

Práctica pedagógica para el desarrollo de la creatividad y la innovación en segundo grado de básica primaria

Pedagogical practice for the development of creativity and innovation in second grade of primary basic

Lady Yuley Ávila Pallares¹

¹ Maestría en Práctica Pedagógica, Universidad Francisco de Paula Santander, Cúcuta, Colombia.

Fecha de recibido: 18 de julio de 2016
Fecha aprobación: 3 de noviembre de 2016

RESUMEN: esta investigación de tipo mixto, indagó sobre las prácticas pedagógicas de los docentes para el desarrollo de la creatividad y la innovación en el grado segundo de la Institución Educativa Colegio Municipal Aeropuerto de la ciudad de Cúcuta. Para ello se apoyó en la Teoría de la Creatividad Sociocultural definida por el Dr. De Prado (2011); el procedimiento metodológico que permitió indagar sobre estas prácticas se soportó en dos técnicas de recolección de la información como son el cuestionario y el grupo focal, este primero realizado a los 5 docentes y el grupo focal a 10 estudiantes, dos de cada curso de segundo grado.

El estudio estuvo dividido en 4 dimensiones: Dimensión 1. Entorno Educativo, Dimensión 2, Interacción con el estudiante, Dimensión 3. Metodología y Dimensión 4. Aprendizaje, donde en cada una se denotaron falencias en cuanto a las prácticas pedagógicas de los docentes y su interés por el desarrollo de la creatividad e innovación en sus estudiantes.

Palabras claves: Prácticas Pedagógicas, Creatividad, Innovación y Estrategias.

ABSTRACT: This mixed type investigation enquired the pedagogical practices of teachers for the development of creativity and innovation in the second grade of the Municipal School Educational Institution Airport of the city of Cúcuta. For this, he used the Theory of Sociocultural Creativity defined by Dr. De Prado (2011); The methodological procedure that allowed to inquire about these practices was supported by two techniques of getting data such as the questionnaire and the focus group, this first carried out to the 5 teachers and the focus group to 10 students, two of each second grade course.

The study was divided into 4 dimensions: Dimension 1. Educational Environment, Dimension 2, Interaction with the student, Dimension 3. Methodology and Dimension 4. Learning, in which you will see weaknesses regarding to the pedagogical practices of teachers and their interest in the development of creativity and innovation in their students.

Keywords: Pedagogical Practices, Creativity, Innovation and Strategies



1. INTRODUCTION

Acercarse con una visión crítica al estado de la creatividad en los niños de primaria es conocer como son las prácticas de los docentes dentro del aula de clases e indagar sobre las actividades que buscan favorecer el pensamiento creativo e innovador, también desde los planes y programas de estudio se pueden desarrollar objetivos y actividades que estimulen estas prácticas.

Es por ello que el presente trabajo se basó en la importancia que tienen las prácticas pedagógicas en el desarrollo de la creatividad e innovación de los niños del grado segundo de primaria. Para dar sustento a esta idea, se realizó la investigación con el objeto de indagar las prácticas de los docentes de estos grados y formular estrategias de mejoramiento.

Desde los diferentes enfoques que le dan los autores a la creatividad e innovación, se planteó una definición que reúne estas características: la creatividad es un factor sociocultural, transformadora del ser en un proceso cognitivo para la generación y el desarrollo de ideas originales o con un valor agregado, es además una actitud para formar combinaciones de la realidad y algo de la imaginación.

El análisis de las prácticas pedagógicas de los docentes, permitió definir el rol del docente creador, el cual debe tener una idea clara de que es creatividad y la importancia de la misma; convertir el aula de clases en un escenario para la imaginación y la

creatividad; de las pequeñas cosas puede salir grandes cosas. De la Torre (1987)

En esta investigación de tipo mixto, se estableció el análisis y los instrumentos dividido en por cuatro dimensiones tomadas como referencias del modelo de las 4 P's publicado por Mel Rhodes en 1961 como una guía de análisis de la creatividad; más adelante Paulo Benetti (s,f) las menciona como Dimensiones de la creatividad en su artículo titulado "Facilitación de la creatividad y la innovación" y las define como la mejor manera de utilizar en el día a día la creatividad, para el desarrollo de la investigación, estas dimensiones se adecuaron al contexto.

La dimensión Personas se enunció como la Interacción con el estudiante, se trabajó en el entorno educativo y se utilizó en los dos instrumentos de recolección de la información y posteriormente en el análisis; la dimensión Procesos se denota como Metodología, es donde el docente despliega actividades para el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes; la tercera dimensión Place o ambiente, se denominó como Entorno educativo, la Institución Educativa es el entorno donde está inmerso toda la comunidad educativa y es allí donde se desarrolla la creatividad docente y por último, la dimensión Producto llamado Aprendizaje, es el logro de la educación con las habilidades y competencias para formación del niño.

En el desarrollo de la investigación, como primer capítulo se caracterizó el problema de investigación, la formulación y por ende los objetivos, donde se planteó como objetivo

general Indagar las prácticas pedagógicas de los docentes para el desarrollo de la creatividad y la innovación en el grado segundo de la Institución Educativa Colegio Municipal Aeropuerto de la ciudad de Cúcuta.

El horizonte teórico se dividió en estado del arte, donde se analizaron investigaciones pertinentes al tema de creatividad e innovación desde el ámbito internacional hasta el local; en los referentes teóricos se tomaron diferentes autores para llegar a la idea de tratar un enfoque desde la Teoría de la Creatividad Sociocultural definida por el Dr. De Prado (2011) “Se trata de una creatividad basada en la participación y comunicación interpersonal e intergrupal” (p. 102) de acuerdo también al entorno educativo, por último, en el marco legal se enuncia las leyes y decretos con respecto al tema de educación y la enseñanza de la creatividad.

En la parte metodológica se analiza el tipo de investigación y se enuncia como mixta, ya que utiliza estrategias múltiples para el desarrollo de la investigación, se toma la población y una muestra de 5 docentes del grado segundo y 10 estudiantes de los cinco cursos, en los cuales se trabajaron dos instrumentos de recolección de la información como el cuestionario, utilizado en los 5 docentes, y el grupo focal utilizado con los 10 niños.

La parte cuantitativa y cualitativa de la investigación se puede ver en el Análisis e interpretación de datos, a nivel cuantitativo está el análisis del cuestionario, desarrollado por los docentes, a nivel cualitativo está el grupo focal enfocado a los 10 estudiantes del grado segundo con el objeto de determinar cómo se estimula la creatividad e innovación

a través de las prácticas pedagógicas de los docentes.

En la discusión, se enunciaron los hallazgos más importantes de los resultados de los dos instrumentos de recolección, además se relacionaron con los objetivos y los referentes teóricos, dando lugar a una explicación basada en la relación entre las prácticas pedagógicas y el desarrollo de la creatividad y la innovación en los estudiantes del grado segundo de la institución.

Las conclusiones y recomendación se dieron de acuerdo con los resultados obtenidos en el análisis y la discusión, además se plantearon estrategias pedagógicas que fortalecieran el desarrollo de la creatividad e innovación en los estudiantes.

MÉTODO

Tipo de investigación La presente investigación fue un modelo mixto, de acuerdo con Driessnack, Sousa y Costa (2007) citado por (Pereira Pérez, 2011) afirma que “(...) los métodos mixtos se refieren a un único estudio que utiliza estrategias múltiples o mixtas para responder a las preguntas de investigación y/o comprobar hipótesis” (p 3). En cuanto a la triangulación estos autores señalan “Se refiere a la convergencia o corroboración de los datos recolectados e interpretados a respecto del mismo fenómeno” (p. 4)

Otros autores como Chen, (2006) y Johnson et al. (2006) citados por (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010) definen este método como “Los métodos de investigación mixta son la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más

completa del fenómeno” (p. 546). Es por ello que en esta investigación se utilizó este método ya que se tomaran para indagar las prácticas pedagógicas de los docentes para el desarrollo de la creatividad y la innovación con los niños de segundo grado, utilizando método de muestreo cuantitativo para tomar la muestra de los estudiantes y cualitativo no probabilístico para el muestreo de los docentes.

Diseño de la investigación. De acuerdo con el tipo de investigación mixta, el diseño es exploratorio comparativo, según Hernández Sampieri et al., (2010) este diseño implica una primera fase o fase inicial de recolección y análisis de información cualitativa seguida de una segunda fase donde se recogen datos cuantitativos.

Las modalidades de este diseño, se refieren a las fases de recolección y análisis de datos, se escogió la comparativa de acuerdo al desarrollo de la investigación planteados, en una primera fase se recogen y analizan datos cualitativos con el objeto de explorar el fenómeno y así generar la base de datos, luego se procede a la recolección de datos cualitativos, tomándose en cuenta los resultados de la primera fase, los hallazgos de las dos fases se comparan e integran en los resultados y conclusiones del estudio.

Población. El universo poblacional de esta investigación está conformado por 25 docentes de básica primaria y 180 niños de segundo grado divididos en 5 cursos, cada uno de estos con 36 niños matriculados en el año escolar 2019 de la Institución Educativa Colegio Municipal Aeropuerto de la ciudad de Cúcuta.

Muestra. A partir de la población, se seleccionó una muestra de tipo no probabilístico (parte cualitativa), teniendo en cuenta que, “... la elección de los elementos depende de razones relacionadas con las características de la investigación” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010) conformada por cinco docentes de básica primaria de los grados de segundo primaria de la Institución Educativa y 2 niños de cada grupo con formula (parte cuantitativa). En total fueron cinco docentes y 10 niños.

La recolección de los datos se realizó a partir de dos instrumentos: Cuestionario y el Grupo focal, aplicadas a los cinco docentes y dos estudiantes de cada curso del grado 2° en su ambiente natural del aula de clases; todo esto con el fin de alcanzar los objetivos planteados. A continuación, se describe cada técnica:

El cuestionario base, se realizó con el fin de conocer a profundidad las percepciones y conocimientos del tema y la aplicación de este en su práctica pedagógica. Fue aplicada a los 5 docentes del grado 2° de la Institución Educativa. La validación de este instrumento se realizó a tres jurados, donde se daba a conocer el objetivo general del proyecto, y luego se solicitaba una recomendación: ¿Está bien hecho, está mal formulado, que nos sugiere? (anexo A y B)

Grupo focal: Hyman korman (1986) citado por (Aigner , 2002) define los grupos focales como “una reunión de un grupo de individuos seleccionados por los investigadores para discutir y elaborar, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación” (p. 2) donde se hace una participación dirigida y

unas conclusiones producto de la interacción y participación de los integrantes del mismo (Aigner, 2002). (Anexo C) anterior instrumento fue aplicado a dos estudiantes de cada curso del grado segundo, para un total de diez niños.

Para el análisis de estos instrumentos se utilizaron dos programas:

ATLAS. Ti: es un programa de análisis cualitativo asistido por computadora con el cual el investigador puede asociar códigos o etiquetas con fragmentos de texto, sonidos, imágenes, dibujos, videos y otros formatos digitales que no pueden ser analizados significativamente con enfoques formales y estadísticos; buscar códigos de patrones; y clasificarlos (Lewis, 2004; Hwang, 2008) citados por (Gallardo Echenique, 2014)

Software SPSS es un formato que ofrece IBM para un análisis completo. SPSS es un software popular entre los usuarios de Windows, utilizado para realizar la captura y análisis de datos para crear tablas y gráficas con data compleja, también es conocido por su capacidad de tratar grandes volúmenes de datos y es capaz de llevar a cabo análisis de texto entre otros formatos más. (QuestionPro, s.f)

DISCUSIÓN

El presente estudio pretendió Indagar las prácticas pedagógicas de los docentes para el desarrollo de la creatividad y la innovación en el grado segundo de la Institución Educativa Colegio Municipal Aeropuerto de la ciudad de Cúcuta, con una población de 25 docentes y 180 estudiantes de este grado.

Teniendo en cuenta la opinión de los docentes de acuerdo a su práctica pedagógica y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa se desarrolló del primer objetivo específico, el cual fue caracterizar las prácticas pedagógicas desarrolladas por los docentes, para este fin se usó como instrumento de recolección de información el cuestionario, validado por jurados (anexo D) y dividido en 4 dimensiones: Dimensión 1. Entorno educativo, Dimensión 2. Interacción con el estudiante, Dimensión 3. Metodología y Dimensión 4. Aprendizaje, usando la escala Likert con los ítems Nunca (1), Casi nunca (2), Algunas veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5)

La muestra usada fueron 5 docentes de los 5 cursos del grado segundo para el desarrollo del cuestionario, de los cuales 4 fueron del género femenino y 1 del género masculino en las edades entre 48 a 55 años, la media del tiempo total como docente estuvo en 26 años, el tiempo que llevan de laborar en la institución actual está en promedio de 11 años.

En relación a los estudiantes la muestra fue de 10 niños, tomando dos de cada curso, materializando el instrumento del grupo focal para el desarrollo del segundo objetivo específico: establecer la relación entre las prácticas pedagógicas y el desarrollo de la creatividad y la innovación en los estudiantes del grado segundo de la institución.

En este grupo se abordó el tema con la pregunta inicial: Si digo la palabra Creatividad, ¿Qué se te viene a la mente? donde ellos expresaron que es hacer algo y después de la muestra a los compañeros, el deporte, el juego, crear cosas y dibujar.

A continuación, se presentan los resultados más relevantes en el desarrollo de cada dimensión:

Dimensión 1 Entorno Educativo. En esta dimensión se dieron algunas contradicciones en los docentes con respecto a las actividades creativas e innovadoras en su entorno, el 100% respondió que si las considera importantes pero al responder si emprende actividades extracurriculares creativas, el promedio esta que nunca lo hacen, solo algunas veces buscan lugares diferentes al aula de clases y no aprovechan los espacios que la institución tiene como actos culturales e izadas de bandera; en cuanto a la organización y decoración del aula de clases solo algunas veces es acorde con el aprendizaje creativo de los niños. Se puede analizar que no se tiene claro el ambiente adecuado en un aula de clases para este grado y qué actividades son propicias para el desarrollo de la creatividad.

En este entorno, a los estudiantes se les pregunto sobre la reacción de los docentes cuando ellos o sus compañeros comenten un error, respondieron que se enoja, “Me dice que está mal y que vaya y o corrija, Se pone molesta y me dice que me porte bien en clase” en su mayoría los estudiantes se sienten cómodos en su salón de clases porque es grande y cómodo, a unos les gusta el salón por lo pequeño que es y cómodo; algunos docentes no hacen juegos o solos los hacen en educación física dejándolos jugar o dándoles cosas para que ellos mismos inventen sus juegos; en cuanto a la decoración del salón, la mayoría de estos no hay nada y en otros está decorado con globos, el horario y la Virgen María.

Según Piaget en la etapa del desarrollo del niño: Periodo concreto (Niños de 7-11 años) es importante ayudar a desarrollar su capacidad lógica y de razonamiento, también se le puede pedir que se plantee interrogantes y resolver situaciones. Se pueden utilizar actividades de juegos mentales o programas de estimulación cognitiva para niños.

Se puede analizar que hay relación entre las opiniones de los docentes y la de sus estudiantes en cuanto a que no realizan muchas actividades creativas, ni en el salón de clases ni fuera de él, además no utilizan los espacios educativos de la institución para la creatividad y la innovación, tampoco en la organización del aula de clases como primer enfoque creativo del entorno de los niños.

La teoría social de la creatividad de Amabile, T. en 1983, afirma que una característica importante es el grado en el cual los sujetos muy creativos se sienten influidos por factores sociales y ambientales. Por lo cual se puede afirmar que existen falencias en cuanto al entorno educativo en el que el niño este, el ambiente puede, así como beneficiar también perjudicar la creatividad de estos.

Dimensión 2. Interacción con los estudiantes. En esta dimensión se analiza la relación que tienen los docentes con sus estudiantes como la independencia cognitiva, el desarrollo de potencialidades, atención a las nuevas ideas de sus estudiantes, la forma de enseñar y como lo hace y a estimulación de actividades creativas e innovadoras.

Los docentes afirman que siempre promueven la independencia cognitiva (reproducción y búsqueda de nuevos conocimientos), pero se contradicen al decir que solo algunas veces es atendido el

desarrollo de las potencialidades de cada uno de los estudiantes al planear sus clases, pero casi siempre dicen estar atentos a las nuevas ideas creativas e innovadoras de los niños y las coloca en práctica, además casi siempre los estimulan a realizar este tipo de actividades.

Estas respuestas se contradicen con respecto a la dimensión 1 ya que afirmaron que nunca emprende actividades extracurriculares creativas con sus estudiantes y solo algunas veces aprovechan los espacios educativos para expresa la creatividad de sus estudiantes.

Con respecto a los estudiantes, se analizaron temas como lo que les gusta y no les gusta de su docente, el comportamiento de este, el trato con él y sus compañeros y si promueve el respeto y las nuevas ideas. Les gusta de su docente que les explica si no entienden, son amables y los corrige; por el contrario, lo que no le gusta a la mayoría es que los regañe, uno de ellos afirmó “Que diga palabras cuando está enojada con gestos, y nos grita”. En cuanto al estímulo o motivación para hacer cosas diferentes, los niños lo relacionaron con la participación en la clase, de levantar la mano para preguntar y dejarlo hablar; en el trato del docente dentro del salón de clase en general bueno, pero se pudo observar que también depende del temperamento del docente “Depende del clima y del día, a veces llega contenta a veces no tanto, si nosotros nos portamos bien ella también y si no hacemos las tareas nos pone 1 o 2, a una niña siempre le habla mal porque siempre se porta mal”.

En general los docentes promueven el respeto y la comunicación en el salón de clases y cuando el estudiante tiene una idea y la

comenta es escuchada y la respuesta puede ser sí o no por parte del docente.

Se puede analizar que, si está atenta a las preguntas e inquietudes e ideas de sus estudiantes, pero como se vio en preguntas anteriores poco las pone en práctica, al dejarlos opinar también desarrolla las potencialidades del niño y la independencia cognitiva, pero tienen que desarrollar más actividades creativas con los estudiantes poniendo en práctica estas ideas que se puedan desarrollar. En relación al trato del docente con el estudiante es importante tener en cuenta la afirmación de los niños de las malas palabras y los gritos por parte de su docente, no es bueno este entorno para una mente creativa y en desarrollo como es la de estos niños.

En cuanto a este tema la Teoría de la Creatividad Sociocultural citada para este proyecto definida por el Dr. De Prado (2011) afirma que la creatividad se contagia cuando esta es exaltada, se reconoce y se difunden sus logros en medios de comunicación dentro y fuera de las instituciones educativas; se puede apreciar que no se cumple la finalidad de esta teoría, en donde se estimule la imaginación del niño y no se tienen espacios donde se puedan mostrar los talentos ni permitir que el estudiante tenga ideas creativas e innovadoras.

Dimensión 3. Metodología. Los temas tratados en esta dimensión con los docentes es la persistencia de enseñar y el logro del desarrollo creativo a todos sus estudiantes, los planes de área, el desarrollo de estrategias para realizar proyectos creativos e innovadores, la relación y motivación con sus colegas y la investigación de nuevas formas de solucionar problemas.

En promedio los docentes afirmaron que casi siempre son persistentes en el aprendizaje de sus estudiantes y el logro de un desarrollo creativo, pero algunas veces sienten que son encasillados por los planes de área que manejan en la institución limitando los logros individuales de los niños; tres de los docentes afirmaron que casi siempre desarrollan estrategias para poner en marcha proyectos creativos e innovadores; a la hora de buscar formas de motivar a sus colegas, se ve una diferencia marcada entre el casi nunca (40%) y casi siempre (60%) esto evidencia que el trabajo en equipo es escaso; casi siempre los docentes investigan formas creativas e ingeniosas de solucionar problemas, lo que se relaciona en la persistencia del aprendizaje de sus estudiantes, logrando así nuevas estrategias para poner en marcha proyectos creativos e innovadores.

En general el ser encasillado por los planes de área de la institución para hacer ciertas actividades perjudica al docente y su práctica pedagógica en los proyectos creativos e innovadoras que son acordes para las edades de los niños, el trabajo en equipo y la motivación del mismo entra en discusión porque unos no están de acuerdo y otros sí, pero ante todo es persistente la formación del niño en el aprendizaje y la investigación de nuevas estrategias para la enseñanza y la solución de problemas, aunque en esto también hay discusión ya que no todos lo hacen.

Igualmente, a los estudiantes se les preguntó sobre qué cosas innovadoras hacen sus profesores en clase; son divertidas o aburridas las actividades que realiza; para una explicación el docente cuenta algo de su vida o algo chistoso; para enseñar en la clase que

más utiliza aparte del tablero y si permite que el estudiante escoja algunas de las actividades para realizar en clase.

En cuanto a las actividades, los niños afirman que son divertidas y las relacionan en general con la plastilina, colorear, dibujos y el área de artísticas; afirman también que el docente no relaciona lo que está explicando con algún ejemplo de su vida diaria que le pasó o algo chistoso; en las cosas que utiliza para la clase aparte del tablero, solo algunos utilizan el computador y el video been en su práctica, además el docente no permite que el estudiante escoja las actividades a realizar en clase.

Debido a lo anterior, no se denota que haya una práctica creativa, no hay actividades innovadoras, el estudiante no tiene la alternativa de escoger que actividades pueden y quieren realizar, en otras palabras, no se tiene en cuenta las ideas nuevas que el niño trae para una práctica creativa y la independencia cognitiva que el docente dice tener.

Retomando a Pérez Bertol & Córdoba Iñesta (2015) se puede inferir que los docentes carecen de un aula creativa, donde se desarrolla el currículo bajo la visión del pensamiento divergente, la creatividad, la práctica y el estudiante autónomo, basado también en el desarrollo de la sociedad y el individuo; se puede analizar que en estos cursos de segundo grado no se fomenta la autonomía del estudiante, las actividades de artística si están pero solo como materia y no como actividad general en todas las áreas y se analizó que el docente se sigue viendo como quien tiene el conocimiento y no como el guía, esto puede ser ya por el tiempo total como docentes, que en promedio está en 26

años, y siguen el mismo esquema que tienen hace muchos años sin innovar.

Dimensión 4. Aprendizaje. Los temas en esta dimensión para los docentes se relacionan con la atención que ponen a los contenidos, si son o no acogidos por sus estudiantes, cuando no lo son, toma diferentes estrategias de aprendizaje o realiza retroalimentación de las mismas; admiten o no que los niños escojan las actividades próximas a realizar.

Casi siempre es el promedio que afirman los docentes poner atención si son o no acogidos los contenidos de aprendizaje y solo uno de ellos afirmó que algunas veces pone atención a esto, pero solo algunas veces buscan estrategias de aprendizaje si no son acogidos estos contenidos, uno solo de los docentes afirma que siempre busca estrategias de este tipo; en cuanto a la retroalimentación que se realiza después de cada aprendizaje, los docentes afirman que casi siempre lo hacen, pero solo algunas veces buscan otras estrategias de enseñanza, quiere decir que no se termina el proceso de aprendizaje, se contradicen al decir que casi siempre cambian las estrategias de trabajo si los resultados no son positivos; se evidenció que los docentes no dejan que sus estudiantes escojan las actividades próximas a trabajar, las respuestas están en nunca y casi nunca.

A pesar de estas ideas de los docentes, se sigue notando que no hay actividades creativas, ellos mismos afirman que no se les permite a los niños escoger algunas actividades, limitando así la independencia cognitiva y además se puede analizar que no se completa el proceso cuando no son acogidos los contenidos.

Por lo que se refiere a los estudiantes, los temas corresponden a como ellos acogen mejor los contenidos, si es mejor el aprendizaje en casa o con el docente, la nota es solo de 1 a 5 o de que otra manera les califica, el docente utiliza cuentos cuando quiere que aprenda algo; como aprende mejor si en grupo o individual y por último si utiliza asesorías de tareas para reforzar los contenidos.

Como resultado a estas preguntas, los niños afirman aprender más con la explicación del docente, además de la numeración para dar una calificación también utilizan los chulitos, las caritas y algunas veces las felicitaciones por el buen trabajo; en relación a los cuentos, estos son utilizados en áreas como lengua, sociales y naturales, hacen lecturas y en ocasiones preguntas con respecto al cuento; el trabajo en grupo es la mejor forma de aprender los contenidos, pero algunas veces prefieren estar solos; las ayudas son importantes para que queden bien acogidos los contenidos de aprendizaje y se puede observar que los niños si utilizan las asesorías de tareas para tal fin.

Con relación a esto, Sternberg, R. y Lubart, J. (1991) en su Teoría de la Inversión consideran la creatividad como la clave del pensamiento productivo y que este tipo de pensamiento compuesto por tres niveles, en los cuales y según los resultados se evidencian falencias: en primer lugar no se considera el cambio de estrategias cuando no son acogidos los conocimientos por el estudiante; en segundo lugar no hay actividades creativas ni en el salón ni fuera del mismo y por último el estudiante en ningún momento toma decisiones de escoger las actividades que quieren hacer

como parte de un pensamiento creativo y crítico.

Esta teoría afirma que se percibe la creatividad como el producto de un conjunto de estrategias que las personas utilizan para razonar, solucionar problemas, tomar decisiones y dar significado y sentido a la vida. (Fernández y Peralta, 1998), por lo cual los docentes en general están bloqueando la creatividad de los niños.

ESTRATEGIAS

Tomando una definición del marco teórico de la presente investigación, se cita a De la Torre (2000) mencionado por (López Díaz, 2017) el cual define estrategias como “(...) el ámbito educativo que se viene utilizando como significado de métodos, procedimiento, principio, etc.” (p. 108)

Villegas Fernández (2006) afirma que el docente debe diseñar, seleccionar y organizar estrategias de enseñanza que confieren sentido a los contenidos que imparte en su práctica pedagógica, basándose en el conocimiento de sus estudiantes, sus competencias pedagógicas y el dominio del contenido que enseña.

Conforme a lo anteriormente expuesto, y en relación a los resultados encontrados en el análisis de las cuatro P de la creatividad se plantean las siguientes estrategias en la práctica docente, con el objeto de fortalecer el desarrollo de la creatividad e innovación en los estudiantes.

- En primer lugar, es importante que el docente examine la mente del estudiante, para ello abrirá espacios donde creará preguntas abiertas, así mismo dará libertad para que el niño

indague, se cree dudas, despertando la curiosidad y desarrollando un pensamiento crítico, creativo e innovador en cada uno de ellos.

- En segundo lugar, se deben generar actividades que conduzcan al estudiante a un autoconocimiento, llevándolo a evaluar su propio proceso mental, donde aplique un esfuerzo mental, para que sea consciente de sus logros, sus aprendizajes y sus propios pensamientos.

Para aplicar estas estrategias se propone una actividad llamada “los lentes del saber” la cual consiste en tener 5 lentes a los cuales se les asignará una característica especial, (optimismo, creatividad, emoción, lógica, negativismo). Para iniciar habrá un recipiente con temas específicos, un niño elegirá uno al azar y se irán turnando los lentes del saber, quienes tengan puesto el lente del optimismo deberán dar su opinión desde esta perspectiva, igualmente quienes tengan los lentes de la lógica y así hasta agotar las opiniones de todos los estudiantes desde diferentes ángulos.

- Posteriormente el docente debe aplicar metodologías participativas, en las cuales el principal protagonista sea el estudiante, se deben tener en cuenta sus intereses y sus necesidades, el aprendizaje debe ser flexible, lo cual le permitirá llegar a una construcción de su propio conocimiento. Seguido a esto se debe generar un espacio creativo e innovador donde se resalten los logros positivos obtenidos en el aprendizaje, así el estudiante será motivado a producir e innovar en sus procesos.

Al integrar estas estrategias se trabajará la actividad “cooperativa golositos” en ella se dividirán a los niños en cuatro equipos, cada uno hará una cooperativa semanal, se venderán gomitas de animalitos, cada niño dentro del equipo tendrá una función específica por la cual deberá responder, uno hará de secretario, otro de tesorero, otro de proveedor de gomitas, dos se encargarán de la organización del puesto de venta, estos deben dividir las gomitas por tipos de animales (terrestres, acuáticos, aéreos) los restantes serán los encargados de la publicidad.

Cada equipo debe crear un nombre innovador para su grupo y al final de cada mes el equipo que reporte mayor venta, será expuesto en un cuadro de honor. Se harán variantes de acuerdo al tema que se esté trabajando con ellos en las diferentes áreas (transversalidad) para reforzar los aprendizajes adquiridos en el aula.

- A la vez se debe adecuar el entorno, que sea acorde a la edad de los estudiantes, decorar las aulas con caricaturas llamativas o figuras que despierten el interés del niño, esto con el fin de fomentar la imaginación y despertar en ellos la creatividad.

Para desarrollar esta estrategia se puede trabajar la actividad “mis cuentos creativos” un día a la semana los niños llevarán al aula una almohada o cojín, este día se hará la lectura de un cuento, el aula de clase será decorado conforme al cuento seleccionado para ese día, o se les pedirá que lleven un objeto especial. Ejemplo, se les leerá el cuento de caperucita roja, ese día se decora el aula con lobos, postres y se le pide a los niños que tengan en su casa busos rojos, o toallas rojas, las lleven para simular caperuzas como

la niña del cuento; al finalizar el cuento se les pedirá a los niños que cambien el nudo del cuento, se les plantearán preguntas como ¿Qué pasaría si...? ¿Y si en lugar de... pasa esto...? otros días se le pedirán que cambien el desenlace y en otros el inicio.

- Es significativo presentar los errores y los fracasos como parte del aprendizaje, además podemos sacar provecho de estas situaciones para enseñarlos a relajarse con actividades físicas dentro o fuera del aula, como por ejemplo un paseo o juegos en la cancha, el desconectarse con estas actividades contribuye a ser más creativos.

Por ende, la actividad adecuada para profundizar esta estrategia es “innovando con la naturaleza” en ella los niños trabajarán fuera del aula, en la cancha de la institución se les hará un rally, para llegar a cada estación deberán superar unos obstáculos, al llegar encontraran láminas de animales a los cuales les harán innovaciones, cosas que les gustaría que estos tuvieran, como alas, patas, picos y cosas que ellos no tengan. Al finalizar quienes hayan superado el rally en el menor tiempo posible explicará a los demás el resultado de los animales que se habrán construido y que cosas nuevas se imaginan ellos que podrán hacer con esas características asignadas.

- Se puede evitar el consumo pasivo de información, potencializando el arte y las humanidades, se pueden realizar las diferentes actividades y hacer retroalimentación de las mismas, desarrollando el pensamiento crítico y

una actitud creativa al promover las nuevas ideas como un final diferente.

- Por último, es indispensable el apoyo de las nuevas tecnologías en la labor como docente dentro de las prácticas pedagógicas, al igual que al docente, el estudiante desarrolla su competencia digital de un modo innovador; el uso de computadores y video been, entre otros, para su práctica ayuda a ver de manera diferente la tecnología, no solo como diversión sino como ayudas a la hora de hacer tareas con el fin de potencializar su conocimiento divergente.

Estas estrategias pretenden transformar las prácticas pedagógicas y con ellas desarrollar innovación y creatividad en los estudiantes, ya que se generan espacios adecuados para la reflexión, el análisis, la construcción de nuevos conocimientos y se incentiva la participación efectiva en cada niño.

CONCLUSIONES

La presente tesis de maestría de la Universidad Francisco de Paula Santander tuvo como objetivo indagar sobre las prácticas pedagógicas de los docentes para el desarrollo de la creatividad y la innovación en el grado segundo de la Institución Educativa Colegio Municipal Aeropuerto de la ciudad de Cúcuta. Esto debido al bajo rendimiento mostrado por los estudiantes y la falencia en la innovación de las prácticas pedagógicas asumidas por los docentes ante esta problemática,

Para verificar esto, primero se realizó una caracterización de las prácticas pedagógicas desarrolladas por los docentes a través de un

cuestionario en donde se evaluaron cuatro dimensiones de acuerdo a la etapa y grado de escolaridad de los niños; se pudo observar en cada dimensión los siguientes resultados:

En la Dimensión 1. Entorno Educativo, se evidenciaron contradicciones donde se consideran importantes las actividades creativas e innovadoras pero nunca las realizan, Este comportamiento se toma como falencias ya que estas actividades son importante para el completo desarrollo de la creatividad, donde plantean situaciones que el niño puede resolver en la construcción de su autonomía de acuerdo a su edad, según por Piaget en la denominada etapa de periodo concreto (de 7 a 11 años) donde se despliega también el pensamiento lógico y el razonamiento.

En La Dimensión 2, Interacción con el estudiante, se observó que se escucha a los niños cuando tienen nuevas ideas, pero la hora de planear la clase, poco se tiene en cuenta sus intereses; falencias en cuanto a la importancia que les dan a las potencialidades y logros de cada uno, es de aclarar que en promedio los grupos son de 36 niños, lo cual hace imposible abarcar individualmente a los estudiantes. Con esto se está cohibiendo y coartando al niño a ser creativo, a tener ideas diferentes que lo pueden llevar a desarrollar su creatividad, según lo que afirma la teoría de la Creatividad Sociocultural citada para este proyecto definida por el Dr. De Prado (2011).

En la Dimensión 3. Metodología, se presentan debilidades, las cuales pueden estar asociadas a la edad, donde el promedio se encuentra en 50 años, esto hace que sean reacios a cambiar su metodología y más aún a utilizar en las prácticas pedagógicas

herramientas innovadoras como el computador o video been; el docente se ve como quien imparte el conocimiento en el aula y el niño como receptor del mismo, sin creatividad ni innovación. Se relacionó esta dimensión con Pérez Bertol & Córdoba Iñesta (2015) analizándose que estos docentes carecen de un aula creativa donde se desarrolla el currículo bajo la visión del pensamiento divergente, la creatividad, la práctica y el estudiante autónomo el cual se pueda desempeñar bien en la sociedad como individuo.

La Dimensión 4. Aprendizaje, revela que los docentes a pesar de estar pendientes del aprendizaje de sus estudiantes no se preocupan por buscar estrategias innovadoras y efectivas cuando no se obtienen resultados positivos, lo cual es desfavorable para el proceso de la creatividad e innovación en los estudiantes, a la vez se evidencio que no hay retroalimentación en las actividades cortando el proceso de aprendizaje, dando lugar a la situación problemática que enmarca esta tesis.

Tomando a Reyes García, Vera Guadrón, & Colina Caldera (2014) donde afirman la importancia de la presentación de los contenidos, la realidad, la naturaleza y las situaciones que por sí mismas proporcionan una experiencia de enseñanza aprendizaje.

En segundo lugar se pudo establecer la relación entre las prácticas pedagógicas y el desarrollo de la creatividad y la innovación en los estudiantes a través del instrumento del grupo focal, tomando también las cuatro dimensiones ara el logro de este objetivo.

Al relacionar las respuestas de los docentes con las de los niños, se pudo evidenciar con

los niños que en efecto no se realizan actividades creativas ni en el salón ni es espacios culturales como izadas de banderas, además la decoración del aula no es la adecuada para el desarrollo de un enfoque creativo; según lo que afirma la teoría social de la creatividad, esto implica que no hay una influencia directa del entorno para ser creativos.

Los niños se sienten escuchados por los docentes pero sus ideas no se ponen en práctica, tal como lo corroboran estos últimos; la metodología del docente sigue siendo de copiar en el tablero y transcribir en el cuaderno; las actividades creativas, los niños las relacionan con la materia de artística solamente; en cuanto al aprendizaje tanto docentes como los niños corroboraron que no se ejecutan estrategias diferentes cuando no son acogidos los temas dados y tampoco existe la retroalimentación.

A nivel general se evidenciaron falencias en las practicas pedagógicas de los docentes y por ende no se desarrolla la creatividad en los niños; en cuanto a la innovación, los docentes, por su edad o el tiempo en su labor, no se sienten cómodos utilizando las nuevas herramientas tecnologías para desarrollar un aula creativa y estimular sus potencialidades, es por ello que el rendimiento puede ser el resultado de esta apatía en las practicas pedagógicas.

Para ello es importante que el aula de clases se convierta en un espacio creativo y así facilitar la creatividad y la construcción de conocimientos, como lo menciona Corbalán Martínez (2003) en la segunda posibilidad que es la práctica de la creatividad en la docencia, ya sea como objetivo del currículo o como método de trabajo en el aula y fuera

de ella; De la Torre también menciona algunas características del rol del docente creador, con ello se pueden analizar argumentos que logren utilizar los docentes para mejorar sus prácticas pedagógicas.

RECOMENDACIONES

De acuerdo al proceso de indagar las prácticas pedagógicas de los docentes para el desarrollo de la creatividad y la innovación en el grado segundo, es preciso mencionar algunas recomendaciones en cada dimensión dada:

A nivel del entorno educativo, los docentes deben mejorar en sus prácticas pedagógicas con la inclusión de estrategias que promuevan el pensamiento creativo e innovador en los niños, utilizando también los espacios educativos disponibles en la institución para hacer actividades que fomenten este pensamiento.

En cuanto a la interacción con el estudiante, el docente en el momento de planear sus clases, debe tener en cuenta las ideas de sus estudiantes ya que esto los motiva en el desarrollo del aprendizaje y favorece la creatividad y la independencia cognoscitiva. A nivel institucional sería propicio abrir espacios donde los niños puedan mostrar sus ideas creativas, como el “día de la creatividad” o la Semana cultural.

De acuerdo a la metodología, es apropiado el uso de herramientas tecnológicas como el computador para hacer sus prácticas más amenas y al mismo tiempo ir de la mano con las herramientas que los niños ya usan en su vida diaria; a nivel institucional, se podrían lograr espacios pedagógicos para los docentes donde ellos se formen en como incluir estas

nuevas tecnologías en el aula de clases como ayuda y no como distracción.

En el aprendizaje, los docentes deben lograr tener una retroalimentación en cuanto a los conocimientos impartidos a los niños y dependiendo de ello, buscar estrategias pedagógicas para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea completo. A nivel institucional se podrían realizar actividades de conocimiento, como las olimpiadas de matemáticas, artística o de medio ambiente, donde el niño sienta que el conocimiento se pone en práctica en el mundo real y lo ayude a desarrollar su capacidad lógica y de razonamiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Aignerren, M. (2002). La Técnica De Recolección de Información Mediante los Grupos Focales. Obtenido de CEO Centro de Estudios de Opinion Universidad de Antioquia: <file:///C:/Users/user/Downloads/1611-5142-1-PB.pdf>
- Benetti, P. (s,f). Facilitación De La Creatividad y la Innovación. Obtenido de Escuela de Facilitadores de la Creatividad y la innovación: <http://www.creamundos.net/reflexionados/facilitacion.pdf>
- De Prado, D. (2011). Teorias de la creatividad en accion. Obtenido de [http://www.iacat.com/iacat_areas/areas_documentos/Teorias de la Creatividad en Accion. Dr. Prado.pdf](http://www.iacat.com/iacat_areas/areas_documentos/Teorias_de_la_Creatividad_en_Accion_Dr_Prado.pdf)

- Gallardo Echenique, E. (12 de 6 de 2014). Utilización del programa de análisis cualitativo ATLAS.ti para gestionar y analizar datos. Obtenido de Atlas.ti: <https://atlasti.com/2014/06/12/utilizacion-del-programa-de-analisis-cualitativo-atlas-ti-para-gestionar-y-analizar-datos/>
- Gobernación de Norte de Santander. (28 de 06 de 2016). Proyecto 'Enjambre' conformará Redes de Apoyo Departamental para fortalecer áreas del conocimiento. Obtenido de <http://www.nortedesantander.gov.co/Noticias-Gobernaci%C3%B3n-Norte-de-Santander/ArticleID/4201/Proyecto-%E2%80%98Enjambre%E2%80%99-conformar%C3%A1-Redes-de-Apoyo-Departamental-para-fortalecer-%C3%A1reas-del-conocimiento>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). Metodología de la investigación. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Martín-Gordillo, M., & Castro-Martínez, E. (2014). Educar para innovar, innovar para educar. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación.
- MinEducación. (10 de 2009). Altablero. Obtenido de Creatividad: corazón y razón de la educación del siglo XXI: <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-210021.html>
- Pereira Pérez, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. Revista Electrónica Educare, 15 - 29.
- Pérez Bertol , P., & Córdoba Iñesta, A. (2015). El aula creativa como propuesta pedagógica. Creatividad y sociedad No. 23.
- Ramírez Robledo, L., Arcila, A., Buriticá, L., & Castrillon, J. (2004). Paradigmas y modelos de investigación Guía didáctica y módulo. FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LUIS AMIGÓ.
- Revista digital para profesionales de la enseñanza. (03 de 2016). Temas para la educación. Obtenido de Revista digital para profesionales de la enseñanza: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd13433.pdf>
- Sampieri Hernández, R., Collado Fernández, C., & Lucio Baptista, P. (2003). Metodología de la investigación. México: McGraw - Hill Interamericana.