**Estudio de caso: “El naufragio de la creatividad”**

**Escenario:**

**Municipio de ixmiquilpan ubicada dentro del Estado de Hidalgo, México. El municipio representa el 36%, de la población ocupada, siendo la agricultura la actividad más representativa, los principales cultivos son los de maíz, frijol, avena forrajera y jitomate.**

**Actores:**

**Director José C. Maqueda Rangel: Quien está a cargo desde el año 2007, de la institución escolar donde ofrece el servicio académico para estudiantes en edad escolar, con sostenimiento federal transferido y administrado por la Secretaria de Educación del Gobierno del Estado de Hidalgo.**

**Profesor Marco A. Morales Sánchez: Quien está a cargo del Grupo de Tercero “A”, es un docente que tiene 17 años de servicio y ha impartido solamente 4 veces este grado.**

**Profesor Teodoro Aguilar Martínez: Quien está a cargo del Grupo de Tercero “B”, es un docente de 2 años en servicio y es su primera vez que imparte el grado.**

**Se presentan dos grupos de Tercer Grado:**

**Grupo “A” conformado por 15 alumnos (7 mujeres y 8 hombres), donde las edades oscilan entre 14 y 15 años. El grupo presenta un promedio general de 8.3 donde sus fortalezas son las asignaturas que corresponden a las ciencias exactas (Física, Química, Matemáticas). La comunicación entre pares no es adecuada, por la mínima manifestación de habilidades socio-afectivas que cada alumno muestra, esta acción ha ocasionado que entre ellos compitan por tener una buena calificación en trabajos y tareas de forma individual. Debido a este clima de trabajo que han desarrollado los estudiantes se ha presentado el fenómeno de la memorización de contenidos y no de aprendizajes significativos, estas acciones se visualizan en el momento en que los estudiantes presentan sus exámenes trimestrales, en la retroalimentación se muestra que los estudiantes no realizan anotaciones de las correcciones de la revisión general.**

**Grupo “B” integrado por 14 alumnos (7 mujeres y 7 hombres) donde las edades oscilan entre 14 y 15 años. El grupo presenta un promedio de 9.2 donde sus fortalezas son las asignaturas que corresponden a las ciencias sociales (Formación cívica y ética, historia y español). El clima en el aula es afectiva, pero es carente de asertividad, cuando los estudiantes presentan trabajos y exponen ideas es esta falta de habilidad social la que hace que dicho promedio carezca de veracidad, porque en el momento en el que se evalúan sus saberes, los alumnos no poseen las competencias y aprendizajes esperados de cada una de sus asignaturas.**

**Narrativa:**

La escuela Telesecundaria José Vasconcelos ubicada en un contexto rural, situada en la localidad del Nith perteneciente al municipio de Ixmiquilpan cuenta con una matrícula de 120 alumnos distribuidos en dos grupos de primero, dos de segundo y dos de tercer grado respectivamente. La escuela es un lugar con un clima escolar confortable debido a que en algunos alumnos presentan familiares dentro de este medio educativo, además los maestros han creado un ambiente de trabajo en el cual los alumnos respeten y cuiden su institución educativa. Los grupos de tercer grado Grupo “A” y “B” son categorizados por sus compañeros de institución como un grupos unidos donde en los deportes, las artes y en diversas actividades institucionales compiten entre sí para demostrar quién es el mejor grupo, además, los maestros titulares de estos estudiantes expresan que en el aula de clases los estudiantes trabajan de manera ordenada y no presentan faltas de conducta, no obstante, los docentes informan que los trabajos que realizan son de mala calidad y falta de creatividad.

En su trayectoria escolar los alumnos han presentado dificultades en la creación y presentación de sus proyectos finales comprendidos en los años anteriores (primero y segundo). En primero los estudiantes generaron un trabajo sobre el cuidado del medio ambiente para realizar una actividad de reciclaje, donde leyeron sus investigaciones y solamente utilizaron láminas de papel bon para plasmar sus ideas, por otra parte, no todos participaron, algunos faltaron o se hicieron los enfermos para no asistir a dicho evento.

En segundo los alumnos realizaron una obra de teatro alusiva a la educación sexual, sin embargo, la actividad generada fue inferior que en el año anterior debido al mínimo compromiso de los alumnos y carente motivación por parte de los dos docentes responsables de dicho trabajo.

Es por esto que el director ha solicitado a los docentes del tercer grado que presenten un proyecto innovador y original donde se visualice la creatividad de los estudiantes en la posible solución de alguna problemática de su contexto.

En una reunión entre colegiado se propuso trabajar con las mismas temáticas de los años anteriores (primero y segundo), en donde al grupo “A” le corresponde el tema “el medio ambiente” mientras tanto al grupo “B” trabajará con “la educación sexual”. La idea central de los profesores es que los estudiantes recopilen y refuercen la información utilizada con anterioridad; los proyectos serán co-evaluados para determinar qué proyecto es innovador y presenta originalidad.

La situación del caso requiere conocer las acciones que tiene que realizar los docentes como los alumnos, para estimular el pensamiento creativo y crítico en el cual fortalezcan labores para la toma de decisiones en el momento de generar un proyecto innovador.

**Preguntas:**

1. **¿Cuál es la importancia del fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en el aula de clases?**

R. Porque Es la manera en que los alumnos interactúan con el mundo que los rodea, cuando el contexto es favorable al contexto de la creatividad, este proporciona ventajas en el desarrollo total, o integral de los alumnos (Bean, 1992):

* La creatividad construye la autoestima
* Aumenta la conciencia de uno mismo
* Desarrollo la capacidad para comunicarse, así como la integridad.

1. **De acuerdo a la lectura base, ¿Cuál componente consideras más importante de estimular en el desarrollo creativo de los alumnos?**

R. Es importante que los alumnos desarrollen cada uno de los componentes, puesto que estimula los dos estilos de pensamiento tanto crítico y creativo, de los cuales se complementan al constituirse mutuamente, pues lo creativo no deja de ser crítico. Primeramente:

1. Las capacidades: Permite que los alumnos sean personas más inventivas en muchos sentidos.
2. Estilo cognitivo: El alumno podrá detectar problemas, donde podrán explorar varias alternativas y tomar decisiones flexibles, cuando cambian de dirección cuando lo crean pertinente.
3. Actitudes: Los conlleva a ser personas creativas con el desarrollo de la originalidad, compromiso, retroalimentación y el manejo de su realidad al modo de ser las cosas.
4. Estrategias: Mejorara la manera efectiva en el trabajo creativo de los alumnos, enfatizando sus estilos cognitivos, detectando los problemas.
5. **¿Qué estrategias de enseñanza propones para aumentar el proceso de originalidad en los trabajos de los alumnos?**

**R.** (Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica; Wilmar Muñoz; 2010) Investigación, Marco teórico, marco metodológico, procedimientos análisis de datos, y la propuesta:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MODULO 1 “ESTRATEGIAS DE INICIO” | | |
| ESTRATEGIA | FINALIDAD | INSERCIÓN EN LA PLANIFICACIÓN |
| HUMOR | Propiciar en el estudiante un ambiente de confianza, fluidez, igualdad al inicio de la actividad escolar. | Esta estrategia será utilizada al inicio de clase motivando al estudiante a la relajación y canalización de la energía. |
| JUEGOS | Crear un ambiente placentero para desarrollar el proceso creador en los estudiantes, aflorando el pleno uso de sus facultades y habilidades de su potencial creativo. | Se utilizara para motivar al docente a la inserción de esta estrategia como esencia de la creatividad a través de la estimulación imaginativa y creadora fomentando la actividad lúdica. |
| MODULO II “ESTRATEGAS DE DESARROLLO” | | |
| ANÁLOGIAS | Permite percibir lo desconocido a través de lo conocido, busca situaciones de semejanzas entre las cosas con el sentido de la observación. | Se usara para el desvelamiento de los valores, creando símiles alegorías y metáforas. |
| VISUZALIZACIÓN CREATIVA | Permite trasladar al individuo hacia la proyección de una meta a lograr ó de un cambio de conducta, trasladándolo hacia lo más íntimo de su ser, se debe destacar la necesidad de un ambiente acorde para tal finalidad | Se realizará un ejercicio donde se trasladara al estudiante hacia el logro de metas académicas a través de su pensamiento creador como experiencia positiva que guardará en su memoria a largo plazo. |
| BRAINSTORMING | Esta estrategia permite que los estudiantes expresen el conocimiento previo sobre los temas específicos. Lo que a su vez copiaran en la pizarra para luego ordenar conclusiones que permita explicar el tema y orientar la finalidad del mismo. | El docente generará un brainstorming referente a la importancia de Educación para el Trabajo relacionándolo con la realidad exponiendo situaciones donde los estudiantes generen conclusiones finales. |
| MODULO III “ESTRATEGIA DE CIERRE” | | |
| MAPA MENTAL | Esta estrategia permite a través de la representación gráfica en imágenes y la secuencia lógica la coherencia de las ideas. A su vez, una proyección de lo que se quiere lograr, donde es estudiante tendrá libertad de desarrollar su creatividad. | Se utilizará para representaciones de ideas e imágenes de manera gráfica, para lo que se quiere lograr en el área de Educación para el Trabajo. |
| MAPA CONCEPTUAL | Consiste en jerarquizar y organizar los conceptos e ideas de un determinado tema. Permite crear asociaciones que servirán como punto de partida para desarrollar ideas combinadas y otras relaciones que estimulen el pensamiento creador. | Se usará para la evaluación de una clase dada motivando al estudiante a plasmar sus propias ideas reflejadas en el gráfico. |

1. **¿Cuál es la importancia de estimular e incrementar los componentes de la creatividad (Fluidez ideacional, asociación remota e intuición) en los procesos cognitivos de los alumnos?**

R. Ya que los factores de, fluidez, flexibilidad y originalidad, son funciones del Pensamiento Divergente o Lateral, que actúa como un explorador que va a la aventura. Es el que no se paraliza con una única respuesta ante un problema, es la libre asociación de ideas e imágenes. Es la reestructuración de lo conocido de un modo nuevo.

De acuerdo con G.Aznar (1973), el estimular e incrementar la creatividad designa la amplitud o aptitud para producir soluciones nuevas a un determinado problema, sin seguir un proceso lógico pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos.

Hay un rasgo que todos atribuyen a lo creativo y es lo nuevo, siendo esto algo que previamente no existía teniendo un aspecto positivo. Y Margaret Mead describe la creatividad como el permitirle al alumno aspectos de descubrimiento y expresión de algo que es tanto una novedad para el como una realización en sí mismo.

La creatividad surgiría entonces de tres elementos centrales para el alumno que son:

* De la conciencia de la necesidad de cambio, tanto para enfrentar problemas existentes como para aproximarse a metas deseables.
* De la percepción sobre la posibilidad de crear cambio a través de la formulación de problemas, considerando sus diversas dimensiones, de la búsqueda de una amplia gama de soluciones
* De la capacidad de llevar a cabo lo que parece conveniente La posibilidad de cambio está sujeta a la existencia de personas creativas (capaces de enfrentar el cambio con una perspectiva como la señalada) y a la presencia de un contexto sociocultural que permite acoger y formar a esas personas

1. **¿Qué estrategias de enseñanza y aprendizaje tendrían que utilizar los dos profesores para aumentar el pensamiento crítico e inventivo en sus estudiantes?**

* **R.** Una manera sencilla de comenzar a fomentar la creatividad en el salón de clases es por medio de la técnica de trabajo en equipo. De acuerdo a Santamaría (2002) esta forma de trabajar fomenta el pensamiento creador gracias a que favorece a prácticas que conllevan la reflexión y discusión.
* Por otra parte, de acuerdo a Valqui (2009) existen técnicas para incrementar el pensamiento critico por medio de actividades didácticas, métodos educativos y motivación generada en los estudiantes. Por ejemplo, la técnica de brainstorming también conocido como lluvia de ideas se emplea cuando se pretende reforzar la capacidad oral, la fluidez, la flexibilidad y el pensamiento divergente.
* Estrategia efectiva es el método de solución de problemas. Cardoso (2005) explica que el rol del docente es ser el guía ya que los alumnos son responsables de transformar y construir su propio conocimiento.
* Las preguntas provocadoras y las listas verbales de comprobación. De acuerdo a Valqui (2009) este tipo de preguntas provocan el pensamiento divergente.

Puede haber actividades que fomenten la creatividad y la estimulación mediante fotografías, imágenes y objetos. Esto implica que el alumno tome fotos o encuentre objetos o imágenes con el fin de hacer una conexión con la problemática estudiada y por estos medios encontrar inspiración y soluciones viables a la situación.

* García, Lorenzo, y Marín (2010) determinan que la música ayuda al alumno a desarrollar habilidades de observación, análisis, sensibilización y apreciación por medio de la percepción sonora.
* la educación plástica (elementos relacionados con los colores, el volumen, superficie, textura, espacio, etc.) agudiza la percepción.
* El entorno favorable educativo es un aspecto fundamental que se tiene que llevar a la práctica diaria para la generación de la creatividad. Si el ambiente no se presta para que el alumno se sienta con la libertad de expresarse difícilmente dichas estrategias educativas podrán tener el impacto deseado en él o ella.
* Es por esto que es tan importante que el alumno se debe sentir en un ambiente donde prevalezca el valor del respeto tanto como con sus compañeros como con su docente. Por ejemplo, el bullying (hostigamiento) debe ser evitado en todo salón de clases. Esto con el objetivo de que el alumno no se sienta amedrentado y sea capaz de expresarse libremente. Smith (2008) explica que cuando se respira en el aula un ambiente hostil y lleno de tensión, esto disminuye el potencial creativo de las personas

1. **De acuerdo a la lectura base, ¿Qué componentes de la creatividad consideras que se debe desarrollar en cada uno de los grupos?**

Estrategias

Una serie de autores han sugerido algunas estrategias que podrían favorecer el pensamiento creativo. Figuran entre las más comunes de ellas: hacer analogías, «torbellino de ideas» (Brainstorming), llevar a cabo transformaciones imaginativas (tales como la «magnificación», la «minimización» o la «reversión»), enumerar atributos, someter supuestos a análisis, delimitar el problema, buscar un nuevo punto de entrada o fijarse una cuota de ideas. Autores como De Bono (1970) y Koberg y Bagnall (1974) identifican una serie de estrategias del pensamiento inventivo

Segundo

Actitudes

Distintos investigadores han hallado asociaciones constantes entre la creatividad y las actitudes. En cuanto a que la originalidad es una condición necesaria de la creatividad, no es sorprendente descubrir la existencia de ciertos rasgos de esas actitudes directamente vinculados con la originalidad. Sin embargo, se necesita una confirmación empírica, debido a que la creatividad podría no ser otra cosa que la consecuencia de una habilidad intelectual excepcional, y no una disposición específica hacia la originalidad. Welsh (1977),

1. **¿Cuál es la finalidad de utilizar la co-evaluación para desarrollar el pensamiento crítico y fomentar la asertividad en la actividad de los estudiantes?**

**R.** identificar y reconocer el desarrollo del proceso de las soluciones de los problemas que se tiene en los grupos, de tal forma que se nos permita ser objetivos con los alumnos. Por lo que se valorara el esfuerzo y las actividades que el alumno utiliza ante las necesidades promoviendo la discusión con su entorno asumiendo con esto que la inteligencia inicia con el desarrollo de los procesos creativos (Kagan 1972)

1. **¿Cuál es la relación que existe entre inteligencia y creatividad?**

**R.** Torrance (1962) con su Teoría del Umbral, entiende que es necesario un nivel mínimo de inteligencia (medida como cociente intelectual) o umbral CI para que se exprese la creatividad, no existe una clara correlación entre creatividad e inteligencia.

CI: Es decir, la inteligencia es una condición necesaria pero no suficiente para la creatividad.

🡪Propuestas de Heurísticos:

1. Persona creativa: Se caracteriza por la fluidez mental o capacidad de generar un gran número de alternativas (no siempre válidas)
2. Persona inteligente: Se caracteriza por focalizar en cada situación la mejor alternativa disponible, sin que tenga una intervención propia.

PROPUESTAS:

* La creatividad es un subconjunto de la inteligencia.
* La inteligencia es un subconjunto de la creatividad.
* Creatividad e inteligencia son conjuntos superpuestos.
* Creatividad e inteligencia son conjuntos coincidencias (la misma cosa)
* Creatividad e inteligencia son conjuntos diferentes (cosas distintas)

1. **¿Cuál es la importancia de la creatividad para el desarrollo de trabajos innovadores?**

**R.** W. Gordon (1963) nos dice que es muy importante desarrollar la creatividad en los alumnos para que ellos se relacionen con cosas distantes para convertirlo en algo familiar, ir más allá de sus cosas habituales es decir situarse en una perspectiva muy alta creando de esta manera trabajos que vayan más allá de sus expectativas logrando con esto superar los retos propuestos por ellos mismos.

1. **¿Qué elementos tienen que considerar los maestros titulares para evaluar la creatividad de los alumnos ante los productos realizados en este evento?**

R. Sternberg (1977) nos dice que para poder evaluar la creatividad de los alumnos es necesario tomar en cuenta factores como:

* Como recoge la información dada
* Como elabora las actividades
* Las herramientas que utiliza
* Como entrega la información dada
* Originalidad
* Fluidez