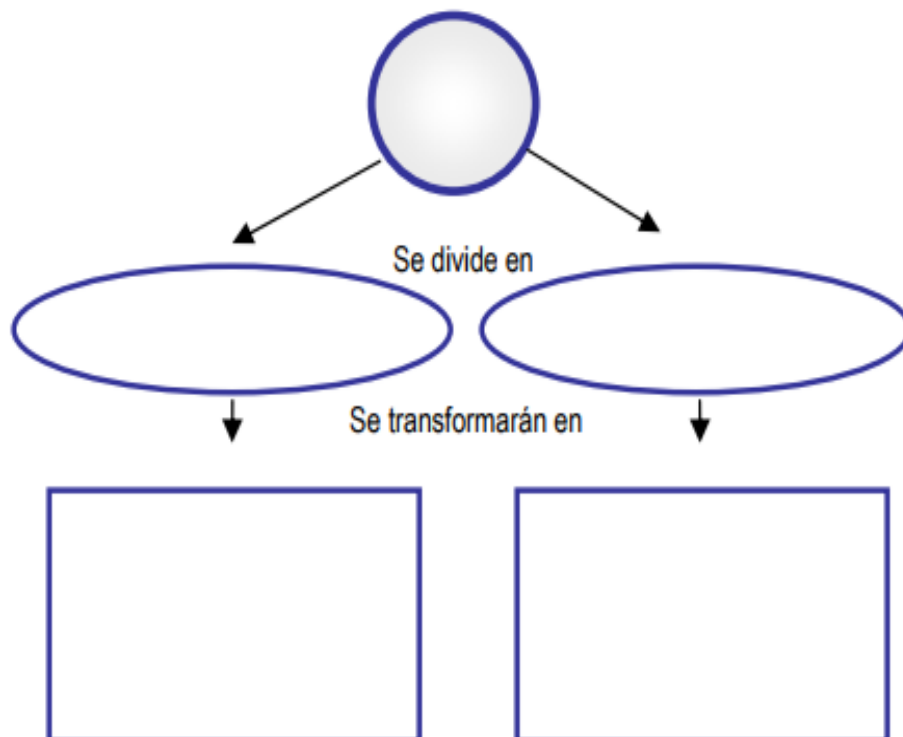


Figura 1 Representación ejemplar de de un mapa conceptual
Fuente: De la Herrán, 2011

Los mapas conceptuales admiten otras presentaciones (por ejemplo, las cajas, los círculos concéntricos u otras configuraciones creativas). Es importante que el conjunto agrade a su autor/a: la comprensión comienza en la estética (De la Herrán, 2011).

Para ello las TIC pueden ser una buena herramienta. Entre sus ventajas destacamos que pueden clarificar el conocimiento, ayudar a comprender el sentido de lo que se estudia, servir para esquematizar las relaciones de los contenidos relevantes de un tema de forma significativa, preparándolo para el estudio de la red de relaciones que subyace a los contenidos del tema, y con ello favorecer la recordación (De la Herrán, 2011).

- **El método del caso**

Es la descripción de una situación concreta con finalidades pedagógicas, que acerca una realidad concreta a un grupo de personas en formación. El caso debe analizarse, definir los problemas, llegar a conclusiones sobre las acciones a emprender, buscar o analizar información, contrastar ideas, defenderlas con argumentos y tomar de decisiones (Quinquer, 2004).



Figura 2 Proceso del método de caso
Fuente: University of Navarra, 2017

Desarrollo:

- La situación que se presenta ha de ser real o parecerlo porque es lógica y admisible.
- Debe ser relevante para el alumnado, para que pueda darle sentido y implicarse en su resolución.
- Ha de presentarse inacabada, sin resolver, relatando una situación problemática en la que el alumnado deberá tomar decisiones.

- No debe tener una situación única, pues la polémica y la discrepancia han de tener un espacio.
- La decisión que se tome ha de argumentarse desde la perspectiva del conocimiento de las ciencias sociales (Quinquer, 2004).
- **Las investigaciones**

Se trata de que el alumnado realice trabajos de investigación muy acotados sobre cuestiones propias de las ciencias sociales a modo de iniciación a la investigación, utilizando la metodología propia de estas disciplinas (Quinquer, 2004).

Por ejemplo, trabajando con fuentes en la clase de historia utilizando fuentes orales, materiales (objetos, edificios, instrumentos, etc.), iconográficas (fotografías, dibujos, grabados) u otras (Quinquer, 2004).



Figura 3 Representación gráfica de estudiantes investigando
Fuente: Google imágenes, 2017

Desarrollo:

- El objetivo no es tanto conseguir resultados, sino familiarizarse y utilizar los métodos de las ciencias sociales.

- Entrever cómo se construye el conocimiento social.
- Plantearse e intentar responder a interrogantes, elaborando hipótesis, buscando información, comprobando evidencias, etc. (Quinquer, 2004)
- **Demostraciones activas**

Dentro de una clase expositiva, en un laboratorio, en una sala de música, en un polideportivo, en prácticas o en los preliminares de un taller puede ser necesario que el profesor demuestre algo al gran grupo -técnicas, habilidades, procedimientos, ejercicios, métodos de resolución, destrezas, secuencias, usos de materiales, argumentos, ecuaciones, experimentos, soluciones de ingeniería, realizaciones artísticas, etc. (De la Herrán, 2011).

La demostración consiste en realizar y explicar ante un grupo de alumnos una acción compleja, difícil, peligrosa, relevante o con un material caro o escaso, con el fin de que la comprendan y puedan realizarla posteriormente de manera autónoma. Se parte de que algunos aprendizajes pueden propiciarse por observación, mediante un modelo adecuado. Nos referimos a aprendizajes que tienen que ver con una correcta ejecución técnica, relativa a habilidades, deducciones lógico-matemáticas, herramientas, experimentos, etc., tanto más si son muy específicos, incluyen materiales caros, etc. (De la Herrán, 2011).



Figura 4 Representación gráfica de la técnica de demostración activa
Fuente: Google imágenes, 2017

Proponemos estas fases:

a) Fase previa, a puerta cerrada: Se trata de que, si es necesario, el docente ensaye la demostración con antelación suficiente a la sesión con los alumnos. Con ello se minimiza la presencia de factores indeseables, se comprueba el estado de los recursos, se previenen fracasos demostrativos y se puede comunicar con mayor seguridad. Por su parte, se requerirá de los alumnos un estudio previo de los conocimientos instrumentales o fundamentales necesarios para la comprensión (De la Herrán, 2011).

b) Fase interactiva: Sugerimos enfatizar la evaluación formativa de varios modos (De la Herrán, 2011):

- i. Desarrollándola con grupos pequeños o medios, con acceso audiovisual directo (sin doubles filas), y sin demasiados metros entre profesor y alumnos. La organización física del aula en forma de “U” y con grupos pequeños favorece la implicación en la tarea.
- ii. Exponiendo, antes de empezar, el sentido y alcance de la experiencia.
- iii. Procediendo paso a paso, invitando al grupo a preguntar por los detalles in situ.
- iv. Recapitulando al terminar la demostración, invitando a hacer observaciones.
- v. Dialogando sobre lo hecho con el fin de asegurarse de que se ha comprendido.
- vi. Invitando a uno o dos alumnos a reiterarla con autonomía, verbalizando su toma de decisiones, para detectar dificultades y buenas inferencias (De la Herrán, 2011).

- **Lista de Atributos.**

Consiste en trasladar los atributos de un objeto o situación a otra. La lista de atributos sensibiliza para captar la riqueza significativa de los objetos de acuerdo a su forma, color, tamaño, posición, utilización y funciones las cuales son algunas de las fuentes de atribución de los objetos o situaciones (Cuello & Vizcaya, 2002).

Un modo para aplicarla es la siguiente: señalar un objeto o el tema de un posible trabajo; exponer diversos atributos; elegir aquellos que mejor lo describan. La idea es sensibilizar respecto a las distintas propiedades de los objetos, al tiempo que se

proporciona un instrumento de innovación simple, pero productivo (Cuello & Vizcaya, 2002).

- **Juego de roles**

Este método tiene como objetivo el aprendizaje de un saber hacer, la preparación para desarrollar determinados roles y el análisis del comportamiento en las relaciones interpersonales. Permite el análisis de diferentes situaciones a partir de las representaciones y las interpretaciones que hagan de la misma (Parra, 2003).

Desarrollo:

De acuerdo con (Parra, 2003) para su aplicación, se puede seguir el siguiente procedimiento:

- Familiarizarse con el tema de clases
- Familiarización con el método
- Selección de interpretes (Preparación)
- Escenificación
- Evaluación

Entre sus ventajas se encuentran: examina problemas delicados en las relaciones humanas (inteligencia intrapersonal e interpersonal); explora posibles soluciones en situaciones con alta carga emocional y enseña para situaciones conflictivas o de tensión; aumenta la comprensión de otras personas mediante la adopción de papeles que implican asumir actitudes y comportamientos marcadamente diferentes a los que desempeña en la vida real; logra la identificación con determinadas normas o patrones de conducta; desarrollo habilidades en la comunicación; puede brindar posibles soluciones a un problema sin necesidad de correr los riesgos y cometer errores en la vida real; puede ser utilizado para complementar el aprendizaje de teorías y conceptos, así como ilustrar la dimensión emocional de un estudio de caso; repercute sobre la esfera emocional de las personas; es una vía efectiva para el cambio de actitudes (Parra, 2003).

- **Aplicaciones representativas de las nuevas tecnologías o TIC's como herramientas del aprendizaje constructivista**

El aumento de la presencia de la Tecnología en todos los ámbitos de la vida humana conduce a la consideración de la técnica como un elemento de extraordinaria relevancia en nuestra sociedad. Ésta incorpora en la actualidad con asombrosa rapidez los últimos descubrimientos tecnológicos a las acciones más triviales de la vida cotidiana. Sus miembros tienen que desenvolverse en un medio tecnológico en constante evolución y desarrollo. Por ello, un número creciente de países ha asumido la necesidad de introducir en la educación obligatoria una dimensión formativa que proporcione a los jóvenes las claves necesarias para comprender la tecnología (Pantoja & Huertas, 2010).

En la actualidad las TIC constituyen herramientas fundamentales para la mejora de la calidad de la enseñanza, pero sólo si los profesores saben cómo aprovecharlas, cuentan con la formación adecuada y disponen de los recursos necesarios. A continuación se presentan resultados y conclusiones acerca de las opiniones planteadas en este estudio, estableciéndolas para cada uno de los objetivos de la investigación (Pantoja & Huertas, 2010).

Casi todos los docentes creen que las TIC mejoran la adquisición de conocimientos por parte del alumnado, facilitan el acceso a la información y exigen un cambio metodológico importante. Sólo una minoría cree que las TIC producen desinterés y falta de motivación en los alumnos, un empeoramiento de la calidad en la educación y dificultan la labor del profesor (Pantoja & Huertas, 2010).

Las TIC potencian la relación entre profesores y alumnos, y conllevan cambios positivos en el rol del profesor y del alumno. Casi todos los docentes piensan que es necesaria la utilización de las TIC para poder desenvolverse en la sociedad (Pantoja & Huertas, 2010).

Existen innumerables aplicaciones representativas de las nuevas tecnologías, pero este estudio se centra en tres: las redes sociales, la wiki y los blogs. El motivo de elección es el potencial que presentan estas tecnologías como herramientas del modelo constructivista para el aprendizaje de los estudiantes de secundaria (Hernández, 2008).

Las redes sociales

Las redes sociales son una asociación de personas unidas por distintos motivos, familiares, trabajo o simplemente intereses y pasatiempos parecidos (Hernández, 2008).

Las nuevas tecnologías han dado como resultado un cambio radical en las formas, a través de las cuales las personas influyen sobre los demás sin tener que establecer un contacto social directo, sino por medio de la pantalla del ordenador, pero estableciendo los mismos criterios tradicionales, con los que las personas pueden compartir sus ideas con los compañeros y profesores, adquiriendo pensamientos y conocimiento tanto en el aula, como fuera de ella (Hernández, 2008).



Figura 5 Representación de las redes sociales en la educación
Fuente: Google imágenes, 2017

Las redes sociales como herramientas constructivistas funcionan como una continuación del aula escolar, pero de carácter virtual, ampliando el espacio interaccional de los estudiantes y el profesor, permitiendo el contacto continuo con los integrantes, y proporcionando nuevos materiales para la comunicación entre ellos. Esta tecnología

presenta las características de interacción, elevados parámetros de calidad de imagen y sonidos, instantaneidad, interconexión y diversidad (Hernández, 2008).

La wiki

La wiki es una página web colaborativa, considerada como una red social de cooperación, que puede ser directamente editada por cualquier usuario. La utilización de las wikis en el proceso de aprendizaje de los estudiantes aporta nuevas herramientas y aplicaciones originales e innovadoras para la construcción de su conocimiento. La wiki genera un cambio drástico en la manera tradicional de obtener información para los temas impartidos en el aula; con las wikis los alumnos no sólo obtienen información, sino que ellos mismos pueden crearla. Los estudiantes pasan de ser (Hernández, 2008).



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia

Figura 6 Logo de WIKI
Fuente: Google imágenes, 2017

Los blogs

Esta aplicación ofrece un espacio en el que los usuarios tienen la oportunidad de expresar sus ideas sobre cualquier tema que les interese. Esta aplicación ofrece la oportunidad de integrar vídeos e imágenes en el texto del autor. Los usuarios que acceden a los blogs pueden comentar sobre los escritos y dejar sus opiniones, consiguiendo un diálogo entre el propietario del blog y los que acceden a él (Hernández, 2008).

Los blogs, igual que las wikis, incentivan la escritura, proporcionando herramientas para desarrollar la ortografía y la gramática y proporcionando al estudiante beneficios en su proceso de aprendizaje (Hernández, 2008):

1) responsabilidad y compromiso: el hecho de redactar entradas con fechas específicas en sus blogs, encargarse de actualizarlo e introducir nuevos pensamientos, ideas o artículos crea en los alumnos un concepto de disciplina y de responsabilidad; (Hernández, 2008).

2) comunicación: los blogs incrementan la comunicación entre los compañeros de clase, profesor e incluso con los familiares. Esta herramienta proporciona a las personas la oportunidad de conectarse, al igual que con las redes sociales, con cualquier integrante del aula, sin que existan barreras de tiempo o espacio (Hernández, 2008).

3) tecnología: la tecnología juega un rol importante en cada actividad que realizan actualmente los estudiantes. Los blogs motivan el uso de las nuevas construcciones de conocimiento (Hernández, 2008).

4) Mejora de las habilidades de escritura, gramática y ortografía: al ser leídos por los compañeros de clase (Hernández, 2008)

4.2. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA

Como resultados esperamos mejorar el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes de la universidad educativa El Empalme, que ayuden a desarrollar la creatividad y mejorar el aprendizaje de manera amena, dinámica y directiva.

Flexibilidad.- La propuesta ha podido ser adaptada a todas las necesidades del docente dentro del aula de clases.

Mejoramiento.- mejorar el rendimiento académico en los estudiantes ya que al no tener distractores y una ambiente dinámico sus notas han subido.

Interactividad.- Los estudiantes se han convertido en protagonistas de su propio aprendizaje a través del método que se viene aplicando en los últimos años.

Integración.- el docente se integrara con el estudiante a medida que se desenvuelve en las actividades, al igual que los alumnos encuentran una forma de interactuar entre así y trabajar en equipo.

Bibliografía

- Aguiza, S. M. (13 de Enero de 2014). *El pensamiento creativo y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la unidad educativa provincia de chimborazo de la comunidad san juan de bellavista, parroquia celiano monge, c.* Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/6446>
- Alberich, J., Gómez, D., & Ferrer, A. (2013). *Técnicas y recursos creativos*. UOC.
- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente*. Obtenido de http://www.interac.es/adjuntos/crea_pensa_diver.pdf.
- Amabile, T. M. (2000). *Cómo matar la Creatividad*. 1-31.
- Beltrán, J. (1996). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje. Síntesis*. Obtenido de <http://pedrochico.sallep.net/13%20Aprendizaje%20Significativo/04%20Materiales%20constructivistas/0509%20PROCESOS%20del%20aprendizaje%20significativo.doc>
- Bermejo, et al. (2010). *Creatividad, inteligencia sintética y alta habilidad*. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.
- Blamires, M., & Peterson, A. (s.f.). Obtenido de *Creatividad, cultura y educación*: http://create.canterbury.ac.uk/12106/1/Articulo_para_comur_2013_por_Mike_Blamires_y_Andrew_Peterson_v4.doc
- Bofill, P., & Miró, J. (2007). *Las fases del aprendizaje: Un esquema para el análisis y diseño de actividades de enseñanza/aprendizaje*. *XIII Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática*.
- Bono, E., & Castillos, O. (1994). *El pensamiento creativo* (1 Ed. ed.). (O. Castillo, Trad.) México: Paidós.
- Bonvecchio, M. (2006). *Evaluación de Los Aprendizajes* (2da. ed.). Buenos Aires: Noveduc Libros.
- Briones, et al. (8 de septiembre de 2011). *La Educación en el Ecuador, Situación y Propuesta del Sistema de Vouchers Educativos como Alternativas*. Obtenido de

Repositorio de la Escuela Superior Politécnica del litoral:
<https://www.dspace.espol.edu.ec/bitstream/123456789/16995/1/La%20Educaci%C3%B3n%20en%20el%20Ecuador,%20Situaci%C3%B3n%20y%20Propuesta%20del%20Sistema%20de%20Vouchers%20Educativos%20como%20Alternativa.pdf>

Cabello, I., & Albericio, J. (2004). *Nuevos núcleos dinamizadores de los centros de educación secundaria: los departamentos didácticos*. (M. d. Educación, Ed.) España.

Cacheiro, M. (2010). Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje. *Revista de Medios y Educación*.

Cedeño, M. Y., & Monteverde, M. S. (2015). *INFLUENCIA DE LAS TÉCNICAS DE ESTUDIO EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DISEÑO DE UNA PÁGINA WEB EN PLATAFORMA HTML PARA LA ESCUELA RANULFO A. RODRÍGUEZ MARÍN, ZONA 8, DISTRITO 2 PROVINCIA DEL GUAYAS CANTÓN GUAYAQUIL AÑO LECTIVO 2015*. Guayaquil - Ecuador: Universitaria.

Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 5(1).

Conangla, M., & Soler, J. (2005). Ecología emocional. *AAVV, Pedagogia dels sentiments. Edimurtra*, 70-71.

Cuello, P., & Vizcaya, M. (2002). Uso de técnicas de enseñanza para desarrollar el potencial creativo en los estudiantes del programa de educación integral de la UPEL - IPB. *Investigación y Postgrado*, 17(1).

Dale, S. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa* (6ta ed.). México: Pearson.

De la Herrán, A. (2011). *Técnicas didácticas para una enseñanza más formativa*. Obtenido de https://www.uam.es/personal_pdi/fprofesorado/agustind/textos/teuniv.pdf

Delgado, M., & Solano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 9(2).

Domjan, M. (2007). *Principios de aprendizaje y conducta* (5ta. ed.). Editorial Paraninfo.

- Duarte, D. (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos. Valdivia*, (29), 97-113.
- Ducoing, P., & Rojas, I. (2017). La educación secundaria en el contexto latinoamericano. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 22(72).
- Educación, G. S. (2012). Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos. *Revista de investigación en educación*, 10(1), 7-29.
- Elisondo, R., Donolo, D., & Rinaudo, M. (2009). Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior. *Revista de docencia universitaria*.
- Esquivias, M. (3q de Enero de 2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria UNAM*, 5(1), 17.
- Ferrando, et al. (2005). Inteligencia y creatividad. *Electronic Journal of research in educational psychology*.
- Ferrando, M. (2006). *Creatividad e Inteligencia Emocional: Un estudio empírico en alumnos con altas habilidades*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Fuentes, R., & Torbay, Á. (2004). Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2(1).
- GADM El Empalme. (noviembre de 2014). *El Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del cantón El Empalme 2015-2024*. Obtenido de http://app.sni.gob.ec/sni-link/sni/PORTAL_SNI/data_sigad_plus/sigadplusdocumentofinal/0968519280001_PDyOT%20EL%20EMPALME2015-2024_16-03-2015_18-15-52.pdf
- González, D., & Díaz, Y. (21 de septiembre de 2016). *La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel académico en los estudiantes de Psicología*. Obtenido de Centro Universitario José Martí Pérez.
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad* (1ed. ed.). España: Talleres Gráficos Vigor, SA.
- Gutierrez, O. (18 de noviembre de 2003). *www.lie.upn.mx*. Obtenido de [www.lie.upn.mx](http://www.lie.upn.mx/docs/docinteres/EnfoquesyModelosEducativos2.pdf): <http://www.lie.upn.mx/docs/docinteres/EnfoquesyModelosEducativos2.pdf>

- Hernandez, R. (2003). *Diferencias de creatividad entre sujetos de una muestra de escolarizados y no escolarizados de Nueva León, México*. Universidad de Montemorelos.
- Hernández, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 5(2).
- Iglesias, I. (1999). La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE: caracterización y aplicaciones. En Bono. Centro virtual Cervantes, Universidad de Oviedo.
- Lampert, E. (2003). Educación: visión panorámica mundial y perspectivas para el siglo XXI. *Perfiles educativos*, 25(101).
- López, G., & Mesa, M. (2016). El proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva comunicativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1 - 7. Obtenido de <http://rieoei.org/deloslectores/1289Bravo.pdf>
- López, O., & Martín, R. (julio de 2010). Estilos de pensamiento y creatividad. *Anales de Psicología*, 26(2), 254-258.
- Marina, J. A., & Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Ariel.
- Martín, I., Martín, L., & Requero, M. (2013). *Creatividad y Sociedad*. Obtenido de *Creatividad y Sociedad*: <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/21/2.Ensenanza%20y%20aprendizaje%20de%20la%20creatividad%20en%20la%20educacion%20formal.pdf>
- Martínez, J. (2006). *Actualizaciones para el Management y el Desarrollo Organizacional*. Vila del Mar, Chile: UVM.
- Meléndez, C. I. (30 de Abril de 2015). *Aprendices y Maestros, La Nueva Cultura del Aprendizaje*. Obtenido de <https://secure.arkund.com/view/externalSource/redirect/aHR0cDovL2ZpbGVzLmFuZHkscy1wb3J0YWZvbGlvLndlYm5vZGUuZXMvMjAwMDAwMDk2LWRjZmUzZGRmODgvQXByZW5kaWNlcyUyMHklMjBNYVVzdHJvcy5kb2N40>
- Monereo, et al. (2000). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Morocho, L. (2015). *Talleres motivacionales para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes del octavo año de Educación*

General Básica de la escuela Federico Proaño sección vespertina de la ciudad de Cuenca.

- Ortega, S. (2012). *Diseño de un plan de estrategias metodológicas dirigidas al docente para el fomento de la creatividad en los niños y niñas del centro de educación inicial Carlos José Bello en Valle de la Pascua, Estado Guárico.* Universidad Latinoamericana y del Caribe.
- Pantoja, A., & Huertas, A. (2010). Integración de las TIC en la asignatura de tecnología de educación secundaria. *Revista de Medios y Educación*(37), 225 -237.
- Parra, D. (2003). *Manual de estrategias de enseñanza/aprendizaje.*
- Psillos, D. (1998). *Enseñar la electricidad elemental.* Recuperado el Noviembre de 2016, de ICAR: http://icar.univ-lyon2.fr/equipe2/coast/ressources/ICPE/espagnol/PartE/E4_ICPE_Psillos%20espanol.pdf
- Pupiales, B., Riveros, S., & Romero, R. (2013). La creatividad y la tendencia en pruebas de creatividad. *Revista Perspectivas Educativas.*
- Quinquer, D. (2004). Obtenido de Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación: https://previa.uclm.es/SEMINARIOS/SEHISP/archivos_master/facal/Estrategias%20metodológicas%20para%20enseñar%20y%20aprender%20ciencias%20sociales.pdf
- Ribes, E. (2007). Lenguaje, aprendizaje y conocimiento. *Revista Mexicana de Psicología*, 24(1).
- Ricarte, J. (2000). *Creatividad y comunicación persuasiva* (2da ed., Vol. 4). España: Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.
- Rodríguez, C. (2004). *Creatividad y Estilos de Aprendizaje.* Málaga: Universidad de Málaga.
- Rowe, A. (2004). Inteligencia Creativa. En A. Rowe, *Creative Intelligence: Discovering the Innovative Potential in Ourselves and Others.* Financial Times/Prentice Hall.
- Sánchez, J. (2013). *La Creatividad y el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los niños/as del 5to y 6to años de Educación Básica de la Escuela Fiscal "Francisco Flor" del Cantón Ambato.* Universidad Técnica de Ambato.

- Sánchez, L. (2002). *Estrategias de aprendizaje (Doctoral dissertation, tesis para optar el título de licenciatura de filosofía, psicologías y cc. ss)*. Universidad Nacional del Santa.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Obtenido de <http://www.fce.ues.edu.sv/uploads/pdf/siemens-2004-conectivismo.pdf>
- Soto, V. (2013). *Diseño y Aplicación de un Programa de Creatividad para el Desarrollo del Pensamiento Divergente en el Segundo Ciclo de Educación Infantil*. Universidad Complutense de Madrid.
- Uriña, G. (2014). *Creatividad y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los Estudiantes de Educación Básica media de la Escuela "Isidro Ayora" del Cantón el Empalme, Provincia del Guayas*. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo.
- Valqui, V. R. (10 de abril de 2009). La creatividad: conceptos, Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1 - 11. Obtenido de La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones: https://www.researchgate.net/profile/Rene_Vidal2/publication/28291743_La_creatividad_conceptos_Metodos_y_aplicaciones/links/0deec525dae06ac337000000/La-creatividad-conceptos-Metodos-y-aplicaciones.pdf
- Varela, F. (2007). *Estrategia metodológica para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la embiología en función de la disciplina morfofisiológica*.
- Vecina, L. (2006). Creatividad. *Papeles del Psicólogo*, 31-39.
- Vera, B. (2006). Psicología positiva: Una nueva forma de entender la psicología. *Papeles del Psicólogo*, 27(1).
- Yáñez, P. (2016). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales/The learning process: phases and key elements. *Revista San Gregorio*, 1(11), 70-81. Obtenido de <http://oaji.net/articles/2016/3757-1472501941.pdf>
- Zapata-Ros, M. (2012). *Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del conectivismo*. Obtenido de http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf

Anexos

a) Matriz de consistencia del trabajo de la investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA



Tema: Creatividad y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del segundo bachillerato de la unidad educativa “El Empalme”

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variables	Items
¿De qué manera incide la creatividad en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del segundo de bachillerato de la Unidad Educativa El Empalme?	Analizar la incidencia de la creatividad en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del segundo bachillerato de la Unidad Educativa El Empalme provincia del Guayas.	Determinando la influencia de la creatividad mejorará en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa El Empalme.	Variable Independiente : Creatividad	1. ¿Considera que la creatividad es parte esencial del aprendizaje? 2. ¿El docente promueve actividades recreativas dentro del aula clase que estimulan su creatividad? 3. ¿Considera que aplicando nuevas estrategias creativas potenciara su capacidad y desarrollo de aprendizaje?
Subproblemas o derivados	Objetivos específicos	Subhipótesis o derivadas	Variable Dependiente: Los procesos de aprendizaje de estudiantes	4. ¿Qué técnicas creativas usa el en los talleres en clases? 5. ¿Se siente motivado a estudiar antes de iniciar sus clases?
¿Cómo la	Determinar la	Comprendien	Variable	6. ¿Se siente motivado al

<p>creatividad influye en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del segundo de bachillerato de la Unidad Educativa El Empalme?</p>	<p>influencia de la creatividad en el proceso de aprendizaje de los alumnos de la Unidad Educativa.</p>	<p>do la manera en cómo influye la creatividad en los procesos de aprendizaje ayudaría al desarrollo de aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>Independiente : Creatividad</p> <p>Variable Dependiente: Los procesos de aprendizaje de estudiantes</p>	<p>durante sus horas de clases mientras que el docente imparte sus conocimientos?</p> <p>7. ¿Los docentes realizan actividades que impliquen actividades grupales en el aula?</p> <p>8. Como estudiantes bachilleres ¿Está de acuerdo que se recomiende la aplicación de nuevos métodos creativos para el desarrollo de su aprendizaje?</p>
<p>¿De qué modo se fomenta en bases teóricas a la creatividad en los procesos de aprendizaje del alumnado en la investigación ?</p>	<p>Contrastar los fundamentos de la creatividad en los procesos del aprendizaje</p>	<p>Contrastando los elementos de la creatividad en los procesos del aprendizaje la investigación se esclarecen las bases teóricas de la investigación.</p>	<p>Variable Independiente : Fundamento de la creatividad</p> <p>Variable Dependiente: Procesos de aprendizaje</p>	<p>9. ¿Considera que los docentes deban recibir capacitaciones acerca de este tema técnicas y estrategias facilitara las labores del docente y su aprendizaje en su vida estudiantil?</p>
<p>¿De qué manera el déficit de técnicas creativas usadas por los docentes de la unidad</p>	<p>Proponer técnicas creativas para impulsar el desarrollo del aprendizaje en el alumnado.</p>	<p>Fomentando las técnicas que motive el desarrollo de la creatividad en el proceso de aprendizaje</p>	<p>Variable Independiente : Técnicas creativas</p> <p>Variable Dependiente:</p>	<p>10. ¿Considera que el docente debe ser motivado con nuevas técnicas creativas, que hará que innoven nuevas estrategias y fomentara el desarrollo de habilidades de los estudiantes en el aula?</p>

educativa aporta al desarrollo de aprendizaje al alumnado?		se desarrollaría de mejor manera la comprensión y aprendizaje del alumnado del segundo bachiller de la Unidad Educativa.	Desarrollo de aprendizaje	
--	--	--	------------------------------	--

b) Anexo de encuestas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA



ENCUESTA A DOCENTES Y DIRECTIVOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA

Introducción:

Esta encuesta se realiza con fines netamente educativos que serán presentados en la investigación de tema “La creatividad y su incidencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del segundo bachillerato de la unidad educativa El Empalme 2017”. Cabe destacar que la encuesta es totalmente anónima y sin repercusiones para el docente.

Marque con una (x) en sus respuestas

1) **¿Considera que la creatividad es parte esencial del aprendizaje?**

Si No

2) **Cómo docente ¿promueve actividades recreativas dentro del aula clase que estimulan su creatividad?**

Siempre Regularmente Pocas veces Nunca

3) **A criterio profesional: ¿consideras que un cambio de estrategias ayudara al estudiante a desarrollar la creatividad y por ende tener un mejor aprendizaje?**

Si No A veces

4) **¿Qué técnicas creativas usa en sus talleres de clases?**

Juegos Mentales Lectura comentada Lluvias de ideas Mapas Mentales Todas

5) **En el inicio de sus labor y deber de enseñanza ¿Se siente motivado antes de impartir sus clases?**

Si No A veces

6) **¿Se siente motivado al momento de aplicar la técnica creativa en horas de clases?**

Si No A veces

7) Una de sus actividades a realiza para que sus estudiantes interactúen durante sus talleres son:

Talleres grupales Debates No las realiza

8) ¿Estaría dispuesto a aplicar otros métodos que ayudarían a desarrollar la motivación y creatividad en el aula?

Si No A veces

9) ¿Cree usted que una capacitación de desarrollo de técnicas y estrategias creativas ayudaría en la práctica de su labor diaria?

Si No A veces

10) ¿Considera que como docente necesita ser motivado con nuevas técnicas creativas, que hará que innoven nuevas estrategias y fomentara el desarrollo de habilidades de los estudiantes en el aula?

Si No A veces

Gracias por su colaboración.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN



ESTUDIOS A DISTANCIA SECED
CARRERA DE ARTESANÍA

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO

Introducción:

Esta encuesta se realiza con fines netamente educativos que serán presentados en la investigación de tema “La creatividad y su incidencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del segundo bachillerato de la unidad educativa El Empalme 2017”. Cabe destacar que la encuesta es totalmente anónima y sin un valor académico para el estudiante, es decir, es una encuesta colaborativa.

Marque con una (x) en sus respuestas

1. ¿Considera que la creatividad es parte esencial del aprendizaje?

Si No

2. ¿El docente promueve actividades recreativas dentro del aula clase que estimulan su creatividad?

Siempre Regularmente Pocas veces Nunca

3. ¿Considera que aplicando nuevas estrategias creativas potenciara su capacidad y desarrollo de aprendizaje?

Si No A veces

4. ¿Qué técnicas creativas usa el en los talleres en clases?

Juegos Mentales Lectura comentada Lluvias de ideas Mapas Mentales

5. ¿Se siente motivado a estudiar antes de iniciar sus clases?

Si No A veces

6. ¿Se siente motivado al durante sus horas de clases mientras que el docente imparte sus conocimientos?

Si No A veces

7. ¿Los docentes realizan actividades que impliquen actividades grupales en el aula?

Talleres grupales Debates No las realiza

8. Como estudiantes bachilleres ¿Está de acuerdo que se recomiende la aplicación de nuevos métodos creativos para el desarrollo de su aprendizaje?

Si No A veces

9. ¿Considera que los docentes deban recibir capacitaciones acerca de este tema técnicas y estrategias facilitara las labores del docente y su aprendizaje en su vida estudiantil?

Si No A veces

10. ¿Considera que el docente debe ser motivado con nuevas técnicas creativas, que hará que innoven nuevas estrategias y fomentara el desarrollo de habilidades de los estudiantes en el aula?

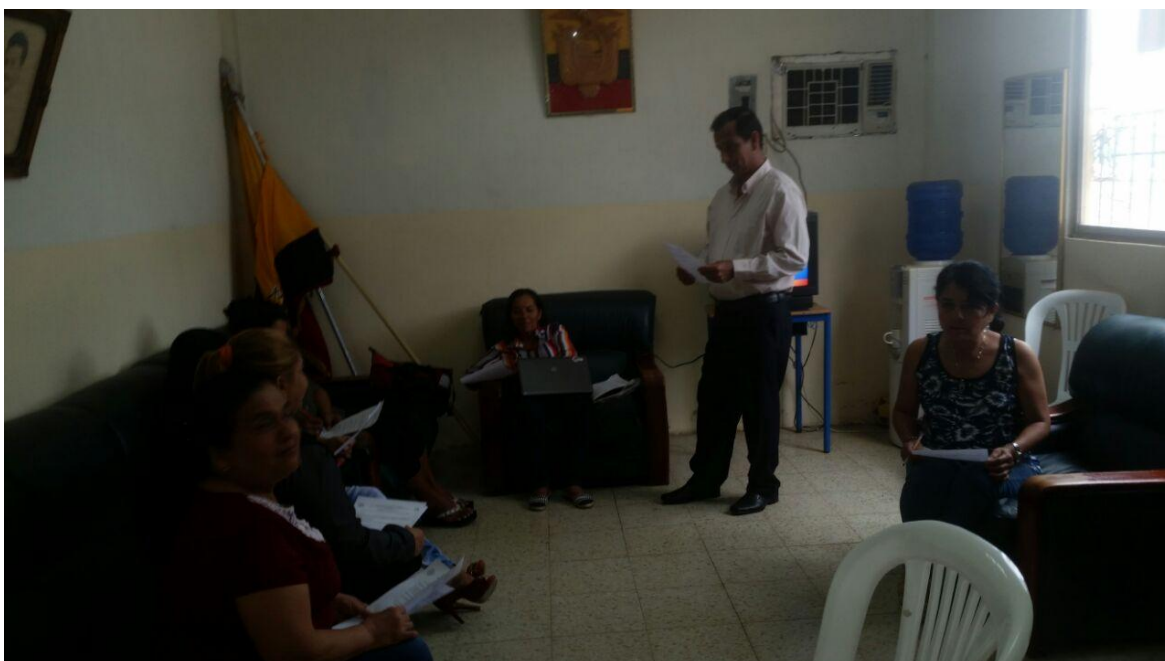
Si No A veces

Gracias por su colaboración.

c) Anexos fotográficos



Anexo 1. Encuestando al primer grupo docente en sala de profesores



Anexo 2. Encuestando al segundo grupo docentes en sala directiva



Anexo 3. Realizando encuesta a docente-directivo

d) Anexo de resultados

Calculo de la muestra:

$$\mathbf{n} = \frac{Z^2(p * q)(N)}{e^2(N - 1) + Z^2(p * q)}$$
$$\mathbf{n} = \frac{(1,96)^2(0,5 * 0,95)(454)}{(0,3)^2(454 - 1) + (1,96)^2(0,5 * 0,95)}$$
$$\mathbf{n} = \frac{(3,84)(0,48)(454)}{(0,0009)(453) + (3,84)(0,48)}$$
$$\mathbf{n} = \frac{836,81}{0,41 + 1,84} = \frac{836,81}{2,25}$$
$$\mathbf{n} = 371,92 \approx 372 \text{ encuestados}$$



ANEXO 2

ACTA DE APROBACIÓN DEL PERFIL DE INVESTIGACIÓN

N° 08156-06-2017-018

En la ciudad de Quevedo, provincia de los Ríos, República del Ecuador a los **23 días de junio de 2017**, a las catorce horas, siendo este día dentro de la hora señalada por el Director/Coordinador de la carrera **ARTESANÍA**, se instala los señores miembros de la Comisión de especialistas para examinar el perfil de investigación de (la) señor (a){ita) **MANUEL LEOVIGILDO VERGARA MOREIRA**, de la carrera **ARTESANÍA**.

Cuyo tema es: **LA CREATIVIDAD EN LA ENSEÑANZA DE LA CONFECCIÓN DE VESTIDOS CASUALES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LAS MORADORAS DEL RECINTO LOS LATONES-CANTÓN EL EMPALME.**

La Comisión queda integrada de la siguiente manera:

MSc. Gonzalo Peñafiel Nivelá	(Director/Delegado del Director)
MSc. Máximo Tubay Moreira	(Área de Investigación)
MSc. Freddy Holguín Díaz	(Docente del Área específica)

En consecuencia, se declara aprobado el Perfil de investigación, para desarrollar el proyecto de investigación.

Para constancia y validez firman por triplicado en unidad de acto con los señores

Miembros de la comisión, egresada(o) y Secretaria que certifica.

MSc. Gonzalo Peñafiel Nivelá

MSc. Máximo Tubay Moreira

MSc. Freddy Holguín Díaz

Egdo. Manuel Leovigildo Vergara Moreira

(Handwritten signature: Emilia Yong Chang)

Ab. Emilia Yong Chang
 SECRETARIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE TITULACION



ANEXO 1 PRI-CG-02

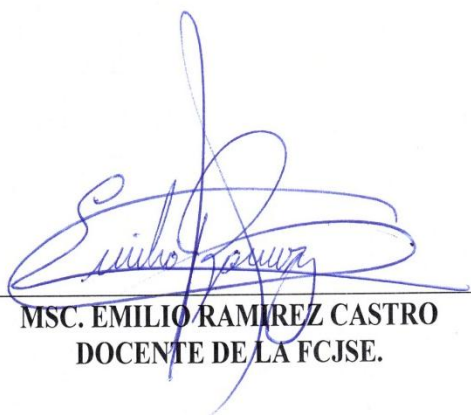
**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Quevedo 14 de agosto del 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No **072.S-Q**, con **17 de julio**, mediante resolución **CD-FAC-C.J.S.E-SO-006-RES-002-2017**, certifico que el Sr. **Manuel Leovigildo Vergara Moreira**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN
LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA EL EMPALME 2017.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.



MSC. EMILIO RAMIREZ CASTRO
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BASICA



CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.

Quevedo 15 de agosto 2017

En mi calidad de Lector del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No **072-M.A.D.**, con fecha del **17 de julio del 2017**, mediante resolución **CD-FAC.C.C.J.S.E-SO-008-RES-007-2017** certifico que el Sr. **Manuel Leovigildo Vergara Moreira**, ha desarrollado el Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EL EMPALME”.

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

DR. GONZALO PEÑAFIEL NIVELA
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN QUEVEDO
DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN
ANEXO



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

TEMA: LA CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "EL EMPALME" 2017

PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Quevedo, 21 de agosto del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se ha pulido el tema y se ha definido el problema principal y los Subproblemas correspondientes.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se revisó y analizó la información bibliográfica preliminar pertinente. 2. Se hizo una investigación preliminar de campo. 3. Se describió el hecho problemático desde varios puntos de vista. 4. Se ubicó y planteó el problema general 	f. <i>Manuel Vergara</i> Manuel Vergara Moreira f. <i>Emilio Ramirez</i> Msc. Emilio Ramirez C. TUTOR

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Quevedo, 24 de agosto del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se elaboraron los objetivos tanto el general como los específicos.	<ol style="list-style-type: none"> 5. Se elaboraron los objetivos tanto el general como los específicos. 	f. <i>Manuel Vergara</i> Manuel Vergara Moreira f. <i>Emilio Ramirez</i> Msc. Emilio Ramirez C. TUTOR
Se trabajó en la confección del marco teórico con la ayuda de la información bibliográfica y del internet.	<ol style="list-style-type: none"> 6. Se revisaron documentos escritos sobre el tema de investigación para construir el marco conceptual y referencial. 7. Se discutió sobre la postura teórica a asumir en la investigación. 	f. <i>Manuel Vergara</i> Manuel Vergara Moreira f. <i>Emilio Ramirez</i> Msc. Emilio Ramirez C. TUTOR

TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Quevedo, 28 de agosto del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se respondió al problema en forma de hipótesis.	<ol style="list-style-type: none"> 8. Se buscó el fundamento teórico más adecuado para formular una hipótesis. 	f. <i>Manuel Vergara</i> Manuel Vergara Moreira f. <i>Emilio Ramirez</i> Msc. Emilio Ramirez C. TUTOR
Se determinó el mecanismo de verificación de las hipótesis.	<ol style="list-style-type: none"> 9. Se establecieron las variables de la hipótesis con sus respectivos indicadores a ser verificados. 10. Se elaboró el cuestionario de comprobación de los indicadores de las hipótesis. 	f. <i>Manuel Vergara</i> Manuel Vergara Moreira f. <i>Emilio Ramirez</i> Msc. Emilio Ramirez C. TUTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN QUEVEDO
DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN



CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Quevedo, 30 de agosto del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se determinó la forma de hacer la aplicación estadística	11. Se hizo una revisión de la investigación descriptiva.	f. Manuel Vergara Moreira f. Msc. Emilio Ramírez C. TUTOR
Se hicieron los cuadros para la recolección de datos.	12. Se definieron las frecuencias y las representaciones gráficas	f. Manuel Vergara Moreira f. Msc. Emilio Ramírez C. TUTOR

Msc. Emilio Ramírez C.
DOCENTE TUTOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN QUEVEDO
DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN
ANEXO
SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL



TEMA: LA CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EL EMPALME 2017

PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Quevedo, 21 de agosto del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se ha pulido el tema y se ha definido el problema principal y los Subproblemas correspondientes.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se revisó y analizó la información bibliográfica preliminar pertinente. 2. Se hizo una investigación preliminar de campo. 3. Se describió el hecho problemático desde varios puntos de vista. 4. Se ubicó y planteó el problema general 	f. Vergara Moreira Manuel f. Lic. Gonzalo Peñafiel Nivelá Dr. LECTOR

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Quevedo, 24 de agosto del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se elaboraron los objetivos tanto el general como los específicos.	<ol style="list-style-type: none"> 5. Se elaboraron los objetivos tanto el general como los específicos. 	f. Vergara Moreira Manuel f. Lic. Gonzalo Peñafiel Nivelá Dr. LECTOR
Se trabajó en la confección del marco teórico con la ayuda de la información bibliográfica y del internet.	<ol style="list-style-type: none"> 6. Se revisaron documentos escritos sobre el tema de investigación para construir el marco conceptual y referencial. 7. Se discutió sobre la postura teórica a asumir en la investigación. 	f. Vergara Moreira Manuel f. Lic. Gonzalo Peñafiel Nivelá Dr. LECTOR

TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Quevedo, 28 de agosto del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se respondió al problema en forma de hipótesis.	<ol style="list-style-type: none"> 8. Se buscó el fundamento teórico más adecuado para formular una hipótesis. 	f. Vergara Moreira Manuel f. Lic. Gonzalo Peñafiel Nivelá Dr. LECTOR
Se determinó el mecanismo de verificación de las hipótesis.	<ol style="list-style-type: none"> 9. Se establecieron las variables de la hipótesis con sus respectivos indicadores a ser verificados. 10. Se elaboró el cuestionario de comprobación de los indicadores de las hipótesis. 	f. Vergara Moreira Manuel f. Lic. Gonzalo Peñafiel Nivelá Dr. LECTOR

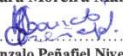



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN QUEVEDO
DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN



CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Quevedo, 30 de agosto del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
Se determinó la forma de hacer la aplicación estadística	11. Se hizo una revisión de la investigación descriptiva..	f. Vergara Moreira Manuel f.  Lic. Gonzalo Peñañiel Nivelá Dr. LECTOR
Se hicieron los cuadros para la recolección de datos.	12. Se definieron las frecuencias y las representaciones gráficas	f. Vergara Moreira Manuel f.  Lic. Gonzalo Peñañiel Nivelá Dr. LECTOR


Lic. Gonzalo Peñañiel Nivelá Dr.

DOCENTE LECTOR