



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES

Y EDUCACIÓN

Unidad de Posgrado

Ciencias Histórico Sociales y Educación

PROGRAMA DE MAESTRÍA

EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**“MODELO DIDÁCTICO BASADO EN LA TEORÍA DE LA CREATICA PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO DE LAMBAYEQUE”**

TESIS:

**PRESENTADA PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN
UNIVERSITARIA**

AUTORA:

Bach. VILLEGAS VASQUEZ ANA CECILIA

ASESOR:

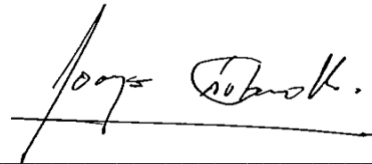
Dr. CASTRO KIKUCHI, JORGE ISAAC

LAMBAYEQUE- PERÚ

2019

**“MODELO DIDÁCTICO BASADO EN LA TEORÍA DE LA CREATICA PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO DE LAMBAYEQUE”**

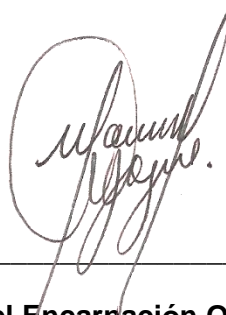
PRESENTADA POR:



**Lic. Villegas Vasquez Ana Cecilia
AUTORA**

**Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
ASESOR**

APROBADO POR:



**Dr. Manuel Encarnación Oyague Vargas
PRESIDENTE DEL JURADO**



Dra. Miriam Valladolid Montenegro

SECRETARIO DEL JURADO



Dr. Percy Carlos Morante Gamarra

VOCAL DEL JURADO

LAMBAYEQUE – PERU

2019

DEDICATORIA

Este trabajo ha sido elaborado con gran esmero para toda la comunidad universitaria y para los lectores asiduos que desean conocer más sobre el desarrollo de la Creatividad en el campo de la Educación.

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a Dios nuestro señor por todo su amor y su ayuda, a mis padres y a mi esposo César Antonio, por ser las personas que más han estado conmigo en los momentos difíciles de mi vida y en la elaboración de mi Tesis.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo diseñar un modelo didáctico basado en la teoría de la creática para contribuir a desarrollar la creatividad en los estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque. La hipótesis planteada fue el diseño de un modelo didáctico basado en la teoría de la creática contribuye a desarrollar la creatividad en los estudiantes de la carrera profesional de educación especialidad de primaria de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque 2018, se utilizó una población muestral de 20 estudiantes del III Ciclo de la especialidad de Educación Primaria, a quienes se les aplicó el instrumento denominado Evaluación Multifactorial de la Creatividad para evaluar el nivel de creatividad, posteriormente se examinó el problema y se diseñó la propuesta para contribuir a la mejora del mismo

Palabras claves: Modelo Didáctico, Creática, Creatividad, pensamiento lateral.

ABSTRACT

The objective of this research work is to design a didactic model based on the theory of creation to develop creativity in students of the Pedro Ruiz Gallo National University of Lambayeque. The proposed hypothesis was the design of a didactic model based on the theory of creation that contributes to developing creativity in students of the professional career of primary education specialty of the Pedro Ruiz Gallo National University of Lambayeque 2018, a sample population was used of 20 students of the III Cycle of the Primary Education specialty, to whom the instrument called Multifactorial Evaluation of Creativity was applied to evaluate the level of creativity, later the problem was examined and the proposal was designed to contribute to its improvement

Keywords: Didactic Model, Creation, Creativity, lateral thinking.

INDICE

DEDICATORIA
AGRADECIMIENTO
RESUMEN
ABSTRACT
INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

ANÁLISIS HISTÓRICO TENDENCIAL DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. La Formación en la Escuela de Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.....	14
1.2. Análisis Histórico Tendencial del Objeto de Estudio.....	18
1.2.1. Dimensión Mundial.....	18
1.2.2. Dimensión Latinoamericana.....	19
1.2.3. Dimensión Peruana.....	21
1.3. Características del Objeto de Estudio.....	23
1.4. Metodología.....	24

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. La Creática.....	30
2.1.1. Definición.....	30
2.1.2. Creática para el desarrollo de la inteligencia.....	31
2.1.3. Desarrollo de la inteligencia.....	32

2.1.4 Áreas de aplicación.....	33
2.1.5. Aplicando creática.....	36
2.2. Creatividad.....	37
2.2.1. Definición.....	37
2.2.2. Consideraciones iniciales.....	38
2.2.3. Indicadores principales de la creatividad.....	38
2.2.4. Estrategias creativas.....	42
2.3. Teoría del pensamiento lateral.....	45
2.4. Cerebro triuno y la creatividad.....	47
2.5. Teóricos de la Creatividad.....	48
2.6. Evaluación de la creatividad.....	51

CAPITULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS Y PROPUESTA

3.1 Descripción de resultados.....	56
3.2. Modelo didáctico basado en la teoría de la creática para desarrollar la creatividad en los estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque.....	68
3.2.1. Presentación.....	68
3.2.2. Objetivo estratégico.....	70
3.3. El modelo didáctico como proceso, basado en la teoría de la creática.....	72

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Creatividad visomotora</i>	55
<i>Tabla 2 Fluidez</i>	56
<i>Tabla 3 Flexibilidad</i>	57
<i>Tabla 4 Originalidad</i>	58
Tabla 5 Creatividad Verbal	59
Tabla 6 Fluidez.....	60
<i>Tabla 7 Flexibilidad</i>	61
Tabla 8 Originalidad	62
<i>Tabla 9 Creatividad Aplicada</i>	63
<i>Tabla 10 Fluidez</i>	64
<i>Tabla 11 Flexibilidad</i>	65
<i>Tabla 12 Originalidad</i>	66

INTRODUCCIÓN

La formación impartida en las universidades se ha caracterizado por la transmisión de conocimientos. Como consecuencia se han formado excelentes profesionales, que acceden a los puestos de trabajo a través de una oposición pública o de entrevistas realizadas por empresas, demostrando posteriormente su grado de profesionalidad en una determinada ocupación. Sin embargo, algunas investigaciones recientes demuestran que esto no es suficiente, es decir, los empresarios y los usuarios de los servicios públicos demandan otra serie de habilidades, que al parecer no se adquirieron durante los estudios universitarios. La creatividad debe diferenciarse de la racionalidad.

No es la inteligencia ni nace de la razón. Tampoco es un producto de la voluntad: “A veces las cosas simplemente nos llegan” (Llinás, 2002, p. 199). Suele considerarse un don natural o sobrenatural, que se tiene o se recibe por inspiración; una cualidad o disposición que solo encontramos en artistas, filósofos, científicos o literatos geniales. Sin embargo, las manifestaciones creativas también ocurren en las personas normales e incluso anormales; y sus consecuencias no tienen que conducir necesariamente a la aparición de un nuevo estilo artístico o literario, de un paradigma científico innovador o de una concepción filosófica original. Resulta importante entonces para muchos

alumnos. Lo que más se ha podido palpar es que los alumnos presentan una conducta de tipo pasiva que es opuesta a la conducta proactiva. Es una conducta inadecuada e insana. Es la conducta del guion de vida, pues para salir del guion (dejar que otras personas hagan por nosotros lo que podemos hacer) y cambiar nuestro destino debemos cambiar las conductas pasivas por conductas proactivas. “La persona CREATIVA da pinceladas a su realidad”.

Considerando estos aspectos se definió nuestro objeto de estudio al proceso de enseñanza aprendizaje que se da en los estudiantes de educación primaria de la Escuela Profesional de Educación

Para el desarrollo de nuestra investigación se planteó el siguiente problema en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria, se observa limitaciones en el desarrollo de la creatividad, que se evidencia en unas dificultades en la fluidez, flexibilidad y sobre todo en la originalidad en actuaciones donde se requiere el pensamiento creativo. Esto debido a la ausencia de un modelo didáctico que haga énfasis en el pensamiento creativo. De seguir en esta misma línea ocasionaría que el alumno tenga dificultades en el desarrollo del aprendizaje planteado en el perfil profesional. Por tal razón si se interviene a nivel didáctico diseñando un modelo basado en la creática se contribuye en la mejora de la creatividad.

El Objetivo de la investigación fue diseñar un modelo didáctico basado en la teoría de la creática para contribuir a desarrollar la creatividad en los estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque y tuvo como

objetivos específicos: Conocer el nivel de creatividad existente en los estudiantes del tercer ciclo de la especialidad de educación primaria la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque, Sistematizar en el marco teórico los aportes de la teoría creativa, pensamiento lateral y del cerebro triuno que será el soporte para la presente investigación. Elaborar una propuesta de modelo didáctico que contribuya a desarrollar la creatividad en los estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque.

Así desde esta perspectiva la Hipótesis a defender es que: el diseño de un modelo didáctico basado en la teoría de la creatividad contribuye a desarrollar la creatividad en los estudiantes de la carrera profesional de educación especialidad de primaria de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque 2018.

Para su comprensión y lectura, el presente trabajo de investigación se ha dividido en tres capítulos: el primero analiza el objeto de estudio, así mismo muestra cómo surge el problema, de la misma manera presenta sus características y como se manifiesta, para finalmente presentar la metodología usada en la ejecución del trabajo. El segundo Capítulo, presenta las teorías que sustentan el trabajo de investigación. En el tercer capítulo se analiza el resultado factible que se obtuvo a través de la aplicación del instrumento; así como se presenta la propuesta que pretende resolver el problema.

Además, se presentan las conclusiones a que se arriba y las recomendaciones para la aplicabilidad de la propuesta.

La autora

CAPÍTULO I

ANÁLISIS HISTÓRICO TENDENCIAL DEL OBJETO DE ESTUDIO

En este capítulo presentamos una breve referencia sobre la institución incluyendo los antecedentes del problema, y la metodología de la investigación.

1.1 LA FORMACIÓN EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO.

La Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo es la institución de formación profesional del más alto nivel académico en el Departamento de Lambayeque, y que por sus fines fundamentales, metas y objetivos, se ha ganado un posicionamiento que es importante mantener y desarrollar.

Esa significación histórica es el resultado de la labor académica realizada por sus autoridades de las 14 facultades con sus 26 escuelas profesionales y su escuela de Postgrado, pero al mismo tiempo es producto de la presencia de sus egresados, cuya profesionalización es reconocida dentro y fuera del país.

Este nivel académico ganado a través de la formación de profesionales multidisciplinarios, le permiten dotar a la sociedad de recursos humanos profesionales altamente calificados, para atender las necesidades de desarrollo de su ámbito de influencia y del país.

Hablar de su trayectoria, es remontarnos al 17 de marzo de 1970, fecha hasta que coexistieron en este departamento, la UNIVERSIDAD AGRARIA DEL NORTE con

sede en Lambayeque, y la UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAMBAYEQUE, con sede en Chiclayo.

Mediante el Decreto Ley No. 18179, se fusionaron ambas universidades para dar origen a una nueva, a la que se tuvo el acierto de darle el nombre de uno de los más ilustres lambayecanos: el genial inventor, precursor de la aviación mundial y héroe nacional, Teniente Coronel PEDRO RUIZ GALLO.

La Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, tuvo como primer Rector al Ing. Antonio Monsalve Morante (1970-1973), le sucedieron como Rectores, el Ing. Hernán Chong Chappa(1974-1979), el Ing. Manuel Cisneros Salas (1981-84), el Ing. Ángel Díaz Celis (1984-1988), y como Presidente de una Comisión de Reorganización, al Dr. Arnaldo Medina Díaz (1970-1972), al Ing. Enrique Vásquez Guzmán (1974), al Ing. Pedro Casanova Chirinos (1974-76), y al Ing. Demetrio Carranza Lavado (1976-77). Al Dr. Sigifredo Orbegozo Venegas le correspondió ser presidente de la Comisión Transitoria de Gobierno designada para solucionar el último conflicto de autoridades.

Hoy la Universidad cuenta con catorce Facultades y veintiséis Escuelas Profesionales; Escuela de Post-Grado, Centro Pre Universitario, Centro de Aplicación para Educación Primaria y Secundaria; y ahora un Centro Educativo Regional, que en convenio con el Gobierno regional se ha puesto en marcha al

servicio de Lambayeque; modernos laboratorios y bibliotecas especializadas en permanente actualización.

En 1990 es elegido rector el Ingeniero Francisco Cardoso Romero, y sus vicerrectores, el Ingeniero Francisco Aguinaga Castro, Vicerrector Académico y el Mat. Rafael Castañeda Castañeda, Vicerrector Administrativo.

Antes que concluya su mandato el Ingeniero Francisco Cardoso Romero, decide participar como candidato al Congreso de la República, siendo elegido como legislador y dejando el rectorado el mismo que asume el Mat. Rafael Castañeda Castañeda. Posteriormente es elegido como Rector el Mat. Rafael Castañeda Castañeda período 1995 al 2000, lo acompañaron como Vicerrector Académico el Ingeniero Jorge Cumpa Reyes, y el Ingeniero Félix de la Rosa Anhuamán, como Vicerrector Administrativo.

En el período 2000-2005, fue elegido como Rector el Ing. MSc. Jorge Cumpa Reyes y como Vicerrector Académico el Ing. José Elías Ponce Ayala, y como Vicerrector Administrativo el Ingeniero Pedro Arbulú Díaz.

Terminado este periodo, se le encargó por un año el rectorado al Ingeniero MSc. Francis Villena Rodríguez, quien se desempeñaba como director de la Escuela de Postgrado, y el Vicerrectorado Académico se le encargó a la Mg. Carmen Rosa Castillo Ruiz, mientras que el Vicerrectorado Administrativo se le encargó a la Mg.

María Adela Larrea Wong.El 12 de octubre del 2006, fue elegido como Rector el Ingeniero MSc. Francis Villena Rodríguez, junto al Dr. Manuel Tafur Morán como Vicerrector Administrativo y el M.V. José Montenegro Vásquez, como Vicerrector Académico, periodo que culminó el 11 de octubre del 2011.

La misión de la universidad

"Somos una universidad pública que crea, imparte, difunde conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos; forma científicos y profesionales innovadores, éticos, críticos y competitivos, que participan activamente en el desarrollo integral y sustentable de la sociedad.

La visión de dicha universidad

"Somos una universidad líder en la formación humanista, científica y tecnológica en el norte del país"

Los valores que están sembrados en la universidad son:

Responsabilidad, Respeto, Honestidad, Justicia.

El objetivo principal de la universidad es:

Promover la investigación científica, tecnológica y humanística, para generar nuevos conocimientos que permitan resolver los problemas prioritarios de la sociedad, a fin de coadyuvar en su solución.

1.2 ANÁLISIS HISTÓRICO TENDENCIAL DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.2.1. DIMENSIÓN MUNDIAL

En épocas pasadas, cuando una sociedad se encontraba en crisis o necesitaba un empujón para salir del estancamiento, dirigía su atención y recursos al fomento de la creatividad. Podemos ver algunos ejemplos en la Grecia antigua, Florencia del siglo XV, París del siglo XIX. La crisis de la sociedad contemporánea es quizás mayor que nunca en la historia de la humanidad, porque no solamente abarca la esfera personal (pérdida de valores, vacío existencial, angustia aniquiladora frente al abrumador peso económico, estrés crónico, pérdida del sentido de vida, etc.) y la social (desintegración familiar, creciente ola de adicciones, marginación, desplazamiento, avasalladora cultura del consumo desenfrenado, aumento de la brecha abismal entre clases sociales, etc.), sino también la esfera del hábitat humano - el planeta entero (destrucción de los recursos naturales y de la vida en general).

La enseñanza creativa se caracteriza precisamente por ser activa, motivadora, dinámica, implicativa. "El aprendizaje creativo hace referencia al conocimiento construido con la implicación activa del sujeto, desde su planificación hasta su internalización, caracterizado por la motivación intrínseca, estar centrado en el discente, carácter abierto del proceso y la autoevaluación" (S. de la Torre, 1993, p. 272).

Tradicionalmente se ha considerado a la creatividad como un don de las musas, y no como una cualidad humana educable que puede ser desarrollada como

cualquier otro comportamiento. De esta manera, en México la formación a nivel superior parece estar sobrecargada de teoría y buena parte de los programas, aun cuando contemplan un considerable porcentaje de horas prácticas, no se apartan de dos procesos psicológicos básicos: la memoria y la comprensión. Sin embargo, el conocimiento que adquiere un sujeto, debe transferirse de una situación a otra, lo cual requiere una serie de capacidades que sólo pueden ser explicadas a través del pensamiento creativo (Delval, 1984), de tal suerte, la oportunidad de elaborar un producto creativo implica la interrelación de seis factores: la inteligencia, el conocimiento, los estilos de pensamiento, la personalidad, la motivación y el contexto (Sternberg y Lubart, 1992), todos ellos estrechamente vinculados al proceso educativo.

Probablemente, ante estas carencias se justifique la necesidad de un cambio, tomando en consideración otras deficiencias que se pretenden corregir en el contexto universitario, con lo que se puede estar de que, tal y como argumenta Solá (2004), dicho cambio es posible. Gran parte de la responsabilidad, como ya se conoce, debe ser asumida por el profesor universitario, con una nueva concepción de la docencia centrada en el alumno.

1.2.2. DIMENSIÓN LATINOAMERICANA

Hasta ahora la educación superior ha estado más centrada en la enseñanza que imparte el profesor que en los aprendizajes que logren los estudiantes. Prueba de ello son la mayor parte de los sistemas de evaluación. Esta forma de educación no se ajusta a las demandas que tiene el futuro profesional, que supone capacidad

de autoaprendizaje y la potencialidad para enfrentar situaciones no previstas en su desempeño laboral. De ahí la necesidad de introducir una docencia centrada en el aprendizaje y de promover la educación activa, en la enseñanza superior.

América Latina tiene una enorme reserva de talento, que le da una potencial ventaja competitiva sobre China, India, y Corea del Sur. Si los países latinoamericanos mejoran sus bajos niveles de calidad educativa e invierten en innovación, sus ingresos podrían dispararse muy pronto y superar a las economías emergentes más exitosas del mundo.

Los ministros de educación de América Latina y el Caribe reunidos en Jamaica en 1996 reivindicaron el desarrollo de la educación superior como factor decisivo del desarrollo de la región y recordaron las implicancias que el nivel superior tiene para el resto de los niveles educativos. Si bien es difícil calcular lo que se denomina tasa de retorno de la educación, es un error conceptual considerar a la educación como un gasto.

Las demandas del mundo laboral implican como ya se ha dicho, que cada vez más los profesionales puedan dar respuestas a problemas emergentes y que estén en condiciones a enfrentarse a situaciones nuevas y tecnologías en constante variación.

Por esta razón se debe modificar la educación excesivamente repetitiva y formar a los estudiantes para la versatilidad y el cambio. Surge así la necesidad de una buena formación básica sólida y amplia, que facilite los procesos de síntesis personal del educando, y también el requerimiento de promover la creatividad.

1.2.3. DIMENSIÓN PERUANA

Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL) es una universidad privada, que se encuentra ubicada en el distrito de La Molina de Lima Metropolitana, Perú y fue fundada el 17 de febrero del 2010. Actualmente la Universidad cuenta con 10 carreras universitarias en 4 facultades, es la primera Universidad peruana que se especializa en Carreras Creativas como la Arquitectura y Diseño Gráfico Publicitario. El en 2010, había sido entrega por Luis Carpio Ascuña, presidente del Consejo Nacional para la Autorización de Funcionamiento de Universidades (CONFASU) al economista peruano Mg.Luis Deza, quién era el promotor de Promotora De Servicios Y Productos Educativos (PRODSE). El día 17 de febrero del mismo año, se aprobó la fundación de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina. La UCAL la única universidad especializada en el Perú en carreras creativas. Brinda una propuesta educativa especializada que permite a los alumnos tener una experiencia de aprendizaje única y personalizada que potencia al máximo sus capacidades, permitiéndoles que se desempeñen con éxito en cualquier parte del mundo.

De acuerdo a estas tendencias, en la última década, gran número de universidades vienen apuntando a una formación que posibilite el desempeño exitoso de sus egresados, promoviendo el desarrollo de desempeños que sean reconocidos en el mundo del trabajo y que les permitan resolver con solvencia los problemas complejos de un contexto dinámico y cambiante.

La Universidad peruana tiene que realizar cambios estructurales para mejorar la calidad del sistema, asumiendo la misión de volcar toda su capacidad al servicio del desarrollo integral del país. Estos cambios deben partir de la formación integral del hombre, no sólo que responda a las demandas del mercado laboral sino a la docencia, investigación, desarrollo cultural, rigor científico, espíritu crítico, creativo, cooperativo, reflexivo y, contribuir al cambio social que requiere su respectiva región y país.

Asimismo, de acuerdo con lo que afirma De la Torre citado por Sánchez (2003) el limitar la fantasía por parte de los padres o profesores, el arraigo familiar que no permite la innovación, el temor a pagar el precio por arriesgarse y equivocarse, la falta de estímulo o incentivo para producir algo nuevo, la administración demasiado rígida y pegada a las reglas, enjuiciar la conducta del estudiante en forma reprensible, asignarle mayor importancia a la memorización antes que a la comprensión, cosa que suelen hacer muchos docentes, como promover en forma predominante el pensamiento convergente dejando de lado el pensamiento divergente o lateral, que viene hacer uno de los eslabones de la creatividad. Relevar y mantener la enseñanza dirigida y rígida y dejar de lado la enseñanza por descubrimiento obliga a los alumnos a decir y hacer lo que dice el profesor o docente universitario, de lo contrario se desaprueban. Reforzando con la idea de Bruner se consolida que el maestro no es un solucionador de problemas, sino más bien, un proporcionador de problemas para provocar la actividad pensante del estudiante y en consecuencia el desarrollo creativo.

1.3. CARACTERÍSTICAS DEL OBJETO DE ESTUDIO

En la Escuela de Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, se busca plantear un Modelo didáctico basado en la Teoría de la Creatividad para desarrollar la Creatividad en los estudiantes.

Hoy por hoy se pone un gran énfasis a la Creatividad para definir el nuevo perfil del estudiante universitario y futuro profesional que requiere la sociedad.

La creatividad, en un nivel muy simple, significa "confeccionar algo que antes no existía" (De Bono, 1994), su esencia es reconfiguración súbita de determinadas percepciones estructuradas de cierta manera. Otra creencia común (Bailin, 1994), es que la creatividad está estrechamente relacionada con la originalidad, entendida en términos de la generación de algo nuevo. Por otro lado, independientemente de cuál sea la expresión de la creatividad, esta involucra lo divergente y lo que se aleja de lo ordinario, lo común y lo aceptado, lo que conduce a una ruptura con el pasado, con las tradiciones existentes e implica un cambio conceptual. Esto, plantea un problema sobre la evaluación de los productos creativos.

1.4. METODOLOGÍA

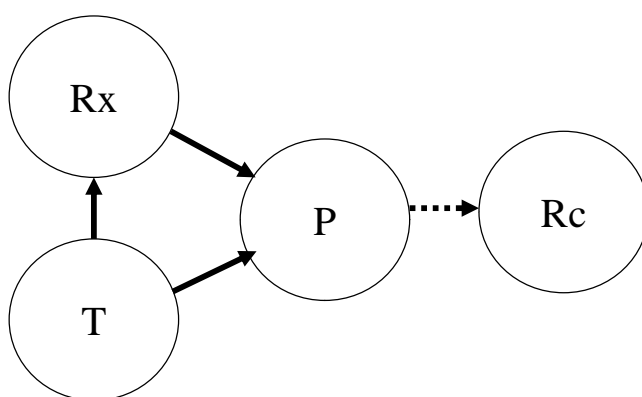
1.4.1.-Diseño De Contrastación De Hipótesis

Tipo de investigación:

El presente trabajo de investigación "Modelo didáctico basado en la teoría de la creatividad para desarrollar la creatividad en los estudiantes de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo De Lambayeque es Descriptivo-Propositivo.

Diseño de investigación:

Este trabajo corresponde a una investigación descriptivo – propositiva. Es descriptiva porque se dará a conocer un fenómeno de estudio, en este caso describir la problemática que presenta el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria Ciclo Académico 2018; así mismo es propositiva porque al haber conocido la realidad anterior se hará una propuesta de un modelo didáctico para contribuir a mejorar el desarrollo de la creatividad.



Leyenda

Rx: Diagnóstico de la realidad

T: Estudios teóricos

P: Propuesta pedagógica

Rc: Realidad cambiada

1.4.2.-Población Y Muestra

La población muestral está constituida por 20 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación, especialidad de primaria

1.4.3.-Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La recolección de datos se realizó mediante la aplicación del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad (García,A & Sánchez,P & Valdés, A, 2009) para el evaluar la creatividad fue el test.

Este instrumento presenta tres partes que corresponden a las dimensiones de la creatividad que evalúa: la visomotora, la inventiva o aplicada y la verbal.

La primera parte denominada creatividad visomotora, presenta una serie de trazos como círculos, curvas y líneas; con los cuales el evaluado tuvo que realizar un dibujo, el tiempo destinado para esta actividad fue de tres minutos.

En lo concerniente a la creatividad verbal el estudiante evaluado tuvo que inventar y escribir un cuento bien estructurado; es decir que incluyera inicio, desarrollo y final. El cuento debía incluir las seis palabras que se le presentaban al inicio del ejercicio. El tiempo máximo para esta actividad fue de cinco minutos

En la sección de creatividad aplicada, al evaluado se le presentaron dos figuras (una cuerda y una sábana), en un máximo de dos minutos, el participante tuvo que escribir todos los usos posibles que se le pudiera dar a cada uno de estos artículos.

Los aspectos evaluados según el instrumento utilizado son los siguientes:

TIPO	CRITERIO	EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	CATEGORÍA*
CREATIVIDAD VERBAL	FLUIDEZ	MAYOR 15 LÍNEAS	4	MUY BUENO
		11-14 LÍNEAS	3	BUENO
		7-10 LÍNEAS	2	REGULAR
		3-6 LÍNEAS	1	DEFICIENTE
	FLEXIBILIDAD	MAYOR 6 IDEAS	4	MUY BUENO
		4-5 IDEAS	3	BUENO
		3-2 IDEAS	2	REGULAR
		1 IDEA	1	DEFICIENTE
	ORIGINALIDAD	0-4 CRITERIO DEL LECTOR	4	MUY BUENO
			3	BUENO
			2	REGULAR
			1	DEFICIENTE
CREATIVIDAD VISOMOTORA	FLUIDEZ	7 TRAZOS EN ADELANTE	4	MUY BUENO
		5 A 6 TRAZOS	3	BUENO
		3 A 4 TRAZOS	2	REGULAR
		1 A 2 TRAZOS	1	DEFICIENTE
		NINGUN TRAZO	0	
	FLEXIBILIDAD	4 CATEGORIAS DIFERENTES	4	MUY BUENO
		3 CATEGORIAS DIFERENTES EN EL DIBUJO	3	BUENO
		2 CATEGORIAS DIFERENTES EN EL DIBUJO	2	REGULAR
		1 CATEGORIAS DIFERENTES EN EL DIBUJO	1	DEFICIENTE
		0 CATEGORIAS DIFERENTES EN EL DIBUJO	0	
	ORIGINALIDAD	0-4 CRITERIO DEL LECTOR		MUY BUENO
				BUENO
				REGULAR
				DEFICIENTE
	CREATIVIDAD APLICADA	FLUIDEZ	10 USOS A MÁS	4
8-9 USOS			3	BUENO

		5-7 USOS	2	REGULAR	
		3-4 USOS	1	DEFICIENTE	
		0-2 USOS	0		
	FLEXIBILIDAD	Utilización de 5 categorías diferentes			MUY BUENO
		Utilización de 3-4 categorías diferentes			BUENO
		Utilización de 2 categorías diferentes			REGULAR
		Utilización de 1 categorías diferentes			DEFICIENTE
		Utilización de 0 categorías diferentes			
	ORIGINALIDAD	Cuerda			
		Listado	4 puntos – si tiene cinco o más usos diferentes al listado.		MUY BUENO
		1.Tender la ropa	3 puntos –si tiene cuatro usos diferentes.		BUENO
		2.Amarrar algún animal			REGULAR
		3.Saltarla			DEFICIENTE
		4.Hacer nudos			
		5. Pegarle al caballo		0 punto- si todos los usos son repetidos al listado anterior	
		Sábana	4 puntos – si tiene cinco o más usos diferentes al listado.		MUY BUENO
		1.Como mantel 2.Como cortina 3.Como ropa 4.Para cubrir objetos 5.Cubrirse del frío	3 puntos –si tiene cuatro usos diferentes.		BUENO
			2 puntos – si tiene tres usos diferentes.		REGULAR
			1 punto – si tiene dos uso diferente.		DEFICIENTE
0 punto- si todos los usos son repetidos al listado anterior					

*Categoría incorporada por la autora

1.4.4.-Método De Análisis De Datos

El análisis de información se realizó utilizando el análisis cuantitativo mediante el trabajo estadístico a través del programa SPSS.

Así mismo se tendrá en cuenta cuadros estadísticos para exponer los datos que se obtuvieron al aplicar los instrumentos de recolección.

Medidas de tendencia central:

Son valores numéricos, estadígrafos que representan la tendencia de todo el conjunto de datos estadísticos. Esta medida se utiliza para obtener un número representativo del puntaje promedio para los instrumentos aplicados.

Media aritmética (\bar{x}):

Se empleó para obtener el promedio que resulta de la aplicación del pre test. Su fórmula es:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n}$$

Donde:

\bar{X} = Media aritmética

$\sum f_i x_i$ = Sumatoria de los productos de las frecuencias por el valor de sus variables respectivas.

n = Muestra total

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

En este Capítulo se establece un marco teórico para la teoría de la Creática que fundamenta el desarrollo de la creatividad en los Estudiantes del III ciclo de la especialidad de Educación Primaria.

2.1. LA CREATICA

2.1.1. DEFINICION

La creática se ocupa de analizar, estimular y promover la creatividad, tanto en la persona como en el medio, a través de todos los recursos y estímulos posibles.

CREÁTICA es CREAR (CREAT: Creatividad; Sufijo ICA: Ciencia o Arte).

Lo importante en CREÁTICA no es “dar toda la materia”, sino estar un tiempo determinado ACTIVANDO la inteligencia de los estudiantes.

Existe una vasta bibliografía dedicada a este tema, pero casi toda ella gira en torno a tres ejes:

- La importancia de vincular la motivación interior con el medio culturalmente enriquecido.
- La autoconvencimiento de que cualquiera puede ser creativo.
- Las estrategias para atraer, implicar y motivar hacia la creatividad.

La Creática es la sistematización y jerarquización del estímulo creativo, como modelos, sistemas, procedimientos, técnicas y actividades o tareas. La creática permite trabajar la creatividad de manera sistemática y deliberada. Más que un simple término, **es una nueva concepción acerca de la teoría y la práctica de**

la creatividad, porque la creática se convierte en el cuerpo de conocimiento y aplicaciones de la creatividad.

Su principal característica radical es el hecho de que la Creática compila las ideas fundamentales de diferentes corrientes psicológicas relacionadas con el tema y permite desarrollar la creatividad desde un punto de vista procedimental y sistemático.

Los métodos pedagógicos y sistemas educativos de Creática son aquellos cuyas estructuras son dinámicas, aquellos que están caracterizados por su coherencia, apertura hacia el medio ambiente, que trabajan la autonomía, la autorregulación y la flexibilidad de adaptación a lo nuevo. En relación con sus finalidades, aquellos que toman en cuenta las necesidades personales, el desarrollo de estrategias cognitivas y habilidades sociales, que enfatizan actitudes y habilidades creativas y que tienen un sentido innovador y de optimización.

2.1.2. CREÁTICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA

Con la educación (Educar: extraer, e-ducir), tanto académica como laboral, sucede lo mismo. La verdadera genialidad de un maestro, de un profesor, de un director de escuela o de taller laboral no es inducir, enseñar desde afuera, sino e-ducir (de ahí viene la palabra educación) sacar, extraer, no añadir lo que al niño, al empleado o al obrero le falte, porque a su naturaleza no le falta nada, todo está dentro de él. Hagamos una ligera extrapolación: ¿Estamos nosotros E-Ducando, o IN-Ducando?.

2.1.3. DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA

El propósito de la Creática no es hacer a las personas más inteligentes, sino demostrarles, experiencialmente, que son inteligentes. Una vez que la persona cobra conciencia de su ser inteligente, está ante el umbral de vivir inteligentemente, lo cual le capacita para alcanzar su plena realización como ser humano. Lo profundamente radical de esta proposición es el reconocimiento de que todos somos inteligentes; de que la inteligencia no es un privilegio de clase, ni de raza, ni de cultura, sino de la especie humana.

El Profesor Domínguez afirma con certeza que todos los hombres (neurológicamente normales) son inteligentes, pero no todos realizan su inteligencia por la ausencia de uno de los elementos esenciales de la inteligencia, como son: la herencia, el medio ambiente y la voluntad personal. Pero, ¿qué se entiende por inteligencia? Para Domínguez, la inteligencia es “El modo dinámico como cada ser humano se realiza en cuanto al pensamiento, a la conducta y a los valores, y los aplica a sí mismo y a su convivencia en sociedad” (Domínguez Rivera, N. 1997, p. 30.). Por tanto, la Inteligencia no pertenece exclusivamente, como se ha enseñado comúnmente, al campo del pensamiento. Inteligencia y pensamiento no son conceptos convertibles. El pensamiento es sólo una parte de la Inteligencia, como lo son también los afectos, las vivencias y los valores; vivir inteligentemente es alcanzar la verdadera realización del hombre total.

Por otra parte, la inteligencia es una capacidad, una posibilidad, un conjunto armónico de aptitudes que se han de desarrollar y convertir en destrezas. En este sentido, la Creática enseña que la inteligencia no es agudeza mental, luminosidad ideativa o rapidez de percepción, porque estas son simples destrezas que hacen al individuo más hábil pero no más inteligente. Desarrollar la inteligencia significa desarrollar al hombre total; es evolucionar hacia el hombre más perfecto: hombre en cuanto al pensamiento, la actitud social, la reacción afectiva y el control emocional. La inteligencia existe completa y en potencia en todo ser humano, pero está silente o dormida; si no se motiva, permanece inactiva. La inteligencia tiene una base biológica y ésta es movilizada por el medio ambiente y por la decisión personal. Por esta razón, la inteligencia no crece ni aumenta, simplemente se descubre: con la excitación neuronal “conexión sináptica” se pone en funcionamiento y se desarrolla. Dicho de otra manera, la inteligencia se puede activar, pero no aumentar. El acto verdaderamente inteligente no es la idea, si ella no está unida a la conducta adecuada y a la creación de un mundo espiritual individual que está constituido por los valores, “De nada vale, en función de la humanidad, una gran idea, un concepto maravilloso, si no es aplicable en alguna forma a la realidad” (Cf. Ibid. p. 36.). La adquisición de una habilidad determinada no desarrolla la inteligencia, sino que perfecciona la misma habilidad. Toda aptitud se convierte en habilidad si se activa en el tiempo oportuno y con el método conveniente.

2.1.4 ÁREAS DE APLICACIÓN

El modelo Creática se viene aplicando en diversas áreas o niveles:

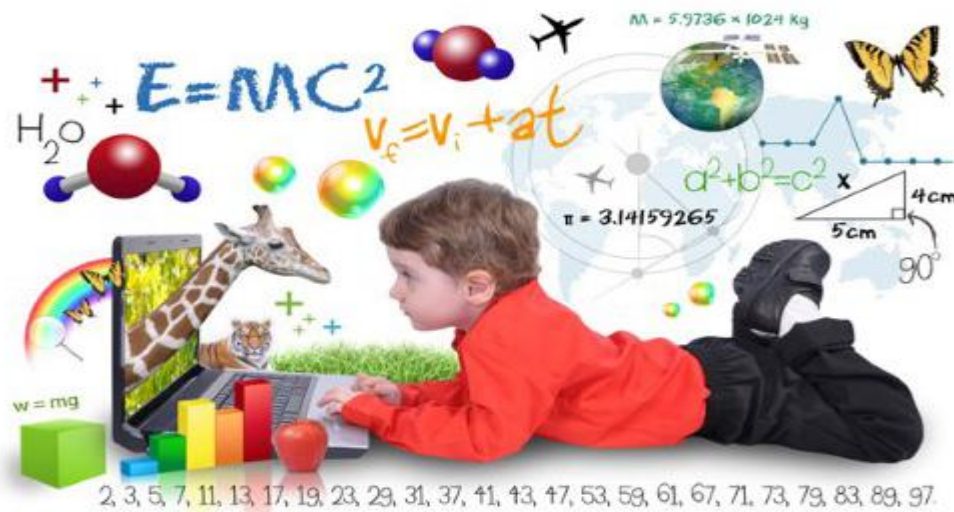


Imagen N°01: Modelo de Estimulación

Fuente: <https://www.google.com.pe/search?q=LA+CREATICA&rlz>.

- **Nivel Prenatal y primera infancia**, en donde se busca la estimulación adecuada en la etapa embriofetal hasta el final del 2º Año de edad cronológica. Incluye la preparación de los futuros padres.
- **Nivel Preescolar y Educación Básica**, destinada a la instalación del pensamiento concreto y a la preparación para el pensamiento abstracto; en este nivel se trabaja con ejemplos de los Procesos para fomentar que el niño se convenza que sabe pensar, que vale, que puede, y que es inteligente.
- **Nivel Preuniversitario**, destinado a promover el pensamiento abstracto y a conseguir que el participante descubra su capacidad de aplicar todos los procesos de la mente en un modo puramente intelectual.
- **Nivel universitario**, que es una Introducción a la problemática vivencial del ser humano y a los problemas del existir; su objetivo es el

descubrimiento de la actividad filosófica personal y el fomento de la confianza en la toma de decisiones vitales o comportamientos nacidos de la propia decisión, con la consiguiente capacidad de planificar conscientemente las propias conductas, aprender por sí mismo a vivir a plenitud y a convencerse de que se es dueño de su propia acción.

- **Nivel Ejecutivos**, cuya finalidad es que cada participante encuentre su propia forma de realizarse en la conducción de personal y en la producción de bienes y servicios.
- **Nivel de Mandos Medios y Laboral**, cuya finalidad es fomentar las relaciones humanas y laborales, y establecer una filosofía de la convivencia.
- **Otras aplicaciones:** La Creática se usa también para alcanzar objetivos diversos tanto en las personas particulares como en grupos. Existen libros y talleres dirigidos a reforzar la personalidad y el autodescubrimiento, la defensa caracterológica, los modos positivos y personales de convivir las parejas humanas en sentido lato: hombre-mujer, padres-hijos, hermanos, comunidad, amistad, convivencia laboral; como activadores para el diálogo, la conciliación de las diferencias caracterológicas y enriquecimiento de las ideas personales con las ajenas; preparación de padres y familiares por medio de fábulas acondicionadas para que en ellas encuentren los niños conductas y valores.

Como puede observarse, el modelo es aplicable no sólo en el área de la educación formal, sino también en otras áreas de interés, como pueden

ser, la orientación personal, escolar y familiar, el ámbito laboral y empresarial.

2.1.5. APLICANDO CREÁTICA

Tener Creatividad: Creatividad Filogenética.

Esta es la característica propia del ser humano. Estando relacionada con la especie, la creatividad filogenética está presente en cada ser humano, desarrollada o no. En este punto, puede ser considerada como otra de las características de ser humano como ser la inteligencia, la sensibilidad, la voluntad, etc.

Ser Creativo: Creatividad Potencial.

La creatividad potencial se refiere a una potencialidad susceptible de ser desarrollada. Un tipo de energía que solo necesita empezar a funcionar para producir resultados. Una fuerza personal que permite que uno pueda generar ideas y comunicarlas. Siendo esta una función del ser humano, puede ser desarrollada a cualquier edad.

Estar Creando: Creatividad Cinética.

Esta implica que de la Creatividad que potenciamos la movemos a la acción. Es el momento en el cuál las ideas se transforman en hechos, creaciones que contribuyen a acciones nuevas y revolucionarias con el fin de proporcionar ideas originales, auténticas y socialmente útiles.

Ser Creador: Creatividad Factual.

Es el resultado de la creación. Significa que no es suficiente ejecutar una idea creativa sino que se tiene que ver la utilidad, originalidad, valor y autenticidad de sus resultados. Solo después de producir un resultado podemos hablar de la creatividad en toda su extensión. No olvidemos que es la sociedad la cual finalmente determina, en consenso, la validez de los resultados o productos creativos.

2.2. CREATIVIDAD

2.2.1. DEFINICION

La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción.



Imagen N° 02: solución creativa de problemas

Fuente:<https://www.google.com.pe/search?=LACREATIVIDDA+LOSPROBLEMAS>

Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación, experimentación y acción.

2.2.2. CONSIDERACIONES INICIALES

- La creatividad está latente en casi todas las personas en grado mayor que el que generalmente se cree.
- Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y no racional es tan importante como lo intelectual y lo racional.
- Los elementos emocionales y no racionales pueden enriquecerse metódicamente por medio del entrenamiento.
- Muchas de las mejores ideas nacen cuando no se está pensando conscientemente en el problema que se tiene entre manos. La inspiración surge durante un período de "incubación", como cuando un hombre está manejando camino al trabajo o regando su jardín o jugando.

2.2.3 INDICADORES PRINCIPALES DE LA CREATIVIDAD

Guilford (1967) habla de los Estilos de Pensamiento y de dos tipos de actividades cognitivas: divergentes y convergentes. El Pensamiento Divergente es el que

genera ideas y es básico para el desarrollo de la creatividad. Por otro lado tenemos el Pensamiento Convergente que genera una respuesta única a un problema.

Dela Torre, Marín, Rodríguez, entre otros, están de acuerdo con Guilford cuando dicen que la creatividad es una forma de Pensamiento Divergente, lo cual significa, el pensar en múltiples posibilidades de resolución de un problema. La divergencia implica: fluidez, flexibilidad, originalidad, y finalmente, elaboración, los cuales son los **cuatro indicadores básicos de la creatividad**:

- **Fluidez.**

La fluidez es la habilidad de producir varias ideas, el flujo de ideas y preguntas. Este aspecto está expresado por el número de ideas, la cantidad de alternativas de solución producidas para un problema dado. La fluidez es el elemento cuantitativo de la creatividad.

Actividad de prueba. Lluvia de ideas. En un minuto escriba cuanta palabra le cruce por la mente relacionada con la palabra “amistad”

- **Flexibilidad.**

Es el indicador cualitativo de la creatividad. La flexibilidad es la capacidad de producir diferentes respuestas, ideas o soluciones. La flexibilidad de pensamiento es la habilidad de cambiar perspectivas, puntos de vista en referencia a un problema o situación. Ésta está caracterizada por la plasticidad de pensamiento

y expresión, la cual le da a una la posibilidad de apertura al cambio. La flexibilidad puede ser medida cuantitativamente de acuerdo al número de categorías producido y cualitativamente, de acuerdo al grado de divergencia o distancia de una categoría a otra.

Actividad de prueba. Lluvia de Ideas. En un minuto escriba cuanto uso le pudiera dar a un paraguas.

- **Originalidad.**

La originalidad es expresada cuando una nueva solución es encontrada y esta no era anteriormente conocida, es única e irrepetible, diferente pero pertinente a un problema dado, algo que responde apropiadamente a un grupo, momento y lugar.

Actividad de prueba. Hace mucho frío en este momento. Un frío que apenas si podemos tolerar. Mire a su alrededor y encuentre que puede utilizar para calentarse.

- **Elaboración.**

Es la habilidad que nos permite desarrollar y añadir, con facilidad, detalles para agrandar un problema, para embellecer o detallar objetos o ideas, para considerar una situación desde una óptica más amplia. La elaboración de un pensamiento se muestra a través de la riqueza y complejidad mostradas cuando se ejecuta una tarea encomendada.

Actividad de prueba. Mire a su alrededor e identifique un objeto cualquiera. Luego, cámbielo. Modificándolo añadiendo o quietando elementos. Registre sus pensamientos por escrito en un minuto.

Además de los indicadores anteriormente mencionados, otros investigadores como Waisburd (1996), Marín (1991), Solar (1993) añaden otros complementarios como: el análisis, la síntesis, la sensibilidad a los problemas y la redefinición.

- **Análisis.**

Es el proceso que involucra la desintegración de un todo en sus partes constituyentes. Su objetivo es el de profundizar el conocimiento de las partes de un todo complejo, lo cual incluye nexos, leyes y operaciones. Esto permite que se puedan descubrir nuevos sentidos, nuevas relaciones entre sus componentes.

- **Síntesis.**

Incluye la integración de las partes, propiedades, relaciones, operaciones, etc. en una totalidad significativa.

El análisis y la síntesis son dos formas de pensamiento sobre el mismo grupo de procesos racionales. La separación de un todo en sus partes constituyentes (análisis) y la unificación de los elementos para construir el todo (síntesis). Ellos son procesos opuestos, sin embargo, simultáneos, y, de acuerdo con varios autores, inseparables. No existe síntesis sin análisis, ni análisis sin síntesis.

- **Reconversión de Problemas.**

Consiste en modificar nuevamente algo que, con anterioridad, ya había sido transformado, haciendo referencia a la evolución técnica o de conceptos que permiten modernizar una actividad.

- **Redefinición.**

La redefinición es la capacidad de encontrar nuevos usos, nuevas funciones y nuevas aplicaciones a objetos y/o conceptos. Es la habilidad de transformar algo en algo más diferente de lo habitual.

2.2.4. ESTRATEGIAS CREATIVAS.

Cuando nos referimos a estrategias creativas, nos referimos a aquellas basadas en aprendizajes significativos y relevantes. Nos referimos a estrategias que desarrollan habilidades y destrezas que promueven el interés, la reflexión.

Llamamos estrategias a procedimientos generales utilizados para organizar nuestro actuar. Una estrategia es un plan organizado que persigue una meta trazada a través del uso de diferentes recursos.

Algunas de las características principales de las estrategias creativas son que ellas:

- Promueven la construcción del conocimiento
- Desarrollan capacidades cognitivas y afectivas

- Motivan e invita a la imaginación
- Combinan ideas y materiales
- Favorecen la relación maestro-estudiante
- Se preocupan por los procesos sin descuidar los resultados
- Conectan la experiencia con la aplicación de conocimientos.

A continuación, presentamos algunos **tipos de estrategias creativas**.

- **Estrategias Analíticas.**

Consisten en la utilización del análisis como recurso dialéctico fundamental. Las estrategias analíticas enfatizan el elemento de un problema y su posterior integración mediante la diferenciación, primero, y su posterior integración.

- **Estrategias Estructurantes.**

Detectan la estructura del problema mediante la desarticulación del mismo en grupos de ideas que luego ayudarán a la rearticulación del mismo y, de esa forma, tener un nivel diferente de comprensión desde un punto de vista distinto, además de tener una concepción más amplia del problema.

- **Estrategias Asociativas.**

Este tipo de estrategias crean nexos y enlaces entre los conceptos, lo cual permite construir nuevos resultados basados en conocimientos previos. Estas estrategias están relacionadas con el conocimiento práctico.

- **Estrategias Metamórficas.**

Las estrategias metamórficas están relacionadas con el indicador ELABORACIÓN pues ellas proponen la utilización de habilidades tales como la reflexión, la redefinición y la reconversión de problemas. Estas estrategias ayudan a delinear un problema desde perspectivas diferentes.

2.3. TEORÍA DEL PENSAMIENTO LATERAL

La teoría fundamental que sustenta este estudio es la teoría del pensamiento lateral o creativo cuyo representante es **Edward De Bono (1993)**, el cual sustenta que: “las funciones del pensamiento lateral buscan superar todas esas limitaciones inherentes del pensamiento lógico mediante la reestructuración de los modelos, ordenando la información de nuevas ideas”.

El pensamiento lateral es una cualidad innata que ciertas personas poseen y otros no, pero ello no quiere decir que no pueda cultivarse, como se cultiva también el pensamiento lógico, es necesaria esta teoría en la investigación planteada porque el uso y práctica de las técnicas del pensamiento lateral permiten aumentar la capacidad creadora además de constituir un estímulo para la concepción de nuevas ideas. El pensamiento lateral es útil solo en la fase creadora de las ideas y nuevos enfoques de problemas y situaciones; su relación y elaboración final corresponderán al pensamiento lógico o vertical.

Al respecto, De Bono (1993) sostiene “la creación deliberada de nuevas ideas es siempre difícil, el pensamiento vertical o lógico no funciona mucho, en cambio el

pensamiento lateral ofrece técnicas específicas para el desarrollo espontáneo de esas ideas” (p.68).

Se debe hacer referencia, a la necesidad del desarrollo de los dos tipos de pensamiento; vertical y lateral los cuales son complementarios y no antagónicos, el pensamiento lateral es útil para generar nuevas ideas y nuevos modos de ver las cosas y el pensamiento vertical es necesario para el enjuiciamiento de esas ideas y de su puesta en práctica. El pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento vertical al colocar a su disposición un gran número de ideas de las cuales puede seleccionar la más adecuada. De allí, se presenta el cuadro donde se establecen las diferencias entre estos tipos de pensamiento.

PENSAMIENTO VERTICAL	PENSAMIENTO LATERAL
Es selectivo	Es creador
Importa la corrección lógica del encadenamiento de ideas	Lo esencial es la efectividad en el resultado , no en el proceso
Se mueve en una dirección determinada	Se mueve para crear una dirección y deambula sin rumbo.
Es analítico, explica e interpreta	Es proactivo

Imagen N°03: Diferencias entre el Pensamiento Lateral y Vertical por Edward De Bono (1995):

Fuente:<https://www.google.com.pe/diferencias+entre+pensamiento+vertical+y+lateral+De+Bono>

No obstante, la habilidad de ser creativo, la potencialidad de la creatividad, no se pierde, solo se esconde, se opaca, pero esa habilidad, esa actitud, puede ser

recuperada, redescubierta, puede ponerse en práctica si trabajamos en ello. Hay que **restablecer la “curiosidad”** como acción constante, la capacidad de improvisación, la generación de alternativas, la búsqueda de nuevos caminos aun no reconocidos.

Este planteamiento deja claro la importancia de aplicar esta teoría a nivel educativo, por ser esta de gran utilidad en la solución de problemas prácticos y en la concepción de ideas creativas, además, es conducir al cambio de actitud y a la visión diferente de conceptos inmutables hasta entonces.

2.4. CEREBRO TRIUNO Y LA CREATIVIDAD

La teoría del Cerebro Triuno, cuyo representante, **Miriam Heller (1989)**, propone que el cerebro humano está compuesto de tres cerebros, cada uno de ellos super impuesto sobre el anterior en una organización de cerebros dentro de cerebros, dividiéndolos así: El primer cerebro, Cerebro Reptiliano; el segundo cerebro, Límbico y el tercer cerebro, Sistema Neo corteza o Cerebro Humano.

La teoría de Herрман (citado por Vivas 1990), basándose en las teorías de la Dominancia Cerebral, de Cerebro Triuno, así como en sus propias experiencias plantea la **teoría de los Cuatro Cuadrantes**, según la cual el cerebro se divide en cuatro áreas o cuadrantes, cada uno de los cuales posee sus propias funciones, modos de conocer, de procesar información y sus conductas asociadas. La interrelación de estos cuadrantes la expresa el autor en el modelo de **Cerebro Total**, así se tiene que el hemisferio izquierdo genera dos

conglomerados en A o Izquierdo Superior se caracteriza por ser lógico, cuantitativo, crítico, analítico y racional. El cuadrante B o Izquierdo Inferior es secuencial, ordenado, planificador, controlado, conservador y detallista. El hemisferio derecho genera dos conglomerados, el C o inferior Derecho se caracteriza por ser emocional, expresivo, sensorial, musical y humanístico, y el cuadrante D o Superior Derecho es conceptual, visual, integrador, holístico, imaginativo y flexible. Por consiguiente, el estudio y actualización de los docentes con relación a los enfoques y teorías relacionadas con la creatividad le brinda al educador una gran riqueza para impartir sus clases, teniendo claridad sobre aspectos relevantes que contribuyen a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, generando a su vez satisfacción, tanto en el alumno como en el docente, y ayudando a optimizar la calidad de educación.

Cabe destacar, que existe una abundante bibliografía sobre diferentes teorías de la creatividad, pero las mencionadas anteriormente sustentan este estudio, donde el docente es motivador del alumno y el eje fundamental que necesita un entrenamiento profundo que lo haga así mismo un ser creativo, capaz de desarrollar el pensamiento lateral o divergente en sus alumnos promoviendo estrategias que permitan el logro de un pensamiento creativo en la enseñanza efectiva, crítica y productiva de los estudiantes.

2.5. TEÓRICOS DE LA CREATIVIDAD:

En cuanto a las dimensiones de la creatividad Taylor 1959, (citado en Ulmann, 1972), profundiza en ellas, determinando estas dimensiones en niveles de

profundidad: nivel expresivo, productivo, de originalidad, renovador y supremo; así sitúa a la creatividad como la máxima capacidad inteligente.

Asimismo, Mac Kinnon (1960), realiza estudios con: escritores, matemáticos y arquitectos, los cuales destacan por su talento creador; de estos estudios se obtienen características de tipo motivacional y temperamental, así podemos decir que los examinados son personas que se interesan por aspectos estéticos y teóricos, además de ser intuitivos e introvertidos.

Sin embargo, Guilford (1950) y Dedboud (1992), han sugerido ocho como las habilidades que componen a la creatividad: Guilford demostró, además, que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes. Estas habilidades son:

Sensibilidad para los problemas, Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Redefinición, Análisis, Síntesis, Penetración.

Sternberg (1985), llevó a cabo una investigación el cual intentó determinar las teorías implícitas sobre la creatividad, la inteligencia y la sabiduría. Los participantes en este estudio eran personas populares y un grupo de físicos, filósofos, artistas y empresarios, de los cuales obtuvo opiniones sobre su opinión de la creatividad y las analizó concluyendo. Definían al creativo con ocho componentes: - Persona capaz de ver las cosas de manera nueva - Integrado e intelectual - Gusto estético e imaginación - Habilidad para tomar decisiones - Perspicacia (agudeza de percepción y comprensión) - Fuerza para el logro - Curiosidad - Intuición

Mitjáns (1995), en cambio, considera una nueva forma de aproximarse a la comprensión de la determinación psicológica de la creatividad, en ella lo personológico juega un papel esencial. Ha perfilado su trabajo en torno al desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo. Sus aportaciones en cuanto considerar el factor personológico en la psicología de la creatividad, señala que éste supone que los problemas de su desarrollo y educación no pueden ser analizados al margen de la educación y el desarrollo de la personalidad, así resalta que es precisamente lo psicológico conformado en el desarrollo del individuo, en función fundamentalmente de las influencias histórico-sociales y culturales con las que interactúa, lo que se constituye en determinante principal de la creatividad.

Un relevante investigador del pensamiento creativo es Gardner, creador de proyecto cero en la Universidad de Harvard. Para él este proceso se ubica dentro de las operaciones cognoscitivas de nivel superior y le llama originalidad. Dentro de sus numerosas investigaciones podemos retomar la realizada a compositores de música, encontrando que no solo se satisfacían interpretando las obras creadas, sino que las interpretaban de maneras diferentes y es decir componían y descomponían lo ya elaborado. Con ello probó que existen determinados rasgos de la personalidad en ellos: 1) fortaleza del ego y 2) disposición a desafiar la tradición.

De Bono por su parte, se ha dedicado a desde 1960 al estudio y desarrollo de técnicas para estimular la creatividad, dos de las principales son: 1) el Cognositive Research Trust conocido como el método Corte, el cual se conforma

de diez técnicas para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento y 2) el método de los seis sombreros para pensar, el cual consiste en colocarse un sombrero diferente para enfocar el pensamiento, este puede cambiar de color y cada color representa posturas diferentes y significados diferentes: blanco=neutralidad, rojo=sentimientos, negro=juicio negativo, amarillo=optimista, verde=fertilidad y azul=moderación y control.

La creatividad es un concepto que alude a uno de los procesos cognitivos más sofisticados del ser humano, todo apunta a que se encuentra influida por una amplia gama de experiencias evolutivas, sociales y educativas y su manifestación es diversa en un sin número de campos. Se ha definido de diferentes formas e inclusive en la contextualidad de estas definiciones podemos observar el momento de evolución del mismo concepto, siendo las constantes en este proceso: la **novedad** y la **aportación**. En definitiva, la creatividad no puede ser abordada como un rasgo simple de los seres humanos, es indudable que aspectos como: la mente, los procesos cognitivos que en esta se llevan a cabo, la personalidad, la motivación, las emociones y el mundo afectivo, juegan un componente singular en este proceso. Por otra parte, todos somos creativos en mayor o en menor medida y lo que es más alentador aún, todos podemos desarrollarla.

2.6.- Evaluación de la creatividad

Durante muchos años la creatividad estuvo asociada a la inteligencia académica ubicándola como uno de sus peldaños más elevados, incluso haciendo una

asociación que las personas sobresalientes “equivaldrían” a tener alto nivel de creatividad. Sin embargo, recientemente han surgido numerosos estudios que cuestionan estos planteamientos y más bien plantean que el desempeño creativo depende más de la motivación que de la habilidad mental académica general.

En el campo de la creatividad destacan dos instrumentos de evaluación: los Tests del proyecto de aptitudes de la Universidad de California del Sur de Guilford, y los tests de Torrance de pensamiento creador.

En cuanto al primero si bien es cierta abarca todas las funciones intelectuales, aporta una selección de producción divergente, sobre la que no existía mucha investigación. Es más, esta inicialmente era una investigación de razonamiento, creatividad y solución de problemas. Aquí Guilford construyó las categorías de pensamiento convergente y divergente. La primera lleva a una única solución correcta determinada por los hechos dados, mientras que la segunda conduce a distintas direcciones.

Las pruebas de Pensamiento Creativo de Torrance contemplan prueba basados en palabras, ilustraciones y en sonidos. Cada subprueba evalúa algunas o las cuatro características consideradas importantes en el proceso del pensamiento creativo: flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración, y las respuestas son calificadas en tres o más de estas cuatro áreas.

La flexibilidad relacionada a las ideas presentadas y la capacidad para cambiar de un enfoque a otro. La fluidez al número de ideas o las respuestas totales que se produjeron en realidad. La elaboración a la riqueza del detalle en una

explicación verbal o representación pictórica. Y la originalidad a la capacidad de producir ideas y figuras que no sean obvias.

Los indicadores de fluidez, la flexibilidad y la originalidad, son los que están presentes en casi todas las pruebas que evalúan la creatividad.

En este contexto considerando la presencia de estos indicadores esta investigación considera el Instrumento denominado Evaluación Multifactorial de la Creatividad (García,A & Sánchez,P & Valdés, A, 2009)

Este instrumento comprende tres dimensiones de la creatividad que evalúa: la visomotora, la inventiva o aplicada y la verbal. La visomotora contiene trazos de círculos, curvas y líneas; con los cuales se debe construir un dibujo. La verbal consiste en inventar y redactar un cuento bien estructurado; a partir de palabras que se le presentaban al inicio del ejercicio. Finalmente, la creatividad aplicada contiene dos figuras (una cuerda y una sábana), a partir de las cuales el evaluado debe escribir todos los usos posibles que se le pudiera dar a cada uno de estos artículos.

Del presente capítulo se puede arribar a las siguientes conclusiones:

1. De Bono sostiene que la creación deliberada de nuevas ideas es siempre difícil, el pensamiento vertical o lógico no funciona mucho, en cambio el pensamiento lateral ofrece técnicas específicas para el desarrollo espontáneo de esas ideas.

2. La Creática representa un esfuerzo pedagógico para favorecer el desarrollo de la inteligencia.

3. La creática permite trabajar la creatividad de manera sistemática y deliberada. Más que un simple término, es una nueva concepción acerca de la teoría y la práctica de la creatividad.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS Y PROPUESTA

3.1.-Descripción de resultados

Tabla 1

CREATIVIDAD VISOMOTORA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	10	50,0	50,0	50,0
	BUENO	7	35,0	35,0	85,0
	MUY BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

La creatividad visomotora fue evaluada mediante la construcción de un dibujo para lo cual se ofreció trazos de círculos, curvas y líneas. El dibujo siempre ha sido considerado como un elemento importante para evaluar la creatividad.

Sacando el promedio de los componentes de fluidez, flexibilidad, originalidad se tuvo que el 50% (10) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, el 35 % (7) estudiantes se ubica en la categoría de bueno, mientras sólo el 15 % (3) de estudiantes está en el nivel de muy bueno.

Para una mejor explicación se descompone los componentes de esta dimensión

Tabla 2

		FLUIDEZ			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	9	45,0	45,0	45,0
	BUENO	7	35,0	35,0	80,0
	MUY BUENO	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

La fluidez es la habilidad de producir varias ideas, el flujo de ideas y preguntas. Este aspecto está expresado por el número de trazos expresados en el dibujo, se constituye en un elemento cuantitativo de la creatividad.

En este rubro se tiene que el 45% (9) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, es decir los estudiantes realizaron entre 3 a 4 trazos, el 35 % (7) estudiantes se ubica en la categoría de bueno es decir los estudiantes al elaborar el dibujo realizaron de 5 a 6 trazos, mientras sólo el 20 %(4) de estudiantes está en el nivel de muy bueno utilizando más de 7 trazos, evidenciando una cantidad de trazos que refleja un nivel bueno de creatividad.

Tabla 3

		FLEXIBILIDAD			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	10	50,0	50,0	50,0
	BUENO	7	35,0	35,0	85,0
	MUY BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

La flexibilidad es la capacidad de producir diferentes respuestas, ideas o soluciones. En este aspecto estuvo relacionada al número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo, esto de acuerdo al grado de divergencia de una categoría a otro.

Aquí se tuvo que el 50% (10) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, los cuales utilizaron 2 categorías en el dibujo el 35 % (7) estudiantes se ubica en la categoría de bueno plasmaron 3 categorías en el dibujo mientras sólo el 15 % (3) de estudiantes está en el nivel de muy bueno, logrando plantear 4 categorías en el dibujo.

Tabla 4

		ORIGINALIDAD			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	10	50,0	50,0	50,0
	BUENO	7	35,0	35,0	85,0
	MUY BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

La originalidad es expresada cuando el dibujo es novedoso, diferente a lo que comúnmente se construye.

Aquí se tiene nuevamente que el 50% (10) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, el 35 % (7) estudiantes se ubica en la categoría de bueno mientras sólo el 15 % (3) de estudiantes está en el nivel de muy bueno.

Tabla 5

CREATIVIDAD VERBAL

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	11	55,0	55,0	55,0
	BUENO	6	30,0	30,0	85,0
	MUY BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

La creatividad verbal consiste en inventar y redactar un cuento bien estructurado; a partir de palabras que se le presentaban al inicio del ejercicio.

Los resultados obtenidos son que el 55% (11) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, el 30 % (6) estudiantes se ubica en la categoría de bueno mientras sólo el 15 % (3) de estudiantes está en el nivel de muy bueno.

Tabla 6

		FLUIDEZ			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	10	50,0	50,0	50,0
	BUENO	7	35,0	35,0	85,0
	MUY BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

La fluidez es la habilidad de producir varias ideas, el flujo de ideas y preguntas. Este aspecto está expresado por el número de líneas redactadas en el cuento.

Aquí se tuvo que el 50% (10) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, los cuales utilizaron de 7 a 10 líneas, el 35 % (7) estudiantes se ubica en la categoría de bueno plasmaron entre 11 a 14 líneas mientras sólo el 15 % (3) de estudiantes está en el nivel de muy bueno, logrando desarrollar de 15 líneas a más.

Tabla 7

		FLEXIBILIDAD			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	11	55,0	55,0	55,0
	BUENO	6	30,0	30,0	85,0
	MUY BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

La flexibilidad en este rubro está relacionada a la Cantidad de ideas diferentes que se generaron y aquellas que se adaptaron a las ideas ya existentes.

Aquí se tuvo que el 55% (11) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, los cuales utilizaron 3 ideas el 30 % (6) estudiantes se ubica en la categoría de bueno plasmaron 5 ideas en la redacción del cuento mientras sólo el 15 % (3) de estudiantes está en el nivel de muy bueno, logrando plantear más de 6 ideas.

Tabla 8

		ORIGINALIDAD			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	12	60,0	60,0	60,0
	BUENO	5	25,0	25,0	85,0
	MUY BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

Aquí se tuvo que el 60% (12) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, el 25 % (5) estudiantes se ubica en la categoría de bueno mientras sólo el 15 % (3) de estudiantes está en el nivel de muy bueno, logrando plantear situaciones novedosas en la creación del cuento.

Tabla 9

CREATIVIDAD APLICADA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	10	50,0	50,0	50,0
	BUENO	7	35,0	35,0	85,0
	MUY BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

Finalmente, la creatividad aplicada contiene dos figuras (una cuerda y una sábana), a partir de las cuales el evaluado escribió todos los usos posibles que se le pudiera dar a cada uno de estos artículos.

Los resultados obtenidos son que el 50% (10) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, el 35 % (7) estudiantes se ubica en la categoría de bueno mientras sólo el 15 % (3) de estudiantes está en el nivel de muy bueno.

Tabla 10

		FLUIDEZ			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	10	50,0	50,0	50,0
	BUENO	7	35,0	35,0	85,0
	MUY BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

La fluidez en este rubro estuvo relacionado a la cantidad de usos que se le dio a cada objeto planteado en el test.

Se observa que el 50% (10) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, dándole entre 5 a 7 usos, el 35 % (7) estudiantes se ubica en la categoría de bueno desarrollando entre 8 y 9 usos mientras sólo el 15 % (3) de estudiantes está en el nivel de muy bueno, logrando describir 10 o más usos.

Tabla 11

FLEXIBILIDAD

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	10	50,0	50,0	50,0
	BUENO	7	35,0	35,0	85,0
	MUY BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

Se observa que el 50% (10) de los estudiantes se encuentra en la categoría regular, planteando 2 categorías distintas, el 35 % (7) estudiantes se ubica en la categoría de bueno desarrollando entre 3 a 4 categorías mientras sólo el 15 % (3) de estudiantes está en el nivel de muy bueno, logrando plantear 5 categorías.

Tabla 12

		ORIGINALIDAD			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	DEFICIENTE	6	30,0	30,0	30,0
	REGULAR	11	55,0	55,0	85,0
	BUENO	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del test EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad aplicado a los estudiantes del III Ciclo de Educación Primaria

En este rubro se encuentra una variante aparece la categoría de deficiente con un 30% (6) de estudiantes debido a que los estudiantes plantearon sólo dos usos distintos a los de la relación de usos presentada para los objetos planteados, el 55 % (11) estudiantes se ubican en la categoría de regular debido a que plantearon 3 usos diferentes al listado, sólo el 15 % (3) estudiantes desarrollaron 4 usos distintos.

La media aritmética de la evaluación de la creatividad considerando las tres dimensiones es de 2.63 lo que ubica a los estudiantes en la categoría de regular.

En este último Capítulo se presentan resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación y la propuesta donde, primero es fundamentada teóricamente, luego se desarrollan los aspectos específicos y operativos de la propuesta y se indican los procedimientos y pasos a seguir. En seguida se

3.2. MODELO DIDÁCTICO BASADO EN LA TEORÍA DE LA CREÁTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO DE LAMBAYEQUE

3.2.1. Presentación:

En el pasado, la creatividad era entendida como la capacidad de encontrar múltiples alternativas de solución a un problema dado. De hecho, estaba íntimamente relacionada con la capacidad divergente de resolver problemas, lo cual en la actualidad se denomina pensamiento creativo. Sin embargo, una conceptualización de la creatividad tendría que ser una síntesis holística de lo cognitivo y lo afectivo, una reunión de lo personal, el medio, el proceso y los resultados. Ha habido una evolución considerable desde el concepto de creatividad relacionada con las potencialidades cognitivas hasta la concepción actual, cargada de actitudes y connotaciones afectivas, un concepto abierto al conocimiento y a la vida.

La creática no ha inventado nada, simplemente ha sistematizado un proceso de enseñanza y aprendizaje creativo que ha sido utilizado asistemáticamente por años, de forma tal que pueda ser ejecutado invirtiendo menos tiempo y energía.

La creática, es un movimiento que empezó en 1970 que ha intentado desarrollar la inteligencia como una experiencia y de reformar el sistema educativo enfocándose en un estudiante creativo con un guía creativo.

La creática es la sistematización y jerarquización del estímulo creativo, como modelos, sistemas, procedimientos, técnicas y actividades o tareas. La creática

permite trabajar la creatividad de manera sistemática y deliberada. Más que un simple término, es una nueva concepción acerca de la teoría y la práctica de la creatividad, porque la creática se convierte en el cuerpo de conocimiento y aplicaciones de la creatividad.

Su principal característica radica en el hecho de que la creática aúna las ideas fundamentales de diferentes corrientes psicológicas relacionadas con el tema y permite desarrollar la creatividad desde un punto de vista procedimental y sistemático. Los métodos pedagógicos y sistemas educativos de creática son aquellos cuyas estructuras son dinámicas, aquellos que están caracterizados por su coherencia, apertura hacia el medio ambiente, que trabajan la autonomía, la autorregulación y la flexibilidad de adaptación a lo nuevo. en relación con sus finalidades, aquellos que toman en cuenta las necesidades personales, el desarrollo de estrategias cognitivas y habilidades sociales, que enfatizan actitudes y habilidades creativas y que tienen un sentido innovador y de optimización.

La creática no encasilla ni propone actividades secuenciales e iterativas, sino que ofrece principios, y prepara al docente para que, sobre ellos, instale su propio estilo. Busca favorecer el descubrimiento de las capacidades o aptitudes ideativas, conductuales y valorativas en el estudiante para convertirlas en habilidades o destrezas; que lleva a promover en el estudiante el doble rol de enseñar y de aprender al mismo tiempo; promueve la sustitución de la memoria pasiva o bancaria en la enseñanza, por el razonamiento; procura ayudar al docente a entender que su función no es enseñar sino educar ,deduciendo del

capital psíquico del estudiante a las conductas apropiadas y los valores personales. Siendo ello así, el docente será el promotor de este modelo en las diversas áreas y en diversas instituciones educativas.

La Creática representa un esfuerzo pedagógico para favorecer el desarrollo de la inteligencia. El mismo nombre expresa su finalidad: Creática, porque es una teoría que propicia el pensamiento divergente, creativo; porque la técnica que utiliza consiste en estimular el capital neuronal y psíquico de la persona; e Integral, porque está referido al perfeccionamiento de la persona total como producto de un proceso evolutivo (Domínguez, 1997, p. 27.).

3.2.2. Objetivo estratégico:

Superar las limitaciones y problemas en la creatividad de los estudiantes, mediante la Aplicación de un Modelo Didáctico Basado en la Teoría de la Creática para desarrollar la Creatividad en los estudiantes del III ciclo de Educación Primaria de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque.

“MODELO DIDÁCTICO BASADO EN LA TEORÍA DE LA CREÁTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO DE LAMBAYEQUE”

TEORÍA DE LA CREÁTICA

La creática se ocupa de analizar, estimular y promover la creatividad, tanto en la persona como en el medio, a través de todos los recursos y estímulos posibles. CREÁTICA es CREAR (CREAT : Creatividad ; Sufijo ICA : Ciencia o Arte). La Creática es la sistematización y jerarquización del estímulo creativo, como modelos, sistemas, procedimientos, técnicas y actividades o tareas. La creática permite trabajar la creatividad de manera sistemática y deliberada. Es una nueva concepción acerca de la teoría y la práctica de la creatividad, porque la creática se convierte en el cuerpo de conocimiento y aplicaciones de la creatividad.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO DE LAMBAYEQUE”

APLICANDO CREÁTICA

Tener Creatividad:
Creatividad Filogenética

Ser Creativo:
Creatividad Potencial

Estar Creando:
Creatividad Cinética

Ser Creador:
Creatividad Factual

ESTRATEGIAS CREATIVAS

Estrategias Analíticas

Estrategias Estructurantes

Estrategias Asociativas

Estrategias Metamórficas

INDICADORES DE LA CREATIVIDAD

- Fluidez
- Flexibilidad

- Originalidad
- Elaboración

- Análisis
- Síntesis

- Reconversión de Problemas
- Redefinición

FIGURA 4 : Modelo Didáctico
FUENTE: Elaboración propia

3.3. EL MODELO DIDÁCTICO COMO PROCESO, BASADO EN LA TEORÍA DE LA CREÁTICA

El presente **MODELO DIDÁCTICO BASADO EN LA TEORÍA DE LA CREÁTICA** comprende el siguiente procedimiento:

Se inicia la actividad que forma parte del Modelo Didáctico Basado en la Teoría de la Creática para desarrollar la Creatividad en los Estudiantes universitarios, en primer lugar **APLICANDO CREÁTICA**, que comprende **Tener Creatividad** , en esta fase se busca conocer la creatividad existente en el estudiante de cualquier nivel académico, pues es propia de todo ser humano, , es por ello que el punto inicial de toda actividad creática es reconocer como docentes que todo estudiante de cualquier nivel la posee en su interioridad, poniendo en práctica con esta actividad la **Creatividad Filogenética**, para lo cual se hace uso del análisis como recurso dialéctico fundamental. Las **estrategias analíticas** son estrategias creativas que promueven la construcción del conocimiento permiten la combinación de ideas y materiales y favorecen la relación maestro-estudiante. El indicador a desarrollar en la presente fase es **La Fluidez** que se constituye en la habilidad de producir varias ideas, el flujo de ideas y preguntas. La fluidez es el elemento cuantitativo de la creatividad y está expresado por el número de ideas, la cantidad de alternativas de solución producidas para una pregunta o problema dado. La actividad de prueba que permite desarrollar el indicador de la fluidez es la técnica de Lluvia de ideas. Ello ha de permitir también el desarrollo de **La Flexibilidad** en el pensamiento del estudiante de cualquier nivel académico. Es el indicador cualitativo de la creatividad. La flexibilidad es la capacidad de producir

diferentes respuestas, ideas o soluciones , cambiarlas u ofrecer otras con facilidad . La flexibilidad de pensamiento es la habilidad de cambiar perspectivas, puntos de vista en referencia a un problema o situación. Esta es la característica de la plasticidad de pensamiento y expresión, la cual le da al estudiante la posibilidad de apertura al cambio. Es por ello que el docente universitario , mediante la técnica de lluvia de ideas , técnica de la tarjetas de color, o dinámicas de grupos debe promover el desarrollo de la fluidez y la flexibilidad en el pensamiento del estudiante universitario o de otros niveles , pues todo ser humano la posee , y siendo importante que el docente busque educir dicha actividad creativa en el estudiante.

Ahora bien , una vez desarrollada la primera fase de **creatividad filogenética** se busca el ser creativo del estudiante universitario , es decir, es momento de expresar su **creatividad potencial** , ella se refiere a una potencialidad a ser desarrollada. Un tipo de energía que necesita funcionar para producir resultados a posteriori, se caracteriza por ser una fuerza personal que permite que el estudiante universitario pueda generar ideas y comunicarlas. Para lo cual se tienen que utilizar o poner en práctica las **Estrategias Estructurantes**. que van a permitir detectar y determinar cuál es la estructura del problema mediante la desarticulación del mismo en grupos de ideas que luego ayudarán a la rearticulación del mismo y, de esa forma, tener un nivel diferente de comprensión desde un punto de vista distinto, además de tener una concepción más amplia del problema, estas estrategias al partir de la estructura del problema , se preocupan

por los procesos sin descuidar los resultados y permiten conectar la experiencia con la aplicación de conocimientos.

Asimismo, los indicadores a desarrollar en la presente fase son la **originalidad** y **la elaboración**. La **Originalidad** es expresada cuando una nueva solución es encontrada y esta no era anteriormente conocida, es única e irrepetible, diferente pero pertinente a un problema dado, algo que responde apropiadamente a un grupo, momento y lugar, es por ello que el docente debe buscar en sus estudiantes su originalidad tanto a nivel de procesos como de resultados, que le permitan ser único y diferente a la vez , tanto en sus propuestas académicas como en sus alternativas de solución frente a un problema determinado. En cuanto a la **Elaboración**, se constituye en la habilidad que nos permite desarrollar y añadir, con facilidad, detalles para solucionar un problema, para embellecer ideas y para considerar una situación desde una óptica más amplia. La elaboración de un pensamiento se da a través de la riqueza y complejidad mostradas, cuando se ejecuta una tarea encomendada de manera eficaz y eficiente, cuando el estudiante universitario ha logrado desarrollar capacidades cognitivas y afectivas que lo motivan e invitan a poner en práctica su imaginación.

Una vez desarrollada la creatividad potencial, vale decir, despertada aquella potencialidad o energía interior que solo necesita empezar a funcionar para producir resultados, la Creatividad que potenciamos la movemos a la acción, dando lugar a la **creatividad cinética** o **en movimiento**. Es el momento en el cual las ideas se transforman en hechos, creaciones que contribuyen a acciones nuevas y revolucionarias con el fin de proporcionar ideas originales, auténticas y

socialmente útiles, pues es el arte de **estar creando**. Como su nombre lo indica, implica movimiento. La creatividad cinética es aquella que se manifiesta en pleno proceso creativo. Como se ha podido constatar, el proceso de creación requiere del uso de diferentes recursos cerebrales , a pesar de que estos se asocian principalmente al hemisferio derecho del cerebro ; los cuales se desarrollan de manera particular en cada persona. Para que el estudiante universitario desarrolle la creatividad cinética, necesita aplicar las **estrategias asociativas**, este tipo de estrategias crean nexos y enlaces entre los conceptos, lo cual permite construir nuevos resultados basados en conocimientos previos. Estas estrategias están relacionadas con el conocimiento práctico, orientadas a que el estudiante ponga en ejercicio sus conocimientos previos más los conocimientos nuevos que han sido o adquiridos en su proceso de aprendizaje, conectando su experiencia con la aplicación de conocimientos. Todo ello permite a su vez, el desarrollo de indicadores de creatividad como el **análisis** y la **síntesis** que el estudiante logra o alcanza en virtud a la creatividad cinética o en movimiento. En esta fase el estudiante universitario desarrolla el **análisis** de manera más profunda. Este proceso involucra la desintegración de un todo en sus partes constituyentes, profundizando el conocimiento de las partes de un todo complejo, lo cual incluye nexos, leyes y operaciones. Ello permite que el estudiante pueda descubrir nuevos sentidos, nuevas relaciones entre sus componentes, a partir de la dinámica de su creatividad cinética , y estar creando constantemente. Analizadas las partes del todo, se continúa con el proceso de **síntesis** que opera integrando las partes, propiedades, relaciones, operaciones, en una totalidad

significativa. Por tanto, el análisis y la síntesis son dos formas de pensamiento sobre el mismo grupo de procesos racionales , son procesos opuestos , simultáneos, y, por ende inseparables.

Como fase final del proceso de aplicar creatividad se tiene al **ser creador** , a partir de quien se habla de resultados significativos. Vale decir, en esta fase se desarrolla la **creatividad factual** del estudiante universitario , la que es el resultado de la creación. Significa que no es suficiente ejecutar una idea creativa sino que se tiene que ver la utilidad, originalidad, valor y autenticidad (originalidad) de sus resultados. Solo después de producir un resultado significativo podemos hablar de la creatividad en toda su extensión, que radica también en la validez de sus resultados o productos creativos ; sin embargo, para el logro o desarrollo final de la creatividad factual es menester que el estudiante universitario ponga en práctica las **estrategias metamórficas** que dada su lógica y dinámica epistémica , proponen la utilización de habilidades tales como la **reflexión**, la **redefinición** y la **reconversión de problemas** (modificar nuevamente algo que, con anterioridad, ya había sido transformado) , con lo cual se hace referencia a la evolución de ideas, pensamientos, conceptos, teorías o técnicas que permiten modernizar una actividad u otorgarle una solución nueva y diferente al problema . Estas habilidades ayudan a delinear un problema desde perspectivas diferentes y se identifican con los indicadores de **reconversión de problemas** y de **redefinición**. En ese orden de ideas, el estudiante universitario al aplicar dichas estrategias metamórficas, va a desarrollar finalmente su capacidad de descubrir dificultades, fallas, imperfecciones en problemas o

situaciones que ya se estudiaron inicialmente, una suerte de meta cognición o metaevaluación del proceso creativo.

Ahora bien, modificado nuevamente algo que, con anterioridad, ya había sido transformado y descubiertas las imperfecciones en su solución, el ser creador va a desarrollar como consecuencia de todo el proceso creativo, el indicador de la **redefinición**, siendo capaz el estudiante universitario de encontrar nuevos usos, nuevas funciones y aplicaciones a conceptos o resultados significativos logrados, promoviéndose la construcción de su conocimiento.

CONCLUSIONES

1. Se ha determinado que el nivel de creatividad existente en los estudiantes del tercer ciclo de la especialidad de educación primaria se encuentra en la categoría regular
2. Se elaboró el marco teórico de la investigación, sustentado en las teorías relacionadas a la creatividad que dan sustento a la investigación.
3. Se consiguió diseñar un Modelo basada en la Teoría Creativa que permita contribuir a la mejora de la creatividad.
4. Se fundamentó la propuesta del modelo que permita contribuir a la mejora de la creatividad en los estudiantes del tercer ciclo de la especialidad de educación primaria se encuentra en la categoría regular

RECOMENDACIONES

1. La Escuela Profesional de Educación debe considerar dentro de su Modelo Pedagógico incluir una propuesta que permita desarrollar la creatividad
2. La Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la UNPRG debería socializar la propuesta del modelo que permita contribuir a la mejora de la creatividad
3. Difundir la propuesta entre los docentes y estudiantes con el propósito de sensibilizar la importancia del desarrollo de la creatividad en la formación docente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso Tapia, J. (2001). "Motivación y estrategias de aprendizaje". En GARCÍA-VALCÁRCEL, A. (coord.), Didáctica universitaria. Madrid: La Muralla.
- Alonso, Catalina y Gallego, Domingo. (2010). Los estilos de aprendizaje como competencias para el estudio, el trabajo y la vida. Revista de Estilos de Aprendizaje, 6 (6). Recuperado el 04 de enero de 2015 de www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/
- Argüelles A.(1996). "Competencia Laboral y Educación basada en normas de competencia". Compilación. Editorial Limusa. México.
- Ausubel, David. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo (2ª. ed.). México: TRILLAS.
- BOGOYA, Daniel et al. (2000). "Competencias y proyecto pedagógico". Universidad Nacional de Colombia. Editorial Unibiblos. Bogotá, D. C.
- Bogoya, D. (2000). "Competencias y proyecto pedagógico". Universidad Nacional de Colombia. Editorial Unibiblos. Bogotá, D. C.
- Bunk, G. (1994). La transmisión de las competencias en la formación y perfeccionamiento profesionales en la RFA. Revista CEDEFOP No. 1.

Calero, Mavilo. (2009). Evaluación. Aprendizajes sin límites. Constructivismo.
México: Alfaomega.

Chávez U. (1998). Las Competencias en la Educación para el trabajo.
Seminario sobre Formación Profesional y Empleo. México D.F.

DE BONO, E. (1991). El Pensamiento Creativo. Barcelona. España: Ediciones
Paidós.

DE LA TORRE, S. (1997). Creatividad y Formación (3ª ed.). Distrito Federal.
México: Editorial Trillas.

Delors, Jacques. (1997). La educación encierra un tesoro. México: UNESCO.

Díaz, F y Hernández, G. (1998). Estrategias docentes para un aprendizaje
significativo. México. Editorial Mc GrawHill.

Ducci, M. (1997). El enfoque de competencia laboral en la perspectiva
internacional. En: Formación basada en competencia laboral.
Cinterfor/OIT. Montevideo.

EXPRESIÓN Y CREATIVIDAD. Instituto Normal Superior Católico "Sedes
Sapientiae"

FERREIRO, Emilia; TABEROSKY, Ana y otros (2000). "Sistemas de escritura,
constructivismo y educación". Santa Fe, Homosapiens.

Feito, Rafael. (2008) Competencias educativas: hacia un aprendizaje genuino.
Andalucía Educativa (66). Recuperado el 08 de noviembre de 2014
de http://www.juntadeandalucia./competencias_educativas.pdf.

Ferreiro, Emilia; Taberosky, Ana y otros (2000). "Sistemas de escritura, constructivismo y educación". Santa Fe, Homosapiens. Capítulo 6: "Las investigaciones acerca de la psicogénesis de la escritura en el niño: aportes para una nueva didáctica de la lectura y la escritura".

García,A & Sánchez,P & Valdés, A. (2009). Validación de un instrumento para medir la creatividad en adolescentes sobresalientes. Revista Internacional de Psicología, 10(1), 1-34.

Hopenhayn, M. (2002) El reto de las identidades y la multiculturalidad. Pensar Iberoamérica. Revista de la Organización de los Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado el 15 de marzo de 2015 de www.oei.es/pensariberoamerica/.htm.

Huerta J., Pérez I. S., Castellanos A. R.(2003).” Desarrollo curricular por competencias profesionales integrales”.

HERMMAN, N. (1990). The Creative Brain. United States of America: Ned Hermman, Brain Books

HUERTA J., PÉREZ I. S., CASTELLANOS A. R.(2003).” Desarrollo curricular por competencias profesionales integrales”.

lafrancesco V. G.(2004). Evaluación integral de aprendizajes. Taller. Universidad de Antioquia. 2004.

ICFES. (1999). Nuevo examen de estado, Propuesta General. Santa Fe de Bogotá: ICFES.

- MALPICA JIMÉNEZ, María del C(1996). “El punto de vista pedagógico en la formación por competencias”. CONALEP. México.
- MARÍN IBÁÑEZ, Ricardo: Manual de la Creatividad.
- Malpica Jiménez, María del C (1996). “El punto de vista pedagógico en la formación por competencias”. CONALEP. México.
- Marín A., L (2002). Competencias: “Saber hacer”, ¿en cuál contexto?. Capítulo del libro: El concepto de competencia II. Una mirada interdisciplinar. Santa fe de Bogotá. Sociedad Colombiana de Pedagogía.
- Ministerio de Educación (1998). Currículo Básico Nacional. Programa de Estudio de Educación Básica. Segunda Etapa. Caracas.
- OIT. (1993). Formación profesional. Glosario de términos escogidos. Ginebra.
- PORTILLO, DAVID: Dinamización Curricular. Formación Docente.
- Perrenoud, Philippe. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. México: SEP (BAM).
- Popham, J.W. (1980). Problemas y técnicas de evaluación educativa. Madrid: Anaya.
- Pozo, J. I. (1997). Teorías cognitivas del aprendizaje. Ediciones Morata. 5ta Edición: Madrid.
- RAMOS, M. (1993). Creatividad y otros conceptos. Definiciones, teorías, ejercicios y orientaciones. Valencia.

- Salas, Walter. (2005). Formación por competencias en la educación superior. Una aproximación conceptual a propósito del caso colombiano. Revista Iberoamericana de Educación, (36/9). Recuperado el 17 de octubre de 2014 de www.rieoei.org/boletin36_9.htm
- Sladogna, Mónica G.(2000). “Una mirada a la construcción de las competencias desde el sistema educativo. La experiencia Argentina”. En: CINTERFOR-OIT. Competencias laborales en la formación profesional. Boletín Técnico Interamericano de Formación Profesional. N° 149.
- Tobón, S. (2004). Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica. Colombia: ECOE Ediciones.

ANEXOS

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

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

EMUC: Evaluación Multifactorial de la Creatividad Instrucciones

(García,A & Sánchez,P & Valdés, A, 2009)

I.- Datos Informativos:

Apellidos y nombres:

Edad

Sexo

Especialidad

Ciclo de Estudios

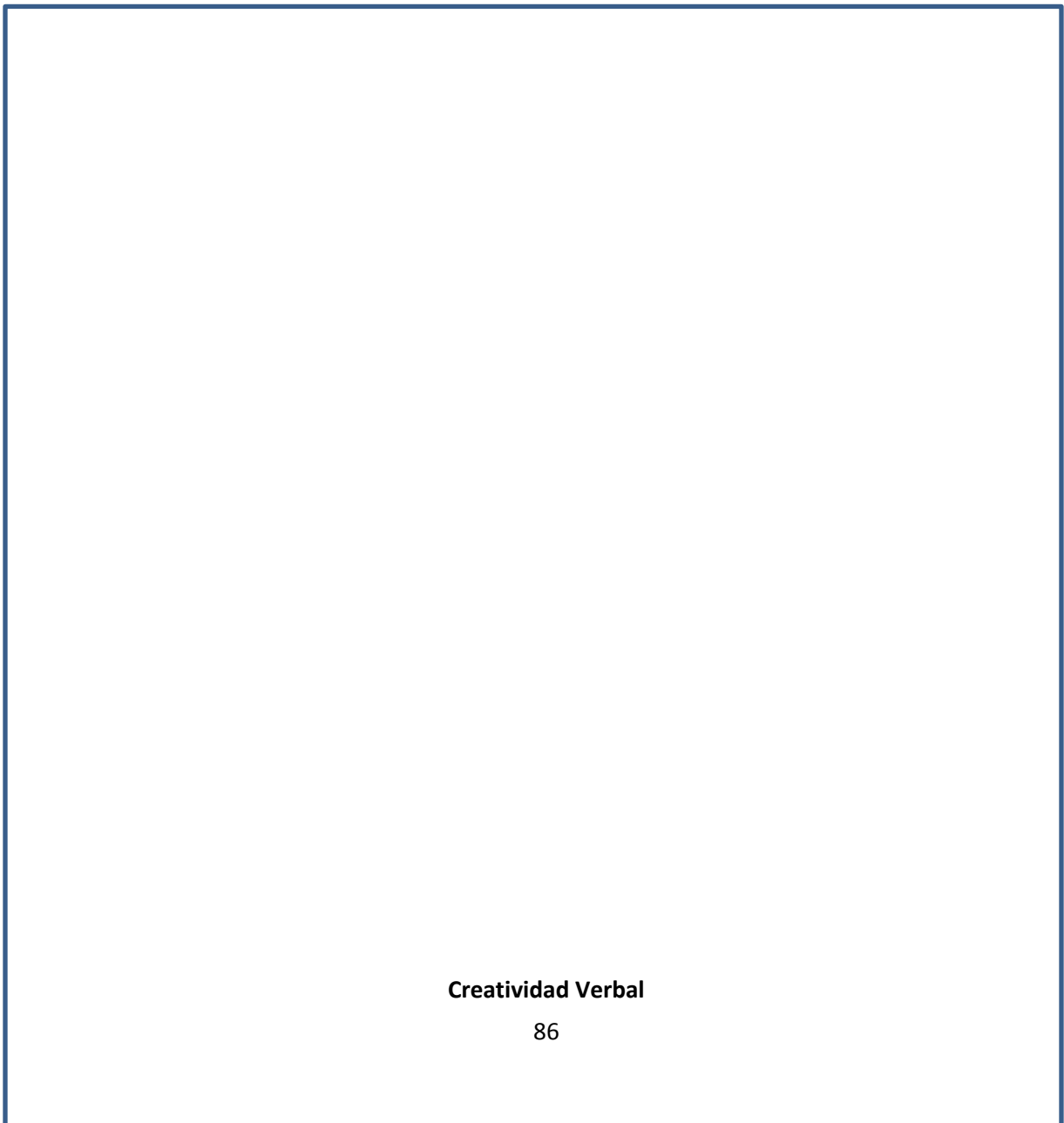
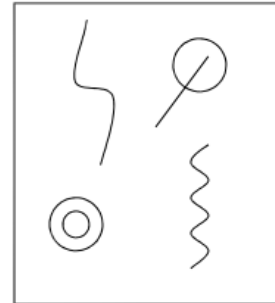
Instrucciones:

A continuación se presentan una serie de ejercicios que evaluarán tu capacidad creativa en tres dimensiones: visomotora, inventiva o aplicada y verbal. Sigue las instrucciones del aplicador ya que cada actividad tiene un tiempo límite predeterminado.

Creatividad Visomotora

Instrucciones Crea un dibujo en el recuadro , utilizando todos los trazos que se encuentran en el cuadro de la derecha; puedes agregar más formas.

Tiempo: 3 minutos



Creatividad Verbal

Instrucciones A continuación se presentan 6 palabras. Con ellas inventa un cuento que incluya todas las palabras. Debes escribir un inicio, el desarrollo de la historia y el final.

Tiempo: 5 minutos

Palabras: Playa, computadora, oso, cepillo, otoño y bata.

Creatividad Aplicada

Instrucciones A continuación se te presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. Escribe todos los usos que se te ocurran

Tiempo: 2 minutos



Creatividad Aplicada

Instrucciones A continuación se te presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. Escribe todos los usos que se te ocurran

Tiempo: 2 minutos

SÁBANA

