

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD DESDE EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO DE LA IEM CHAMBÚ SEDE SANTA CLARA

Angela Daniela Meneses Quitiaquez

José Luis Jaramillo Díaz

Universidad de Nariño

Licenciados en Informática

angedani92@gmail.com

jolujd090@live.com

Abstract

The present research has as objective the construction of a didactic proposal aimed at promoting the development of creative thinking, which proposes activities that allow to the student to improve the knowledge, providing spaces where they can learn independently, favoring critical thinking and so they can support their proposals in a creative way, all supported by the use of educational resources enclosed in an environment that favors the teaching - learning process.

The research has a qualitative approach, which searched an appropriate way for the teacher can interact with the student, through the use of appropriate teaching strategies to provide a conducive environment where the student can develop and demonstrate the skills.

The purpose of this proposal is to develop creativity in students, for which was taken as a reference the application of a validated creativity

test, in this case, was chosen the figurative test of the Creative Thinking test Torrance, in order to measure the levels in each of the factors that compose the creativity and thus determine in which of them there are more difficulties and in this way propose strategies to strengthen them.

This research was carried out with 22 students of fifth grade of the Institución Educativa Municipal Chambú, Santa Clara center, with whom was developed the didactic construction aimed at promoting in them the creativity through the area of technology and informatics making use of educational resources taking into account the identified needs.

After the implementation and the development of a series of activities in a piloting that was done within the educational establishment with the students, was evidenced an improvement in the levels of creativity in small traits. It can be deduced that this proposal is an important starting point for implementing in the classroom and continuing with the process to rescue creativity in students.

Resumen

El trabajo de investigación tuvo como objetivo, la construcción de una propuesta didáctica orientada a promover el desarrollo del pensamiento creativo, la cual plantea actividades que le permiten al estudiante afianzar sus conocimientos, brindando espacios donde puedan aprender de manera autónoma, favoreciendo el pensamiento crítico y así puedan sustentar sus propuestas de forma creativa; todo esto apoyado mediante el uso de recursos educativos enmarcados en un ambiente que favorezca el proceso de enseñanza - aprendizaje.

La investigación tiene un enfoque cualitativo, donde se buscó la manera adecuada que el docente pueda interactuar con el estudiante,

mediante el uso de una metodología adecuada que permita brindar un ambiente propicio para que el estudiante pueda desarrollar y demostrar sus habilidades.

El propósito de esta propuesta es desarrollar la creatividad en los estudiantes, en primera instancia se tomó como referencia la aplicación de un test de creatividad validado, para ello se precisa la prueba figurativa del test de Pensamiento Creativo de Torrance, con el fin de medir los niveles en cada uno de los factores que componen la creatividad y así determinar en dónde se tiene más falencias y de este modo plantear estrategias para fortalecerlos.

Esta investigación se llevó a cabo con 22 estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Municipal Chambú sede Santa Clara, con quienes se desarrolló la construcción didáctica encaminada a promover en ellos la creatividad a través del área de tecnología e informática haciendo uso de recursos educativos a partir de las necesidades identificadas.

Luego de la puesta en marcha y el desarrollo de una serie de actividades, en un pilotaje que se desarrolló dentro del plantel educativo con los estudiantes, se evidenció un mejoramiento en los niveles de creatividad en pequeños rasgos, por lo cual se puede deducir que esta propuesta es un punto de partida importante para implementarse en el aula y continuar con el proceso para rescatar la creatividad en los estudiantes.

El discurso sobre creatividad no puede ser reducido a un atributo de nuevo o novedoso, en realidad este es un aspecto que tiene cabida en la vida de los seres humanos desde el origen de los tiempos. La creatividad ha sido un factor que ha brindado una capacidad

transformadora para el desarrollo de la civilización, todo se remonta a la época ancestral, donde emergieron ideas ingeniosas para la supervivencia y nació el interés de atender las diferentes necesidades que se venían presentando, desde ese momento las ideas no han dejado de surgir porque la evolución es constante y a través del tiempo han surgido nuevas necesidades y problemáticas que requieren de gran capacidad creativa para poder solventarlas. Es ahí donde la creatividad ha sido el principal motor del progreso social. En palabras de (Cabezas Sandoval, 1993) “La creatividad no es, pues, una cuestión puramente académica y teórica, sino sumamente vital y práctica” (pág. 23).

A partir del proceso de observación directa en el aula de clases en el marco del desarrollo de la práctica docente en el programa de Licenciatura en Informática en la IEM Chambú sede Santa Clara, con la realización de la Prueba figurativa del test del pensamiento creativo de Torrance, 1974, (Prieto, López, Ferrándiz, & Bermejo, 2003). Se logró evidenciar que en los primeros años de escolaridad los estudiantes poseen un gran potencial de creatividad, el cual se ve reflejado en su iniciativa, motivación y afán por aprovechar al máximo los recursos que tienen a su disposición para satisfacer su curiosidad. Esto con el fin de conocer, descubrir y crear algo que para ellos es novedoso.

Infelizmente en la mayoría de los casos la creatividad que muestran los niños al iniciar su vida escolar, poco a poco se va perdiendo. Según la Licenciada (Panzeri, 1998) basada en diversos estudios de investigación expresa que: “Se ha visto que hacia los 5 años de edad el porcentaje de niños creativos alcanza el 90%, pero hacia los 7 años sólo encontramos el 10%, lo cual va disminuyendo escalofriantemente hasta llegar al 2% a los 45 años”. (pág. 22). Gran parte de la responsabilidad que esto se presente, recae en nuestro sistema educativo, Sir Ken Robinson uno de los mayores expertos en el desarrollo de la creatividad y la innovación afirma:

Los niños arriesgan, improvisan, no tienen miedo a equivocarse; y no es que equivocarse sea igual a creatividad, pero sí está claro que no puedes innovar si no estás dispuesto a equivocarte, y los adultos penalizamos el error, lo estigmatizamos en la escuela y en la educación, y así es como los niños se alejan de sus capacidades creativas. Robinson citado por (Rius, 2015, pág. 15)

Todo esto ocasiona que los niños limiten su capacidad de generar ideas y no consigan expresarse libremente, originando situaciones negativas dentro del aula de clase como la disminución de la participación y la motivación, lo que ocasiona que los trabajos y talleres elaborados por los estudiantes sean desarrollados únicamente con el objetivo de cumplir con sus deberes escolares y obtener una buena nota sin que sientan interés alguno por lo que están haciendo, Petra M. Pérez dice

Luego en el ámbito profesional, se pide gente creativa, innovadora, emprendedora, que piense, que tenga ideas originales, que busque soluciones propias; y los alumnos de buenas notas no saben hacerlo porque, en la escuela, que es donde ellos eran buenos, les daban la solución que seguir y lo que primaba era hacer las cosas cómo les decían, de una única manera, sin pensar diferente. Pérez citada por (Rius, 2015, pág. 17)

Al respecto se reluce que en algunos casos no se logra un verdadero aprendizaje, porque formar como bien se sabe, no significa acumular información y conocimiento sino más bien se necesita que las personas desarrollen habilidades y capacidades para un buen desempeño profesional.

Basados en el precedente, se consideró necesario implementar estrategias que promuevan en los estudiantes la generación de ideas

innovadoras, en donde los niños cultiven su formación sin el temor a equivocarse y donde puedan generar y plantear diferentes ideas para la solución de los problemas.

Por esta razón, es de vital importancia promover la creatividad innata en los niños, por lo tanto, se debe alcanzar el máximo provecho a ese potencial creativo que ellos poseen. De esta forma, el área de tecnología e informática debe estar orientada a despertar la curiosidad e incentivar a los niños para que fortalezcan su creatividad a través del desarrollo de las actividades académicas haciendo uso de los diferentes recursos y herramientas de aprendizaje que ofrece esta área, todo esto combinado con un ambiente propicio en donde tengan la posibilidad de expresar sus capacidades, su ingenio, sin ningún tipo de prohibición o limitación, buscando incentivar el despertar de la imaginación y creatividad, y así permitirle al estudiante acercarse a realidades que en condiciones normales no lo podrían hacer.

La principal razón de esta investigación estuvo ligada a desarrollar estrategias de enseñanza empleadas en el área de tecnología e informática, con el fin de promover la creatividad en los estudiantes para que se genere un aprendizaje significativo, puesto que al realizar actividades propias de la asignatura, los niños simplemente siguen las directrices e instrucciones que el docente le brinda limitando su creatividad, es aquí donde se falla, puesto no se les brinda la oportunidad de desarrollar el potencial creativo que poseen, lo que conlleva a caer en la monotonía, que según Castro,

Un problema actual en los salones de clases es la monotonía, es una acción que se practica cotidianamente o en su mayoría de los casos, que se encarga de producir pensamientos negativos en el alumno como ‘ya no quiero ir a la escuela’, ‘¿otra vez lo mismo y ¿porque no?’, hasta puede ser causa de la deserción escolar que también es un problema de carácter educativo que afecta a la

sociedad. La monotonía es causante de diversos problemas educativos como la falta de motivación, desinterés, etc. (Castro, 2013, pág. 17)

De manera que los niños pierden la atención, hecho que repercute en la poca capacidad para asimilar y comprender lo que se le enseña.

En consecuencia, se pretendió propiciar ambientes de aprendizaje enriquecidos por recursos educativos que sean significativos tanto dentro como fuera del aula y que se constituyen en oportunidades para desarrollar la creatividad en función de las problemáticas de vida que hay en su contexto, involucrando al estudiante en el proceso de formación y brindándole la oportunidad de poder interactuar con el medio, el tiempo y el espacio.

Como referentes teóricos para la consecución de este proyecto se tuvo en cuenta a varios autores expertos en el tema, el más representativo de ellos define a la creatividad así, "la creatividad no es una cualidad o destreza cuasi mística; tampoco es una cuestión de talento natural, temperamento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar". (De Bono, 1994, pág. 66)

Con esto se podría decir que la creatividad es algo que se puede aprender, desarrollar y aplicar en diferentes ámbitos de la vida cotidiana, además es necesaria para cambiar, mejorar y abrir nuevos horizontes que permite sesgar a una vida divertida e interesante, evitando así a una rutina enfocada únicamente en la repetición, en afinidad a lo manifestado y reconociendo que la escuela es el lugar donde más tiempo pasan los niños, siendo así, se discurre que el sistema educativo es el medio más propicio para desarrollar la capacidad creativa teniendo en cuenta que la infancia y la adolescencia son las etapas donde el ser humano llega a un alto grado de receptividad frente a estas actitudes.

Algunos investigadores consideran que la relación entre la educación y la creatividad es muy compleja y posiblemente contradictoria, puesto que dentro del sistema educativo se afirma la importancia que tiene la educación para fomentar la creatividad, al mismo tiempo en las escuelas se impone a los estudiantes un currículo tradicionalista que representa un obstáculo para el desarrollo de la misma.

Si bien puede ser cierto como afirman algunos autores, que “un currículo que se impone o se prescribe puede matar la creatividad, también lo es que saber lidiar con las dificultades y los obstáculos del currículo es una forma excelente de ejercer la creatividad” (Ibarretxe, Alsina, Díaz, & Giráldez, 2009, pág. 170). Entonces se puede decir que un docente ejerce la creatividad desde el momento en que prepara sus clases hasta su ejecución y valoración, reduciendo así una forma de expresar su originalidad.

La creatividad debe ser desarrollada y fortalecida a través de un proceso educativo vivencial y reflexivo, ejerciendo así con responsabilidad y compromiso su función formativa. La escuela debe estar encaminada a la transformación de la posición pasiva del estudiante, por una actitud activa, crítica y exploratoria, donde se haga un uso eficiente del conocimiento.

Cuando un alumno se mueve libremente, la motivación de las niñas y los niños es mayor que con otro tipo de metodología más cerrada. El hecho de tomar sus propias decisiones respecto a las tareas, el poder organizarse como quieran, el controlar el tiempo y el espacio, entre otros, es más atractivo y motivante. (Blández, 2000, pág. 26)

Es decir, los estudiantes se motivan más en un ambiente escolar donde pueden expresar sus opiniones libremente, realizar actividades de

su interés sin tener que cumplir con instrucciones mecanizadas y donde el docente se constituye como una figura de autoridad sin llegar al autoritarismo.

Teniendo en cuenta lo anterior, el docente debe preocuparse por crear ambientes óptimos que generen procesos de enseñanza y aprendizaje pertinentes. Además, si este se encuentra entusiasmado y animado, proyectará una imagen de motivación hacia los niños lo cual se verá reflejado en las actitudes y comportamientos de los mismos durante el proceso educativo.

Un aspecto importante para incentivar la motivación en los niños es el juego, "Creatividad es probar cosas nuevas, transformar, remodelar, rebasar la realidad, viajar al mundo de los sueños y de las fantasías. Eso mismo connota el juego" (Rodríguez & Ketchum, 2007, pág. 40). De ahí que el juego y la creatividad están ligados a la acción del descubrimiento que le permite la generación de nuevas ideas, o modificar ideas existentes para formar otras nuevas y así llegar a la resolución de problemas.

Es truncado no hablar de juego cuando se habla de creatividad, porque este es el primer desafío al que se enfrenta el ser humano durante la infancia. En el juego hay imaginación y fantasía ya que el niño tiende a alterar su realidad con situaciones ficticias.

Por medio del juego los niños dejan a un lado su actitud pasiva transformándose en seres activos, alegres e imaginativos, por lo que este se convierte en un incentivo para ellos en el desarrollo de la creatividad, en el juego el niño explora, piensa, dialoga, siente, crea, construye y representa personajes de ficción; les permite un descanso mental, ante la fatiga ocasionada por el trabajo intelectual realizado en la escuela, habilitando reanudar sus actividades con mayor entusiasmo.

Para reforzar la motivación es importante que los niños manipulen diferentes recursos educativos los cuales enriquecen la clase.

Recurso educativo es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos. (Marqués, 2000, pág. 16)

Por lo tanto, un recurso educativo es cualquier instrumento u objeto que, sin ser diseñado específicamente para el aprendizaje, mediante su manipulación, observación o lectura, ofrece la oportunidad no sólo de informar, sino también de aprender, haciendo parte del proceso educativo y a su vez cumpliendo con la función de conducir el aprendizaje en los estudiantes.

Es importante también reflexionar desde la condición docente sobre las características particulares de los estudiantes destinatarios de la enseñanza, sobre el compromiso y responsabilidad de educar. Todo docente debe tener dominio de los contenidos, una clara planeación del proceso educativo y una precisa estructuración de la evaluación de los aprendizajes.

Caries Monereo (2001), identifica y explica algunas características de los estudiantes de hoy:

(...) manejan una variedad de recursos para obtener información: páginas webs, discos rígidos, teléfonos celulares, comunidades virtuales, etcétera; utilizan y decodifican diferentes tipos de lenguaje que, además, no se presentan secuencialmente, sino en forma simultánea, como animaciones, fotografías, gráficos,

textos, hipertextos; crean nuevas producciones a partir de partes de otros productos (copiar-pegar); respecto del conocimiento, son relativistas por excelencia; por un lado, porque la web se actualiza permanentemente, y por el otro, porque toda información es considerada válida". Citado por (Anijovich & Mora, 2009, pág. 29)

Al mismo tiempo que se estudian las posturas de los estudiantes frente al aprendizaje, se puede examinar técnicas y enfoques encaminados a los tipos de pensamiento que requieren. Las estrategias que se encuentran descritas a continuación son aplicables en cualquier momento de la clase sin importar el estilo de aprendizaje que predomina en los estudiantes, la aplicación de éstas depende mucho de la percepción del docente respecto a su grupo y de la información y contenidos a tratar.

Lo anterior está inmerso dentro de una propuesta didáctica, la cual es un instrumento elaborado para guiar el trabajo del aula, Gonzales García, considera que,

La propuesta didáctica plantea la construcción de prácticas educativas innovadoras para el abordaje de los contenidos con un énfasis lúdico que faculte al alumno para el autoaprendizaje. Se reconoce al docente como un actor del proceso educativo con habilidades para guiar y encauzar a los alumnos, para que ellos generen su propio aprendizaje, de ahí que hoy en día se le atribuye al quehacer docente actividades como tutoría, enseñanza, guía, investigación, administración, certificación del aprendizaje, desarrollo e incorporación de nuevas estrategias que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. Citado por (Márquez, López, & Pichardo, 2008, pág. 68)

Todo esto realizado por el propio docente a cargo de la clase o especialistas en educación, quienes se encargan de seleccionar y organizar

los contenidos curriculares y las estrategias pedagógicas, para que la labor escolar resulte beneficiosa.

La investigación realizada cumple con un enfoque cualitativo, para ello se buscó se estudió un hecho social dentro de un plantel educativo, se estableció las características del desarrollo de actividades que promueven la creatividad, creando espacios ideales donde los estudiantes puedan adquirir habilidades y destrezas necesarias para la resolución de problemas orientados al área de estudio.

Se enmarca en el paradigma socio-crítico, puesto que el trabajo que se realizó en la Institución Educativa Municipal Chambú sede Santa Clara, tuvo la intención que todas las personas involucradas en este proyecto se comprometan a que esta idea no sólo resulte en un plano netamente pedagógico, sino que también todos los miembros conciban un factor de cambio y aporte social.

Se aplica un tipo de investigación descriptiva, el cual se enfoca en la realidad de los hechos y características esenciales.

El análisis de la información se realizó a partir de la observación directa, entrevistas a docentes y estudiantes y la aplicación de la prueba figurativa del test de Pensamiento Creativo de Torrance para medir el nivel de creatividad de los niños del grado quinto pertenecientes a la Institución Educativa Municipal Chambú sede Santa Clara.

Torrance (1974) siendo el creador de esta prueba, explica: “este test permite obtener unas puntuaciones cuantitativas y cualitativas referidas a las características de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración” Citado por (Prieto, López, Ferrándiz, & Bermejo, 2003, pág. 203). Tras el desarrollo de este test, su valoración fue dada teniendo en cuenta los componentes de originalidad en su

desarrollo y en el tipo de respuestas dadas, fluidez a través de la medida del número de respuestas que el estudiante brindó, flexibilidad frente a la variedad y adaptación en sus respuestas y por último la elaboración donde se observó los detalles que ellos tuvieron para pulir su trabajo.

La aplicación de estas técnicas e instrumentos de recolección de información tuvieron como finalidad caracterizar la población objeto de la investigación, identificar las estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes para promover la creatividad en los estudiantes en el área de tecnología e informática, establecer los lineamientos curriculares que soportan el área y determinar los recursos tecnológicos y didácticos que se están utilizando en el proceso de enseñanza.

Teniendo en cuenta los aspectos anteriores, la propuesta didáctica está centrada en la escuela activa, según Dewey, la escuela es una sociedad viva, por lo tanto, hay que preparar al estudiante para afrontar diferentes situaciones que se le presenten en su contexto, para que de esta forma se familiarice con el medio social.

Montessori plantea que, se debe transmitir al niño la idea que es capaz de actuar autónomamente, sin necesidad que esté acompañado siempre de un adulto, adquiriendo capacidades que les permita ser creativos y autónomos.

La Escuela Activa se caracteriza por ser el escenario de la acción, la libertad, el trabajo y sobre todo por la formación de estudiantes autónomos, críticos y creativos, porque son ellos los encargados de investigar y procesar la información, adquiriendo responsabilidad en el desarrollo de sus actividades, cambiando el paradigma del que el único que sabe es el docente, quien en ésta metodología cumple con el papel de guía en el proceso educativo.

Con la escuela activa se pretende dejar atrás la escuela tradicional.

Para evidenciar la efectividad de la propuesta didáctica se realizó sesiones en las cuales se trabajaron diferentes actividades lúdicas y juegos educativos, ejecutados en distintos espacios de la institución. En un inicio los estudiantes se mostraron pasivos, introvertidos y poco participativos en el transcurso de la clase; frente a las actividades libres se observó complicación para actuar y desenvolverse, en varias ocasiones dedicaron su tiempo a pedir ideas o copiarlas a sus compañeros; se les dificultó participar con opiniones propias y originales, además los estudiantes al igual que la docente relacionaron que todas las actividades que se programaron para su desarrollo, serían llevadas a cabo en el aula de informática y que todas implicarían el uso del computador, por el contrario se hizo uso de ésta sólo en la última sesión.

Las actividades que se desarrollaron fueron estructuradas con la intención de permitirles a los estudiantes aprender de manera divertida, espacios democráticos que fomentaron la participación activa y la heterogeneidad de ideas, y así estimular el pensamiento creativo en cada uno de ellos.

Al finalizar este proceso se consideró conveniente realizar nuevamente la Prueba figurativa del Test de pensamiento creativo de Torrance y de esta manera verificar la factibilidad de la propuesta. En este sentido los resultados que arrojó la aplicación de esta prueba tuvieron ligeras mejorías en cada uno de los factores que componen la creatividad, comparando los resultados obtenidos inicialmente se puede apreciar que los porcentajes subieron favorablemente en cuanto nivel de creatividad.

Referencias Bibliográficas

Anijovich, R., & Mora, S. (2009). Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula. Buenos Aires: Aique grupo Editor.

Blández, A. (2000). programación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje. Barcelona: INDE Publicaciones.

Cabezas Sandoval, J. (1993). La creatividad: teoría básica e implicaciones pedagógicas. Salamanca: Librería Cervantes.

Castro, J. (2013). La monotonía un problema común en un salón de clases. En Educación, 11(2), 16-18.

De Bono, E. (1994). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Barcelona: Paidós.

Ibarretxe, G., Alsina, P., Díaz, M., & Giráldez, A. (2009). 10 ideas claves. El aprendizaje creativo. Barcelona: Grao.

Marqués, P. (2000). Los medios didácticos. SEP. Planeación didáctica con TIC, 5(2), 5-24.

Márquez, F., López, L., & Pichardo, V. (2008). Una propuesta didáctica para el aprendizaje centrada en el estudiante. Revista Apertura, 14(3), 66-74.

Panzeri, M. V. (1998). ¿A mayor edad, menor creatividad? Revista Educar Hoy, 4(2), 20-22.

Prieto, D., López, O., Ferrándiz, C., & Bermejo, R. (2003). Adaptación de la prueba figurativa del test de pensamiento creativo de Torrance en una muestra de alumnos de los primeros niveles educativos. Revista de

Investigación Educativa, 21(1), 201-2013.

Rius, M. (2015). ¿La escuela mata la creatividad? La vanguardia, 13(2), 15-19.

Rodríguez, M., & Ketchum, M. (2007). Creatividad en los juegos y juguetes. México: Pax México.