

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

JOSE LUIS JARAMILLO DÍAZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

SAN JUAN DE PASTO

2017

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

JOSE LUIS JARAMILLO DÍAZ

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de licenciados en informática

ASESOR:

OMAR ARMANDO VILLOTA PANTOJA

Magister en Educación.

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

SAN JUAN DE PASTO

2017

Nota de responsabilidad

Las ideas y conclusiones expresadas en el trabajo de grado son responsabilidad exclusiva de los autores.

Artículo 1° del acuerdo 324 de octubre de 1966, emanado por el Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación

Omar Armando Villota Pantoja

Asesor

Edgar Herrera Figueroa

Jurado

Oscar Andrés Rosero Calderón

Jurado

San Juan de Pasto, 30 de mayo de 2017.

Agradecimientos

A la Universidad de Nariño, administrativos de la facultad de ciencias exactas y naturales y del departamento de matemáticas y estadística.

A los docentes del programa de Licenciatura en Informática, quienes con su tiempo y dedicación aportaron en nuestra formación como profesionales.

A todos los docentes de la Institución Educativa Municipal Chambú sede Santa Clara, quienes ofrecieron su tiempo y colaboración en el desarrollo de nuestro trabajo.

A nuestro asesor, el Mg Omar Armando Villota, quien nos brindó un acompañamiento constante en el proceso de elaboración de nuestra investigación, resolviendo dudas e inquietudes a lo largo del desarrollo del trabajo.

A nuestros jurados Edgard Herrera y Oscar Andrés Rosero, por las recomendaciones y sugerencias brindadas que hicieron posible la culminación satisfactoria de nuestro trabajo de grado.

Dedicatoria

En primer lugar quiero agradecerle a Dios por brindarme la vida y la sabiduría pertinente y por permitirnos culminar este trabajo de investigación, el cual es un enorme triunfo en mi vida.

A mi querida madre Lucy Amparo Quitiaquez, quien es el amor de mi vida, una mujer luchadora y emprendedora, que siempre me ha brindado su amor, su comprensión, su ternura además que con su apoyo y confianza contribuyó en mi formación personal y profesional. Todo esto te lo debo a ti madre mía.

A mi papá Jesús Olmedo Meneses, quien me ha brindado su apoyo para verme convertida en una mujer profesional.

A mis hermanos Evelyn Viviana Meneses y Pedro Emilio Meneses, por su apoyo, cariño y amistad. Los quiero mucho.

A mi novio Anderson Mauricio López, quien ha estado conmigo en todo momento, que me ha brindado su amor, su tiempo, su cariño y ha sido una gran motivación durante toda mi formación profesional.

A Jose Luis Jaramillo, por brindarme su valiosa amistad y apoyo incondicional, Dios te bendiga siempre querido amigo, juntos de principio a fin de la carrera. ¡Lo logramos!

A Mario David Mejía, un gran amigo, quien desde que lo conozco me ha brindado su apoyo, su amistad y quien siempre ha creído en mí. Muchas Gracias.

Finalmente a mis amistades, familiares y a todas y cada una de las personas que creyeron en mí. Los llevo en el corazón.

Angela Daniela Meneses

Dedicatoria

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo este tiempo.

Mi madre Ermencia Diaz, por darme la vida, por quererme y porque siempre me apoyaste. Mamá gracias por darme una carrera para mi futuro, todo esto te lo debo a ti.

Mi Padre Luis Segundo Jaramillo, creer en mí y apoyarme siempre, esto también te lo debo a ti.

Mi amiga del alma Angela Daniela Meneses, quien ha estado a mi lado apoyándome y motivándome durante toda la carrera.

Todos ellos que son mi motivo principal para salir adelante y cumplir con mi meta.

Jose Luis Jaramillo Diaz

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Resumen

El presente 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, brindándoles 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 de 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, para lo cual como primera instancia se tomó como referencia la aplicación de un test de creatividad validado, en este caso el escogido para esta investigación fue 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 cuáles de ellos 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 hizo 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.

Palabras clave: creatividad, propuesta didáctica, estrategias de enseñanza y recursos educativos.

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

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

starting point for implementing in the classroom and continuing with the process to rescue creativity in students.

Keywords: creativity, didactic proposal, teaching strategies and educational resources.

Tabla de contenido

	Pág.
Aspectos generales	19
Descripción del problema.....	19
Formulación del problema	21
Justificación.....	21
Objetivos	23
Objetivo general	23
Objetivos específicos	23
Marco de referencia	23
Antecedentes	23
Marco teórico	27
Creatividad	27
Educación y creatividad	30
Importancia de la motivación.....	31
Recurso educativo	32
Estrategias de Enseñanza	33
Propuesta didáctica.....	37
Guías N° 30 orientaciones generales para la educación en tecnología	38
Currículo INSA de Informática 2016.....	39

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	40
El papel del juego dentro de la creatividad	43
Marco contextual	44
Macro Contexto.....	44
Micro contexto	45
Marco legal	45
La Constitución Política de Colombia de 1991.....	46
Ley 115 de 1994.....	47
Metodología	48
Enfoque	48
Paradigma.....	49
Tipo de investigación.	49
Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	50
Observación directa	50
Entrevista.....	51
Prueba figurativa del Test de pensamiento creativo de Torrance.....	52
Análisis e interpretación de resultados	53
Entrevista N°1	54
Test de creatividad	64
Entrevista N°2	69

Diario de campo	102
Propuesta didáctica	103
Justificación.....	104
Referente teórico	105
Referente metodológico	106
Momentos de la estrategia.....	116
Resultados obtenidos	172
Conclusiones y recomendaciones	176
Bibliografía	179
ANEXOS	184

Lista de tablas

	<i>Pág.</i>
<i>Tabla 1. Resultados de la entrevista realizada a los docentes</i>	69
<i>Tabla 2. Análisis de lineamientos curriculares</i>	87
<i>Tabla 3. Paralelo comparativo</i>	106
<i>Tabla 4. Malla curricular</i>	108
<i>Tabla 5. Programación anual</i>	111
<i>Tabla 6. Programación primer periodo</i>	112
<i>Tabla 7. Programación segundo periodo</i>	113
<i>Tabla 8. Programación tercer periodo</i>	114

Lista de gráficos

	Pág.
<i>Gráfica 1. Conformación del núcleo familiar.....</i>	54
<i>Gráfica 2. Ocupación de la madre.....</i>	55
<i>Gráfica 3. Ocupación del padre.....</i>	55
<i>Gráfica 4. Hora de dormir.....</i>	56
<i>Gráfica 5. Hora de levantarse.....</i>	56
<i>Gráfica 6. Quien los lleva a la escuela.....</i>	57
<i>Gráfica 7. Quien los espera en la salida de la escuela.....</i>	57
<i>Gráfica 8. Actividades después de almorzar.....</i>	58
<i>Gráfica 9. Responsable de sus actividades académicas.....</i>	58
<i>Gráfica 10. Lugar para desarrollar las tareas.....</i>	59
<i>Gráfica 11. Recursos de apoyo escolar en el hogar.....</i>	59
<i>Gráfica 12. Recibe apoyo de sus padres.....</i>	60
<i>Gráfica 13. Comparte tiempo con sus padres.....</i>	60
<i>Gráfica 14. Nivel de creatividad test inicial.....</i>	64
<i>Gráfica 15. Nivel de fluidez test inicial.....</i>	66
<i>Gráfica 16. Nivel de flexibilidad test inicial.....</i>	66
<i>Gráfica 17. Nivel de originalidad test inicial.....</i>	67
<i>Gráfica 18. Nivel de elaboración test inicial.....</i>	68
<i>Gráfica 19. Nivel de creatividad test final.....</i>	172
<i>Gráfica 20. Nivel de fluidez test final.....</i>	172
<i>Gráfica 21. Nivel de flexibilidad test final.....</i>	173

Gráfica 22. *Nivel de originalidad test final*.....173

Gráfica 23. *Nivel de elaboración test final*.....174

Lista de anexos

	Pág.
<i>Anexo A. Carta de autorización por parte del rector de la I.E.M Chambú.....</i>	186
<i>Anexo B. Permisos firmados por padres de familia.....</i>	187
<i>Anexo C. Autorización de la docente encargada del grado quinto.....</i>	188
<i>Anexo D. Formato de entrevista a estudiantes.....</i>	189
<i>Anexo E. Aplicación de la prueba figurativa del Test de Pensamiento Creativo de Torrance inicial.....</i>	190
<i>Anexo F. Resultado de la prueba figurativa del Test de Pensamiento Creativo de Torrance inicial.....</i>	199
<i>Anexo G. Formato de entrevista a docente.....</i>	201
<i>Anexo H. Plan del área de tecnología e informática.....</i>	203
<i>Anexo I. Listado de recursos de la IEM Chambú sede Santa Clara.....</i>	206
<i>Anexo J. Formato diario de campo.....</i>	209
<i>Anexo K. Evidencia fotográfica de las pruebas piloto.....</i>	210
<i>Anexo L. Aplicación de la prueba figurativa del Test de Pensamiento Creativo de Torrance final.....</i>	216
<i>Anexo M. Resultado de la prueba figurativa del Test de Pensamiento Creativo de Torrance final.....</i>	223

Aspectos generales

Descripción del problema

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.

Desafortunadamente en la mayoría de los casos esa 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 dice 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 suceda, 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)

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Todo esto ocasiona que los niños limiten su capacidad de generar ideas y no se expresen libremente, originando situaciones negativas dentro del aula de clase como la disminución de la participación y la motivación ocasionando 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)

Lo que conlleva a que no se dé 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 esto, 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 que es innata en los niños, por lo tanto se debe dar el máximo provecho a ese potencial creativo que ellos poseen. De esta forma, el área de tecnología e informática debe 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

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

esto combinado con un ambiente propicio en donde tengan la posibilidad de mostrar sus capacidades, su ingenio, sin ningún tipo de prohibición o limitación.

Formulación del problema

¿Los estudiantes de la IEM Chambú Sede Santa Clara cuentan con una propuesta didáctica que permita fortalecer la creatividad para desarrollar procesos de aprendizaje significativo utilizando recursos educativos en el área de tecnología e informática?

Justificación

Al hablar sobre creatividad no podemos decir que estamos tratando sobre algo nuevo o novedoso, porque 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 nos ha brindado una gran capacidad transformadora para el desarrollo de la civilización, todo se remonta a la época de nuestros ancestros, donde emergieron ideas ingeniosas para la supervivencia y nació el interés de atender las diferentes necesidades que se iban presentando, desde ese momento las ideas no han dejado de surgir porque la evolución es constante y a través del tiempo han ido apareciendo 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).

No obstante, podemos darnos cuenta que el campo de la creatividad ha sido analizado e investigado a profundidad desde el interés psicológico, pero dentro de la parte educativa no se le ha dado la importancia que merece, sin darnos cuenta que la motivación dentro del aula de clase es un factor de gran relevancia para despertar la creatividad en los estudiantes, por tal razón es

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

necesario que los docentes se den la tarea de comenzar a plantear problemas y trabajos de investigación que ayuden en el desarrollo de la creatividad.

Por lo tanto, desde el área de tecnología e informática se propiciaron escenarios adecuados en el uso de los diferentes recursos tecnológicos que se encuentran dentro del aula de clase, donde se incentivó a despertar la imaginación y creatividad, de esta manera 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

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

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.

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar una propuesta didáctica que permita promover la creatividad de los estudiantes de grado quinto de la I.E.M. Chambú sede Santa Clara utilizando recursos educativos en el área de tecnología e informática.

Objetivos específicos

- 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 de Tecnología e Informática.
- Determinar los recursos tecnológicos y didácticos que se están utilizando en el proceso de enseñanza en el área de tecnología e informática.
- Implementar pruebas piloto para validar la estrategia planteada.

Marco de referencia

Antecedentes

Con el fin de llevar a cabo este proyecto, se realizó una búsqueda y un análisis de trabajos que por sus características, se consideran relacionados a este tema de investigación y se pudo evidenciar que si bien existen estudios acerca del desarrollo de la creatividad, estos son

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

muy escasos, y aún más los enfocados desde el área de Tecnología e Informática, sin embargo se tuvo en cuenta los siguientes escritos que aportan a esta investigación.

En el año 1999 en la revista “Educar” perteneciente a la universidad Autónoma de Barcelona (España) (Del Moral, 1999) de la Universidad de Oviedo, Asturias (España) desde el Departamento de Ciencias de la Educación hace la publicación de un artículo titulado “Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Creatividad y educación” donde se habla de estas tecnologías como herramientas pedagógicas que contribuyen a lograr fines educativos y a desarrollar la capacidad creativa de los sujetos. Este trabajo tiene un enfoque crítico sobre los elementos que inciden en el proceso de implementación de las tecnologías en el ámbito educativo, además resalta la importancia de la labor docente la cual no debe ser solamente transmitir información sino que se debe preparar a la gente para la vida dotándolos de conocimientos, potenciando su creatividad, contribuyendo con diversas soluciones a los problemas cotidianos con el fin de formar estudiantes activos y creadores en lugar de seres pasivos y repetitivos.

En el año 2004 en la Universidad de Málaga (España), (Rodríguez C. R., 2004) para la facultad de ciencias de la educación en el Dpto. Métodos de Investigación e Innovación Educativa, el doctor Carlos Ruiz Rodríguez realizó su tesis doctoral titulada “Creatividad y estilos de aprendizaje” en donde hace una exhaustiva investigación acerca del impacto que tiene el promover la creatividad en la educación, al inicio de su trabajo habla del porque la creatividad, por distintos aspectos, ha estado en un segundo plano durante mucho tiempo, pero que toda esta situación cambia a partir de la era de todas las invenciones debido a las necesidades que tuvo la humanidad a finales del siglo XX, lo cual ha colocado a la creatividad como el motor del progreso social.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Esta investigación genera un impacto afirmando que educar promoviendo la creatividad es educar para el cambio, esto conlleva a formar personas con originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza en sí mismos, capaces de afrontar los obstáculos que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el año 2013 en la Universidad Pedagógica Nacional ubicada en la ciudad de Bogotá (Colombia), (Pineda, 2013) desde la facultad de ciencia y tecnología se llevó a cabo el proyecto de grado con el título de “Propuesta educativa para abordar el pensamiento creativo en estudiantes del curso 702 del Instituto Pedagógico Nacional” el cual surgió a partir de la observación hacia un grupo de estudiantes que presentaban dificultades para la solución de algunos problemas limitándose a generar ideas únicas y poco originales sin ningún tipo de resultado, llegando a la conclusión de que esto se debía a una carencia del pensamiento creativo, esto dado al bajo nivel de desarrollo de las habilidades que caracterizan este tipo de pensamiento.

Basados en estudios e investigaciones encontraron que era necesario estimular el pensamiento creativo por medio de un modelo de enseñanza, llegando finalmente a la conclusión de que el pensamiento creativo requiere de una serie de condiciones y realización de ejercicios como estrategia para el alcance y desarrollo de habilidades tales como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, por lo tanto se hace necesario que el docente del área de tecnología desarrolle estrategias que estén encaminadas a la búsqueda del desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo como un aporte significativo a la educación en tecnología.

Este escrito aporta a esta investigación en cuanto a que mediante ejercicios implementados dentro de estrategias de enseñanza adecuadas, se logra incentivar las capacidades

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

creativas de los estudiantes lo que posibilita la generación de ideas, mostrando autonomía y originalidad, así mismo brindando un aporte significativo al proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de tecnología e informática a través del desarrollo de habilidades metacognitivas del estudiante mediados por la guía del docente.

Por ultimo en el año 2010 en la Universidad de Nariño (Colombia), (Martínez & Argote, 2010) para la facultad de educación del programa Licenciatura en Educación básica con énfasis en ciencias naturales y educación ambiental, Sandra Janeth Argote Puetaman y Mónica Alexandra Martínez Benavides realizaron su trabajo de grado titulado “La enseñanza problémica y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de grado ocho dos de la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas” buscando romper los esquemas de tradicionalismo memorístico en los que han sido sometidos los estudiantes a través del tiempo, teniendo en cuenta que en la actualidad se han generado muchos cambios lo que requiere personas con ideas innovadoras capaces de enfrentarse a los nuevos retos que van aconteciendo y de esta manera contribuir al desarrollo y progreso de la sociedad, pero lamentablemente la educación actual tiene poca preocupación por el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes.

Como resultado de la investigación se evidenció que las capacidades creativas se fortalecieron lo cual se demostró en la originalidad de los estudiantes, en la capacidad de expresar nuevas ideas y de cambiar de enfoque con facilidad.

Esta investigación resalta la importancia de estimular, fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas para la creatividad, lo que genera el autoaprendizaje, la asimilación de conocimientos e información de forma sustancial sin dejar a un lado que deben existir condiciones para motivar en el estudiante su autoformación integral.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Marco teórico

Creatividad

"Todas las personas tienen la disposición de trabajar creativamente. Lo que sucede es que la mayoría jamás lo nota" Capote citado por (Nuria & Quesada, 2016, pág. 198)

El concepto que se ha tenido sobre la Creatividad varía de un autor a otro. Sin embargo, la mayoría coincide en el hecho de que todo ser humano es potencialmente creativo.

Según García "Creatividad es la capacidad intelectual de hallar nuevas, diversas, eficaces y coherentes soluciones a los problemas o situaciones dadas, previstas, sugeridas o inventadas" (García, 1981, pág. 14). Entonces él considera la creatividad como una aptitud que se relaciona con el individuo o con el grupo.

Reynold Bean define la creatividad como

El proceso mediante el cual un individuo expresa su naturaleza básica a través de una forma o un medio para obtener un cierto grado de satisfacción; ello da como resultado un producto que comunica algo sobre esa persona a los demás (Bean, 1992, pág. 14).

Por tanto, para Bean la creatividad comienza como un proceso personal, y debe producir un resultado verificable donde se expresen ideas y emociones.

Así pues, y combinando ambas definiciones se entiende que la creatividad es una aptitud, una capacidad que poseen los individuos, que depende de diversos factores personales, escolares y sociales, que les permita realizar determinados procesos que llevan a la obtención de un producto original y útil.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Para Guilford “La creatividad no es el don de unos pocos escogidos, sino que es, una propiedad compartida por toda la humanidad en mayor o menor grado” (Guilford, 1994, pág. 35).

Torrance plantea que

La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar esas hipótesis, a modificarlas si es necesario, además de comunicar los resultados Torrance citado por (Guilford, 1994, pág. 84).

Por lo tanto, la creatividad se entiende como un proceso que implica una actividad cognitiva en el individuo, que le permite pensar, sentir y actuar. Se trata de la habilidad de formar ideas nuevas y originales para saciar una necesidad.

Como señala (De Bono, 1994) "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" (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 lo cual permite llevar la vida de manera más divertida e interesante, evitando así una vida rutinaria enfocada únicamente en la repetición, de acuerdo a esto y además de que la escuela es el lugar donde más tiempo pasan los niños, 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 es más receptivo frente a estas actitudes.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

La mayoría de los investigadores coinciden al enumerar algunos factores propios de la creatividad tales como:

Sensibilidad para los problemas: la sensibilidad es la capacidad que poseen las personas creativas para descubrir diferencias, dificultades, fallos o imperfecciones, dándose cuenta de lo que debe hacerse para darles solución.

Flexibilidad o habilidad de transferencia: según Guilford es definida como “la capacidad que tiene el individuo para cambiar los enfoques con los cuales se enfrenta a un problema, y que le posibilita ser capaz de resolver una serie de tareas cada una de las cuales exige una estrategia diferente” Guilford citado por (García, 2003, pág. 146). Esto implica llevar a cabo un replanteamiento o una reinterpretación que permita transformar el proceso para alcanzar la solución del problema.

La fluidez de pensamiento o fertilidad de ideas: es la facultad para crear un gran número de ideas.

Originalidad: es una aptitud que permite producir respuestas ingeniosas y novedosas a partir de conocimientos previos.

En pocas palabras se puede decir que la creatividad está presente en todas las actividades que realiza el ser humano, es una aptitud clave para vivir, crear y triunfar. Todos tenemos la capacidad de ser creativos, solo que mayoría de personas viven sin saberlo convencidos de que solo lo son aquellos que tienen capacidades artísticas, literarias, musicales etc. La creatividad es el proceso de tener ideas originales que aporten algo de valor no solo en la educación si no para la vida porque todo lo que nos rodea, los recursos y herramientas que utilizamos a diario existen

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

gracias a que fueron concebidas en la mente de alguien con anterioridad, con esto se concluye que la creatividad es una condición necesaria para el crecimiento de una sociedad.

Educación y creatividad

Algunos investigadores consideran que la relación entre la educación y la creatividad es muy compleja, puesto que dentro del sistema educativo se afirma la importancia de la educación para fomentar la creatividad, al mismo tiempo en las escuelas se impone a los estudiantes un currículo tradicionalista lo 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, porque esto les permite expresar su originalidad. La creatividad debe ser desarrollada y fortalecida a través del 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.

Autores como Getzels y Jackson han demostrado que el hecho de poseer aptitudes para el pensamiento creativo está directamente vinculado con la posibilidad de un buen rendimiento académico. Citado por (Pérez A. , 2004). La función principal de la educación es la formación integral del estudiante en sus diferentes aspectos: espiritual, moral, psicológico, físico, intelectual

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

y sociocultural, lo cual implica que los docentes jueguen un papel importante y de gran responsabilidad porque educar no puede seguir siendo únicamente un acto de transmitir información, pues convertiría el trabajo del estudiante en tener que almacenar datos para olvidarlos apenas se evalúen, si se utiliza un sistema expositivo y repetitivo como único recurso para enseñar se seguiría con la escuela pasiva y rutinaria de siempre, matando la creatividad. El papel de la escuela en la actualidad debe ser innovador para construir un ambiente en donde se fomente el deseo de aprender y así guiar a los niños hacia una actitud crítica y creativa, por esta razón, el docente debe considerar la creatividad como un factor predominante en los procesos educativos.

Importancia de la motivación

La motivación es uno de los aspectos más relevantes a la hora de generar un proceso de enseñanza-aprendizaje, porque de esta depende la asimilación de un aprendizaje, es por eso que para obtener un resultado satisfactorio es necesario tener en cuenta la relación de la persona con el medio en el que se encuentra, en este punto es importante hablar de (Reeve, 2010), quien dice que la motivación se encuentra dividida en dos, la extrínseca e intrínseca. Según la postura de este autor la primera nos habla de un enfoque conductista basado en una reacción estímulo-respuesta, en donde las acciones positivas se premian y las acciones negativas se castigan con el fin de que no vuelvan a ser repetidas. Por otra parte, al hablar sobre la motivación intrínseca se hace alusión a las necesidades e intereses del individuo, donde sea capaz de desarrollar la capacidad de decisión, sentirse competente entre otros. (pág. 139).

Adicionalmente, tomando en cuenta la perspectiva desarrollada por Maslow y Rogers, la motivación intrínseca es “la necesidad que tienen los sujetos de autorrealización, autonomía y autodeterminación” citado por (Acosta, 1998, pág. 58). Por esta razón, es necesario destacar que

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

la motivación se incentiva en los niños y niñas a través del juego, lo cual les permite aprender mientras se divierten ya que sin presiones de ningún tipo, logran afianzar sus habilidades y destrezas, y con ello, aumentan la autoestima, seguridad y confianza en ellos mismos y se sienten capaces de satisfacer sus metas.

Asimismo, la metodología utilizada dentro del aula influye en la motivación intrínseca de los alumnos.

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.

Recurso educativo

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)

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

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.

Por consiguiente, (Grisolía, 2010), complementa diciendo "son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta" (pág. 14), esto quiere decir que los recursos educativos no solo ayudan al docente a cumplir con su función educativa, sino que también vuelven más accesible el proceso de aprendizaje para los estudiantes porque les permite acceder a los conocimientos de una forma más clara, precisa e innovadora, por lo que estos recursos educativos despiertan la creatividad y la motivación del alumno, también son ideales para ejercitar y desarrollar las habilidades tanto de quien enseña como de quien aprende; en los estudiantes les permite expresarse de una forma más espontánea y libre, algo que no le resulta posible en otras circunstancias donde solo deben limitarse a seguir una estructura estricta en la que sus respuestas sólo pueden ser "correctas" o "incorrectas", sin espacio para la opinión.

Estrategias de Enseñanza

Para acompañar el proceso de aprendizaje, es necesario, desde la enseñanza, crear un ciclo constante de reflexión-acción-revisión o de modificación acerca del uso de las estrategias de enseñanza. Por ello,

Las estrategias de enseñanza son el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. (Anijovich & Mora, 2009, pág. 23)

De esta manera, el docente aprende sobre la enseñanza cuando prepara clase, toma decisiones, cuando pone en marcha su labor y reflexiona sobre sus prácticas dentro del aula de clase para preparar sus próximos encuentros educativos.

Es importante 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 un buen 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

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

éstas depende mucho de la percepción del docente respecto a su grupo y de la información y contenidos a tratar.

Metáfora: (Anijovich & Mora, 2009)muestran su posición diciendo

El pensamiento metafórico o analógico es el proceso de reconocimiento de una conexión entre dos cosas aparentemente no relacionadas entre sí. Si bien la metáfora no crea experiencia, aporta el mecanismo necesario para establecer una conexión entre los nuevos conceptos y la experiencia previa. (pág. 48).

Se recurre a la metáfora para enseñar un tema nuevo, basado en lo que los estudiantes ya saben, de sus experiencias y conocimientos, puede analizar e interpretar más conexiones para el entendimiento de una clase. Entre los beneficios que aporta la metáfora está el estímulo del aprendizaje, resolución de problemas y la generación de la creatividad, donde invita a la mente a explorar con mayor profundidad, facilitando recordar información.

Pensamiento Visual: la percepción visual es una parte importante de la mayoría de temas enseñados en la escuela. Uno de los objetivos de las instituciones educativas consiste en facilitar a los estudiantes una experiencia mediante la cual puedan desarrollar y refinar sus capacidades de observación.

Empieza con la vista, la observación es un medio básico para reunir e interpretar información en la mayoría de los campos, enseñar a los estudiantes a comprender y utilizar representaciones gráficas les facilita un instrumento que mejora su comprensión y les permite clarificar su pensamiento y comunicar sus ideas a otros. (Anijovich & Mora, 2009, pág. 56).

Existen muchos instrumentos donde se puede desarrollar el pensamiento visual algunos ejemplos son: dibujar, la descripción verbal, palabras clave, tablas, diagramas, gráficos, líneas de tiempo, mapas, bosquejos de ideas, comprensión lectora, memoria, etc. El pensamiento visual

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

hace parte integral del ser humano, ya que se lo utiliza en todo momento, por tal razón se le debe dar importancia dentro del proceso educativo

Fantasía: basados en estudios (Anijovich & Mora, 2009), dedujeron que “la investigación en la resolución de problemas y la creatividad indica que los adultos efectivos y creativos hacen un uso frecuente de la fantasía para numerosas finalidades” (pág. 64). La imaginación crea sus propias realidades sin que el mundo exterior interfiera en ello, el tiempo y el espacio no generan ningún problema ni limitación a la mente, es un lugar donde se puede hacer todo lo que se imagine. Si bien la fantasía es un valioso instrumento de la enseñanza, es también una habilidad del pensamiento que todo estudiante debe aprender a emplear, para la resolución de problemas y poder desarrollar otras tareas creativas. La fantasía puede estimular y aumentar la motivación de los estudiantes para aprender. Uno de los efectos más importantes en la enseñanza a través de la fantasía es el hecho de que ésta brinda a los estudiantes una habilidad que ellos pueden aplicar en numerosos aspectos de sus vidas.

Aprendizaje multisensorial: es la integración de los distintos elementos que estimulan al ser humano de manera integral tales como: mente, consciencia, sentidos, emociones y cuerpo, es la forma más natural y eficaz para que el niño aprenda con mayores posibilidades de retención a largo plazo, con una mayor profundidad del conocimiento y más velocidad de asimilación de los conceptos y materias.

“Los sistemas sensorial y motor forman parte a la vez del cerebro y del cuerpo, y su desarrollo adecuado es un prerrequisito para un buen funcionamiento cognoscitivo” (Anijovich & Mora, 2009, pág. 73). Haciendo alusión a esto se debe hablar acerca de la importancia de los juegos en movimiento, la danza, interpretación de movimientos y gestos, la música, o

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

percepciones de olores y sabores, teniendo en cuenta que estas son algunas de las actividades que se pueden realizar para desarrollar este tipo de estrategia.

Experiencia directa: “El aprendizaje experimental estimula el pensamiento original y crea una amplia gama de estrategias de pensamiento y habilidades perceptivas, a las que no se llega a través de los libros o las simples explicaciones” (Anijovich & Mora, 2009, pág. 78). Seguido a esto se puede decir que hay muchos recursos que pueden aplicarse dentro de esta estrategia, los experimentos de laboratorio, las excursiones culturales, la representación de papeles, la simulación, en fin, se puede concluir que este tipo de reto mental es agradable, aumenta la autoestima y convierte el aprendizaje en una actividad placentera.

Propuesta didáctica

Sabiendo que una propuesta didáctica, 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.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

A la hora de elaborar una propuesta de ese tipo, se debe tener en cuenta su estructuración, basada en objetivos tanto general como específicos, contenidos, actividades, metodología y, por supuesto, criterios de evaluación, que serán los que permitirán conocer el resultado final de la propuesta. Otro elemento a tener en cuenta son las características socioculturales de las personas, su nivel educativo, su contexto y sus condiciones para acceder al proceso educativo, de esta manera conocer cuáles serán los procedimientos pedagógicos más adecuados para aplicar.

Guías N° 30 orientaciones generales para la educación en tecnología

Las orientaciones para la educación en tecnología provistas por el (Ministerio de Educación Nacional, Guías No. 30. Ser competente en tecnología: una necesidad para el desarrollo, 2008) representan el interés de integrar la ciencia y la tecnología en el sistema educativo como herramientas para transformar el entorno, mejorar la calidad de vida y cambiar el paradigma errado que tienen la mayoría de personas quienes piensan que esta área se enfoca únicamente en el estudio de artefactos, por lo tanto se debe dar a conocer que al hablar de tecnología se toma aspectos más allá del funcionamiento de dispositivos electrónicos.

La estructura de estas guías está organizado en cinco grupos de grados los cuales son:

1. De primero a tercero
2. De cuarto a quinto
3. De sexto a séptimo
4. De octavo a noveno
5. De decimo a undécimo

Para cada grupo de grados existen cuatro componentes que facilitan una aproximación progresiva al conocimiento tecnológico por parte de los estudiantes y orienta el trabajo de los docentes estos son:

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

- ✓ Naturaleza y evolución de la tecnología
- ✓ Aproximación y uso de la tecnología
- ✓ Solución de problemas con tecnología
- ✓ Tecnología y sociedad

Cada uno de los componentes contiene una competencia las cuales abarcan un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes entre otros y cada una de estas competencias tiene ejemplos de posibles desempeños que son pistas que ayudan al docente a valorar la competencia.

Currículo INSA de Informática 2016

Este es la novena versión del plan de estudios para el área de informática del (Instituto Nuestra Señora de la Asunción, 2016) para grados de 2° a 11°, propone no únicamente una metodología para adquirir competencia en el manejo de las herramientas informáticas básicas sino también la integración de estas a otras áreas del currículo para generar ambientes enriquecidos que posibilitan mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Este currículo posee unos estándares en TIC que se dividen en seis grandes categorías que establecen un marco de referencia para los indicadores de desempeño que deben alcanzar los estudiantes, estas son:

1. Creatividad e innovación

Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC.

2. Comunicación y Colaboración

Los estudiantes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

3. Investigación y Manejo de Información

Los estudiantes aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información

4. Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones

Los estudiantes usan habilidades de Pensamiento Crítico para planificar y conducir Investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas usando herramientas y recursos digitales apropiados

5. Ciudadanía Digital

Los estudiantes comprenden los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC y practican conductas legales y éticas

6. Funcionamiento y Conceptos de las TIC

Los estudiantes demuestran tener una comprensión adecuada de los conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

“El aprendizaje basado en proyectos es un modelo de aprendizaje en el que los/as estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase” Harwell, (1997) citado por (Gómez & Santos, 2012, pág. 23). Este tipo de aprendizaje corresponde al proceso de enseñanza-aprendizaje el cual se centra directamente en el estudiante involucrándolo en la ejecución de proyectos de aula significativos, basándose en un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas, con los cuales se pretende desarrollar destrezas y habilidades a través conocimientos adquiridos, buscando fomentar en los estudiantes el espíritu de investigación autónomo para finalmente ser demostrado en un producto final dirigido a satisfacer una necesidad, lo cual fortalece sus valores y su compromiso con el contexto.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Según (Maldonado, 2008) el ABP "Estimula en los estudiantes el desarrollo de habilidades para resolver situaciones reales, con lo cual se motivan a aprender; los estudiantes se entusiasman con la investigación y proponen sus hipótesis, poniendo en práctica sus habilidades en una situación real" (pág. 160). Esto quiere decir que este tipo de aprendizaje fomenta y mejora la motivación del alumno poniendo a flote el aprendizaje autónomo, lo que se ve reflejado en un mejor rendimiento académico, de igual manera este modelo de aprendizaje exige que el docente tome su papel desde una posición de guía que estimule a los estudiantes a aprender, a descubrir y sentir, este tipo de trabajo autónomo, fomenta más la responsabilidad que los métodos tradicionales.

En la actualidad se hace necesario utilizar nuevas alternativas y experiencias innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre esto (López, 2014) afirma que "Ahora, el ABP está siendo mejorado por el uso rutinario de la tecnología de la información ya que ofrecen herramientas que ayudan a superar barreras de lenguaje, distancia y de horarios." (pág. 50). Hoy en día los estudiantes trabajan haciendo uso de diversos recursos digitales para acceder a la información tales como sitios Web, foros de trabajo, videoconferencias, blogs, wikis, correo electrónico, entre otros.

Rol del docente

"El rol del profesor es más mediador o guía, y su labor se centra en encaminar al estudiante para que encuentre la mejor solución al problema" Reverte, Gallego, Molina, & Satorre, (2006), citado por (Sánchez, 2013). El docente es quien guía el proceso de aprendizaje y se encarga de hacer un buen acompañamiento estimulando a los estudiantes para lograr una mayor comprensión de los problemas abordados, asegurándose de que todos los estudiantes

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

participen de manera activa para ofrecer soluciones, dar retroalimentación y evaluar los resultados.

“Los docentes deben actuar como orientadores del aprendizaje y dejar que los estudiantes adquieran autonomía y responsabilidad en su aprendizaje” Johari & Bradshaw, (2008), citado por (Sánchez, 2013). Según esto el docente debe crear un ambiente de aprendizaje en el cual ofrezca a los estudiantes espacios que permitan la asimilación de la información, proporcionando a los estudiantes recursos necesarios para que puedan realizar sus investigaciones, dejando que ellos recopilen y analicen la información, hagan descubrimientos e informen sobre sus resultados, para que de esta manera puedan ir adquiriendo autonomía y así mismo responsabilidad con sus deberes.

Rol del estudiante

El aprendizaje basado en proyectos está centrado directamente en el estudiante, quien debe cumplir con cierto rol, por lo tanto Thomas (2000) afirma “los alumnos deben involucrarse en un proceso sistemático de investigación, que implica toma de decisiones en cuanto a las metas de aprendizaje, indagación en el tema y construcción de conocimiento” citado por (Sánchez, 2013). El estudiante debe recopilar, organizar y procesar la información de tal forma que logre apropiarse de los conceptos y se encuentre comprometido de manera activa y autónoma para dar soluciones a problemas, generar preguntas, debatir ideas, recolectar datos, establecer conclusiones y crear un producto final.

La estructura metodológica de la construcción didáctica del ABP está sustentada en la escuela activa, que como corriente pedagógica trata de cambiar la educación tradicional, dándole un sentido libre y activo,

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Contra el mecanicismo, el autoritarismo, el formalismo, la competitividad, la disciplina y la falta de reflexión de la escuela tradición se levantaron las voces de los pedagogos desde fines del siglo XIX y comienzos del XX. Dewey (1859 - 1952) en Estados Unidos, Claparède (1873 - 1940) y Ferreire (1879 - 1960) en Suiza, Cousinet (1881 - 1973) y Freinet (1896- 1996) en Francia, Decroly (1871 – 1932 en Belgica y Montesori (1870 - 1952) en Italia, son los primeros y principales exponentes de la concepción pedagógica que se autodenominó como Escuela Nueva, pero que a partir de 1991 es reconocida en el mundo como Escuela Activa. (De Zubiría, 2006, pág. 109).

La pedagogía de la Escuela Activa está centrada en el niño y el autoaprendizaje cuya finalidad es formar a personas con sentido democrático en donde desarrollen su sentido crítico y de cooperación, la enseñanza parte del respeto al estudiante planteando el proceso de enseñanza – aprendizaje a partir de sus interés y necesidades, el rol del maestro el medio que estimule el interés por el avance en el aprendizaje.

La Escuela Nueva rompe con el paradigma tradicional que explicaba el aprendizaje como el proceso de transmisiones que se realizan desde el exterior y se asimilan por parte de los alumnos. En su lugar la nueva escuela defenderá la acción, la vivencia y la experimentación como condición y garantía del aprendizaje. (De Zubiría, 2006, pág. 110).

Según esto la escuela activa o escuela nueva pretende que el maestro sea el guía del proceso educativo donde son los estudiantes quienes llevan a cabo las acciones de aprendizaje con autonomía, eliminando la pasividad, despertando el interés y la motivación.

El papel del juego dentro de la creatividad

"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 &

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

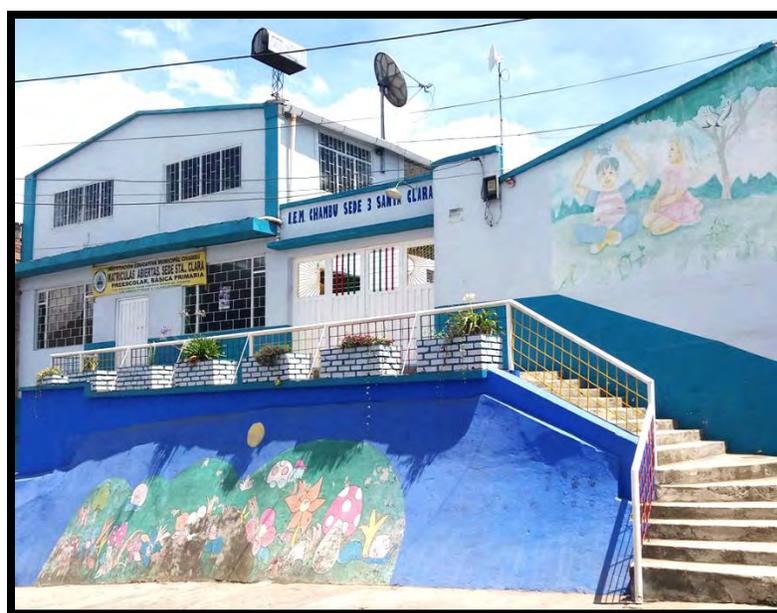
Ketchum, 2007, pág. 40). De ahí que el juego y la creatividad están ligadas a la acción del descubrimiento que le permite la generación de nuevas ideas, o modificar ideas existentes para formar otras nuevas y así llegar a la resolución de problemas.

Es imposible no hablar de juego cuando se habla de creatividad, porque este es el primer desafío al que se enfrenta todo 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, lo que les permite un descanso mental, ante la fatiga ocasionada por el trabajo intelectual realizado en la escuela permitiéndoles reanudar sus actividades con mayor entusiasmo.

Marco contextual

Macro Contexto



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

La IEM Chambú es una entidad educativa académica mixta de carácter público, cuya sede principal está ubicada en el barrio Chambú en el sur de la ciudad de Pasto, mas puntualmente en la comuna 5, ofrece al usuario sus servicios educativos en los niveles de: preescolar, básica primaria, básica secundaria y educación media, dirigida a población desfavorecida y con alta vulnerabilidad social, cultural y económica, cuenta con dos sedes más, una de estas se encuentra situada en el barrio el Pilar y la otra en el barrio Santa Clara en la calle 14 N° 4 - 60, lugar donde se llevó a cabo la investigación, esta limita con: el barrio El Progreso, La Rosa, El Pilar y Mercado el Potrerillo, en estos sectores se evidencia diferentes problemáticas que ocurren tanto fuera como dentro de la Institución tales como el maltrato intrafamiliar, drogadicción, pandillismo entre otros, lo que representa una situación poco benéfica para la vida emocional, social, escolar y familiar del estudiante lo que disminuye notoriamente su motivación a la hora de aprender.

Micro contexto

El trabajo de investigación se realizó con el grado quinto de la Institución Educativa Municipal sede Santa Clara, el cual consta de 22 estudiantes con edades entre los 10 a 12 años.

Marco legal

Toda investigación educativa sin importar en qué tipo de institución se realice, debe acogerse al reglamento dispuesto por la ley, ya sea de carácter público o privado, donde se velará por el cumplimiento de los derechos de las personas investigadas, objeto de estudio dentro de esta investigación de corte cualitativo.

Estos derechos y artículos que se presentaran a continuación son de vital importancia, ya que en ellos se enmarcan aspectos como el derecho a la educación, la dignidad, la obligatoriedad de las asignaturas dentro del currículo institucional, resalta la autonomía

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

educativa, planteando la importancia de generar procesos de formación personal, cultural y social. Para ello se tiene en cuenta la Constitución Política de Colombia de 1991 y la Ley 115 de 1994, ley general de educación.

La Constitución Política de Colombia de 1991

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la tecnología y a los demás bienes, valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Ley 115 de 1994

Artículo 1. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en la concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y deberes.

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, a campesinos, a grupos étnicos, a personas con limitaciones físicas, sensoriales y psíquicas, con capacidades excepcionales, y a personas que requieran rehabilitación social.

Artículo 2. Servicio Educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

Artículo 9. El Derecho a la Educación. El desarrollo del derecho a la educación se regirá por ley especial de carácter estatutario.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Artículo 23. Áreas obligatorias y fundamentales: Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional, entre ellas se encuentra en el ítem número 9 el área de Tecnología e informática.

Artículo 91. El alumno o educando. El alumno o educando es el centro del proceso educativo y debe participar activamente en su propia formación integral. El Proyecto Educativo Institucional reconocerá este carácter.

Los anteriores artículos son los más acordes a la presente investigación, porque muestra los criterios por los que rige la educación Colombiana, por lo tanto al encontrarse vigentes, deben ser asumidos para evidenciar la legalidad de esta investigación.

Metodología

Enfoque

La investigación cumple con un enfoque cualitativo, por lo que se busca llevar a cabo un hecho social dentro de un plantel educativo, estableciendo las características del desarrollo de actividades que promueven la creatividad, creando espacios ideales donde los estudiantes puedan adquirir las habilidades y destrezas necesarias para la resolución de problemas orientados al área de estudio.

El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de personas a los que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad. (Sampieri, 2010, pág. 364).

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Un aspecto importante está en el hecho de comprender y analizar los desempeños de los estudiantes y profesores dentro del ámbito y labor educativa a través de los diferentes elementos que cumplen un papel dentro del interactuar educacional, resaltando e interpretando las estrategias creativas que se utilizan para llevar a cabo la solución de un problema.

Paradigma

La investigación se enmarca en el paradigma socio-crítico, puesto que el trabajo a realizarse en la Institución Educativa Municipal Chambú sede Santa Clara tiene la intención de que todas las personas involucradas en este proyecto se comprometan a que esta idea no sólo se quede en un plano netamente pedagógico, sino que también todos los miembros sientan un factor de cambio.

El paradigma socio-crítico se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter auto reflexivo; Considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social. (Alvarado & García, 2008, pág. 190).

Esto permite desarrollar un análisis participativo, donde los implicados se convierten en los protagonistas del proceso de construcción del conocimiento ayudando a detectar problemas y necesidades dentro del aula de clases que impiden llevar un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de tecnología e informática que orientará significativamente en la elaboración de propuestas creativas para posibles soluciones.

Tipo de investigación.

El proyecto es de tipo investigación descriptiva, el cual se enfoca en la realidad de los hechos y características esenciales, comprende la descripción, registro, análisis e interpretación

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

del fenómeno del estudio, ya que su meta no se limita a la recolección de datos si no a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables en este caso sobre los factores que inciden en el desarrollo de la creatividad. Los investigadores recogen los datos sobre la base de una teoría, resumen la información e manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

“Las técnicas de recolección de datos son las distintas formas de obtener información” (Arias, 1999, pág. 53), estrategia o mecanismo para recolectar información concreta para el análisis llevando a cabo el cumplimiento de los objetivos.

“Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información” (Arias, 1999, pág. 53), son herramientas con las que cuenta el investigador para documentar o registrar la información recolectada a través de las técnicas de recolección empleadas.

A continuación se detallará cada técnica e instrumento que serán utilizados para llevar a cabo el desarrollo de este proyecto de acuerdo al tipo de investigación escogido:

Observación directa

Con esta técnica el investigador pretende obtener información a través de una interacción constante con el grupo objeto de investigación, siendo la observación un elemento fundamental de todo proceso investigativo ya que el ser humano mediante sus sentidos capta todo aquello que lo rodea, en palabras de (Puente, 2000) “la observación directa es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, sin intervención, con el fin de tomar información y registrarla para su posterior análisis” (pág. 23).

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Como instrumento se tomó el diario de campo, el cual día a día permitió sistematizar las prácticas investigativas que se fueron realizando. Según (Bonilla & Rodríguez, 1997) “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser útil al investigador, se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (pág. 49) por lo tanto el diario de campo es catalogado como un instrumento útil para la descripción, análisis y valoración de la realidad escolar mediante un relato de lo sucedido basados en las vivencias diarias. En este caso el diario de campo se utilizó para realizar una documentación y un análisis sobre los lineamientos curriculares que se llevan a cabo en la institución. **(Ver anexos H y J).**

Entrevista

Según (Acevedo & López, 2000) “la entrevista es una forma oral de comunicación interpersonal, que tiene como finalidad obtener información en relación a un objetivo” (pág. 10), esto quiere decir que la entrevista es un acto comunicativo que cuenta con una estructura organizada, encaminada al intercambio de ideas ligada a una serie de preguntas y respuestas sobre ciertos aspectos, cumpliendo con la función de la obtención de información para cumplir con un objetivo particular.

A partir de esto se interactuó directamente con los principales actores del proceso educativo, porque nadie mejor que las mismas personas involucradas para dar a conocer sobre lo que se necesita saber para llevar a cabo este proyecto, ellos proporcionaron datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes y expectativas, algo que es imperceptible a simple vista.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Esta técnica estuvo dirigida a estudiantes y docentes del área de tecnología e informática con el fin de obtener información de interés para el investigador. El instrumento para recolectar información es el cuestionario de tipo mixto (preguntas abiertas). **(Ver anexos D y G).**

Prueba figurativa del Test de pensamiento creativo de Torrance

Con esta técnica se evaluó el nivel de creatividad de los niños mediante la realización de la prueba figurativa del test de pensamiento creativo de Torrance que está compuesta por:

Figuras incompletas, la cual consiste en terminar los dibujos que alguien más ha comenzado, el reto está en elaborar trazos originales y únicos.

Cuadrados y círculos, en esta actividad se deben crear dibujos a partir de varios cuadrados ya sea por dentro o por fuera de ellos, utilizándolos como parte de la ilustración o uniéndolos para crear algo nuevo.

Producción divergente de tipo verbal, esta prueba es una realización escrita, oral y gráfica, donde los niños deben jugar con su imaginación.

Torrance (1974) siendo el creador de este, 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 del 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. **(Ver anexos E y F).**

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Análisis e interpretación de resultados

En esta fase se reúne la información obtenida a través de la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de la misma, lo que conllevó a tener un panorama concreto del problema planteado. El análisis de la información se realizó a partir de la observación directa, entrevistas a docentes y estudiantes y la aplicación 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.

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. El análisis e interpretación de la información se realizó de la siguiente manera:

Se efectuó una entrevista a 22 estudiantes y a la docente encargada del grado quinto de la Institución Educativa Municipal Chambú sede Santa Clara, esta entrevista está estructurada así:

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



Universidad de Nariño

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMATICAS Y ESTADÍSTICA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
ENTREVISTA A ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO

Entrevista N°1

Lugar: I.E.M. Chambú sede Santa Clara**Fecha:** 10 de febrero de 2017**Hora:** 10:30 am a 12:00 m**Entrevistados:** 22 estudiantes**Responsables:** Angela Daniela Meneses

Jose Luis Jaramillo

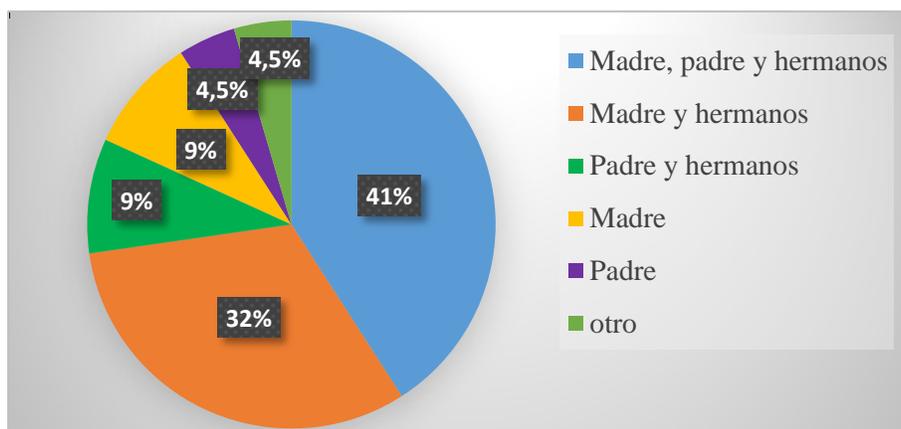
Análisis – Entrevista a estudiantes

1. ¿Con quién vives en tu casa?

Madre, padre y hermanos	9
Madre y hermanos	7
Padre y hermanos	2
Madre	2
Padre	1
otro	1

Gráfica 1. Conformación del núcleo familiar.

Las gráficas y tablas que se muestran a continuación son resultado de esta investigación.

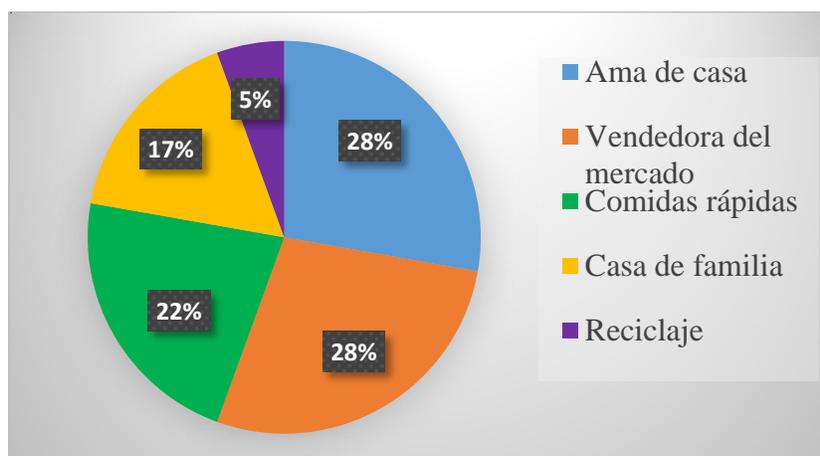


PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

2. ¿A qué se dedican cada una de las personas que conforman tu familia?

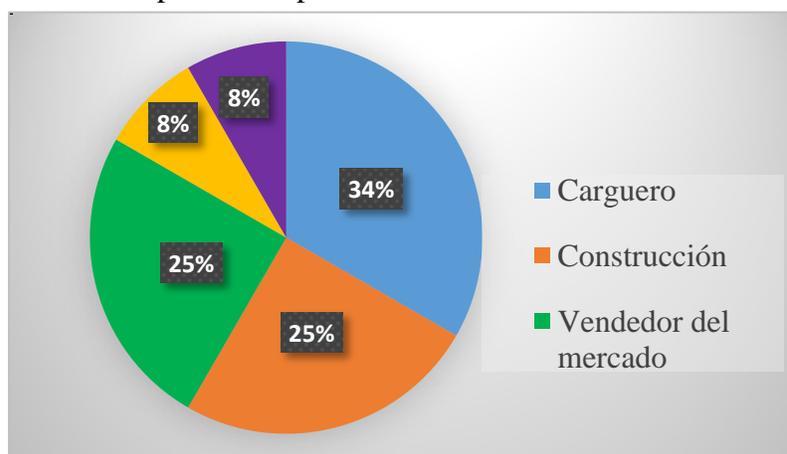
Ocupación de la madre	
Ama de casa	5
Vendedora del mercado	5
Comidas rápidas	4
Casa de familia	3
Reciclaje	1

Gráfica 2. Ocupación de la madre.



Ocupación del padre	
Carguero	4
Construcción	3
Vendedor del mercado	3
Recolector de basura	1
Reciclaje	1

Gráfica 3. Ocupación del padre.

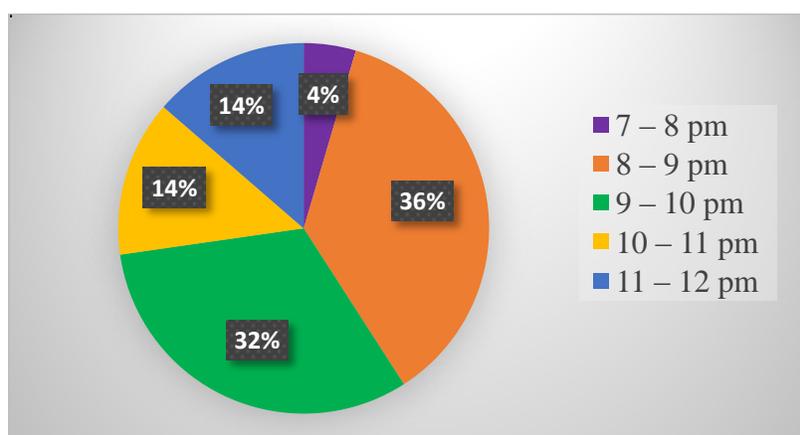


PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

3. ¿A qué hora te acuestas a dormir en la noche?

Hora de dormir	
7 – 8 pm	1
8 – 9 pm	8
9 – 10 pm	7
10 – 11 pm	3
11 – 12 pm	3

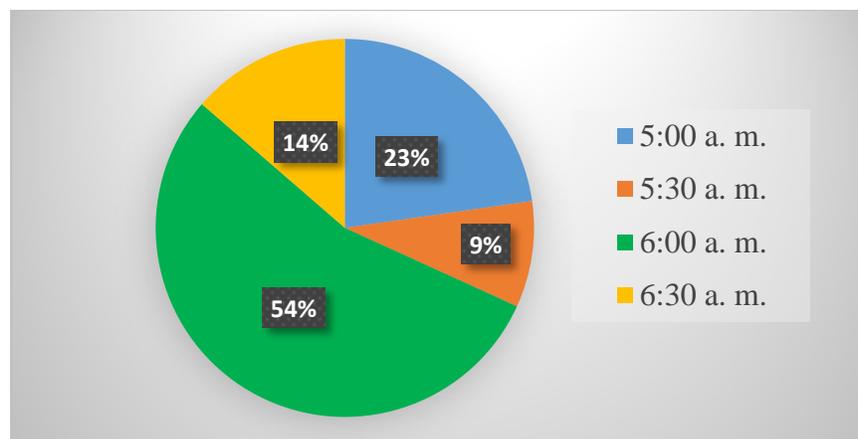
Gráfica 4. Hora de dormir.



4. ¿A qué horas te levantas para ir a la escuela?

Hora de levantarse	
5:00 am	5
5:30 am	2
6:00 am	12
6:30 am	3

Gráfica 5. Hora de levantarse.

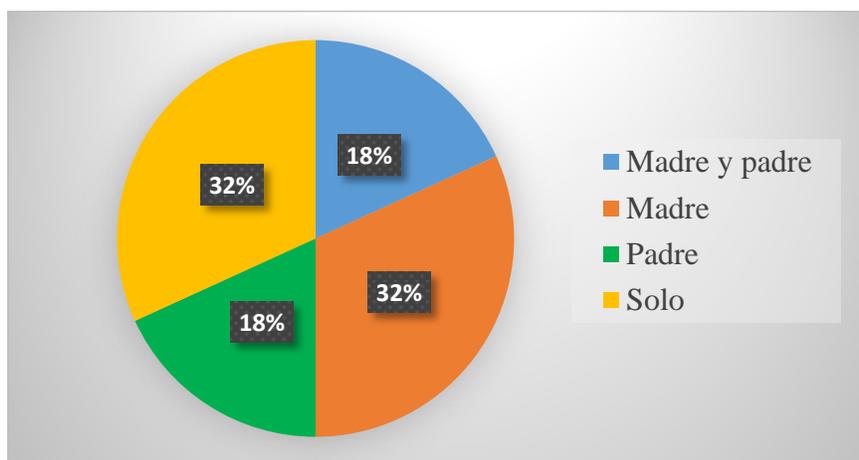


PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

5. ¿Quién se encarga de ti para ir a la escuela?

Madre y padre	4
Madre	7
Padre	4
Solo	7

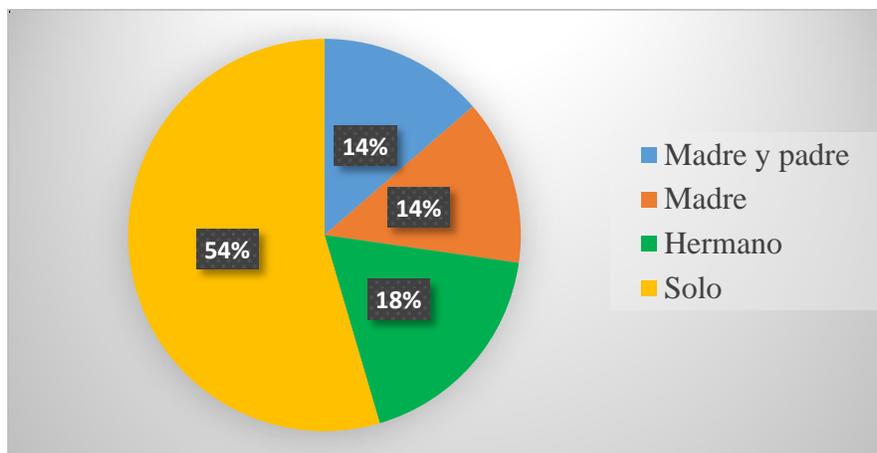
Gráfica 6. Quien los lleva a la escuela.



6. ¿Quién va a esperarte cuando sales de la escuela?

Madre y padre	3
Madre	3
Hermano	4
Solo	12

Gráfica 7. Quien los espera en la salida de la escuela.

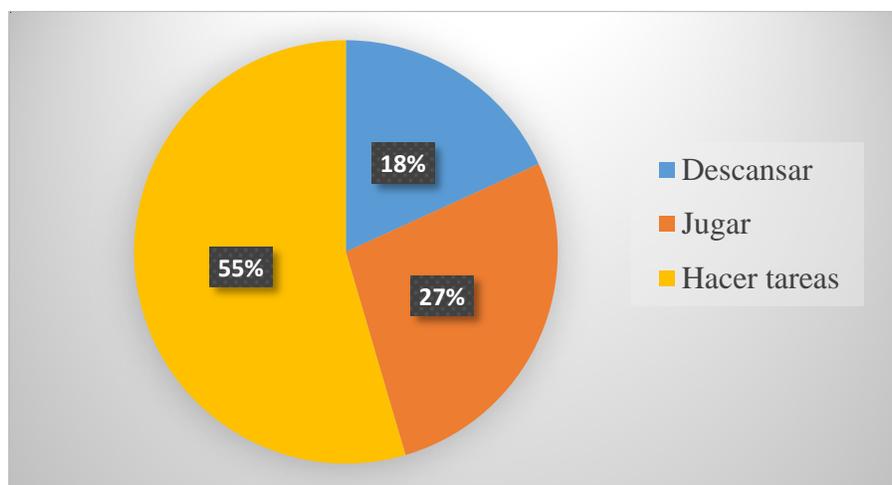


PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

7. ¿Qué haces después del almuerzo?

Después de almuerzo	
Descansar	4
Jugar	6
Hacer tareas	12

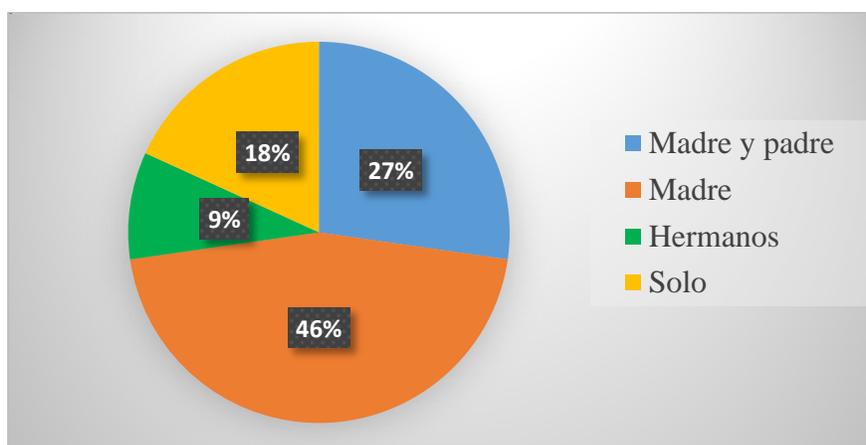
Gráfica 8. Actividades después de almorzar.



8. ¿Quién está pendiente de tus actividades de la escuela?

¿Quién está pendiente de tus tareas?	
Madre y padre	6
Madre	10
Hermanos	2
Solo	4

Gráfica 9. Responsable de sus actividades académicas.

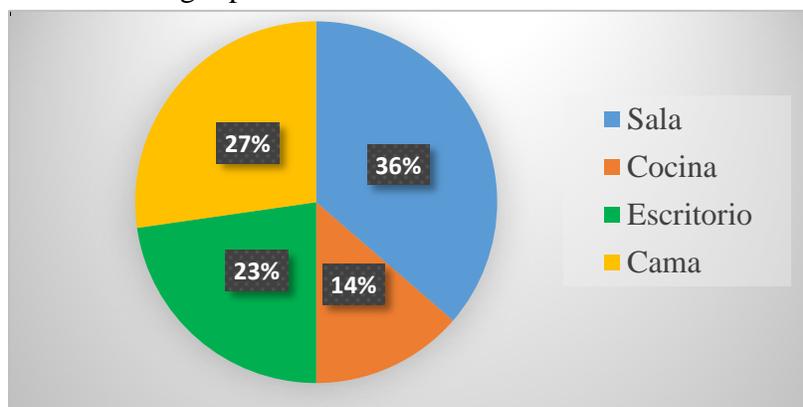


PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

9. ¿En qué parte de tu casa haces tus tareas?

Lugar para hacer tareas	
Sala	8
Cocina	3
Escritorio	5
Cama	6

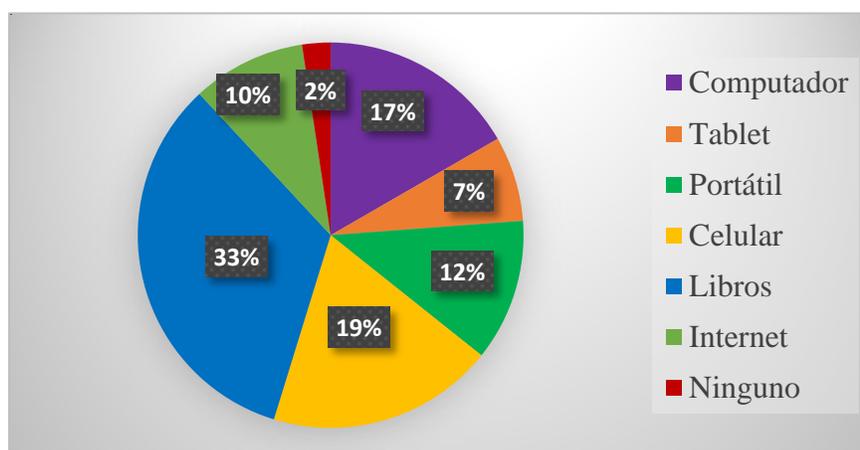
Gráfica 10. Lugar para desarrollar las tareas.



10. ¿En casa con qué recursos cuentas para apoyarte con tus tareas?

Recursos	
Computador	7
Tablet	3
Portátil	5
Celular	8
Libros	14
Internet	4
Ninguno	1

Gráfica 11. Recursos de apoyo escolar en el hogar.

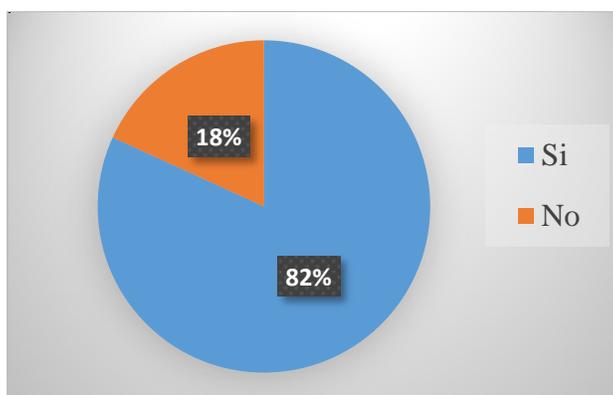


PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

11. ¿Recibes apoyo de tus padres para realizar tus tareas?

Apoyo en las tareas	
Si	18
No	4

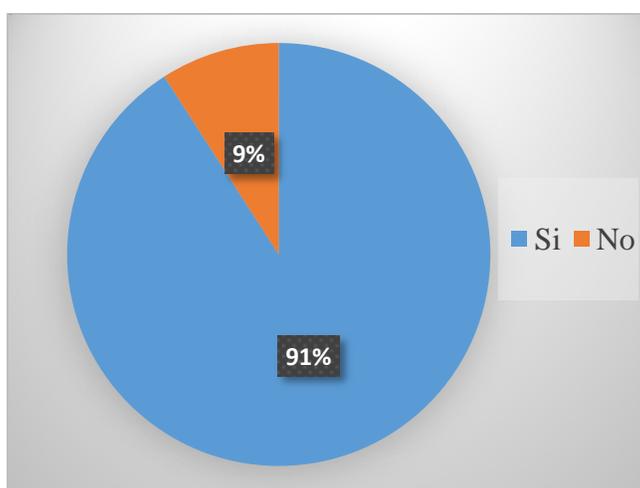
Gráfica 12. Recibe apoyo de sus padres.



12. ¿Compartes tiempo con tus padres?

¿Comparten tiempo con los padres?	
Si	20
No	2

Gráfica 13. Comparte tiempo con sus padres.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

13. ¿A parte del aula de clase que otros lugares tu profesor(a) utiliza para desarrollar las actividades?

En esta pregunta las respuestas de los estudiantes coincidieron al decir que su profesora a parte del aula de clase muchas veces los lleva al patio de la escuela y que algunas ocasiones los llevan al aula de informática para realizar las diferentes actividades.

Análisis de resultados

Después de hacer una recopilación de la información que se obtuvo por medio de la entrevista a los estudiantes, pudimos observar que el 54,5% de los estudiantes entrevistados viven en un núcleo familiar conformado únicamente por uno de los padres, el 4,5% vive con un acudiente y el 41% restante viven en un hogar conformado por papá, mamá y hermanos.

En la información recolectada se logró evidenciar que de las madres de familia el 72% trabajan ya sea en el mercado como vendedoras, en comidas rápidas, casas de familia y reciclaje, el resto de las madres que corresponde al 28% son amas de casa. Por otra parte en el caso de los padres de familia el 100% son trabajadores, en donde el 34% son cargueros, el 25% trabajan en construcción, el 25% son vendedores en el mercado, el 8% laboran en la empresa de Emas como recolectores de basura y el 8% restante son recicladores, esto nos permite llegar a la conclusión que estas familias no poseen unos buenos ingresos económicos, indicando que son de bajos recursos.

De los 22 niños entrevistados el 72% de ellos afirmaron que se acostaban a dormir de 7 a 10 de la noche, el otro 28% está entre las 10 pm a media noche, así mismo brindaron información sobre la hora de levantarse para ir a estudiar y un 86% de los estudiantes respondieron que se levantan de 5 a 6 de la mañana lo que evidencia su preocupación por alistarse para ir a la escuela y llegar a tiempo a clases, el resto que equivale al 14% se levantan a

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

las 6:30 de la mañana teniendo en cuenta que la entrada a clases es a las 7 am, se podría concluir que estos niños son más tranquilos o viven muy cerca de la institución.

A la hora de preguntarles ¿Quién se encargaba de ellos para ir a la escuela? El 68% de los niños respondieron que si hay alguien que se ocupa de ellos, ya sea uno de sus padres o en otros casos los dos, por el contrario el 32% dijeron que ellos se encargaban de alistarse e ir a clases solos. De la misma manera fue dada la información sobre quien se encargaba de ir a recogerlos al culminar su jornada estudiantil y el 54% respondió que al salir de la escuela nadie iba por ellos, así que ellos se dirigían hacia sus casas solos, mientras que al 36% restante van a esperarlos ya sea su papá, mamá o hermanos.

Al llegar a casa después de almuerzo la mayoría de niños que corresponde al 55% prefieren hacer las tareas para después tener tiempo para jugar y descansar, mientras que el 18% prefieren primero descansar y el otro 27% juegan antes de hacer las tareas, se evidenció también que el 82% de los estudiantes tienen un familiar que está pendiente de sus obligaciones escolares y solo un 18% se encarga de cumplir con sus deberes estudiantiles de manera independiente. En cuanto al lugar donde hacen sus tareas un 36% de los estudiantes prefieren realizarlas en la sala, un 27% en sus habitaciones preferiblemente sobre su cama, el 23% utilizan un escritorio y el 14% restante lo hacen en la cocina.

Entre los recursos que disponen los niños para la elaboración de sus actividades académicas se encuentran los libros con un 33%, un 29% respondieron que poseen un computador ya sea de escritorio o portátil, seguido de los celulares con un 19%, un 10% cuenta con acceso a internet, un 7% tienen una Tablet y finalmente un 2% que no posee ningún recurso como apoyo escolar. De aquí también se deriva cuantos estudiantes reciben apoyo por parte de sus padres para desarrollar y cumplir con sus actividades escolares, en donde el 82% afirmaron

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

que sí y el 18% dijeron que no, teniendo en cuenta que de estos niños el 9% no comparte tiempo con sus padres mientras que el 91% si lo hacen.

En cuanto a los espacios que utiliza la profesora aparte del aula de clase para desarrollar las actividades, la totalidad de los estudiantes respondieron que con poca frecuencia se hacía clase en el patio de la escuela y que en escasas ocasiones los llevaba al aula de informática, además afirmaron que nunca han realizado actividades en la biblioteca de la escuela ni en el aula de audiovisuales.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Universidad de **Nariño**

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMATICAS Y ESTADÍSTICA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
TEST A ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO

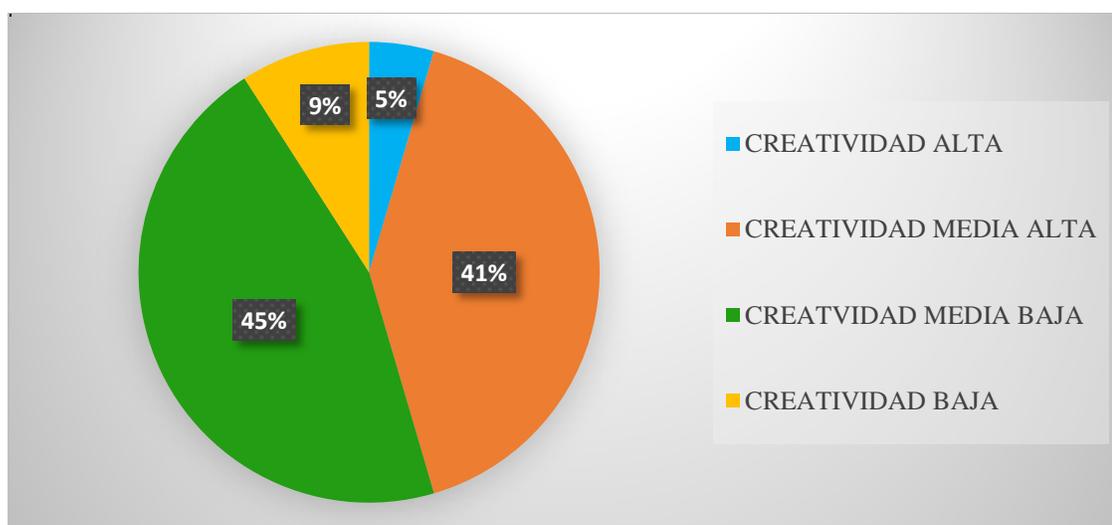
Test de creatividad

Lugar: I.E.M. Chambú sede Santa Clara**Fecha:** 16 de febrero de 2017**Hora:** 10:30 am a 12:00 m**Entrevistados:** 22 estudiantes**Responsables:** Angela Daniela Meneses

Jose Luis Jaramillo

Análisis – Prueba figurativa del Test de pensamiento creativo de Torrance

Los resultados de la aplicación de la prueba realizada a los niños de la I.E.M Chambú sede Santa Clara son los siguientes:

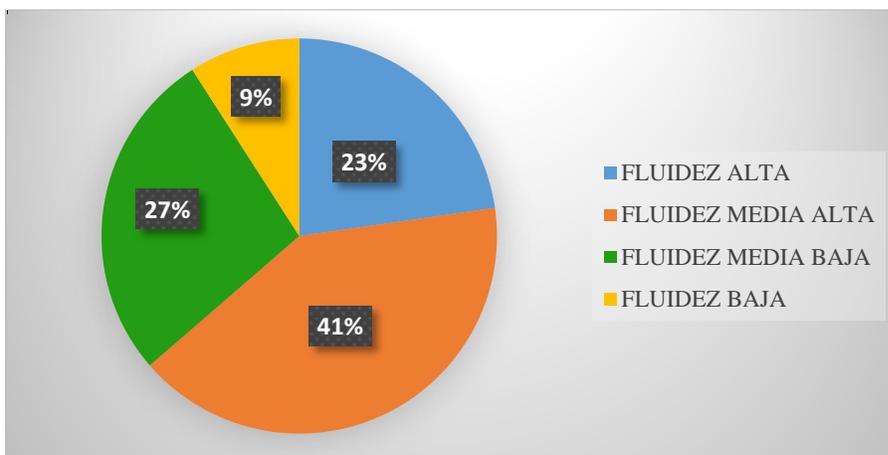
Gráfica 14. Nivel de creatividad test inicial.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Esta prueba fue realizada a los 22 niños objetos de estudio, donde se pudo determinar que el nivel general de creatividad esta con un 45% inclinado hacia la creatividad media baja, 41% con creatividad media alta, el 9% esta con la creatividad baja y el 5% restante poseen una creatividad alta, evidenciando que son menos los niños que presentan este nivel de creatividad y más los que se encuentran en un término medio.

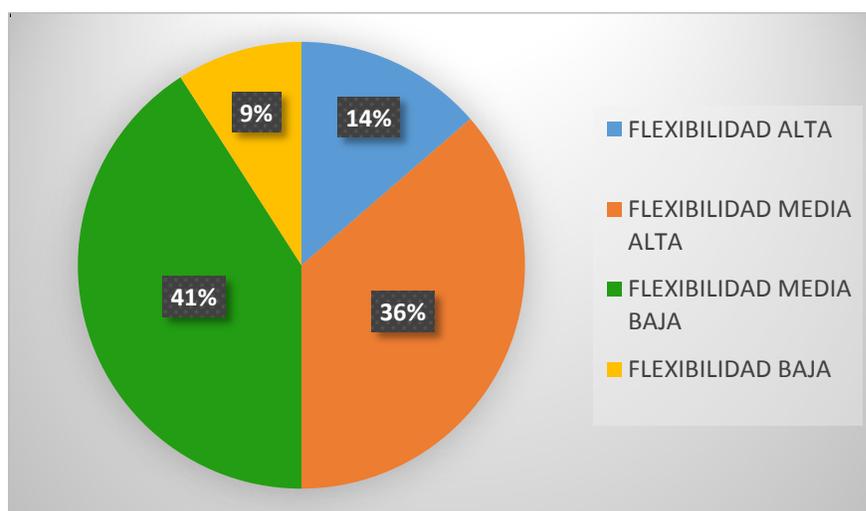
En conclusión los resultados arrojados por los estudiantes con respecto a las figuras que realizaron, se puede decir que éstas se limitan a una respuesta fácilmente reconocida por los evaluadores y con la cual muchos niños coincidían, a pesar que se les dijo que realicen sus dibujos de tal manera que ellos consideren que a nadie más del salón se les ocurriría. Lo aquí planteado muestra un bajo nivel de creatividad, algo alarmante dentro del ámbito educativo, puesto que este es un factor imprescindible en el desarrollo del ser humano, por lo tanto la escuela no solamente debe centrar el proceso educativo en la enseñanza de las áreas convencionales como matemáticas, literatura, ciencias, entre otras que son importantes, en este sentido Robinson considera que *“Debemos educar nuestro cuerpo por completo, no sólo centrándonos en la cabeza”*, haciendo alusión a que también se debe priorizar la enseñanza en otros campos que despierten la curiosidad, imaginación, innovación como la danza, el teatro, el arte, el juego, el deporte, etc, aspectos que son fundamentales en el desarrollo de la creatividad, pero esta se ve afectada debido a que en la escuela a base de instrucciones limitan el potencial creativo de los niños, teniendo en cuenta esto, Robinson (2006) dice *“Nuestro sistema educativo está basado en la idea de que sólo se debe fomentar la habilidad académica”* citado por (Rius, 2015, pág. 16) basándose en el hecho de que en la escuela castigan el error e incentivan a los niños únicamente a hacer las actividades por una buena nota, sin darle importancia a lo que están aprendiendo.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Gráfica 15. Nivel de fluidez test inicial.

La fluidez hace alusión a la diversidad y cantidad de ideas que el niño pueda realizar. En este factor un 41% de los estudiantes obtuvieron un nivel de fluidez media alta, mientras que un 27% alcanzó un nivel de fluidez media baja, el 23% consiguió un nivel de fluidez alta y por último un 9% de los niños están en el nivel de fluidez baja.

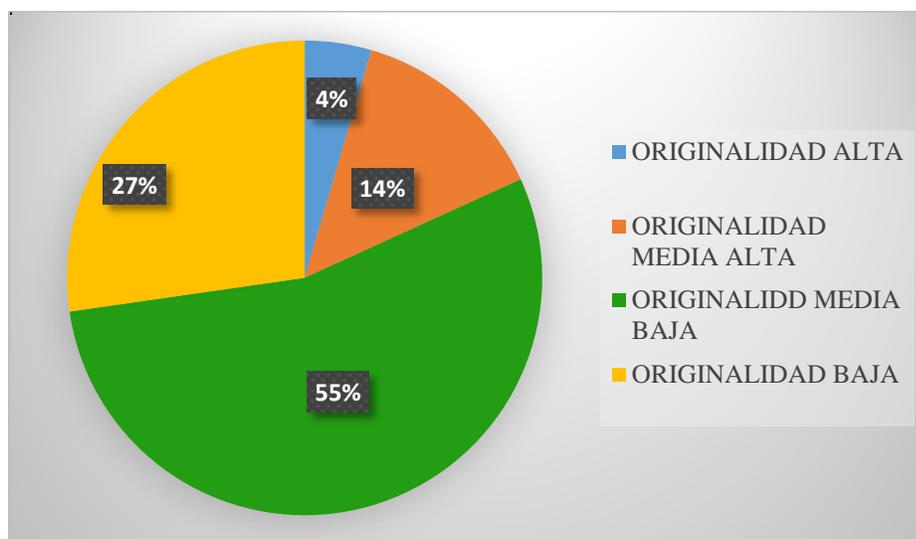
Los anteriores resultados, en términos generales presentan una puntuación baja donde se ve reflejada una escasa fluidez, por lo tanto este es un factor que se debe fortalecer en los estudiantes de esta institución.

Gráfica 16. Nivel de flexibilidad test inicial.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

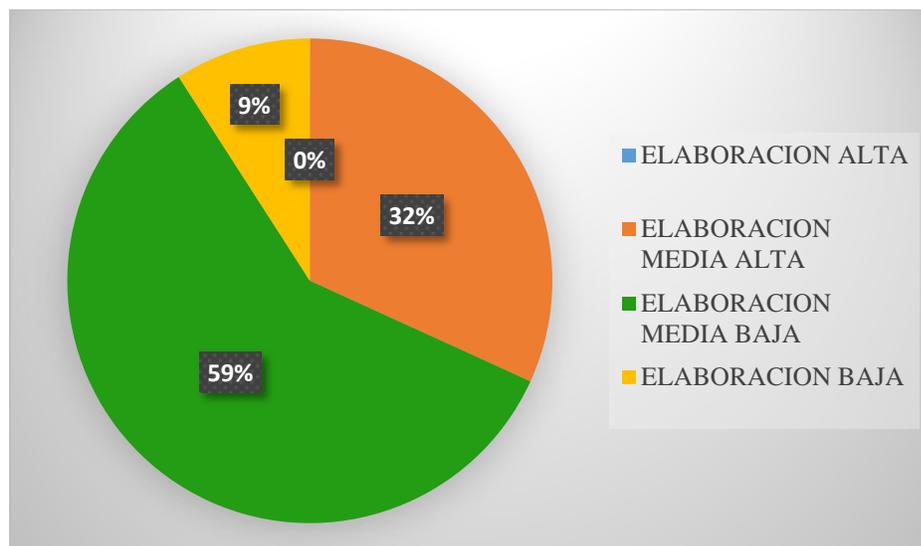
La flexibilidad se caracterizó por la facilidad de adaptabilidad en las respuestas, en este caso se evaluaba el desempeño de los estudiantes frente a varios tipos de actividades las cuales eran un reto a su ingenio e imaginación. En general, se encontró que el 41% de los estudiantes presenta un nivel de flexibilidad media baja, seguido del 36% con una flexibilidad media alta, el 14% de los estudiantes alcanzaron el nivel de flexibilidad alta y finalmente el 9% está en un nivel de flexibilidad baja.

Gráfica 17. Nivel de originalidad test inicial.



Siendo la originalidad un aspecto fundamental del pensamiento creativo, el cual se relaciona con la capacidad de generar ideas novedosas, se encontró que un 55% de los estudiantes está en un nivel de originalidad media baja, seguido del 27% que poseen originalidad baja, el 14% alcanza originalidad media alta, y únicamente el 4% muestra un nivel de originalidad alta. Con esto se concluye que el 82% de los estudiantes reflejan ideas no originales, quienes presentaron respuestas obvias y comunes.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Gráfica 18. Nivel de elaboración test inicial.

En cuanto al factor de elaboración se obtuvo que el 59% de los estudiantes están en un nivel de elaboración media baja, el 32% se encuentran en un nivel de elaboración media alta, seguido del 9% con elaboración baja y un 0% del total de los estudiantes con elaboración alta, se puede decir que los niños se dedicaron únicamente a cumplir con las actividades, porque se limitaron a realizarlas con poco ingenio, escasos de detalles, pocos adornos en sus dibujos y no se mostró ese afán por presentar algo diferente a los de sus compañeros.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



Universidad de Nariño

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMATICAS Y ESTADÍSTICA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
ENTREVISTA A DOCENTE DE GRADO QUINTO

Entrevista N°2

Lugar: I.E.M. Chambú sede Santa Clara**Fecha:** 17 de febrero de 2017**Hora:** 10:30 am a 11:00 am**Entrevistada:** Profesora Ingrid

Lorena Pasuy Burbano

Responsables: Angela Daniela Meneses

Jose Luis Jaramillo

Análisis – Entrevista a profesora

La docente Ingrid Lorena Pasuy Burbano es la directora de grupo del grado quinto de la IEM Chambú sede Santa Clara, además es la persona encargada de dictar todas las áreas.

Tabla 1: Resultado de la entrevista realizada a la profesora.

PREGUNTA	RESPUESTA
1. ¿Cómo define el término creatividad dentro del ámbito educativo?	<i>“Para mí la creatividad, es una de las partes fundamentales en la educación, ya que conlleva una serie de elementos que hace que tanto los niños como los docentes nos apropiemos del conocimiento a través de diferentes técnicas y actividades, la creatividad es llevar a los estudiantes a que reconozcan esas situaciones que los ayuda en el aprendizaje, ser creativo es saber que los niños pueden</i>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

	<i>llegar al conocimiento a través de diferentes maneras y formas”.</i>
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	“La creatividad lo impregna todo, es algo que está presente en todas y cada una de las acciones que realizamos” (Rodrigo, Rodrigo, & Martín, 2013, pág. 17), por ende la creatividad tiene una gran importancia dentro del ámbito educativo, ya que permite desarrollar factores esenciales en la vida de un ser humano, fortaleciendo las habilidades, capacidades, competencias y destrezas para llegar al conocimiento de manera autónoma y así poder desenvolverse con facilidad en cualquier circunstancia.
2. ¿Cuál es su opinión frente al hecho de fomentar la creatividad en los estudiantes?	<i>“Es vital, la creatividad es algo inmerso para el conocimiento, es vital que se fomente espacios de creatividad para que ellos lleguen por ende al conocimiento, pero a un conocimiento apropiado, ósea que no sea del momento sino que sea positivo y en segundo lugar que quede fundado en ellos, para que el conocimiento sea para siempre”.</i>
ANÁLISIS E	Es importante fomentar la creatividad a través del proceso educativo, favoreciendo así las potencialidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Julián Betancourt enfatiza que Creatividad es el potencial humano integrado por

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>INTERPRETACIÓN</p>	<p>componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos, que a través de una atmósfera creativa se pone de manifiesto para generar productos novedosos y de gran valor social y comunicarlos, trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico social en el que se vive. (Betancourt, 2000, pág. 73)</p> <p>Es decir que los estudiantes después de apropiarse del conocimiento puedan generar diferentes ideas que aporten a la solución a determinadas problemáticas dentro de su contexto.</p>
<p>3. ¿La institución educativa posee una propuesta didáctica que promueva el desarrollo de la creatividad?</p>	<p><i>“Como propuesta didáctica aquí en la institución se maneja muchas actividades que promueven la creatividad, anteriormente se creía que la creatividad era únicamente parte del área de artística y pues paulatinamente hemos ido reconociendo que no, que la creatividad puede darse en todos los ámbitos, por ello hace que nosotros desde hace un tiempo vengamos implementando propuestas creativas para todas las áreas, hemos reconocido que la lúdica y el juego son parte importante para que ellos aprendan y como la lúdica despierta la creatividad en ellos, entonces es importante que nosotros en cada área, en cada espacio del conocimiento se fundamente estas cosas”.</i></p>
	<p>La institución como formadora de personas integrales debe</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p style="text-align: center;">ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN</p>	<p>fomentar el desarrollo de la creatividad por medio de una propuesta didáctica sólida, basada en actividades variadas en donde los estudiantes exploren todas sus capacidades y potencien su pensamiento.</p> <p>Promover el desarrollo de la creatividad de los niños es esencial para ellos, ya que esta capacidad tan significativa que relacionamos con niños les ayuda a expresarse por sí mismos, a desarrollar su pensamiento abstracto y, también, será primordial a la hora de resolver problemas y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de toda su vida.</p> <p>(Carballal & Serrano, s.f., pág. 114)</p>
<p>4. ¿Qué estrategias de enseñanza utiliza dentro del aula de clase y como las aplica?</p>	<p><i>“Muchas estrategias, afortunadamente ahora tenemos muchos recursos, hay recursos de recursos que para los niños son muy novedosos y atraen mucho, en este tiempo que estamos en una evolución nos hemos dado cuenta que apropiarse de las herramientas informáticas es importante, el niño hoy en día está aprendiendo mucho a través de las herramientas informáticas, nosotros reconocemos que la ayuda de las TIC ha sido fundamental para el aprendizaje y como herramienta novedosa para ellos, porque hace que se fomente la creatividad, ya que hay actividades que llevan a eso, que despiertan la curiosidad, actividades que desarrollan en ellos una serie de situaciones que los lleva a estallar toda esa creatividad que ellos tienen”.</i></p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p style="text-align: center;">ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN</p>	<p>Al mencionar el término estrategias de enseñanza se hace alusión a los procedimientos y/o recursos que el docente usa dentro del aula de clase para promover aprendizajes significativos en sus estudiantes. En palabras de Beltrán, Díaz & Hernández coinciden al afirmar que</p> <p style="padding-left: 40px;">Estrategias de enseñanza; implica pues preparar a los alumnos para el cambio, para ser aprendices autónomos, independientes y con capacidad de juicio crítico; aprendices creativos, capaces de abordar con ingenio los problemas; estudiantes con capacidad de autorregularse y, sobre todo, capaces de APRENDER A APRENDER. Beltrán, 1998; Díaz & Hernández, 1999 citado por (Kohler, 2005, pág. 28).</p> <p>Esto supone tener a disposición una serie de habilidades para continuar aprendiendo de manera autónoma y eficaz de acuerdo a sus propios intereses y necesidades.</p>
<p>5. ¿Cómo promueve el aprendizaje</p>	<p><i>“El aprendizaje significativo tiene que ser para ellos duradero, es que los niños aprendan no solamente para el conocimiento de un tema, sino que este aprendizaje que ellos tienen es para que desarrollen sus competencias y las competencias que ahora se exigen para los niños son para su vida diaria, entonces el niño tiene que en su contexto aprender a desarrollar esas competencias, a utilizarlas y a</i></p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

significativo?	<p><i>salir de todas las situaciones que les presenta la vida, por eso el conocimiento que aquí les damos no solo es de cátedra, sino que ellos tienen que ponerlo en función de su vida cotidiana”.</i></p>
<p>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN</p>	<p>El aprendizaje significativo es la construcción del conocimiento donde se produzca un aprendizaje auténtico, es decir un aprendizaje que perdure a largo plazo y que no sea olvidado fácilmente. “Diversos autores han postulado que es mediante la realización de aprendizajes significativos que el alumno construye significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico y social, potenciando así su crecimiento personal.” (Hernández & Díaz, 2002, pág. 30), por lo tanto es necesario implementar una buena estrategia didáctica por parte del docente donde se tenga en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes como base sólida para la construcción de nuevos, por esto es necesario recalcar que,</p> <p>Es evidente que el aprendizaje significativo es más importante y deseable que el repetitivo en lo que se refiere a situaciones académicas, ya que el primero posibilita la adquisición de grandes cuerpos de conocimiento integrados, coherentes, estables, que</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

	<p>tienen sentido para los alumnos. (Hernández & Díaz, 2002, pág. 39).</p>
<p>6. ¿Cuál es su actitud cuando un estudiante comete un error o una falta?</p>	<p><i>“Depende, aquí tenemos una ruta de convivencia y sobre todo en la parte del ser es difícil, hay chicos que tienen diferentes circunstancias que viven en sus hogares, hay mucho hogar disfuncional hoy en día que hace que repercuta mucho en todas las cosas, sobre todo de cómo se comportan ellos acá, pero el docente tiene que estar muy atento a esas situaciones, por ejemplo mirar si es una falta repetitiva y sencilla simplemente se habla, se busca, el profesor se vuelve un seguidor de cada niño, cuando hay faltas ya más fuertes, las catalogamos, nosotros tenemos una numeración para catalogar faltas, lleva un proceso disciplinario, al principio se habla con los muchachos luego se tienden a manifestar con ellos cual es la situación que les está generando tales conductas, finalmente, si vemos que después de seguir todas las directrices no se consigue nada, entonces ya hay que entrar a un proceso de convivencia que es hablar con los padres, luego seguir el conducto ya hablando con la coordinación y tomando otras medidas, pero estas son las ultimas estancias, casi siempre uno tiene que buscar las estrategias para mejorar las conductas”.</i></p>
	<p>En el aula de clases es importante que el docente quien se</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p style="text-align: center;">ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN</p>	<p>encuentre a cargo del grupo de estudiantes, fomente la disciplina, los buenos hábitos, una buena conducta, y valores como el respeto, solidaridad, tolerancia y responsabilidad en los niños y así generar un ambiente propicio para poder llevar a cabo el proceso educativo, por el contrario al no cumplir con estas reglas y normas es necesario imponer un tipo de llamado de atención, por lo tanto Cámere sostiene que</p> <p style="padding-left: 40px;">La construcción de un ambiente apropiado y cálido dentro del aula reclama que el docente no enajene su responsabilidad en el control y manejo de la disciplina. Los brotes de indisciplina exigen una rápida respuesta pues atentan contra el desarrollo eficiente de una clase. (Cámere, 2009)</p>
	<p><i>“Eso se presenta mucho, ahora nosotros tenemos que otorgarle a muchos niños que tienden a hacer las actividades más rápido, como un estímulo, nombrarlos a ellos monitores en el aula, ellos como monitores ayudan a aquellos niños que presentan dificultades, porque también esa es la otra parte, hay niños en el aula que de pronto a la metodología que ha utilizado el profesor no pueden entenderle, pero entonces con la ayuda de los niños monitores que son los que siempre terminan rápido y que</i></p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>7. ¿Cuál es su reacción cuando un estudiante termina sus actividades en menos del tiempo estimado?</p>	<p><i>han hecho el conocimiento de los conceptos con mayor facilidad, se les da esta tarea que es una herramienta muy útil porque a veces entre los mismos niños se entienden y van aprendiendo, otras de las cosas como estímulo es promoverles a ellos el mostrar las cosas de tal manera que se vuelven como un modelo a seguir, las cosas buenas tienen que ser aplaudidas y mostradas a los demás, los demás niños casi siempre también tienden a imitar lo bueno así como hacen también lo contrario, pero también imitan lo bueno, entonces puede ser una gran ayuda, más que todo es eso, se nombra como monitores a los niños que siempre están como adelante, que terminan pronto sus guías, hay algunos que piden que se les entregue más trabajo adicional y uno también lo hace, hay niños que les gusta y uno lo hace para promover la participación”.</i></p>
	<p>Siempre van a existir estudiantes que terminen las actividades antes del tiempo estipulado, así como otros presentaran dificultades para desarrollarlas, por ello es necesario que el docente adopte estrategias para incentivar a todos los estudiantes, así verá reflejado en ellos el deseo constante de seguir aprendiendo y trabajar para lograrlo, Cámere señala que</p> <p style="text-align: center;">El profesor, al ser amigo y atender a sus alumnos,</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN</p>	<p>descubrirá realizados en cada uno de ellos sus propios fines como frutos de su entrega y esfuerzo. Entonces, la manera como el alumno corresponde y compensa los afanes del maestro consiste sencillamente en aceptarlos y aprovecharlos. (Cámere, 2009)</p> <p>Es por eso que se considera que el docente tiene en sus manos la posibilidad de brindar un ambiente propicio para desarrollar su proceso de enseñanza, que permita a sus estudiantes crecer o puede suceder todo lo contrario, generar un ambiente incomodo en donde frene y limite las habilidades y destrezas de sus estudiantes.</p>
<p>8. ¿Cuándo su estudiante presenta sus trabajos de forma diferente a la solicitada, usted se interesa y valora su trabajo?</p>	<p><i>“Claro que sí, aunque hay diferentes posiciones, por ejemplo si tú le colocas al estudiante en el área de matemáticas un trabajo de matemáticas, esperas que el trabajo sea sobre eso, tú no puedes esperar que si estás trabajando en las matemáticas el niño te entregue una actividad de ciencias naturales, aunque ahora trabajamos las áreas interdisciplinariamente pero si se necesita que el niño este respondiendo de acuerdo a lo que uno está dirigiendo su enfoque al aprendizaje, entonces cuando al niño se le pide exactamente sobre un tema que haya ese resultado, sino es el que uno espera, se pregunta qué es lo que quiere manifestar con ese resultado que nos ha dado y</i></p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

	<p><i>si vemos que hay dificultad y/o entorpecimiento en el aprendizaje, se vuelve a tomar a este chico por aparte y se le da nuevas instrucciones para que llegue a este punto, pero hay otros momentos determinados que no implica estrictamente que haya una referencia sobre un tema, por ejemplo cuando uno les dice: realiza un dibujo el que tú quieras, dime, expresa tal situación sobre lo que tú piensas, eso ya es libre, entonces él puede manifestar de la manera que él quiera y es muy respetable lo que él diga, puede que para nosotros como adultos lo ‘tachemos’ de que porque respondió eso o porque hizo esto, pero de igual manera es valorado, pero como les digo en las dos estancias, si es a conocimiento fijo o si es de manera libre”.</i></p>
<p>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN</p>	<p>Cuando un estudiante presenta los trabajos de manera diferente a la solicitada, el esfuerzo y tiempo en que dedicó a hacerlo también hay que saber reconocerlo y valorarlo, con esto se logra incentivar al niño para que siga cumpliendo con sus deberes, despertando en ellos el interés y responsabilidad, además de las ganas de aprender, de lo contrario él puede frustrarse y restarle importancia al estudio, Pardo y Alonso dicen que</p> <p style="padding-left: 40px;">Para despertar y sostener el interés y el esfuerzo de sus alumnos en el aula, los profesores deben tratar de</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

	<p>conseguir, entre otras cosas: que sus alumnos se preocupen más por aprender que por quedar bien, que se fijen más en lo que han aprendido que en si han sacado notas peores o mejores que las de los compañeros, que piensen más en la recompensa interna que supone el aprendizaje y el dominio de la tarea y menos en si con ello van a conseguir un premio o evitar un castigo, que no piensen en que no son capaces de hacer algo o en la mala suerte o la dificultad de la tarea cuando algo sale mal o cuando se encuentran con dificultades, y que piensen cómo pueden resolver las dificultades con que se encuentran.</p> <p>Pardo & Alonso 1990, citado por (Tapia, 1991, pág. 121)</p> <p>Con esto se quiere dar a entender que los estudiantes deben comprender que lo aprendido debe darles un significado importante a sus vidas y no aprender únicamente por una nota, que sólo de esta manera se podrán desenvolver más fácilmente ante las circunstancias que se les presentan en el diario vivir.</p>
<p>9. ¿Aparte del salón de clase, que otros sitios</p>	<p><i>“Aquí en la escuela Santa Clara, nosotros utilizamos las demás aulas que tenemos como espacios también apropiados, por ejemplo tenemos un aula de audiovisuales,</i></p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>o lugares hace uso para dar su clase?</p>	<p><i>el aula de informática, la misma coordinación que es donde se maneja la biblioteca y el espacio libre que es el que más les gusta, entonces por ejemplo, hay momentos en los que el salón se encierra, se sofoca, entonces es oportuno salir, dar el conocimiento en otros espacios, y les comunico sacarlos de la institución es difícil, ya que es una institución pública, los estudiantes no pueden salir sin haber un permiso con tiempo de padres de familia, es una situación más delicada, por eso nosotros tratamos de buscar los espacios netamente en lo que es el colegio, pero si, es no encerrarnos en la simple aula que ellos tienen, sino buscar los espacios”.</i></p>
<p>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN</p>	<p>Para llevar a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje a parte de la tradicional aula de clases, es necesario que los docentes se preocupen por innovar y hacer uso de los diferentes espacios que se encuentran en cada uno de los establecimientos educativos por muy pequeña o grande que sea la institución, “Los estudiantes disfrutan y valoran el tiempo que se usa aprendiendo fuera de las paredes de los salones de clase” (Kalvaitis, s.f., pág. 11), una clase bien preparada en un espacio diferente al aula de clases puede llegar a ser muy representativa y significativa para los estudiantes, salir de la monotonía y vivir nuevas experiencias educativas enriquecen y fortalecen el</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

	aprendizaje.
10. ¿Considera el juego un factor importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	<i>“Totalmente, la lúdica es todo para ellos, pero hay que irlos centrando, el juego es importante pero el juego dirigido que vaya hacia una propuesta, un fin”.</i>
<p style="text-align: center;">ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN</p>	<p>El juego es algo esencial en los seres humanos, es una forma de desarrollar y utilizar la mente que favorece la libre expresión, la sana competencia y el liderazgo. A través del tiempo, el juego ha tenido un rol predominante en el crecimiento intelectual, emocional y físico, convirtiendo al estudiante en un ser social. Crespillo sustenta que</p> <p style="padding-left: 40px;">El juego es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto. (Crespillo, 2010, pág. 16)</p> <p>El juego permite a los niños fantasear, imaginar, crear cosas en su mente para llevarlas a la realidad de forma creativa,</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

	<p>dándole una gran importancia dentro del ámbito educativo que permite afianzar la formación integral de las personas.</p>
<p>11. ¿Ha observado algunas dificultades en sus estudiantes, cuando se les pide realizar trabajos con originalidad?</p>	<p><i>“Si, por ejemplo, miro en algunos que no son constantes, comienzan con mucha emotividad y de pronto decaen y dejan el trabajo incompleto, esa es una de las falencias que he visto en mis niños, otros que se anulan así mismos, tengo muchos niños que dicen ‘yo no puedo’, ‘no sé’, ‘yo no puedo dibujar’, y es porque también en el salón hay unos niños que son excelentes dibujantes y parece que al ver al otro que lo hace tan bien se frustran, entonces uno hay tiene que colaborar y lo que les hablaba anteriormente coger al monitor y que le enseñe, uno les dice: ‘le puedes explicar cómo haces para dibujar tan bien’, entonces eso ayuda y le coge como los ‘tips’ que decimos nosotros y eso ayuda a empujar el otro, pero si mira uno las fallas en algunos niños, los esquemas de motricidad, se ven algunos niños entorpecidos, parece ser que no hubo un buen desarrollo, un buen aprestamiento desde los grados inferiores, entonces hay muchas dificultades en ese sentido”.</i></p>
<p>ANÁLISIS E</p>	<p>Todos los seres humanos tienen la capacidad de expresarse con originalidad en cualquier ámbito o circunstancia, lamentablemente algunos niños han presentado situaciones</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>INTERPRETACIÓN</p>	<p>en donde se evidencia que tienen dificultades para hacerlo, como también hay algunos que manifiestan un alto grado de originalidad, Vigovsky plantea lo siguiente,</p> <p>La formación de un creativo exige la originalidad, el desarrollo de la misma, le permitirá al estudiante alejarse de los estereotipos de la actividad, desarrollar su imaginación y la intuición para encontrar lo nuevo, entendido no solo, como un producto acabado, como algo ya concluido, sino como la capacidad resultante de esa nueva concepción que le permite adoptar diferentes posturas ante la solución de un problema. (Vigovsky, 2012, pág. 201)</p>
<p>12. ¿Cree que las dificultades encontradas en el estudiante en cuanto a creatividad se refiere se debe a la tradicional forma de orientar las clases?</p>	<p><i>“Sí, claro que sí, mantener una tradición en las clases magistrales perjudica mucho, ya los niños exigen ese cambio general, se exige una marcha diferente, ya no estamos en los tiempos en los que los niños se sentaban ordenadamente, hacían filas, aunque si se ha tomado las cosas que son necesarias, pero también hay que tomar una reforma, por ejemplo, el profesor no puede ser el que esta adelante con el marcador orientando simplemente, ahora se propone que todos construyan conocimiento, entonces las preguntas previas, el que los niños participen demasiado, en que construyan ellos mismos el conocimiento”.</i></p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p style="text-align: center;">ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN</p>	<p>Al hablar de la tradicional forma de enseñar se hace alusión a una educación netamente magistral, donde el estudiante cumple con un rol pasivo y repetitivo, limitándose a solo seguir instrucciones para cumplir con sus deberes escolares, siendo el docente el protagonista del proceso educativo, todo esto influye para que no se dé un adecuado proceso de enseñanza – aprendizaje, lo que trae como consecuencia que no se desarrolle el potencial creativo, Barraza explica que</p> <p style="padding-left: 40px;">Si bien el aprendizaje es necesario, el sistema pedagógico afecta la capacidad creativa del humano. Al establecer un reglamento, un programa que cumplir, un listado de materias y temas que estudiar de manera obligatoria se genera que, poco a poco, el niño vaya perdiendo interés por el aprendizaje. (Barraza, 2013, pág. 81).</p>
<p>13. ¿Con que recursos educativos cuenta la institución y cuales</p>	<p><i>“Recursos audiovisuales, tenemos video beam, computadores de mesa, portátiles, tablets, que ayudan como recurso audiovisual, también tenemos los libros, libros de apoyo que el Ministerio ha impartido para estos niños, cartillas por áreas, también tenemos la biblioteca, apoyo de literatura, material de inglés, las grabadoras, televisor, si contamos con varios materiales, todavía nos faltan, nos gustaría estar equipados al ciento, pero también no</i></p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>utiliza en sus clases?</p>	<p><i>podemos dejar de desconocer y decir esta escuela ‘no tiene nada’, no, seria falso, si tenemos nuestros materiales y hacemos mucho uso de esos recursos que nos han proporcionado porque son ideales, pues ojala y cada vez nos podamos equipar un poco más, para tener mayor facilidad para todo este proceso”.</i></p>
<p>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN</p>	<p>Para impartir el conocimiento en los niños, es muy conveniente llevarlo a cabo haciendo uso de los diferentes recursos educativos con los que cuenta la institución, estos al ser bien utilizados por parte del docente, le permite interactuar de manera amena con sus estudiantes, además de que estos recursos llegan a convertirse en apoyo o soporte útil, generando en los estudiantes situaciones que les permite llegara un aprendizaje significativo, la Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía plantea lo siguiente</p> <p style="padding-left: 40px;">Recursos de enseñanza tiene un doble cometido: por un lado, mejorar el aprendizaje y por otro, crear condiciones para que profesores y alumnos interactúen dentro de un clima donde domina el ambiente con el fin de extraer del mismo los mejores resultados para su formación. (Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2009, pág. 38).</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Tabla 2. Diario de campo

 Universidad de Nariño	DIARIO DE CAMPO Área: Tecnología e Informática Grado 5° INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL CHAMBÚ SEDE SANTA CLARA		Investigadores: Angela Daniela Meneses Jose Luis Jaramillo
Fecha: 14 de febrero de 2017	Objetivo: Establecer los lineamientos curriculares que soportan el área de Tecnología e Informática.		
OBSERVACIONES	COMENTARIOS	REFLEXIÓN	
<p>Una vez el rector autorizó el desarrollo de esta investigación en la institución, se procedió a solicitar a coordinación de la sede Santa Clara el Plan de Estudios Institucional (PEI) el cual se lo estudió a fondo, sobre todo se enfocó la atención en la planeación del área de tecnología e informática para grado 5°.</p> <p>La propuesta educativa plantea una formación de estudiantes críticos, reflexivos, analíticos e investigadores, capaces de resolver problemas de la cotidianidad, líderes propositivos, interesados por las nuevas y cambiantes tecnologías, capaces de administrar productivamente procesos de información y comunicación, además presenta la necesidad de formar estudiantes en el saber, saber hacer y ser a través de la construcción significativa</p>	<p>Durante la revisión del PEI se logró evidenciar que el sistema evaluativo está dado por competencias, agregándole la formación de estudiantes capaces de proponer ideas y soluciones con sentido crítico a las problemáticas que presenta su contexto haciendo uso de las nuevas tecnologías y fuentes de información para incrementar su rendimiento tanto</p>	<p>La realidad es que no se está dando una educación por competencias en donde prioricen la formación de estudiantes críticos, reflexivos, analíticos e investigadores, por el contrario, la enseñanza está basada únicamente en dictar asignaturas y memorizar contenidos por medio de una metodología meramente instructiva, lo que convierte a los niños en seres repetitivos y</p>	

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>del conocimiento y de la formación para la vida ciudadana.</p> <p>El Área de Tecnología e Informática en la institución, se toma como eje transversal del aprendizaje, como elemento didáctico, más que como conjunto de conocimientos. Desde esta perspectiva, las habilidades y destrezas que se deben desarrollar en el estudiante son: capacidad de análisis, síntesis, lógica y razonamiento a partir de situaciones que requieran el uso de la tecnología.</p>	<p>académicamente como en la sociedad.</p> <p>La institución toma el área de Tecnología e Informática únicamente como un área transversal, la cual sirve de apoyo en los procesos educativos de las diferentes áreas y no es tomada como un área independiente, le quitan la relevancia que esta tiene en la formación educativa, sin tener en cuenta que desde su aplicabilidad puede proporcionar las bases y herramientas para desarrollar en los estudiantes las habilidades y capacidades que no se dan en otras asignaturas.</p> <p>Por lo tanto el área de Tecnología e Informática va</p>	<p>sin iniciativa, esperando a que el docente sea quien les diga lo que deben hacer, algo que se viene generando a través de los años de escolaridad, donde poco a poco fueron moldeados para llevar un comportamiento pasivo.</p> <p>El PEI señala el área de tecnología e informática como eje transversal del aprendizaje, pero la realidad es que sólo utilizan algunos recursos que esta ofrece para complementar contenidos sin desarrollar habilidades y destrezas que son vitales para hacer un buen uso de los recursos TIC con los que la institución</p>
---	---	---

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

	<p>más allá de la adquisición de conceptos específicos, y se orienta en realizar actividades escolares constructivas a través de un método orientado a la solución de problemas mediante el diseño de artefactos, sistemas y procesos. De igual manera tiene como finalidad el desarrollo de las capacidades, habilidades y destrezas de los estudiantes en todas sus dimensiones (Ministerio de</p>	<p>dispone, además de que esta es un área estipulado en la ley de educación 115 como obligatoria y fundamental por lo tanto debe ser tomada como tal y darle la importancia que merece como un área independiente.</p>
--	--	--

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

	<p>Educación Nacional, Docente de básica secundaria y media tecnología e informática, 1998)</p> <p>El PEI vigente en la institución educativa no determina el modelo pedagógico en el cual se suscribe la información.</p>	
<p>El PEI estipula los siguientes objetivos:</p> <p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Desarrollar competencias para el diseño y producción, para el tratamiento de información y la actuación y desempeño en el campo laboral, con el fin de adquirir una formación tecnológica de base que permita a los niños y jóvenes desempeñarse en la vida, social, laboral y académica.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prepara a los estudiantes para 	<p>Los objetivos son los resultados que se esperan obtener del estudiante después del proceso de enseñanza – aprendizaje, la institución destaca la importancia de desarrollar en los estudiantes competencias que les permita tener las herramientas para que puedan desempeñarse en la vida laboral,</p>	<p>Los objetivos deben tener unos conceptos lo suficientemente claros y alcanzables para que el desarrollo no sea truncado, algo que no se observa en los que plantea la institución, además deben apuntar a la formación integral de los niños en donde se potencien todas sus habilidades y capacidades para que</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>participar en un mundo tecnológico cambiante, con capacidad para, asumir una actitud crítica, creativa y reflexiva con respecto al uso de la tecnología, con el fin de proponer soluciones y satisfacer necesidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear en el estudiante el espíritu investigativo como la forma básica de producir conocimientos, y gestionar la información, usar, acceder, identificar fuentes, que pueden variar desde las bibliotecas convencionales, revistas y periódicos, hasta el correo electrónico, redes telemáticas y búsquedas en bases de datos computarizadas. • Concientizar al estudiante que el computador no solo es una máquina sino que es una herramienta fundamental de manejar con el propósito de mejorar nuestro trabajo y forma de vida. • Proporcionar al estudiante los conocimientos necesarios para asimilar la tecnología como parte básica de la realidad e interactuar con ella de manera responsable, equilibrada y crítica. • Romper barreras de espacio, tiempo 	<p>social y académica, teniendo como fundamento la formación tecnológica. Los objetivos específicos por su parte están encaminados a desarrollar capacidades en los estudiantes enfocadas en ampliar sus perspectivas frente a su rol en su contexto, lo que conlleva a aportar en la mejora de su forma de vida por medio de los conocimientos, destrezas, habilidades adquiridas durante todo el proceso educativo desde el área de tecnología e informática, también se los involucra en el mundo tecnológico permitiéndoles estar en la vanguardia de todos los recursos que</p>	<p>se realicen como personas exitosas, en este caso el objetivo general apunta al desempeño laboral del estudiante más que a motivarlos a perseguir sus sueños, ante esta situación se tiene la siguiente posición “Animar y ayudar a los jóvenes a adaptarse a diferentes entornos y desafiarlos continuamente, los convierte en personas más ingeniosas y creativas. Esto les abre un amplio abanico de posibilidades para el futuro como, por ejemplo, el emprendimiento” (Santos, 2014). En este sentido es preciso decir que los docentes más que encaminar a los estudiantes para el</p>
--	--	--

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>y distancia a través de medios virtuales de comunicación para ser partícipe de la globalización de la información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar y desarrollar proyectos orientados a argumentar el papel de la ciencia y la tecnología en la construcción de un país mejor para todos. • Brindar espacios donde además de despertar la curiosidad, desarrollen procesos exploratorios de tecnología e informática. • Crear espacios para que los estudiantes utilicen el lenguaje, las tecnologías informacionales para adquirir habilidad en desarrollo de la capacidad comunicativa tanto oral como escrita. • Propiciar el desarrollo y la potenciación de destrezas técnicas, tanto manuales como habilidades en el manejo de herramientas y máquinas. 	<p>este campo ofrece, con la capacidad y responsabilidad suficientes para hacer un buen uso de estas herramientas en su diario vivir.</p>	<p>ámbito laboral, debe preocuparse por prepararlos para la vida donde puedan cumplir con sus metas y desarrollarse como piezas fundamentales en su contexto aportando ideas y proyectos que impacten positivamente a la sociedad.</p>
<p>METODOLOGÍA Para el desarrollo de las clases del área de Tecnología e Informática, se hará uso de las aulas de informática con que</p>	<p>En el área de tecnología e informática se utiliza una metodología en la</p>	<p>Como primera instancia en la metodología se habla del espacio en donde</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>cuenta la Institución Educativa en sus diferentes sedes acondicionadas para tal efecto, y en los respectivos horarios asignados.</p> <p>Para la realización de actividades deberán ser creativos, el docente propondrá ejercicios de acuerdo a la temática tratada en clase y les brindará "libertad" aunque estará acompañándolos, orientándolos y resolviendo dudas respecto a la elaboración de sus actividades.</p> <p>El docente debe estar en la capacidad de brindar una clase interactiva que no se convierta en algo rutinario para los estudiantes, ya que pueden perder el interés por la temática que se esté trabajando.</p> <p>TEORIZACIÓN: es importante planificar anticipadamente los temas a desarrollar y darlos a conocer de manera previa al estudiante; de manera que si alguno desea explorar e investigar pueda hacerlo y esto le represente un aprendizaje más significativo. El docente involucrará un proceso de contextualización de la temática, teniendo en cuenta los factores y necesidades propias de la comunidad educativa de la institución,</p>	<p>cual el docente cumple con un rol de guía del proceso de enseñanza – aprendizaje, donde invita a los estudiantes a hacer uso de la creatividad para el desarrollo de las actividades y ejercicios planteadas en las diferentes temáticas, brindando un ambiente interactivo para que los estudiantes mantengan el interés y la motivación para trabajar. Vygotsky (1990) al respecto dice que “La actividad creadora es aquella actividad humana cuyo resultado no es la mera reproducción de aquello que ha sucedido en la experiencia, sino la creación de nuevas formas y actividades” citado por (Ruiz</p>	<p>se realizarán las actividades, la cual se pudo observar, no está en las condiciones adecuadas como lo estipula el PEI, comenzando con el hecho de que el aula es muy pequeña y los equipos tienden a estar muy juntos lo cual no permite a los niños un espacio adecuado para desarrollar las actividades. La ubicación de algunos equipos se encuentran dando la espalda al tablero el cual también tiene una posición incómoda por la mesa que posee como base la cual mide alrededor de un metro y medio e impide el buen manejo del mismo.</p> <p>Según lo escrito en el</p>
---	---	---

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>para que así llegue a ser más pertinente y coherente.</p> <p>EXPERIMENTACIÓN: se pueden realizar diferentes trabajos o talleres enfocados en la temática que se está abordando, empleando adecuadamente los recursos tecnológicos que la institución facilite, lo que se pretende es desarrollar en el estudiante la capacidad del saber hacer con una posición de análisis crítico y de razonamiento a través de la construcción significativa del conocimiento y que desarrollen la competencia argumentativa y explicativa del mismo.</p> <p>TRANSVERSALIDAD: el propósito del área de Tecnología e Informática al interior de la Institución es servir de apoyo a las otras áreas de conocimiento, con la colaboración de todos los docentes, para que el estudiante observe y practique de manera más puntual la aplicación de la tecnología y la informática en cualquier campo.</p> <p>LA SOCIALIZACIÓN: formará diariamente parte del desarrollo de cada clase, con el fin de profundizar en temas complementarios a los propuestos por el</p>	<p>Gutiérrez, 2010, pág. 197).</p> <p>Para cumplir con un buen proceso educativo la institución cuenta con 5 pasos claros y coherentes, en donde plantea la manera adecuada de llevar a cabo una clase y los puntos a tener en cuenta durante su desarrollo. La teorización es el primer paso, en donde habla de la importancia de preparar las clases con anticipación contextualizando las temáticas adaptándolas a las necesidades de la población estudiantil. El segundo paso es la experimentación, donde el docente permite a los niños hacer uso de los diferentes recursos</p>	<p>PEI, los docentes invitan a los estudiante a trabajar creativamente, proporcionándoles ejercicios en los cuales se desempeñen con libertad, pero en la práctica ellos limitan a los estudiantes dándoles instrucciones claras y específicas sobre cómo deben ser realizados los trabajos además se habla de que el docente debe ser innovador a la hora de dictar sus clases, evitando así la monotonía pero llevado a la práctica se puede notar que las clases magistrales aún se siguen dando, la interactividad con los estudiantes es muy esporádica lo que conlleva a una pérdida de interés en</p>
--	---	--

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>docente o en temas de gran interés por parte de los estudiantes. Éstas se realizarán en grupos pequeños al finalizar cada unidad temática.</p> <p>RETROALIMENTACIÓN: juega un papel muy importante la retroalimentación tanto del docente como del estudiante, porque les permitirá introducirse a nuevos conceptos apoyándose en sus propios preconceptos para avanzar en su proceso cognitivo y, si es necesario reafirmar algunos conocimientos no afianzados de manera pertinente con el propósito de mejorar el aprendizaje del estudiante afianzando sus habilidades comunicativas y que le permitan intercambiar opiniones.</p>	<p>educativos con los que cuenta la institución, enfatizándolos en la capacidad del saber hacer, donde el estudiante pueda desarrollar una actitud crítica y analítica.</p> <p>La transversalidad es el tercer paso el cual indica que el área de tecnología e informática dentro de la institución los docentes la utilizan con el propósito de apoyar la temática de las demás áreas, para hacerla más entendible y accesible al lenguaje de los niños, de esta manera el estudiante podrá emplear los recursos en cualquier ámbito.</p> <p>La socialización al ser el cuarto paso dentro de esta metodología empleada por los docentes del área, da</p>	<p>las temáticas.</p>
--	--	-----------------------

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

	<p>pie dentro para verificar la apropiación del conocimiento y el interés de aprender por parte de los estudiantes y su capacidad para dar a conocer a sus compañeros lo aprendido.</p> <p>El último paso es la retroalimentación, la cual debe ser llevada a cabo en cada clase para afianzar conocimientos y aclarar dudas e inquietudes sobre las temáticas ya vistas, esto con el fin de que los nuevos conocimientos no queden en la intemperie sino que sean comprendidos muy fácilmente.</p>	
<p>PLANEACIÓN ANUAL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO QUINTO</p>	<p>En cuanto la planeación de las clases “La planeación</p>	<p>Los estándares, temáticas, desempeños y</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>La institución educativa municipal Chambú sede Santa Clara cuenta con tres periodos académicos y cada uno de ellos está compuesto por</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estándares, aquí se muestran los criterios que deben alcanzar los estudiantes a lo largo de cada uno de los periodos escolares, los cuales están estipulados de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Demuestro responsabilidad frente al manejo adecuado de la información y de los medios o aparatos que brinda la tecnología para conseguirla ✓ Reconozco la importancia del computador y sus componentes para la gestión de la información de forma automática, desde la creación pasando por su proceso y finalmente su almacenamiento ✓ Identifico los puntos a favor de la gestión de la información, un punto de partida para la toma de decisiones. <p>Identifico las diferentes opciones de búsqueda de la información a través de internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejes temáticos, en esta columna se muestran los contenidos que se van a 	<p>educativa se encarga de especificar los fines, objetivos y metas de la educación. Gracias a este tipo de planeación, es posible definir qué hacer y con qué recursos y estrategias”. (Pérez & Gardey, 2013). Teniendo en cuenta esto se puede decir que la elaboración del plan de estudio institucional (PEI), fue pensado teniendo en cuenta las necesidades del estudiante dentro de su contexto, por esta razón la institución acoge la enseñanza por competencias, “la educación por competencias permite que los escolares encuentren sentido social y utilidad a lo que aprenden, lo cual los motiva a seguir aprendiendo y los</p>	<p>estrategias metodológicas que se definen en la planeación para el grado quinto son muy elementales puesto que se encuentran limitados, por una parte en cuanto a la tecnología manejan el concepto errado de asociarla únicamente al uso del computador y a la parte informática en el uso de Word como procesador de texto, sin tener en cuenta que tanto la informática y la tecnología abarcan infinidad de temáticas que pueden aportar de manera enriquecedora en el desarrollo integral de los niños que logran llamar más la atención de los niños generando curiosidad por aprender y</p>
---	---	--

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>llevar a cabo para cumplir con los estándares estipulados, los cuales están comprendidos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Primer periodo - Manejo del computador: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Encendido y apagado. ✓ Crear, abrir, guardar y cerrar aplicaciones. ✓ Herramientas de Paint. ✓ Herramientas de Word, escritura y manejo de textos sencillos. ✓ Carpeta en escritorio de Windows. ✓ Producción de textos y gráficos. ❖ Segundo periodo - El sistema operativo: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Introducción al manejo del PC ✓ Importancia del computador en el mundo moderno. ✓ Reconocer el sistema operativo, sus partes básicas y sus funciones. ✓ El explorador de archivos, identificación y uso. ✓ Creación de archivos, copiar, eliminar y cambio de ubicaciones. ❖ Tercer periodo - Procesador de 	<p>prepara para ser autónomos en la vida y el trabajo” (Hernandez, 2013).</p> <p>En resumen este tipo de enseñanza pone al estudiante como el principal protagonista de la educación, por lo tanto se preocupa más en guiar al educando hacia un aprendizaje significativo de tal manera que se enfoca más en lo que se aprende que en los contenidos, capacitando a los niños para desenvolverse de la mejor manera dentro de la sociedad.</p>	<p>motivación para desarrollar las actividades propuestas, consiguiendo así un verdadero aprendizaje.</p> <p>En cuanto a los recursos que se utilizan a lo largo del año escolar nombran únicamente los más comunes, sin tener en cuenta muchos más que tienen a su disposición y que resultarían muy provechosos y significativos en el proceso educativo.</p>
--	---	---

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<p>texto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Herramientas del procesador. ✓ Escritos cortos ✓ Aplicación de imágenes. ✓ Ortografía, Internet, origen, evolución y uso. ✓ Servicios básicos de Internet. ✓ Buscador, como encontrar nuestras tareas. <ul style="list-style-type: none"> • Desempeños los cuales se resumen en el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para la formación de los estudiantes, estos se encuentran dentro de las competencias del saber, saber hacer y ser. • Estrategias metodológicas, <ul style="list-style-type: none"> ❖ Primer periodo <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de maqueta sencilla sobre el computador y sus partes. ✓ Uso adecuado de cada una de esas partes. ✓ Desarrollo de actividades prácticas y de creatividad. ✓ Demostración práctica de la aplicación de todos los conocimientos adquiridos de forma escrita. ❖ Segundo periodo 		
--	--	--

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposición teórica de la importancia el PC en la sociedad. ✓ Descripción grafica de las partes del sistema operativo y funciones. ✓ Ejemplos con material didáctico para la el uso del explorador de archivos. ✓ Creación de archivos en el bloc de notas, copiado de imágenes, música, y otros archivos previamente seleccionados. ❖ Tercer periodo <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar las herramientas y características del procesador de texto. ✓ Realizar documentos escritos aplicando lo aprendido en cada clase. ✓ Se realizaran dictados pensados en la implementación de las herramientas aprendidas así como del uso del teclado. ✓ Establecer ventajas y desventajas sobre el uso de internet. ✓ Profundizar en temáticas de otras asignaturas mediante el uso de internet. ✓ Enviar tareas en documentos adjuntos a través del correo electrónico. 		
--	--	--

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<ul style="list-style-type: none">✓ Usar estrategias de búsqueda y recolección de información.• Recursos, estos son indispensables a la hora de dar clases, para el cumplimiento de los estándares la institución hace uso de los siguientes:<ul style="list-style-type: none">✓ El computador✓ Lápices✓ Cuaderno✓ Cartulinas✓ Cartón o cajas de cartón✓ Aula de Informática✓ Software✓ Tablero✓ Marcadores✓ Pegante✓ Cintas✓ Temperas• Estrategias de evaluación, algunos de los aspectos que se van a tener en cuenta para la evaluación de los estudiantes son:<ul style="list-style-type: none">✓ Guías✓ Trabajos escritos y manuales✓ Actividades practicas✓ Exposiciones✓ Coevaluación✓ Heteroevaluación✓ Autoevaluación✓ Asistencia		
--	--	--

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

<ul style="list-style-type: none">✓ Puntualidad✓ Comportamiento✓ Organización✓ Participación✓ Examen		
--	--	--

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Propuesta didáctica

Introducción

Gracias a los grandes avances que ha presentado la ciencia y la tecnología se ha podido llevar a cabo la implementación de una serie de recursos indispensables en el ámbito educativo, los cuales a través del área de tecnología e informática permiten involucrar estrategias de enseñanza necesarias para que los estudiantes puedan desarrollar su pensamiento crítico y su autonomía, además de competencias de conocimiento tecnológico, comunicacional y ético.

En consecuencia, el docente a través de estrategias de enseñanza debe fortalecer en los estudiantes las habilidades y destrezas necesarias que les permita visualizar criterios acertados y sólidos para la búsqueda, obtención, procesamiento, manejo racional y consciente de la información, así mismo en el uso de los diferentes recursos didácticos orientados a sus necesidades como base fundamental para el desarrollo del ser humano.

Dentro del proceso educativo la creatividad es vital en el aprendizaje del niño, dado que incentiva la motivación en las nuevas generaciones a tener una reflexión crítica sobre el uso de recursos y conocimientos que al igual que la producción creativa son aspectos que contribuyen al mejoramiento la calidad de vida y pueden contribuir en su proceso personal y formativo para asumir los desafíos de la sociedad del conocimiento.

Considerando la importancia que tiene la creatividad y su influencia en el desarrollo integral y personal del individuo, se ha construido una propuesta didáctica que tiene como objetivo promover la creatividad en los estudiantes de grado quinto a través del área de tecnología de informática, por lo tanto esta propuesta responde a las necesidades de los niños de la IEM Chambú

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

sede Santa Clara con el fin de fortalecer los procesos que desarrollan los docentes en la enseñanza hacia sus estudiantes.

Justificación

Actualmente la tecnología y la informática están ocupando todos los campos del saber humano, por tal razón esta área es fundamental en el proceso educativo, no únicamente porque la ley así lo estipula, sino porque aporta conocimientos y habilidades claves para afrontar los nuevos retos.

La creatividad es un factor primordial que contribuye a cumplir con los desafíos que la tecnología propone, puesto que esta se encuentra relacionada con otros campos del saber lo que potencia el desarrollo cognitivo de los estudiantes; por lo tanto, la creatividad es clave para la solución de problemas y la satisfacción de necesidades contribuyendo a la construcción del conocimiento.

En definitiva los procesos de enseñanza se deben enfocar en mantener e incrementar el interés de los estudiantes en las diferentes temáticas y contenidos que se abordan en el aprendizaje, además se debe reconocer el saber tecnológico como un medio que puede brindar solución a los problemas que se presenta en la vida diaria en el contexto, por lo que es necesaria la apropiación de los recursos tecnológicos por parte de los estudiantes y donde puedan usar su creatividad frente a diferentes aspectos académicos y sociales.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Referente teórico

La estrategia de enseñanza es el inicio de un proceso educativo que está sustentada bajo un enfoque crítico social basada en la filosofía psicopedagógica de Paulo Freire, donde parte de la idea de que la educación debe empezar por integrar la relación entre docente y estudiante, de tal manera que “aprendan a leer la realidad para escribir su historia” (Freire, 1995, pág. 86), esto significa que deben conocer y comprender las necesidades de su contexto para aportar soluciones y así transformarlo.

Freire habla de dos prácticas de la educación: La educación para la domesticación y la educación para la liberación del ser humano. En primera instancia la educación para la domesticación se encuentra definida como el solo hecho de la transmisión de conocimientos, lo que repercute en adecuar al ser humano a su entorno por medio de una serie de instrucciones, oprimiendo su pensamiento crítico y matando su creatividad. En cuanto a la educación como proceso de liberación del ser humano, Freire argumenta que la educación es esencial en la vida del individuo porque por medio de esta, el hombre tiene la oportunidad de salir adelante, creando una posibilidad de romper con las ataduras que lo oprime.

En términos académicos Freire pretende romper con la clásica forma de ver al docente como el único ser que sabe y al estudiante como el ser que recibe contenidos para memorizarlos y luego repetirlos. Además, plantea que el contenido de las diferentes temáticas de la enseñanza debe ser estipulado y dirigido según las necesidades del estudiante. Con esto Paulo Freire aspira lograr la transformación de la realidad social a partir de entender los imaginarios de los estudiantes, contextualizar los procesos educativos, humanizarlos, incentivando su participación en el marco de la educación y consolidando así procesos comunicativos.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Referente metodológico

La estrategia está centrada en la escuela activa, la cual según Celestin Freinet, es un proceso que favorece el desarrollo de las capacidades personales del estudiante, permitiéndole integrarse a la sociedad y que aporte para la transformación positiva de esta.

De acuerdo a los principios del pragmatismo pedagógico de 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 se debe transmitir al niño la idea de que es capaz de actuar autónomamente, sin la necesidad de que este siempre acompañado de un adulto, adquiriendo capacidades que les permita ser creativos y autónomos.

Decroly sostiene que el crecimiento del niño y la adquisición de su conocimiento se desarrollan en un ambiente natural, y a partir de sus intereses.

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 esta metodología cumple con el papel de guía en el proceso educativo.

Con la escuela activa se pretende dejar atrás la escuela tradicional, a continuación (Ocampo, 2013) presenta un paralelo diferencial sobre estas metodologías.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Tabla 3. Paralelo comparativo.

ESCUELA ACTIVA	ESCUELA TRADICIONAL
Inicio: Empieza a gestarse en las primeras décadas del siglo XX	Inicio: Comienza a gestarse en el siglo XVII.
Finalidad: formar a personas con sentido democrático, desarrollar un espíritu crítico y de cooperación.	Finalidad: educar a personas enseñándoles las conductas, los valores y la ética de la comunidad.
Aprendizaje: comprensivo, crítico y multidisciplinar.	Aprendizaje: Memorístico.
Enseñanza: Se parte del respeto al alumno, planteando el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de las necesidades e intereses del alumno.	Enseñanza: Está dirigida a la consecución de objetivos planteados mediante contenidos en distintas materias y asignaturas.
Rol del Maestro: proporcionar el medio que estimule el interés por el avance en el aprendizaje de los alumnos.	Rol del Maestro: Centro del proceso de enseñanza.
Relación Maestro-Alumno: Acompañante - participativo y constructor de conocimiento.	Relación Maestro-Alumno: Autoritario - Pasivo y receptor de conocimientos.
Evaluación: Se evalúa el progreso del desarrollo de los alumnos de manera global, no por áreas ni materias. Consensuada por medio	Evaluación: Se remite a exámenes referidos a los objetivos planteados a alcanzar

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

de acuerdo de las normas entre todos.	
Espacio: Aprovecha todo el entorno y espacio escolar	Espacio: Escenario Único el aula cerrada.
Disciplina: Consensuada por medio de acuerdo de las normas entre todos	Disciplina: Impuesta, represiva.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Tabla 4. Malla curricular.

 MALLA CURRICULAR INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL CHAMBÚ SEDE SANTA CLARA			
Área: tecnología e informática		Grado: quinto	
Componente	Naturaleza y evolución de la tecnología		
Competencia	Reconozco recursos tecnológicos creados por el ser humano para satisfacer sus necesidades y solucionar problemas de mi contexto.		
Pregunta problematizadora		Estándares	
¿Cuáles son los recursos tecnológicos con los que cuento en mi escuela?		Investigo, observo y describo sobre las características de los recursos tecnológicos	
Contenidos		Desempeños	
Recursos tecnológicos Definición, características y funcionalidad		Identifico recursos tecnológicos que mediante su funcionamiento contribuyan a satisfacer necesidades en diferentes contextos.	
Componente	Apropiación y uso de la tecnología		
Competencia	Describo características del funcionamiento de algunos recursos tecnológicos a través de técnicas de recolección y manejo de información		
Pregunta problematizadora		Estándares	

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

¿Dónde puedo encontrar información confiable?	Identifico y describo fuentes de información seguras
Contenidos	Desempeños
Internet Almacenamiento y gestión de la información	Utilizo fuentes de información para el desarrollo de diversas actividades (búsqueda, recolección, manejo y análisis de información).
Componente	Solución de problemas con tecnología
Competencia	Identifico beneficios en la utilización de recursos tecnológicos que me ayude en la solución de problemas haciendo un análisis crítico de la información encontrada.
Pregunta problematizadora	Estándares
¿Cuáles son los beneficios de los recursos que tenemos en la escuela?	Analizo la importancia del uso de los recursos tecnológicos teniendo en cuenta sus beneficios y riesgos
Contenidos	Desempeños
Beneficios de los recursos tecnológicos. Búsqueda, evaluación y selección de la información	Identifico, describo y comparo ventajas y desventajas de los recursos tecnológicos asociados a la solución de problemas.
Componente	Tecnología y sociedad
Competencia	Establezco situaciones en las que se evidencian los cambios sociales producidos por la utilización de recursos tecnológicos y el impacto que han tenido las múltiples fuentes de información.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Pregunta problematizadora	Estándares
¿Cuál ha sido la influencia que han tenido los recursos tecnológicos a lo largo del tiempo?	Analizo los pro y contra sobre el uso que le ha dado el ser humano a los recursos tecnológicos
¿Qué herramientas puedo utilizar para socializar mis ideas y opiniones?	Reconozco y utilizo herramientas que me permitan expresar y divulgar mis ideas
Contenidos	Desempeños
Impacto social de los recursos tecnológicos	Asocio costumbres culturales con características del entorno y con la evolución de diversos recursos tecnológicos.
Herramientas multimedia	Utilizo diferentes fuentes de información y medios de comunicación para sustentar mis ideas.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Tabla 5. Programación anual.

 <p style="text-align: center;">Institución Educativa Municipal Chambú – sede Santa Clara Año 2017 Programación anual</p>			
Docente:		Grado: quinto	
Objetivo General		Reconozco recursos tecnológicos creados por el hombre así como sus características, con el fin de implementarlas de la mejor manera en mi entorno inmediato.	
Periodo	Competencia	Unidades temáticas	Tiempo
1	Reconozco recursos tecnológicos y las características de su funcionamiento que me ayuden a satisfacer las necesidades de mi contexto.	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos tecnológicos tangibles • Recursos tecnológicos intangibles • Internet • Almacenamiento y gestión de la información 	15 semanas
2	Identifico beneficios en la utilización de recursos tecnológicos a través de técnicas de recolección y manejo de información que me ayude en la solución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda, almacenamiento, clasificación, organización y síntesis de la información. • Beneficios de los recursos tecnológicos 	12 semanas
3	Establezco situaciones en las que se evidencian los cambios sociales producidos por la utilización de recursos tecnológicos y el impacto que han tenido las múltiples fuentes de información.	<ul style="list-style-type: none"> • Impacto social de los recursos tecnológicos • Herramientas multimedia 	13 semanas

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Tabla 6. Programación primer periodo.

 Institución Educativa Municipal Chambú – sede Santa Clara Año 2017 Programación periódica			
Docente:		Grado: quinto	
Objetivo General		Reconozco recursos tecnológicos creados por el hombre así como sus características, con el fin de implementarlas de la mejor manera en mi entorno inmediato.	
Periodo	Competencia	Unidades temáticas	Tiempo
1	Reconozco recursos tecnológicos y las características de su funcionamiento que me ayuden a satisfacer las necesidades de mi contexto.	Recursos tecnológicos tangibles y recursos tecnológicos intangibles, internet, almacenamiento y gestión de la información.	15 semanas
Eje temático		Desempeños	
		Saber	Hacer
		Ser	
Definición, características y funcionalidad de recursos tecnológicos, aporte para la solución de necesidades dentro de la sociedad. Dispositivos de almacenamiento, medidas de almacenamiento.		Comprender la definición y el funcionamiento de los recursos tecnológicos. Identificar los dispositivos y medidas de almacenamiento.	Relacionar ideas sobre las características de los recursos tecnológicos Utilizar eficientemente los diferentes dispositivos de almacenamiento para gestionar información.
		Realizar las actividades con entusiasmo y respeto. Evidenciar creatividad en la realización de las actividades.	
Estrategias metodológicas		Criterios de evaluación	
Explicación de los conceptos tecnológicos con apoyos visuales. Realización de actividades para construcción de presentaciones visuales utilizando programas de presentación de ideas		Asistencia Puntualidad Comportamiento Participación Realización de trabajos en clase Dominio y apropiación	
Recursos		Equipos de cómputo, software, marcadores, hojas bloc, colores, cartulina, tablero, tijeras, video beam, parlantes, guías, materiales reciclables.	

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Tabla 7. Programación segundo periodo.

 Institución Educativa Municipal Chambú – sede Santa Clara Año 2017 Programación periódica			
Docente:		Grado: quinto	
Objetivo General		Reconozco recursos tecnológicos creados por el hombre así como sus características, con el fin de implementarlas de la mejor manera en mi entorno inmediato.	
Periodo	Competencia	Unidades temáticas	Tiempo
2	Identifico beneficios en la utilización de recursos tecnológicos a través de técnicas de recolección y manejo de información que me ayude en la solución de problemas	Gestión de la información, ventajas y desventajas de los recursos tecnológicos.	12 semanas
Eje temático		Desempeños	
		Saber	Hacer
		Ser	
¿Cómo buscar?, Búsqueda avanzada, evaluación y selección de la información. Descarga de archivos y documentos. Internet. Beneficios de los recursos tecnológicos		Conocer pautas y criterios para la búsqueda y evaluación de la información. Analizar de manera crítica ventajas y desventajas de los recursos tecnológicos.	Realizar búsquedas y seleccionar información acertada. Realizar descargas en sitios seguros.
		Mostrar una actitud positiva frente al trabajo realizado. Evidenciar creatividad en la realización de las actividades.	
Estrategias metodológicas		Criterios de evaluación	
Motivación y conocimientos previos. Construcción del conocimiento con la participación activa de los estudiantes. Actividades y talleres lúdicos para adquirir habilidades y destrezas.		Asistencia Puntualidad Comportamiento Participación Realización de trabajos en clase Dominio y apropiación Prueba práctica.	
Recursos		Equipos de cómputo, software, marcadores, hojas bloc, colores, cartulina, tablero, tijeras, video beam, parlantes, guías, materiales reciclables.	

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Tabla 8. Programación tercer periodo.

 Institución Educativa Municipal Chambú – sede Santa Clara Año 2017 Programación periódica			
Docente:		Grado: quinto	
Objetivo General		Reconozco recursos tecnológicos creados por el hombre así como sus características, con el fin de implementarlas de la mejor manera en mi entorno inmediato.	
Periodo	Competencia	Unidades temáticas	Tiempo
3	Establezco situaciones en las que se evidencian los cambios sociales producidos por la utilización de recursos tecnológicos y el impacto que han tenido las múltiples fuentes de información.	Impacto social de los recursos tecnológicos, herramientas multimedia.	13 semanas
Eje temático		Desempeños	
		Saber	Hacer
		Ser	
Impacto social de los recursos tecnológicos. Definición y características de las herramientas multimedia, elementos multimediales (software y hardware)		Reconocer el impacto social que han generado los recursos tecnológicos. Comprender la definición y funcionalidad de las herramientas y elementos multimediales	Utilizar diferentes herramientas multimedia para interactuar con la información.
		Demuestra interés por las actividades y respeta las ideas de sus compañeros. Evidenciar creatividad en la realización de las actividades.	
Estrategias metodológicas		Criterios de evaluación	
Motivación y conocimientos previos. Construcción del conocimiento con la participación activa de los estudiantes. Actividades y talleres lúdicos para adquirir habilidades y destrezas.		Asistencia Puntualidad Comportamiento Participación Realización de trabajos en clase Dominio y apropiación Prueba práctica.	
Recursos		Equipos de cómputo, software, marcadores, hojas bloc, colores, cartulina, tablero, tijeras, video beam, parlantes, guías, materiales reciclables.	

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Momentos de la estrategia

La estrategia está dividida en tres momentos que se presentan a continuación:

A) Actividades básicas: realizar una prueba diagnóstica para identificar conocimientos previos de los estudiantes, dificultades y potencialidades.

B) Actividades de práctica: dentro del aula de clase es necesario implementar medios informáticos para generar nuevos ambientes y alternativas de aprendizaje donde el estudiante tenga acceso a la información y la utilice de forma responsable y adecuada. De este modo el docente tendrá la posibilidad de proporcionar herramientas multimedia para una mayor claridad y comprensión de las temáticas abordadas. Para la búsqueda y selección de esta información se puede realizar ejercicios como lluvia de ideas, consultas colectivas, mesas redondas, debates, pequeñas investigaciones, con el fin de mantener motivar y despertar el interés en los estudiantes.

C) Actividades de aplicación: con el apoyo de las TIC el estudiante puede buscar, interpretar y analizar la información de manera interactiva, aportando en su conocimiento y en la obtención de experiencias innovadoras.

Tecnología e Informática

Grado 5°



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Universidad de Nariño

Autores

Angela Daniela Meneses Quitiaquez

Jose Luis Jaramillo Díaz

Estudiantes de Licenciatura en Informática

Facultad de ciencias exactas y naturales

Departamento de matemáticas y estadística

Diagramación electrónica: Angela Daniela Meneses Quitiaquez

Jose Luis Jaramillo Díaz

Las imágenes utilizadas en este documento tienen Licencia **Creative Common CC0**



Bienvenidos

Hola amiguitos, en esta cartilla encontrarás una serie de actividades que te ayudaran en tu proceso educativo, además de contribuir al desarrollo de tu creatividad a partir del uso de recursos educativos desde el área de tecnología e informática.

¡Vamos! Diviértete aprendiendo



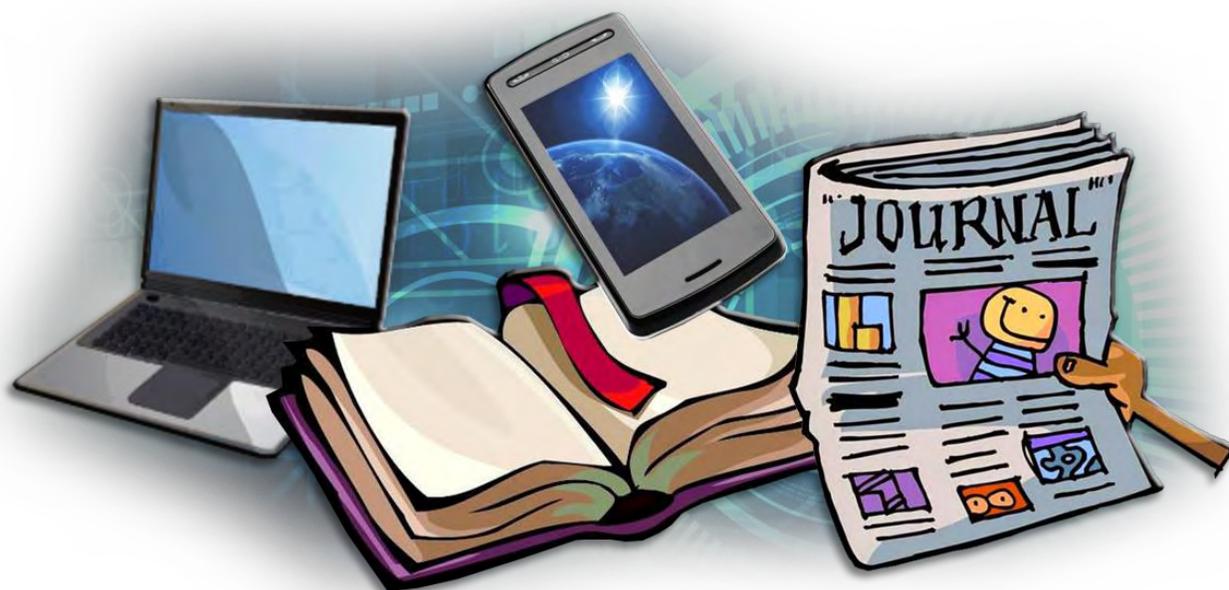


Conocimientos previos



- ¿Cuáles son los recursos tecnológicos con los que cuento en mi escuela?

1. Observo con atención los dibujos y contesto las siguientes preguntas en mi cuaderno de tecnología e informática.



- a. Describe los recursos tecnológicos que observas en el dibujo
- b. ¿Cuál de estos recursos tecnológicos utilizas para la realización de tus tareas?
- c. ¿Cuál es la función de cada recurso tecnológico?

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

2. Leo y copio en mi cuaderno de tecnología e informática.



Recurso tecnológico: es un medio que se vale de la tecnología y permite satisfacer una necesidad o cumplir con un propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (máquinas, textos, utensilios, etc) o intangibles (software, servicios y aplicaciones). Los recursos tecnológicos son una parte importante de los hogares, empresas e instituciones para agilizar tareas.

3. Dibuja y describe el recurso tecnológico que más utilizas en tu casa para jugar, para entretenerte y para la elaboración de tus tareas.

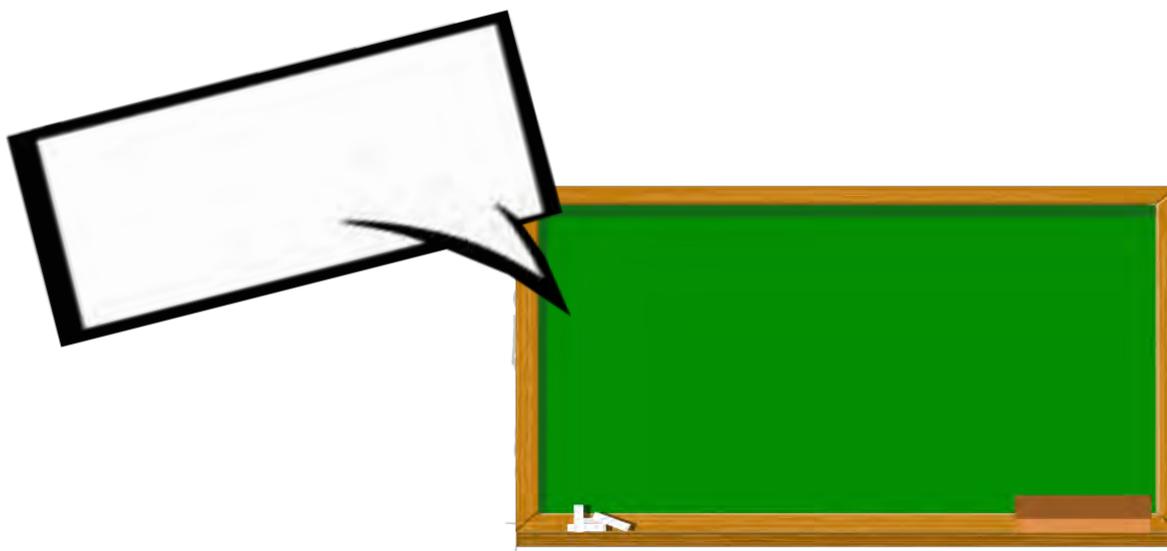




A

Construyamos conocimiento

1. Teniendo en cuenta que los recursos tecnológicos fueron creados por el hombre para suplir necesidades ¿cuál consideras que fue la necesidad para crear los siguientes recursos tecnológicos? justifica tu respuesta:



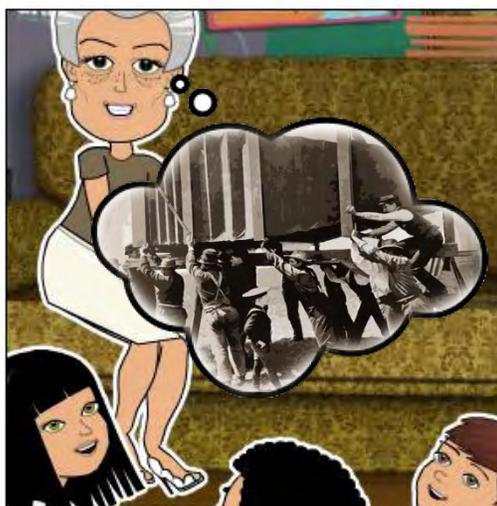


PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



2. Leo la siguiente historieta que la abuela cuenta a sus nietos Laura, Mauricio y Sebastián.

Recuerdos de la abuela



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



3. En la historieta “Los recuerdos de la abuela” ella habla a sus nietos sobre algunos recursos tecnológicos de su época, los cuales cada uno cumplía con una función específica, hoy en día, estos han sido reemplazados por un pequeño dispositivo electrónico el cual posee todas las funcionalidades que acabamos de ver, como son tomar fotos, escuchar música y tienen variedad de juegos.



Escribe la respuesta en tu cuaderno y dibújalo.

4. La abuela cuenta a sus nietos, Laura, Mauricio y Sebastián, algo sobre los juegos tradicionales donde da algunos ejemplos.



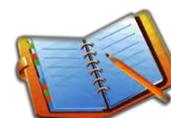
Basados en esto investiga con que otros juegos se divertían tus padres y abuelos, escríbelos en tu cuaderno de tecnología e informática y explica en qué consistían, puedes ayudarte de gráficos.



Dispositivos de almacenamiento

A

1. Leo y copio en mi cuaderno de tecnología e informática



Dispositivos de almacenamiento: son aquellos recursos tecnológicos que nos permiten almacenar o guardar todo tipo de información.

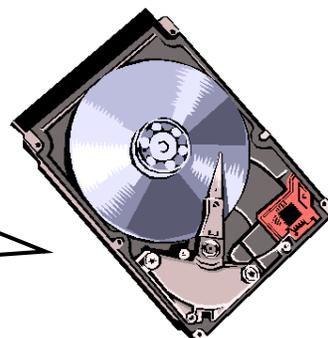


Disquete

Es un cartucho plástico rectangular que tiene un disco magnético, emplea una lámina circular de material magnetizable y flexible donde se almacena la información, encerrada en una cubierta plástica.

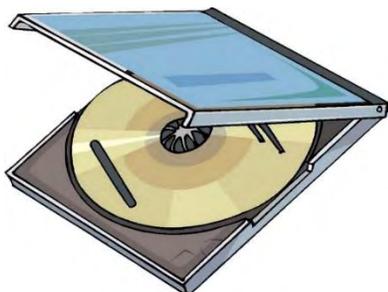
Disco duro

Es un disco magnético que contiene la información electrónica y donde se almacenan todos los programas del computador.



CD - DVD

Es un disco compacto de tecnología óptica que se utiliza para almacenar información.



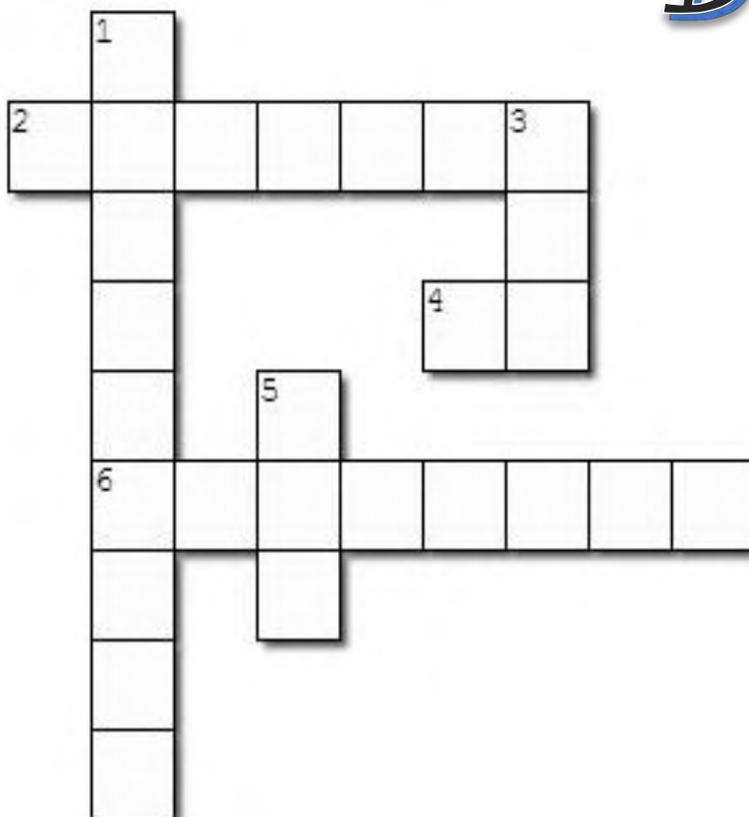
PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Memoria USB
Es un dispositivo de almacenamiento que utiliza una memoria flash para guardar información



Memoria Micro SD
Son tarjetas de memoria flash muy pequeña para el almacenamiento de archivos digitales en dispositivos electrónicos

2. Completo el siguiente crucigrama teniendo en cuenta las definiciones anteriores



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Horizontales

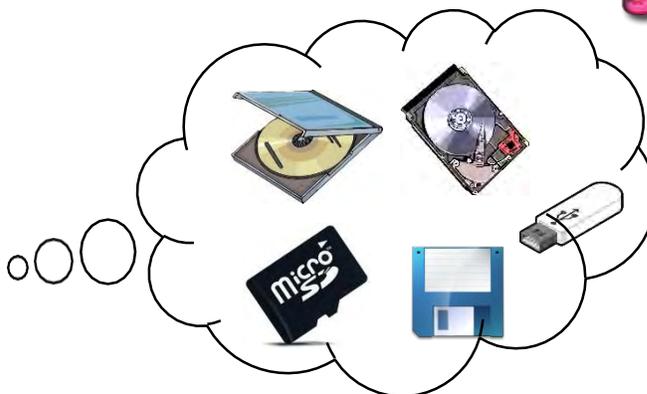
2. Es especialmente usado en teléfonos móviles.
4. Fue el principal soporte para la distribución de música.
6. Es un formato de almacenamiento obsoleto en la actualidad.

Verticales

1. Almacena todos los programas y datos de la computadora.
3. Desde hace algunos años son conocidos por ser el formato masivo para ver películas.
5. Es el sistema de almacenamiento y transporte personal de datos más utilizado.

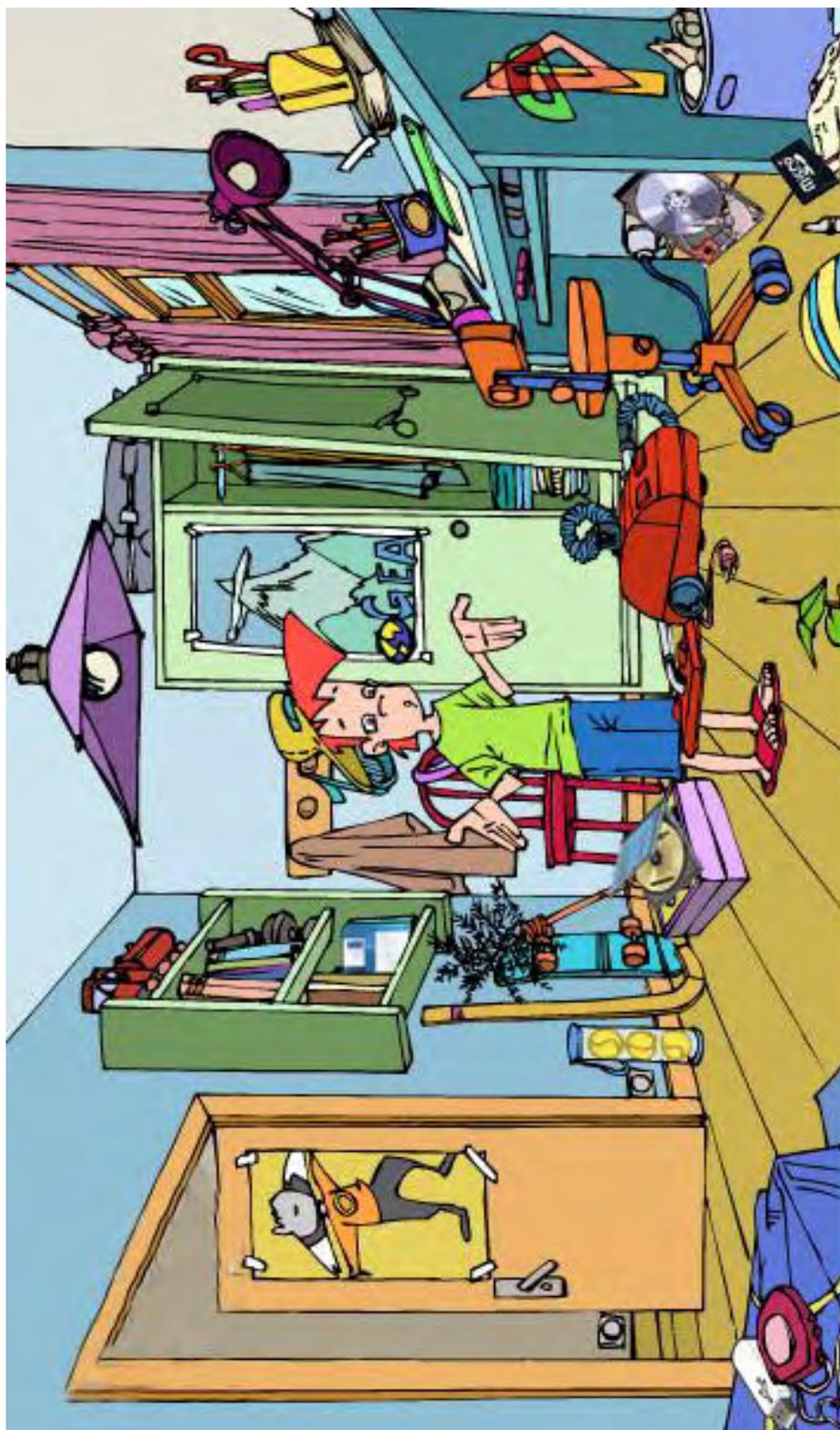


3. Una vez tengas claro la función de los diferentes dispositivos de almacenamiento, a partir de ellos crea personajes y dales vida dentro de una historia fantástica, escríbela en tu cuaderno y socialízala ante tus compañeros.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

4. Ayudemos a Esteban a encontrar los dispositivos de almacenamiento.





Internet

A

1. Leo y copio en mi cuaderno de tecnología e informática



Internet: es una red de comunicación mundial, la cual ha facilitado la interacción del mundo entero, toda la información que anteriormente resultaba difícil de conseguir, hoy en día se encuentra al alcance de nuestras manos. Internet permite tener acceso a un sin número de información de todo tipo como documentos, imágenes, videos, libros, revistas, entre



2. La siguiente imagen muestra algunos de los beneficios de internet. Observo, investigo y debato con mis compañeros sobre esta ilustración y escribo en mi cuaderno.

B



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



El camino sencillo para que podamos entrar al mundo de la internet son los navegadores los cuales nos ofrecen diferentes alternativas para la búsqueda de información.

Claro que si Juliana, aquí tenemos algunos ejemplos de los navegadores. Muy seguramente los has visto antes.



**GOOGLE
CHROME**



**MOZILA
FIREFOX**

**INTERNET
EXPLORER**

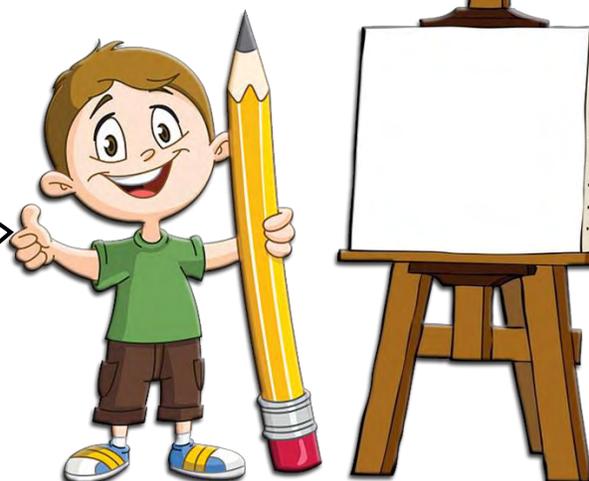


OPERA



3. Ponle vida a tu navegador:

Escoge el navegador de tu preferencia y a partir de él crea un personaje como tú deseas y que él nos cuente sobre los beneficios



UNIDAD 2

Solución de problemas a través de recursos tecnológicos

Momentos de estrategia:

- A. Actividades básicas
- B. Actividades de practica
- C. Actividades de aplicación





GUIA 1

Búsqueda de información

A

- ¿Dónde puedo encontrar información confiable?
- ¿Cuáles son los beneficios de los recursos que tenemos en la escuela?



Juliana, ¿sabías que internet nos permite navegar, chatear, aprender, jugar entre muchas cosas más?

Claro que si Samuel, por tanto una vez estés conectado en la red, es importante que tengas ciertas precauciones para que todo lo hagas con mucha responsabilidad y seguridad.



Muy bien niños, además deben tener en cuenta que para encontrar la información que necesitamos existen los motores de búsqueda que son utilizados para encontrar tareas, vídeos, noticias, imágenes, redes sociales, juegos y otros elementos de interés público.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Algunos ejemplos de ellos son Google, Bing, bunis y Yahoo.



Para realizar una búsqueda es necesario escribir al menos una palabra clave en el cuadro de texto, de esta manera el motor de búsqueda rastrea la información que se encuentra en la red para mostrarte un listado de enlaces que contienen la información que necesitas.



1. Investiga que otros servicios nos ofrecen los motores de búsqueda, escríbelos en tu cuaderno

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Para navegar en internet es necesario tener unas precauciones elementales para que lo hagas de forma confiable y segura. Aquí te regalamos unos tips para que los tengas en cuenta, anótalos en tu cuaderno para que no los olvides.



No digas en la red tus datos personales.



Tus contraseñas deben ser secretas, solo pueden saberla tus padres.



Chatea con tus amigos y amigas, nunca con desconocidos.



Enséñales a tus padres las páginas que usas.



Los correos de desconocidos pueden ser virus, no los abras.



No hagas bromas pesadas en internet, ni hagas ciberbullyng.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



2. Conoce más sobre los cuidados al navegar en internet, entra juega en el siguiente enlace www.segukid.co y resuelve las actividades allí planteadas.



CIBERACOSO

SEXTING



**PÁGINAS
INAPROPIADAS**

Presta mucha atención y escribe en tu cuaderno algunas de las recomendaciones que encuentras.



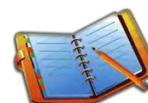
CIBERDEPENDENCIA

**¡Vamos adelante,
diviértete!**



CIBERENGAÑO

3. Leo y copio en mi cuaderno de tecnología e informática



La descarga de archivos significa copiar imágenes, documentos, videos, audios etc, dentro de un dispositivo de almacenamiento.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

4. Descarga de internet una imagen, un video, un audio y un texto de tu preferencia y guárdalo en un dispositivo de almacenamiento que tengas disponible.



5. Una vez conozcas las precauciones adecuadas sobre la búsqueda y manejo de información y teniendo en cuenta que cada recurso tecnológico ha tenido varios cambios a lo largo de la historia, escoge uno de los recursos mostrados a continuación, investiga su evolución y haciendo uso de una tira de cartulina o lo que tu desees elabora una línea de tiempo donde por medio de dibujos y texto se muestre su progreso a través del tiempo y finalmente imagina como sería este recurso en el futuro e ilústralo.





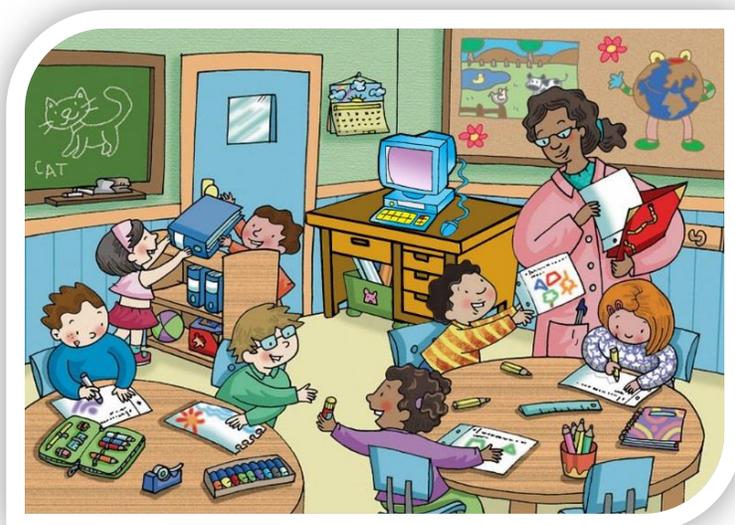
A

Beneficios de los recursos Tecnológicos

Los recursos tecnológicos fueron creados para satisfacer necesidades y resolver problemas. Los beneficios se han presentado en diferentes ámbitos tales como:



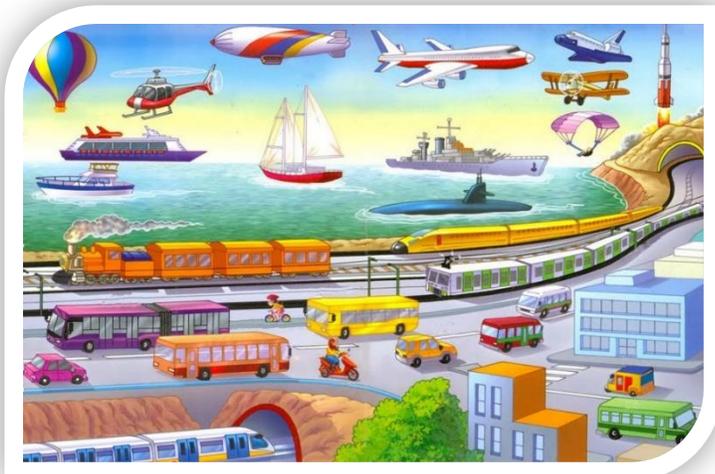
El hogar



La educación

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

La construcción

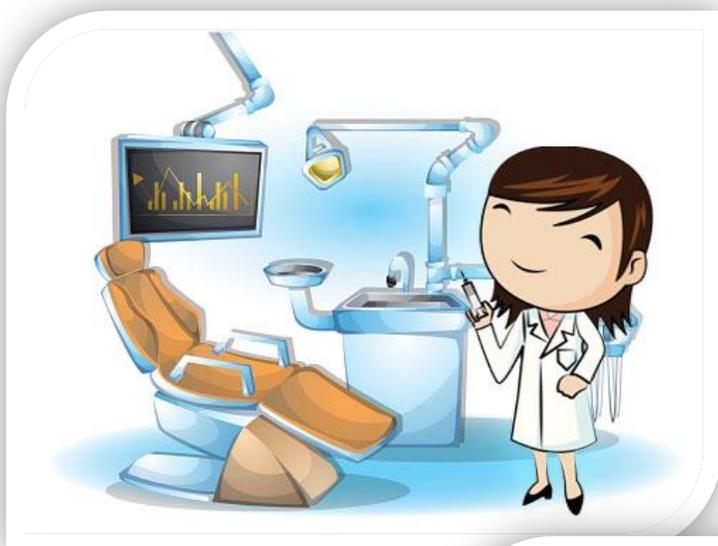


El transporte

Los cultivos

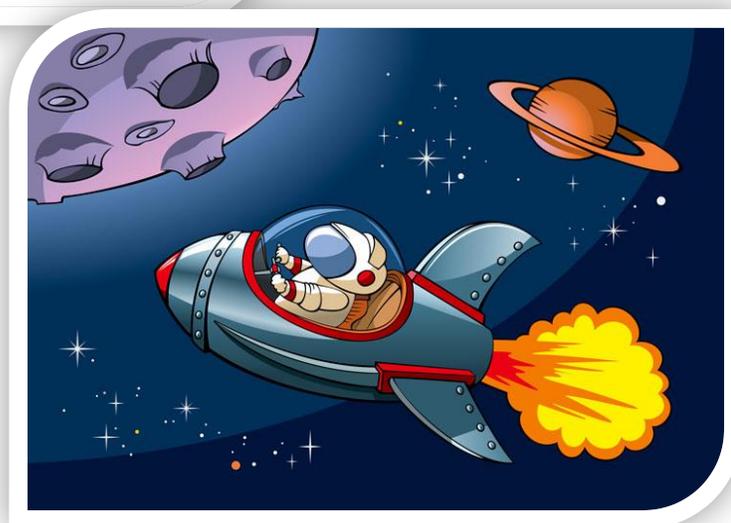


PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



La medicina

La exploración



La comunicación

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

2. De los aspectos nombrados anteriormente escoge 3, los que tú prefieras, consulta y explica en tu cuaderno de qué manera se han beneficiado con los recursos tecnológicos.

3. Basados en que los recursos tecnológicos ayudan en la solución de problemas,

analiza y escribe un problema de tu contexto, imagina, inventa y por medio de un dibujo un recurso tecnológico que tú crearías para dar solución a este problema y explica cómo funcionaría



Ahora podemos hablar un poco sobre otros recursos tecnológicos que tenemos en casa y que muchas veces ignoramos o después de usarlos simplemente nos deshacemos de ellos.

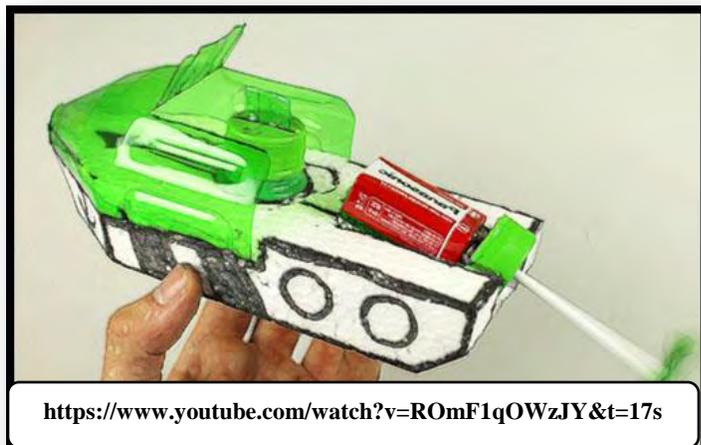


¿Sabías que lo que a veces consideramos basura, puede ser la materia prima para crear nuevos recursos?



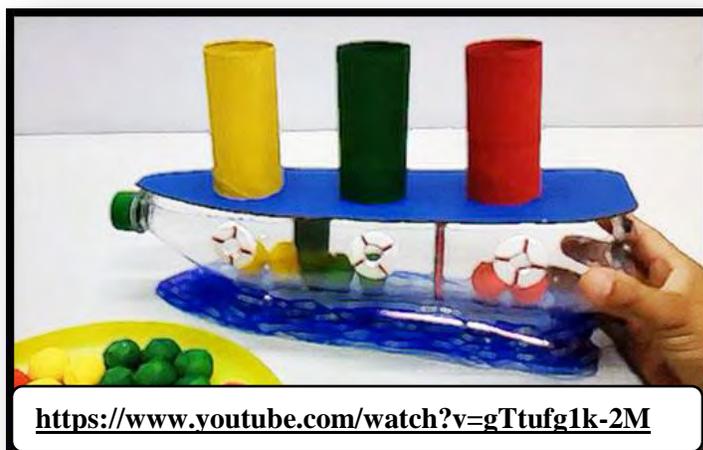
PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Observa con atención las siguientes imágenes, las cuales nos muestran artefactos creados con material reciclado, tú también puedes hacerlo haciendo uso de tu imaginación, visita los enlaces que están al pie de las imágenes y te darás cuenta lo fácil que es.



Lancha con
botella plástica

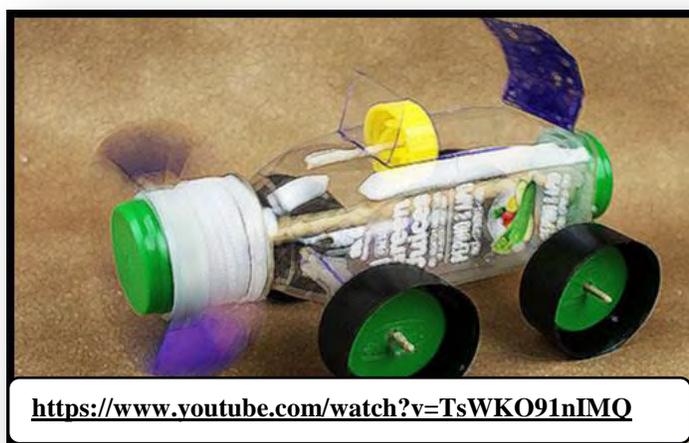
Esfera
luminosa
con cds



Barco con
botella plástica
y cartón

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Carro con
botella plástica
y motor de
goma



<https://www.youtube.com/watch?v=TsWKO91nIMQ>



<https://www.youtube.com/watch?v=-EauMTtOhwA&t=7s>

Muñeco de
nieve con tela
y arena

4. Como pudimos observar son muchísimas las cosas que se pueden hacer con material reciclable, ahora es tu turno, a partir de materiales reciclables que encuentres en tu casa diseña tu propio juguete y socialízalo con tus compañeros, seguro te vas a divertir.



UNIDAD 3

Impacto social y multimedia



Momentos de estrategia:

- A. Actividades básicas**
- B. Actividades de practica**
- C. Actividades de aplicación**



Impacto social a causa de

A

Los recursos tecnológicos

- ¿Cuál ha sido la influencia que han tenido los recursos tecnológicos a lo largo del tiempo?
- ¿Qué herramientas puedo utilizar para socializar mis ideas y opiniones?

Como bien sabemos la tecnología ha evolucionado a pasos agigantados, trayendo consigo grandes beneficios que han ayudado en el desarrollo de actividades y tareas en cualquier ámbito, facilitando muchas labores al ser humano que han sido suplantadas por las máquinas o dispositivos inteligentes. Pero también a causa de estos grandes inventos nuestro planeta tierra ha sufrido algunos daños que nos competen a todos contribuir en su mejoramiento.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

2. Te invitamos a visitar el siguiente enlace o que busques con ayuda de internet, en youtube una canción titulada “**Earth song**” interpretada por **Michael Jackson**.

B



3. Una vez hayas visto el video, reflexiona sobre lo que ahí se muestra y coméntanos en tu cuaderno que observaste, exprésanos tu opinión al respecto y con ayuda de un motor de búsqueda de tu preferencia, traduce su letra a la lengua española y compone una canción similar a la de este cantante donde presentes algunas soluciones ante las problemáticas que en el video se presentan.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

4. Observa las siguientes imágenes, imagina y describe en tu cuaderno cómo por medio de los recursos tecnológicos se podría contribuir a su mejora.



Incendios

Forestales



Tala de
árboles

Ríos contaminados



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



5. En tu escuela, ¿qué problemas has observado?, descríbelos en tu cuaderno y realiza una historieta en donde se observen las posibles soluciones que le darías a estas problemáticas.



¿Historietas? A mí me gusta mucho leerlas pero no tengo ni idea de cómo hacerlo ¿cómo hago eso? Se escucha algo muy difícil de hacer.



Juanito no te preocupes, las historietas son muy fáciles de hacer y también es muy divertido, en internet encuentras mucha información sobre cómo realizar una.





Multimedia



Multimedia: Es una combinación de texto, sonido, imágenes, animaciones y vídeo que llega a nosotros por medio de herramientas y dispositivos electrónicos.



Las herramientas multimedia se dividen en dos tipos:

- ✓ **Herramientas multimedia de hardware:** teclado, cámaras digitales, scanner, vídeo beam, celular, etc



- ✓ **Herramientas multimedia de software:** presentador de diapositivas, blog, grabadora de sonido, internet, etc.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



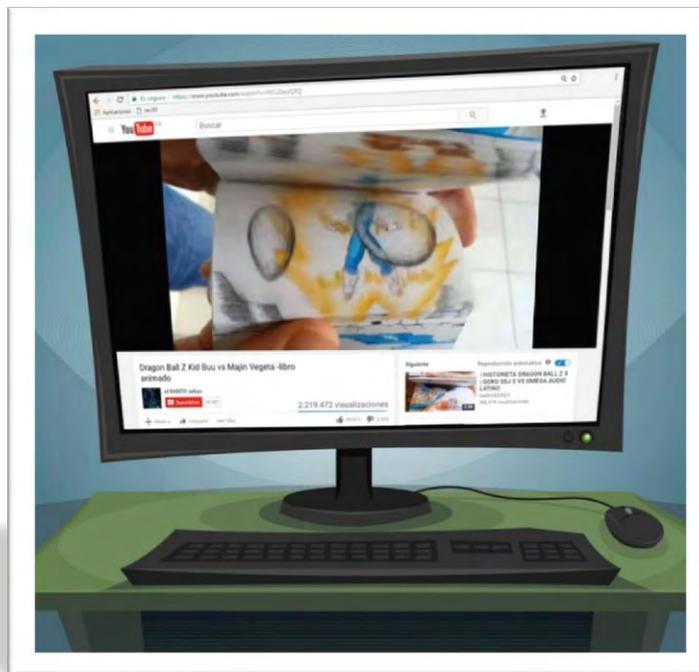
1. Conociendo el término de multimedia, vamos a crear una pequeña animación llamada flipbook haciendo uso de nuestra imaginación, la cual debe estar compuesta por una serie de imágenes.

- a. Elabora un cuaderno pequeño con tantas hojas como tú quieras, puede ser de 10cm de ancho x 10cm de largo.
- b. Ponle un título a tu animación
- c. En cada hoja empieza a dibujar algo diferente pero que tenga secuencia de tal manera que al terminar y pasar las hojas muy rápido se pueda observar el movimiento de los personajes de tu animación.



Diviértete y deja volar tu imaginación!!

Aquí te mostramos un ejemplo. Visita el siguiente enlace



<https://www.youtube.com/watch?v=F1CSbP9O0WQ>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



2. Con ayuda de PowerPoint elabora una presentación de un tema de tu preferencia, esta debe contener imágenes, texto, sonido y animación. Dile a tu profesor(a) que te muestre como hacerlo.



3. ¿Recuerdas la canción que compusiste?, pues bien ahora vamos a darle vida, en internet hay muchas herramientas que te ayudan a ponerle ritmo y sonido a tu canción para que todas las personas puedan admirar tu obra.



Samanta, ¡que divertido! Y lo mejor de todo es que en YouTube existen muchas pistas musicales del género que prefieras. Además de que existe un programa gratuito llamado Audacity, que nos ayuda en la grabación del audio y así poder armar nuestra canción con las pistas.

¡Amiguitos vamos a mostrar nuestro talento musical!



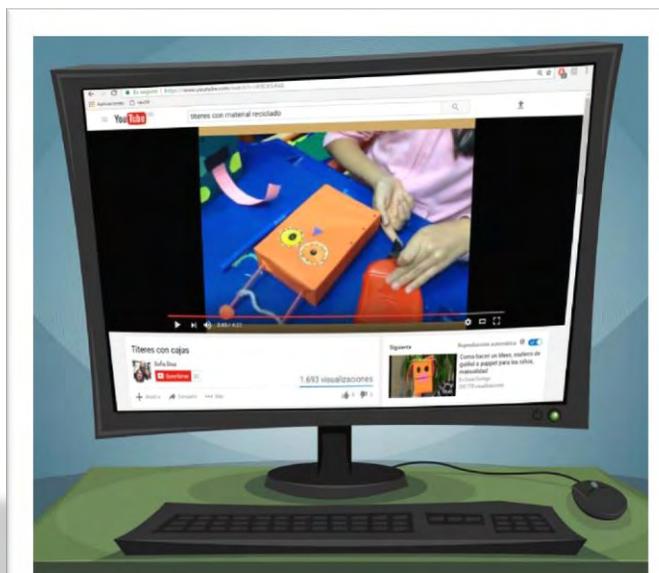
PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

4. Juguemos con títeres!!!

Vamos a crear muchos personajes con materiales reciclables, solo necesitas de tu imaginación, aquí te mostramos un ejemplo de unos títeres hechos en cajas de cartón.



En internet hay muchos videos interesantes sobre cómo se pueden crear, visita el siguiente enlace para que te des una idea de cómo hacerlo y luego crea tu propio escenario de títeres y pide a un adulto que te grabe.



<https://www.youtube.com/watch?v=WIICKSrFi68&feature=youtu.be>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Actividades complementarias

Existen muchos recursos educativos que fortalecen el aprendizaje, en este fueron creadas una serie de actividades para afianzar los conocimientos de las unidades temáticas de forma interactiva y entretenida, para esto se utilizó el software de autor llamado Cuadernia.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Ir a Página 3 / 12

Instrucciones X
 Descubre el recurso tecnológico, dibújalo en tu cuaderno y escribe su funcionalidad.

Actividad
 Ayuda
 Instrucciones
 Reiniciar

Tiempo ILIMITADO Intentos ILIMITADO Recursos tecnológicos

Ir a Página 4 / 12

¿Cuál es el recurso tecnológico que tienes en tu hogar para entretenerte?

_ _ _ _ _ _ _ _

A B C D E F G H I J
 K L M N N O P Q R
 S T U V W X Y Z

Actividad
 Solución
 Instruccional
 Reiniciar

Tiempo ILIMITADO Intentos 6 Recursos tecnológicos

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Cuadernia

Ir a Página 5 / 12

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Seleccione la pregunta
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Pregunta seleccionada: 4
'Recurso de una biblioteca'

Actividad

- Comprobar
- Imprimir
- Instrucciones
- Reiniciar

Tiempo ILIMITADO Intentos ILIMITADO Recursos tecnológicos

Cuadernia

Ir a Página 6 / 12

Disco Duro

Disquet

Memoria USB

Tarjeta Micro SD

Actividad

- Comprobar
- Imprimir
- Instrucciones
- Reiniciar

Tiempo ILIMITADO Intentos ILIMITADO Dispositivos de almacenamiento

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Cuaderno

 Ir a Página 7 / 12

Escribe en tu cuaderno cuál es la función de los navegadores y cuál de ellos utilizas más.

Tiempo ILIMITADO
Intentos ILIMITADO
Internet

Actividad

Soltar

Instrucciones

Reiniciar

Cuaderno

 Ir a Página 8 / 12

Internet es una d comunicación mundial,
 la cual ha facilitado la del mundo
 entero, toda la que anteriormente
 resultaba difícil d conseguir, hoy en día se encuentra
 al alcance d nuestras . Internet permite
 tener a un sin número d información d
 todo tipo como , imágenes, videos,
 libros, revistas, entre otros.

Tiempo ILIMITADO
Intentos ILIMITADO
Internet

Actividad

Comenzar

Imprimir

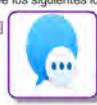
Instrucciones

Reiniciar

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

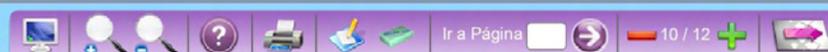



De los siguientes iconos, ¿cuál representa un motor de búsqueda?

Tiempo: ILIMITADO Intentos: 2 Motores de búsqueda

Actividad
 Comprobar
 Solución
 Instrucciones
 Repetir

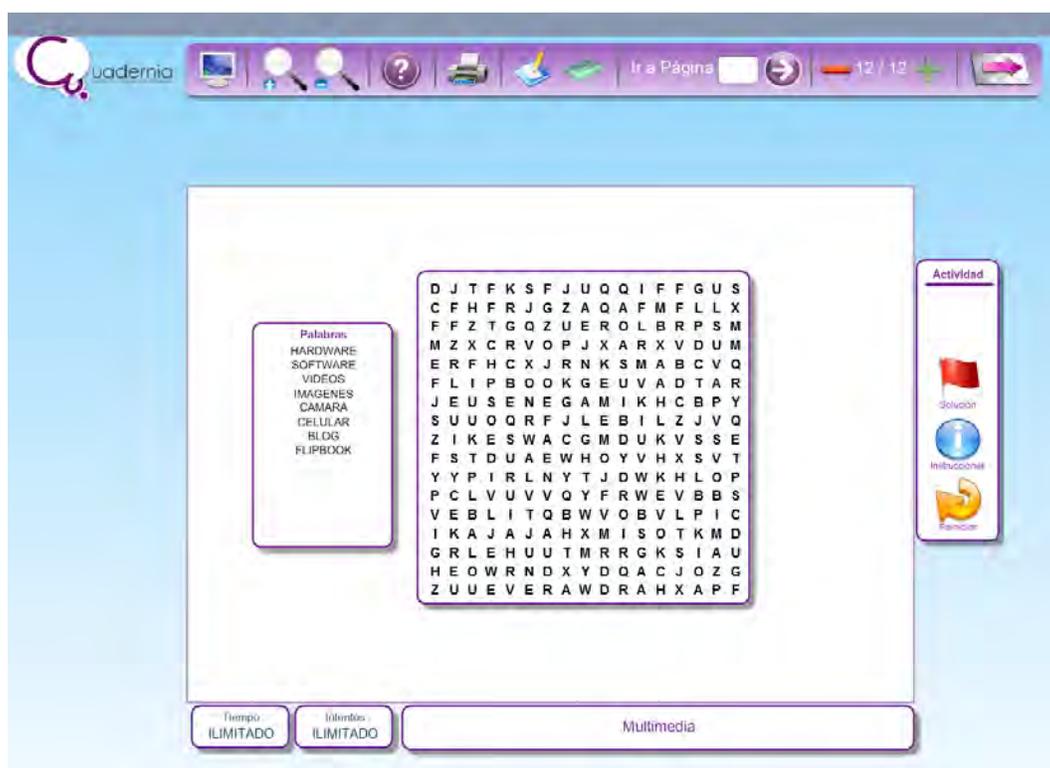
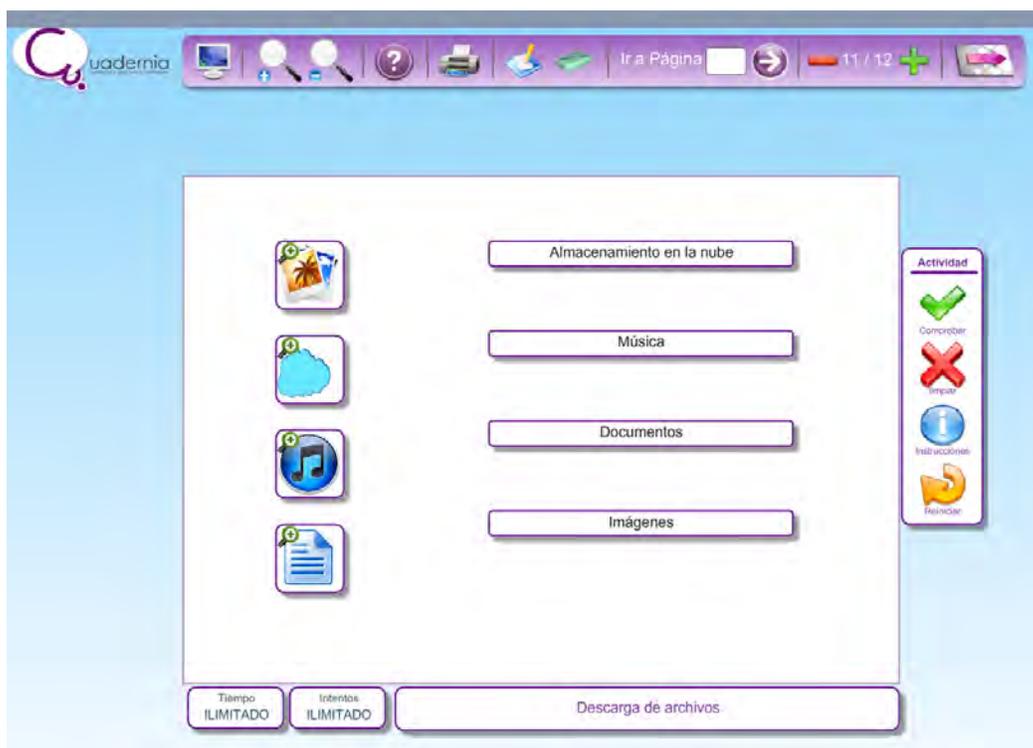



Arma el rompecabezas y escribe en tu cuaderno los beneficios que ofrecen los recursos tecnológicos en la educación.




Tiempo: ILIMITADO Intentos: ILIMITADO Beneficios recursos tecnologicos

Actividad
 Instrucciones
 Repetir



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Guía docente

Así como fue creada la cartilla para los estudiantes, la cual por medio de actividades allí planteadas pretende fomentar el potencial creativo y afianzar conocimientos, también se pensó que era necesario hacer una para docentes y así ellos puedan acompañar y guiar con efectividad a los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La guía para el docente tiene la siguiente estructura.

Bienvenido (a)

Apreciado(a) docente, mediante la implementación de esta cartilla en el aula de clase se pretende fomentar la creatividad de los estudiantes a través del desarrollo de actividades interactivas e innovadoras. El objetivo de las actividades está enmarcado en lograr que los estudiantes sean capaces de reconocer en su contexto los diferentes recursos tecnológicos y hacer un uso adecuado de ellos para dar solución a los diferentes problemas que se presentan en su diario vivir.

UNIDAD 1

Recursos tecnológicos

La intención de esta primera unidad es dejar atrás el concepto erróneo que se tiene del área, limitándola al solo uso del computador. La tecnología está presente en todas las actividades que requieren de un artefacto para solventar una necesidad, por tanto se darán pautas para que usted como docente y guía en el proceso educativo del estudiante, le permita reconocer, diferenciar y apropiarse de este concepto.

- ¿Cuáles son los recursos tecnológicos con los que cuento en mi escuela?

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Esta es una pregunta que será resuelta por los estudiantes al finalizar la unidad para saber si comprendieron el concepto general de recursos tecnológicos.

Guía 1 - Conocimientos previos

Para llegar al concepto general de recursos tecnológicos, es necesario empezar con los conocimientos previos que tienen los estudiantes, de esta manera se puede analizar la definición que ellos tienen con respecto al uso de estos recursos. Para ello se han preparado algunas actividades que permitirán llegar a los saberes previos de los estudiantes y a partir de esto continuar con la verdadera definición, características y funcionalidad de los recursos tecnológicos tangibles e intangibles.

Los siguientes enlaces te darán pautas sobre cómo encaminar el proceso educativo para conducir al estudiante a reconocer las principales características de los recursos tecnológicos de su contexto:

- https://lempitazo.files.wordpress.com/2014/05/tecnologia_recursos_didacticos.pdf
- https://docs.google.com/presentation/d/1_ZeovI1Y5TWDIPM_UZvvDt8F-InHU21bfKCW5YM7TSI/edit#slide=id.i16

Recursos tangibles e intangibles:

- <https://losrecursos tecnologicos.wordpress.com/acerca-de/>

Guía 2 - Construyamos conocimiento

Una vez se haya hecho el reconocimiento de los saberes previos de los estudiantes es importante introducirse a la temática y empezar a construir conocimiento donde el docente debe guiar y encaminar al estudiante hacia el conocimiento autónomo, por tanto se han planteado

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

actividades que pretenden impulsar al niño a un mundo investigativo que le permita afianzar sus conocimientos y aprender por sí mismos.

Guía 3 - Dispositivos de almacenamiento

Para llevar a cabo esta unidad es importante reconocer a los dispositivos de almacenamiento como algunos de los recursos tecnológicos tangibles, mostrando imágenes de algunos dispositivos obsoletos y otros que se utilizan en la actualidad, de esta manera los niños podrán identificarlos y conocer su funcionalidad mediante actividades que les permitirán hacer uso de ellos.

- http://proyectoova.webcindario.com/dispositivos_es_o_de_almacenamiento.html

Guía 4 - Internet

Con esta guía finalizamos la primera unidad, la cual hablará sobre el buen uso y manejo de la red mundial de comunicación como lo es internet, la cual muestra cómo acceder a la gran cantidad de información y beneficios que nos brinda este recurso tecnológico a través del uso adecuado de los navegadores, cuya función es permitirle al usuario interactuar y tener acceso a información de todo tipo en cualquier lugar del mundo.

Internet

- <http://pequenoldn.librodenotas.com/tecnologiaparaninos/163/-que-es-internet>
- http://www.plusesmas.com/nuevas_tecnologias/articulos/internet_email/que_es_y_para_que_sirve_internet/124.html

Beneficios de internet

- <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/nuevas-tecnologias/10-beneficios-de-internet-para-los-ninos/>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

- <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/eu/software/software-general/909-monografico-control-parental?start=1>

Navegadores

- <http://bpcc.bpl.org/wp-content/uploads/2011/03/Internet-Basics-Curriculum-Spanish.pdf>
- <https://www.cyldigital.es/articulo/que-es-un-navegador-de-internet>

Navegadores para niños

- <http://www.consumer.es/web/es/bebe/ninos/mas-de-4-anos/2014/08/14/220349.php>

UNIDAD 2

Solución de problemas a través de recursos tecnológicos

En esta unidad se pretende desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes, y así, ellos aprendan a analizar desde su contexto problemáticas que se presenten y puedan aportar para darle una solución adecuada a través de los recursos tecnológicos, para lo cual deberán tener habilidades informáticas que les permita documentarse de manera adecuada, haciendo buen uso de internet como principal recurso de búsqueda de información y puedan conocer y disfrutar de los beneficios que nos brinda este servicio y todos los recursos tecnológicos, así mismo es importante también hablar sobre las precauciones que se debe tener a la hora de navegar, por tanto en esta guía se plantean actividades y temáticas relevantes para que los estudiantes tomen nota, sean más precavidos y conscientes a la hora de navegar por internet.

- <http://www.abc.com.py/edicion-impres/suplementos/escolar/la-tecnologia-como-respuesta-a-las-necesidades-humanas-930089.html>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

- <http://www.abc.com.py/articulos/la-tecnologia-y-las-necesidades-humanas-1158063.html>

Para esta unidad se han planteado dos preguntas que al igual que en la unidad 1 estas son para resolverlas al finalizar la temática de cada guía y todas las dudas y conocimientos estén claros.

- ¿Dónde puedo encontrar información confiable?
- ¿Cuáles son los beneficios de los recursos que tenemos en la escuela?

Guía 1 - Búsqueda de información

En esta primera guía se tocarán los temas más relevantes que se deben tener en cuenta a la hora de navegar, chatear, aprender, jugar entre muchas cosas más, por lo tanto a manera de diálogo se habla sobre dónde encontrar información confiable y segura haciendo uso de los motores de búsqueda. Los siguientes enlaces le permitirán familiarizarse más con el tema.

- <http://bibliotecadigital.educ.ar/uploads/contents/investigacion0.pdf>
- <http://coysociedad.weebly.com/manejo-de-informacioacuten.html>
- <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-un-motor-de-busqueda/>
- http://siu.unf.edu.ar/tgu/manuales/internet/Motores_de_busqueda.pdf
- https://www.ecured.cu/Motor_de_b%C3%BAsqueda

Precauciones para navegar en internet

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Es de vital importancia hacer entender a los niños los riesgos y peligros a los que se exponen al navegar en internet, por lo tanto es necesario darles unos tips para que puedan acceder a internet de forma segura y confiable.

- <https://www.ciberresponsales.org/pages/precauciones-cuando-navegamos-en-internet>
- <http://www.protecciononline.com/cuidados-y-recomendaciones-para-ninos-durante-la-navegacion-en-internet/>
- https://entremujeres.clarin.com/entremujeres/hogar-y-familia/hijos/ninos-Internet-consejos-navegacion-segura_0_rkn7t6YPQl.html
- <http://segukid.co/>

Descarga de archivos

Otro de los beneficios que nos brinda internet como recurso tecnológico es poder buscar imágenes, audios, videos y documentos, etc de interés personal y público, además si queremos guardarlos existe la opción de descarga de archivos, pero esto también se debe hacer con mucha precaución y seguridad, y la podemos almacenar en algunos de los dispositivos de almacenamiento de nuestra preferencia.

- <https://es.slideshare.net/peseta/descargar-archivos-de-internet>
- https://www.cybernautas.es/seguridad_informatica/como-descargar-archivos-desde-internet-de-forma-segura/

La actividad número 4 es la recopilación de todo lo visto en la primera unidad, por tanto una vez los estudiantes conozcan las precauciones adecuadas sobre la búsqueda y manejo de

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

información, se consideró importante que ellos conozcan cómo la tecnología ha evolucionado, por lo cual se planteó una actividad denominada como línea de tiempo, donde deben hacer uso de la gestión de información para su búsqueda, evaluación y selección de lo que consideran significativo, en este orden de ideas, es importante que como docente los orienten a investigar para documentarse frente a los diferentes recursos tecnológicos que se les ha dado como opción a escoger, teniendo en cuenta esto, se debe pedir materiales con anticipación para la elaboración de la línea del tiempo donde las ilustraciones pueden ser dibujadas o recortadas.

Línea de tiempo

- <https://www.portaleducativo.net/quinto-basico/507/Que-es-una-linea-de-tiempo-como-se-organizan>

Guía 2 – Beneficios de los recursos tecnológicos.

El fin de esta guía es orientar a los estudiantes y así ellos logren reconocer que los recursos tecnológicos han traído multitud de beneficios para satisfacer necesidades y resolver problemas, es así como ellos también pueden idealizar y crear recursos tecnológicos que ayuden a solventar una necesidad, para esto no es necesario tener a mano materiales costosos, se pueden hacer muchas cosas con materiales reciclables, así se fomenta en ellos una cultura de mejora del medio ambiente y de paso se promueven capacidades y habilidades que promueven la creatividad al realizar varias manualidades con este tipo de recursos.

- <https://tecnoprovenza.wordpress.com/10-beneficios-de-la-tecnologia/>
- <https://beneficiosdel.net/la-tecnologia-en-la-sociedad/>
- <http://www.labrechadigital.org/labrecha/Articulos/los-beneficios-de-la-tecnologia-en-la-educacion.html>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Importancia del reciclaje

- <https://www.guiainfantil.com/1671/las-ventajas-de-reciclar-para-los-ninos.html>
- <https://www.guiainfantil.com/1672/como-inculcar-el-habito-de-reciclar-a-los-ninos.html>
- <https://www.guiainfantil.com/fiestas/medioambiente/reciclaje.htm>

Recursos tecnológicos a partir de material reciclado

- <https://es.pinterest.com/explore/manualidades-recicladas-para-ni%C3%B1os-906824278882/>
- <http://manualidades.cuidadoinfantil.net/tipo-manualidad/juguetes-caseros/juguetes-caseros-con-materiales-reciclados>

UNIDAD 3

Impacto social y recursos multimedia

Esta es la última unidad donde se tocará un tema de vital importancia que nos compete a todos los seres vivos, teniendo en cuenta que la sociedad siempre ha tenido la necesidad de adaptar el medio y adecuarlo para su beneficio y los recursos tecnológicos han estado presentes en estas actividades desde la prehistoria, sin embargo todo esto ha traído consecuencias sociales, culturales y ambientales que los estudiantes necesitan conocer, sobre todo deben ser conscientes de que existen formas y métodos para atenuar todos aquellos impactos negativos, sus ideas pueden ser un gran aporte para la solución de estas problemáticas, para dar a conocer y concientizar a los estudiantes frente a esta situación se han planteado actividades que les

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

permitirá conocer las diferentes problemáticas y de igual manera apropiarse de los recursos tecnológicos y multimediales para aportar de manera significativa ante este hecho.

Las siguientes preguntas deberán ser resueltas al final de la unidad como evidencia de que los conceptos, temáticas y actividades fueron desarrolladas adecuadamente y hubo una apropiación por parte de los estudiantes.

- ¿Cuál ha sido la influencia que han tenido los recursos tecnológicos a lo largo del tiempo?
- ¿Qué herramientas puedo utilizar para socializar mis ideas y opiniones?

Guía 1 - Impacto social a causa de los recursos tecnológicos

Como docentes se debe hacer una invitación a nuestros estudiantes a conocer las cosas que pasan en nuestro alrededor ante las cuales no podemos ser indiferentes, ante esto los estudiantes deben tener claridad sobre las consecuencias que trae los procesos tecnológicos mal estructurados, los cuales se realizan sin dimensionar los efectos que pueden llegar a tener a corto y largo plazo a la sociedad y al medio ambiente, por este motivo se ha decidido mostrar por medio de imágenes y videos musicales para que los estudiantes puedan dar su opinión y aporten a la solución de los problemas ambientales que se han presentado a lo largo de la historia.

- <https://societytecnologiag86.wordpress.com/medio-ambiente-y-tecnologia/impacto-ambiental-de-la-tecnologia/>
- <https://societytecnologiag3.wordpress.com/impacto-de-la-tecnologia-en-el-medio-ambiente/>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Hay una actividad donde se hace una invitación para que los niños se expresen por medio de la elaboración de historietas, acompáñalo en este proceso, aquí tienen algunos enlaces divertidos e intuitivos.

Historietas

- <https://www.pixton.com/es/my-home>
- <http://www.wittycomics.com/make-comic.php>
- <http://stripgenerator.com/>
- <http://www.bitstrips.com/>

Multimedia

Las herramientas que ofrece la multimedia son de gran impacto visual para atraer la atención de los demás, de esta forma se puede mostrar ideas, opiniones y creaciones para socializarlas de una manera dinámica, los estudiantes tendrán la capacidad de innovar y sacar el máximo provecho que las herramientas multimedia poseen.

- <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>
- <http://infotic-eml.blogspot.com.co/2009/02/que-es-multimedia.html>

En internet existen infinidad de actividades relacionadas con la realización de manualidades, entre ellas los títeres que son un recurso muy efectivo para motivar y llamar la atención de los estudiantes para aprender nuevos conceptos o expresar ideas y opiniones. La última actividad planteada en la guía sugiere realizar una dramatización utilizando títeres de un tema en específico, esta será grabada con ayuda de un adulto responsable para posteriormente socializarla a los demás grupos.

- <https://salaamarilla2009.blogspot.com.co/2010/05/y-si-jugamos-con-titeres.html>

<http://manualidades.facilísimo.com/como-hacer-titeres>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

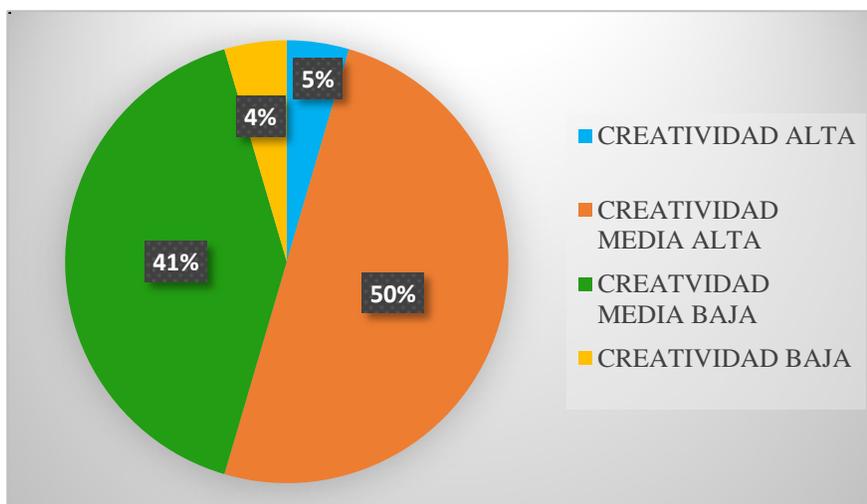
Resultados obtenidos

Para evidenciar la efectividad de la propuesta didáctica se realizó un pilotaje dividido en cuatro sesiones de 2 horas cada una, en las cuales se realizaron diferentes actividades lúdicas y juegos educativos ejecutados en distintos espacios de la institución. En un inicio los estudiantes se mostraron callados, poco participativos, sin aportar mucho durante el transcurso de la clase, frente a las actividades libres no sabían cómo desenvolverse, se dedicaban a pedir ideas o a copiarlas a sus compañeros, se les dificultaba participar con opiniones propias y originales, además los estudiantes al igual que la profesora pensaban que todas las actividades que se iban a desarrollar, serían llevadas a cabo en el aula de informática y que todas implicarían el uso del computador, por el contrario nosotros hicimos uso de esta solo en la última sesión. **(Ver anexo K).**

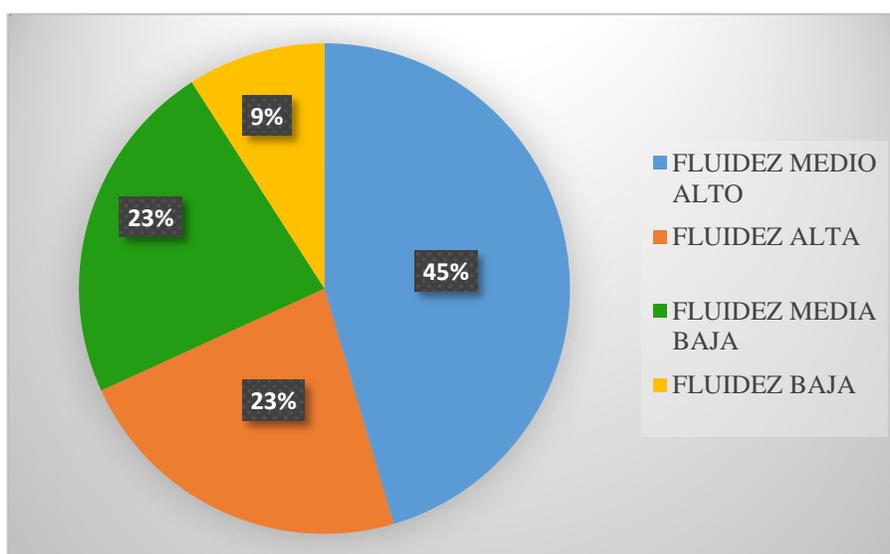
Las actividades que se llevaron a cabo fueron estructuradas con la intención de permitirles a los estudiantes aprender de manera divertida, donde todos tenían que aportar con diferentes ideas, y así estimular el pensamiento creativo en cada uno de ellos.

Al finalizar el proceso del pilotaje se consideró que era 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, como se puede observar en el siguiente gráfico.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Gráfica 19. Nivel de creatividad test final.

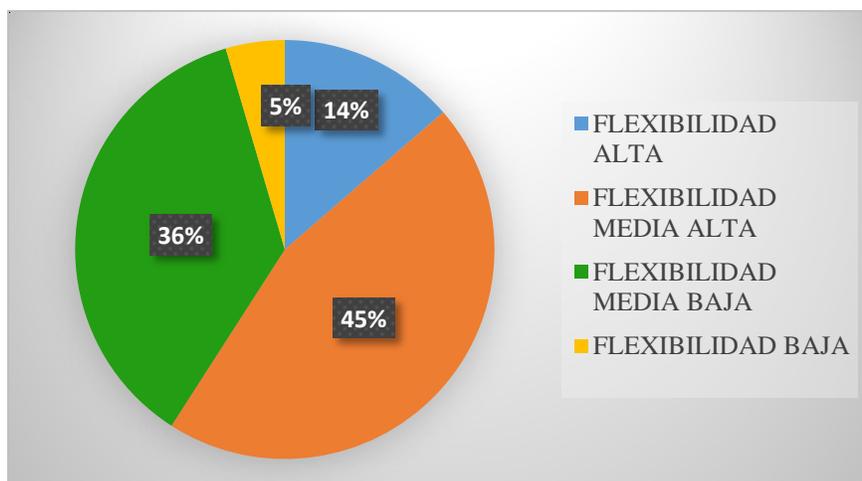
La fluidez que mostraron los estudiantes en esta segunda prueba tuvo una mejora considerable con respecto a la anterior, donde se evidenció que sus respuestas fueron más variadas y tuvieron más confianza para expresar posibles soluciones ante un problema determinado.

Gráfica 20. Nivel de fluidez test final.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

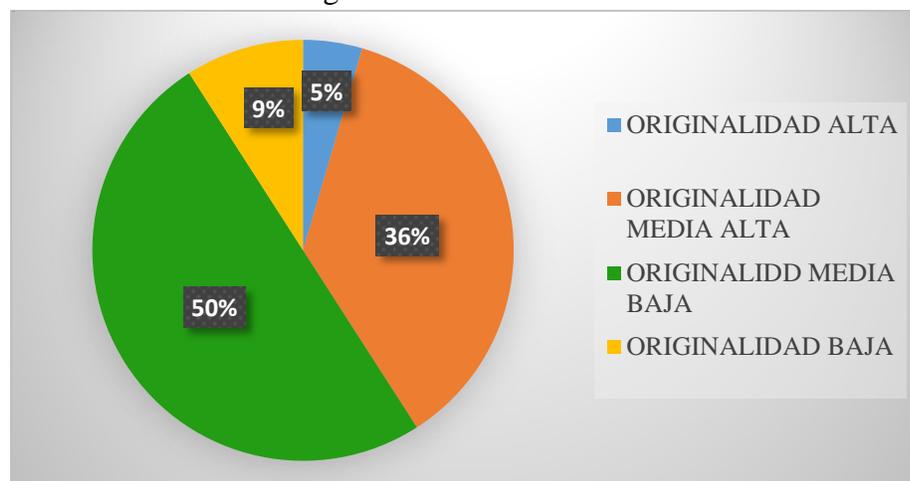
En cuanto al factor de la flexibilidad los estudiantes fueron capaces de adaptarse con mayor facilidad ante las diferentes actividades planteadas en el test, puesto que tuvieron la capacidad de dar respuestas válidas y acertadas.

Gráfica 21. Nivel de flexibilidad test final.



La originalidad siendo un factor clave dentro del proceso para el desarrollo del pensamiento creativo, tuvo una especial atención debido a los bajos porcentajes presentados al inicio de la investigación, por esta razón muchas de las actividades planteadas estuvieron encaminadas a estimular su imaginación y así puedan plasmar sus creaciones de manera diferente y única.

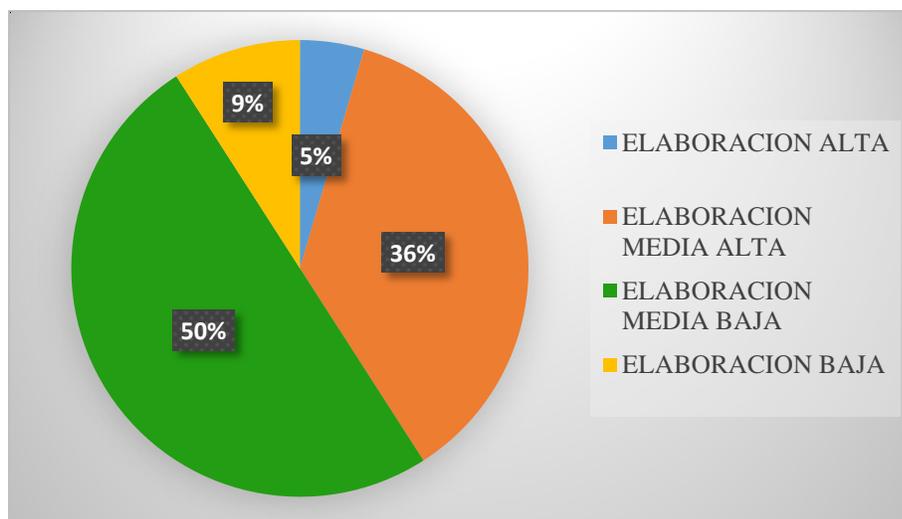
Gráfica 22. Nivel de originalidad test final.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

El último factor es la elaboración en la cual los estudiantes, a diferencia de la primera prueba realizada, fueron más dedicados a la hora de presentar sus creaciones, esforzándose por darles más detalles para obtener así trabajos mejor elaborados.

Gráfica 23. Nivel de elaboración test final.



Esto se logró porque en el transcurso de las sesiones los niños se mostraban un poco más participativos, y se apreciaba que estaban muy motivados puesto que todos querían participar en las actividades lúdicas, ante esto se puede deducir que el juego fue un factor clave para capturar toda su atención, además que la metodología propuesta basada en el desarrollo de talleres individuales y grupales apoyados de guías y dinámicas fueron adecuados para permitirles hacer uso de su creatividad y así mismo poder apropiarse de los conocimientos adquiridos, puesto que al evaluarlos tenían muy claras las temáticas vistas y podían relacionarlas fácilmente con situaciones de su contexto.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- ❖ La población que hace parte de la I.E.M Chambú sede Santa Clara tiene unos altos niveles de vulnerabilidad considerando los aspectos socio económico, cultural y afectivo que requieren una atención especial.

- ❖ Las estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes para promover el pensamiento creativo en los estudiantes a través del área de tecnología e informática dentro de la institución, no son las adecuadas para fortalecer cada uno de los factores que componen la creatividad, además se logró evidenciar que la institución siempre está a la expectativa de tener practicantes de licenciatura en informática para que se encarguen de enseñarla.

- ❖ Los lineamientos curriculares que soportan el área de tecnología e informática, no corresponden a lo planteado en las guías 30, ser competente en tecnología estipulado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) las cuales orientan el proceso de enseñanza en esta área.

- ❖ La institución cuenta con los recursos tecnológicos y didácticos necesarios para fortalecer los procesos educativos, el problema radica en la falta de apropiación e iniciativa por parte de los docentes para dinamizar e innovar sus clases, lo que conlleva a que estas sean monótonas y se pierda el interés de los estudiantes por aprender.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

- ❖ Con la implementación y apropiación futura de la propuesta didáctica dentro del proceso educativo de la institución, es posible que los estudiantes recuperen la creatividad que sea visto mermada por prácticas pedagógicas de los docentes que históricamente han trabajado con ellos.

Recomendaciones

- ❖ Prestar mayor atención a las necesidades de los estudiantes para que exista mayor integración dentro del proceso de aprendizaje por parte de la comunidad educativa y mejorar los canales de comunicación entre los actores del proceso educativo docente, institución educativa y padres de familia.
- ❖ Es importante que los docentes apliquen estrategias de enseñanza a través del área de tecnología e informática que permitan fortalecer los factores que componen la creatividad.
- ❖ Los lineamientos curriculares que soportan el área de tecnología e informática, deben corresponder a lo estipulado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), planteado en las guías 30, donde se propone una estructura organizada por componentes, competencias y desempeños fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes, orientando así el proceso de enseñanza en esta área.
- ❖ Los docentes deberían apropiarse de los recursos tecnológicos y didácticos con los que cuenta la institución, atreviéndose a innovar dentro del aula de clases para fortalecer los procesos educativos, además de generar nuevos escenarios que despierten el interés de los estudiantes por aprender.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

- ❖ La institución debería apropiarse y desarrollar la propuesta presentada en este trabajo de investigación, el cual es un punto de partida importante para obtener una mejoría notoria en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, por lo tanto es necesario que se le dé continuidad, puesto que la creatividad es un factor clave tanto en los primeros años de escolaridad como en todos los aspectos de la vida cotidiana.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Bibliografía

- Acevedo, A., & López, A. (2000). *El proceso de la entrevista. Concepto y modelos*. México: Limusa.
- Acosta, M. (1998). *creatividad, motivación y rendimiento académico*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Alvarado, L., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187-202.
- Anijovich, R., & Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires: Aique grupo Editor.
- Arias. (1999). *El proyecto de investigación: guía para su elaboración*. Caracas: Episteme, C.A.
- Barraza, T. (2013). La educación prohibida ¿Afecta el sistema educativo a la creatividad? *Creación y Producción en Diseño y Comunicación*(53), 81-83.
- Bean, R. (1992). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. Madrid: Debate.
- Betancourt, J. (2000). *Creatividad en la educación: educación para transformar*. Guadalajara: Ceicrea.
- Blández, A. (2000). *programacion de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (1997). *Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. Bogotá: Norma.
- Cabezas Sandoval, J. (1993). *La creatividad: teoría básica e implicaciones pedagógicas*. Salamanca: Librería Cervantes.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

- Cámere, E. (1 de agosto de 2009). *La relación profesor-alumno en el aula*. Obtenido de La relación profesor-alumno en el aula: normasapa.com/como-referenciar-blog-con-normas-apa/
- Carballal, A., & Serrano, M. (s.f.). *El desarrollo de la creatividad de los niños. Cómo potenciar la imaginación y la creatividad de los niños*. Barcelona: Paidós.
- Castro, J. (2013). La monotinia un problema común en un salón de clases. *En Educación*, 11(2), 16-18.
- Crespillo, E. (2010). EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *Gibraltar. Estudios pedagógicos*, 9(1), 14-16.
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós.
- De Zubiría, J. (2006). *Los modelos pedagógicos: hacia una pedagogía dialogante*. Bogotá: Coop. Editorial Magisterio.
- Del Moral, E. (1999). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Creatividad y educación. *Educar*, 25(12), 33-52.
- Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2009). La importancia de los recursos didácticos en la enseñanza. *Temas para la educación. Revista digital para los profesionales de la enseñanza*, 22(4), 35-41.
- Freire, P. (1995). *Pedagogía de la Esperanza: Un encuentro con pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI.
- Garcia, F. (1981). *Creatividad e imagen en los niños*. Madrid: Ministerio de Educación y ciencia.
- García, J. (2003). *Didáctica de las ciencias: resolución de problemas y desarrollo de la creatividad*. Bogotá: Magisterio.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

- Gómez, B., & Santos, A. (2012). *Competencias para inserción laboral. Guía para el profesorado*. Madrid: Ministerio de educación cultura y deporte.
- Grisolfá, M. (2010). ¿Qué es un recurso didáctico? *Maestría em cpmunicaciones y tecnologías educativas*, 8(2), 14-15.
- Guilford, J. (1994). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós Educador.
- Hernandez, G. (16 de marzo de 2013). *Enseñanza por competencias*. Obtenido de Enseñanza por competencias: www.santillana.com.mx/articulos/27
- Hernández, G., & Díaz, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw Hill.
- Ibarretxe, G., Alsina, P., Díaz, M., & Giráldez, A. (2009). *10 ideas claves. El aprendizaje creativo*. Barcelona: Grao.
- Instituto Nuestra Señora de la Asunción. (2016). *Currículo INSA de informática 2016*. Cali: ICESI.
- Kalvaitis, D. (s.f.). *Una receta para manejar las clases al aire libre. Tres pasos para que usted y sus estudiantes se preparen a disfrutar de los retos y dichas de aprender al aire libre*. Barcelona: Paidós.
- Kohler, J. (2005). Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular. *Liberabit*, 11(11), 25-34.
- López, R. (2014). *Las TIC en el aula de tecnología*. Reino Unido: Lulu Press.
- Maldonado, M. (2008). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en la educación superior. *Laurus revista de Educación*, 14(28), 158-180.
- 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.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

- Martínez, M., & Argote, S. (2010). *La enseñanza problémica y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de grado ocho dos de la Institución Educativa Municipal San José Bethlemitas*. Pasto: Universidad de Nariño.
- Ministerio de Educación Nacional. (1998). *Docente de básica secundaria y media tecnología e informática*. Bogotá: MEN.
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Guías No. 30. Ser competente en tecnología: una necesidad para el desarrollo*. Bogotá: Revolución Educativa. Colombia aprende.
- Nuria, L., & Quesada, C. (2016). *Creativiza-T: la creatividad a su disposición*. Sevilla: Punto Rojo Libros, S.L.
- Ocampo, A. (11 de noviembre de 2013). *Escuela tradicional y escuela activa*. Obtenido de escuela tradicional y escuela activa:
laeducacionparacrecer.blogspot.com.co/p/escuela-tradicional-y-escuela-activa.html
- Panzeri, M. V. (1998). ¿A mayor edad, menor creatividad? *Revista Educar Hoy*, 4(2), 20-22.
- Pérez, A. (2004). *Creatividad, actitudes y educación*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Pérez, J., & Gardey, A. (2 de febrero de 2013). *Planeación educativa*. Obtenido de Planeación educativa: definicion.de/planeacion-educativa/
- Pineda, Z. (2013). *Propuesta educativa para abordar el pensamiento creativo en estudiantes del curso 702 del Instituto Pedagógico Nacional*. Bogotá: Universidad Pedagógica.
- 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.
- Puente, W. (2000). *Observación directa no participativa, técnicas de investigación*. México: Pax México.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

- Reeve, J. (2010). *Motivación y emoción*. México: Mc Graw Hill.
- Rius, M. (2015). ¿La escuela mata la creatividad? *La vanguardia*, 13(2), 15-19.
- Rodrigo, I., Rodrigo, L., & Martín, I. (2013). Enseñanza y aprendizaje de la creatividad en la educación formal. *Revista Creatividad y sociedad*, 2(21), 1-28.
- Rodríguez, C. R. (2004). *Creatividad y Estilos de Aprendizaje*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Rodríguez, M., & Ketchum, M. (2007). *Creatividad en los juegos y juguetes*. México: Pax México.
- Ruiz Gutiérrez, S. (2010). *Práctica educativa y creatividad en educación infantil*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Sampieri, R. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Sánchez, J. (10 de Marzo de 2013). *Actualidad Pedagógica*. Obtenido de Qué dicen los estudios sobre los aprendizajes basado en proyectos:
actualidadpedagogica.com/estudios_abp/
- Santos, D. (2 de mayo de 2014). *Educación del Futuro: ¿Cómo Preparar a los Jóvenes para lo que Viene?* Obtenido de Educación del Futuro: ¿Cómo Preparar a los Jóvenes para lo que Viene?: www.goconqr.com/es/examtime/blog/educacion-del-futuro/
- Tapia, A. (1991). *¿Qué es lo mejor para motivar a mis alumnos? Análisis de lo que los profesores saben, creen y hacen al respecto*. Madrid: Paidòs.
- Vigovsky, E. (2012). Los aportes de la creatividad ante la dificultad reflexiva del estudiante universitario. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 6(43), 195-205.

ANEXOS

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo A. Carta de autorización por parte del rector de la I.E.M. Chambú**INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL
CHAMBU**PREESCOLAR – BÁSICA – MEDIA VOCACIONAL Y ED. NO FORMAL –
DECRETO SEM No. 0342 DEL 26 DE AGOSTO DE 2.003

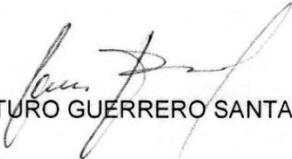
CEER.-022

San Juan de Pasto,
Febrero 20 de 2017Señor
SAULO MOSQUERA LOPEZ
Director del Departamento de Matemáticas y Estadística
UNIVERSIDAD DE NARIÑO
Pasto

Cordial Saludo

En respuesta a su solicitud con No. de radicado 034 del 31 de Enero de 2017, me permito comunicarle que ha sido autorizada, por lo tanto los estudiantes: Angela Daniela Meneses y José Luis Jaramillo Diaz podrán realizar la encuesta sobre estrategias de enseñanza a docentes y sobre creatividad a estudiantes de grado 5º de la sede Santa Clara, desde el área de la Tecnología e informática.

Atentamente,


JOSE ARTURO GUERRERO SANTANDER
Rector

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo B. Permisos firmados por padres de familia

Por medio de la presente yo, Florencia Yarpuz, autorizo que Daniela Estevan quien está bajo mi custodia legal, participe en la investigación denominada "PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD DESDE EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO DE LA IEM CHAMBU SEDE SANTA CLARA" a cargo de los investigadores Angela Daniela Meneses y Jose Luis Jaramillo, estudiantes de la Universidad de Nariño del programa de Licenciatura en Informática, quienes pretenden generar una propuesta didáctica mediada por estrategias de enseñanza empleadas en el área de tecnología e informática, con el fin de promover la creatividad en los estudiantes y así generar un aprendizaje significativo.

Atentamente
Florencia Yarpuz
Padre de familia o acudiente

Por medio de la presente yo, Helena Marcela Torres, autorizo que Helena Marcela Torres quien está bajo mi custodia legal, participe en la investigación denominada "PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD DESDE EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO DE LA IEM CHAMBU SEDE SANTA CLARA" a cargo de los investigadores Angela Daniela Meneses y Jose Luis Jaramillo, estudiantes de la Universidad de Nariño del programa de Licenciatura en Informática, quienes pretenden generar una propuesta didáctica mediada por estrategias de enseñanza empleadas en el área de tecnología e informática, con el fin de promover la creatividad en los estudiantes y así generar un aprendizaje significativo.

Atentamente
Helena Marcela Torres
Padre de familia o acudiente

Por medio de la presente yo, Jaceline Rosales, autorizo que Ivan Garcia Rosales quien está bajo mi custodia legal, participe en la investigación denominada "PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD DESDE EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO DE LA IEM CHAMBU SEDE SANTA CLARA" a cargo de los investigadores Angela Daniela Meneses y Jose Luis Jaramillo, estudiantes de la Universidad de Nariño del programa de Licenciatura en Informática, quienes pretenden generar una propuesta didáctica mediada por estrategias de enseñanza empleadas en el área de tecnología e informática, con el fin de promover la creatividad en los estudiantes y así generar un aprendizaje significativo.

Atentamente
Jaceline Rosales
Padre de familia o acudiente

Por medio de la presente yo, Lucia Noya, autorizo que Daniela Bermudez quien está bajo mi custodia legal, participe en la investigación denominada "PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD DESDE EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO DE LA IEM CHAMBU SEDE SANTA CLARA" a cargo de los investigadores Angela Daniela Meneses y Jose Luis Jaramillo, estudiantes de la Universidad de Nariño del programa de Licenciatura en Informática, quienes pretenden generar una propuesta didáctica mediada por estrategias de enseñanza empleadas en el área de tecnología e informática, con el fin de promover la creatividad en los estudiantes y así generar un aprendizaje significativo.

Atentamente
Lucia Noya
Padre de familia o acudiente

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo C. Autorización de la docente encargada del grado quinto



Universidad de Nariño



AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS

Yo, Ingrid Lorena Pasuy Burbano, mayor de edad identificado (a) con cédula de ciudadanía. No. 30742304 de Pasto, en uso de mis plenas facultades autorizo a las entidades ejecutoras, para que, derivado del registro audiovisual, realizado para Investigación utilice mi (s):

Sí NO Nombre
 Sí NO Imagen
 Sí NO Frases
 Sí NO Fotografías
 Sí NO Declaraciones
 Sí NO Locaciones

Descripción: Desarrollo de proyecto de investigación estudiantil Universidad de Nariño - Egresados: Angela Daniela Meneses y Jose Luis Jaramillo.

para los exclusivos efectos de emitir, publicar, divulgar y promocionar en cualquier lugar del mundo, el registro arriba descrito, podrá realizarse mediante la divulgación a través de su reproducción, tanto en medios impresos como electrónicos existentes, o por inventarse, incluidos aquellos de acceso remoto, conocidos como internet, para los fines de promoción cultural y académica de las entidades ejecutoras. Asimismo, manifiesto que he sido informado (a) previamente del uso que se dará a dicho material y que esta autorización la otorgo con carácter gratuito, por lo que entiendo que no recibiré ningún tipo de compensación, bonificación o pago de ninguna naturaleza. Reconozco además que no existe ninguna expectativa sobre los eventuales efectos económicos de la divulgación que puedan realizar las entidades ejecutoras del proyecto. Declaro que conozco que los propósitos de las entidades ejecutoras referentes a promocionar valores educativos y culturales, hecho por el cual en las emisiones, no habrá uso indebido del material autorizado, ni distinto al educativo y cultural descrito.

Atentamente,

Ingrid Lorena Pasuy B

Nombre completo:

C.C. 30-742304 de Pasto

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo D. Formato de entrevista a estudiantesUniversidad de **Nariño**

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
DEPARTAMENTO DE MATEMATICAS Y ESTADÍSTICA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
ENTREVISTA A ESTUDIANTES DE GRADO QUINTO

1. ¿Con quién vives en tu casa?
Mamá Papá Hermanos Otro Quien?
2. ¿A que se dedican cada una de las personas que conforman tu familia?
3. ¿A qué hora te acuestas a dormir?
4. ¿A qué hora te levantas para ir a la escuela?
5. ¿Quién se encarga de ti para ir a la escuela?
Mamá Papá Hermanos solo Otro Quien?
6. ¿Quién va a esperarte cuando sales de la escuela?
Mamá Papá Hermanos solo Otro Quien?
7. Después del almuerzo, ¿descansas, juegas o haces tus tareas?
8. ¿Quién está pendiente de tus actividades de la escuela?
Mamá Papá Hermanos solo Otro Quien?
9. ¿En qué parte de tu casa haces tus tareas?
10. ¿En casa con que recurso cuentas para apoyarte con tus tareas?
Computador Tablet Portátil Celular Libros Internet
11. ¿Recibes apoyo de tus padres para realizar tus tareas?
Si No
12. ¿Compartes tiempo con tus padres?
Si No
13. ¿A parte del aula de clase qué otros lugares tu profesor(a) utiliza para desarrollar las actividades?

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo E. Aplicación de la prueba figurativa del Test de Pensamiento Creativo de Torrance

OBJETIVO

El objetivo de esta prueba es valorar la creatividad del estudiante a través de cuatro componentes básicos:

- **Fluidez:** es la capacidad para producir muchas ideas, se valora por el número de respuestas que el estudiante emite.
- **Flexibilidad:** es la capacidad para ver y abordar las situaciones de formas diferentes. Este componente de la creatividad se valora analizando cuantas categorías de respuestas diferenciadas el estudiante es capaz de producir.
- **Elaboración:** es la capacidad para enriquecer cualquier producción con detalles que aunque no son necesarios para explicar la idea principal, la realzan.
- **Originalidad:** capacidad para producir respuestas que son poco frecuentes en el entorno.

APLICACIÓN

Se presentan diferentes tareas de tipo gráfico y verbal para ser cumplimentadas por los estudiantes.

Resulta conveniente aplicar la prueba al grupo completo de alumnos/as para comparar las diferentes producciones y poder apreciar determinados componentes del pensamiento divergente, como, por ejemplo, la originalidad.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

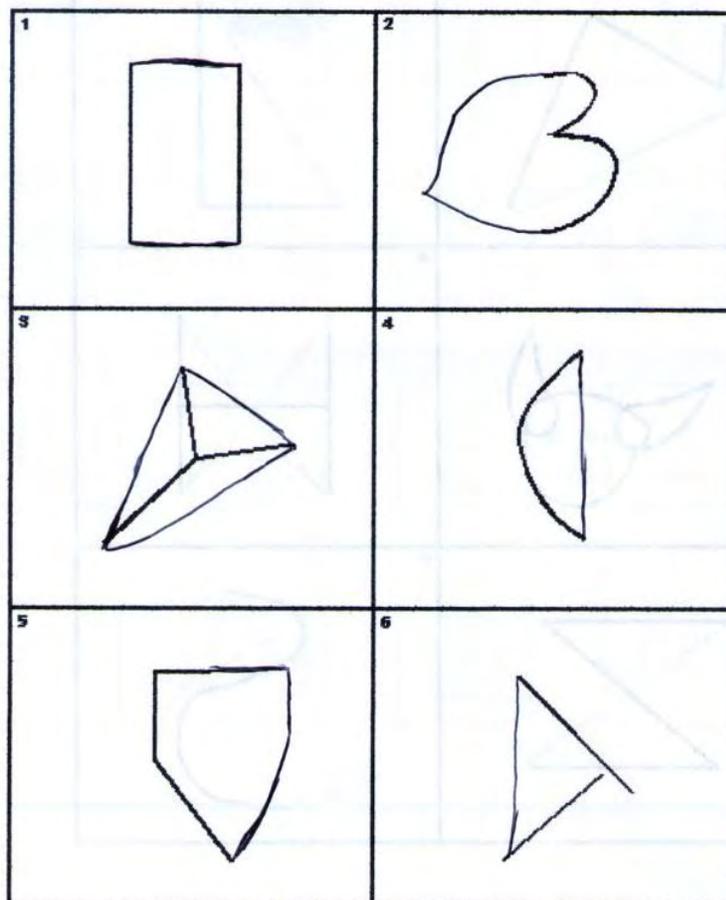
CORRECCIÓN

Para tratar de contrastar el factor "subjetividad" a la hora de corregir esta prueba, se propone que al menos tres personas diferentes evalúen las realizaciones de los estudiantes, utilizando una escala de 1 a 10, para puntuar cada uno de los componentes de la creatividad. Posteriormente se obtendrá una puntuación media para cada aspecto valorado y una puntuación global como resultado final de la prueba.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

FIGURAS INCOMPLETAS (I)Nombre: Bairon Duvan Apellidos: Morales Lopez

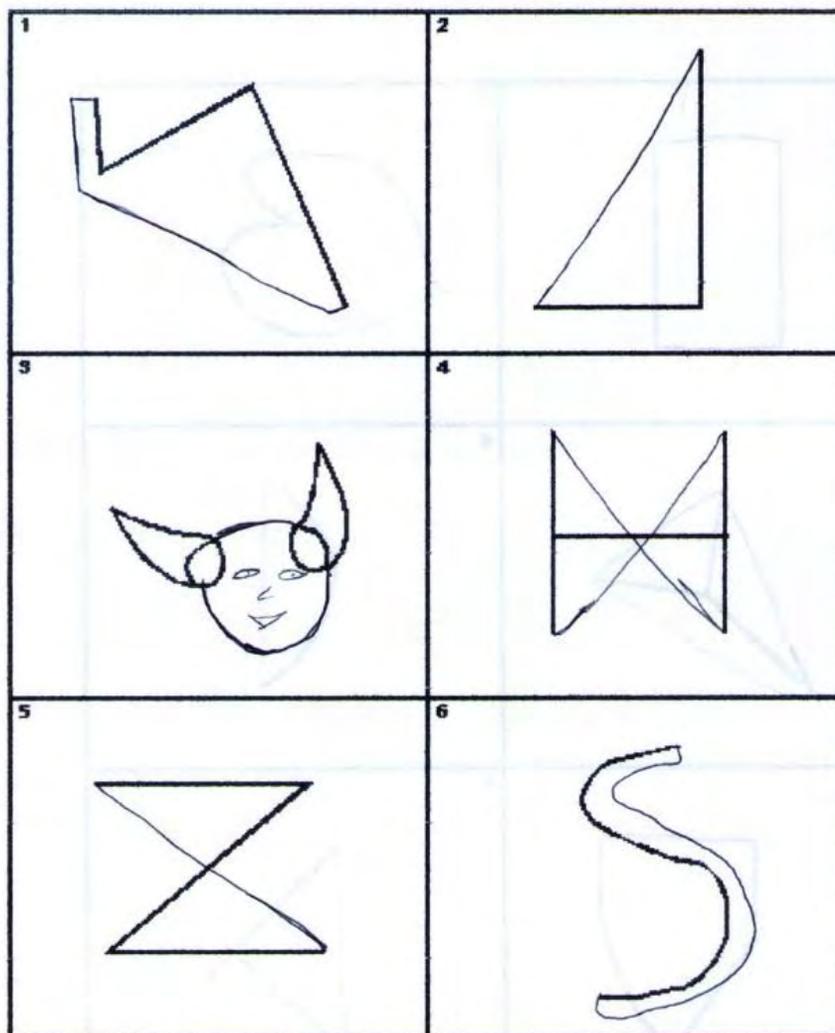
Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

FIGURAS INCOMPLETAS (II)

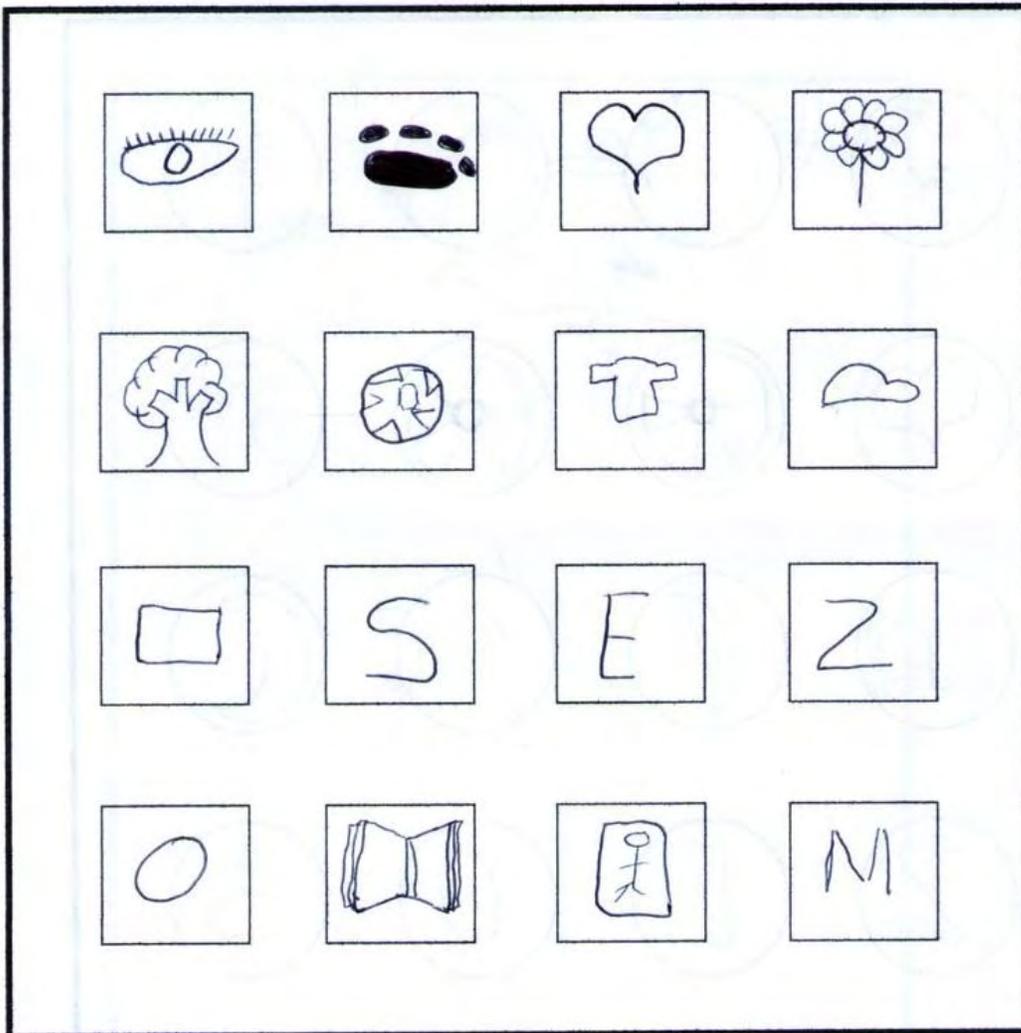
Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

CUADRADOS

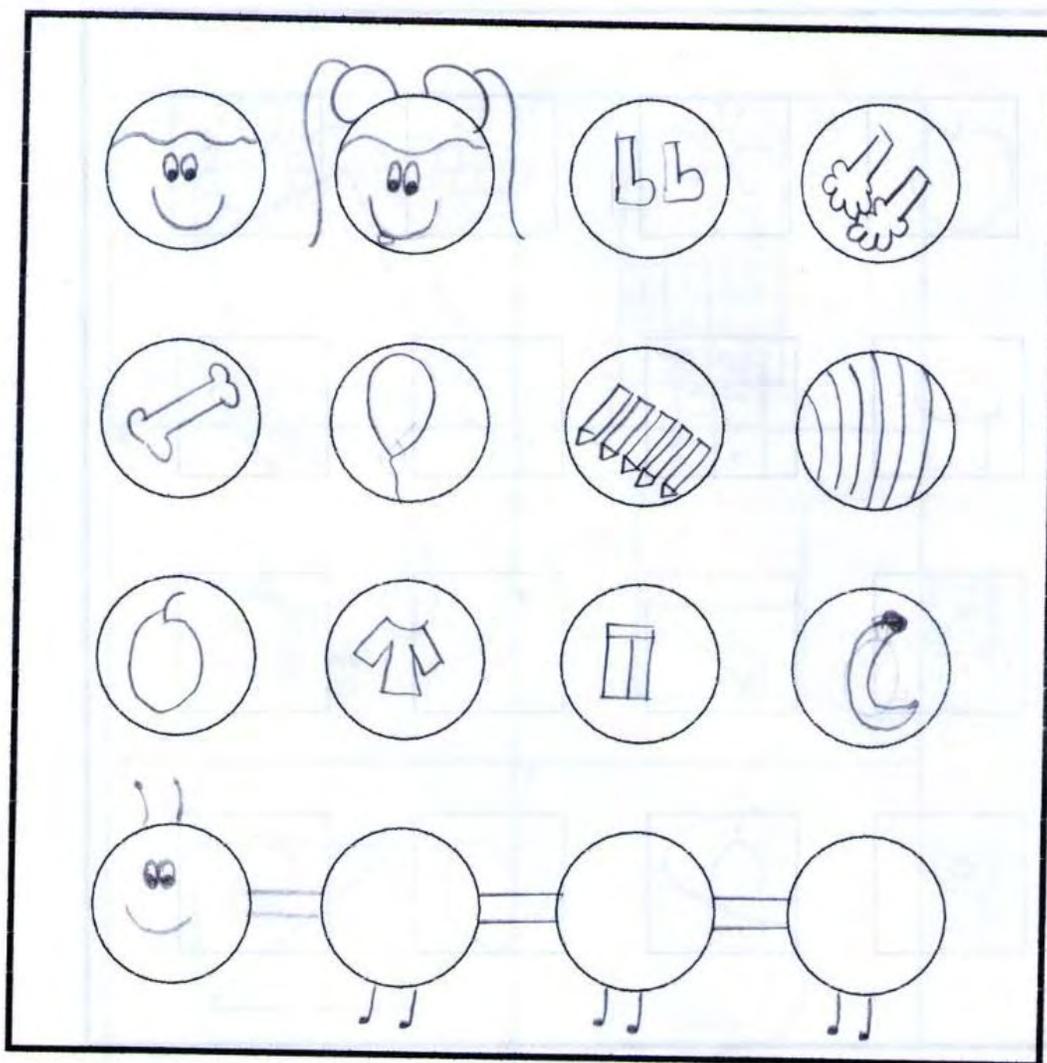
Haz un dibujo diferente con cada uno de estos cuadrados.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

CÍRCULOS

Haz un dibujo diferente con cada uno de estos círculos



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (I)

(Realización escrita)

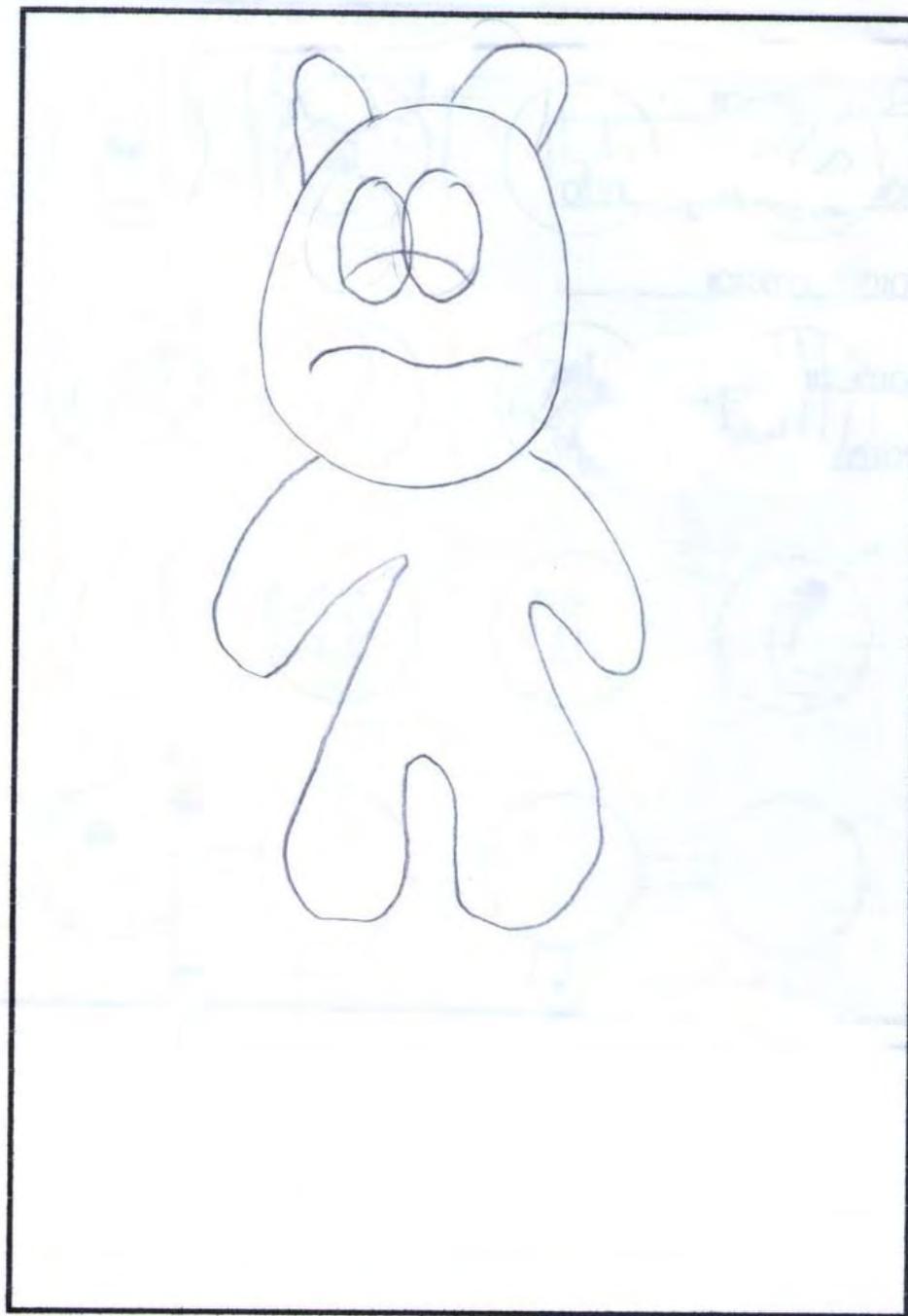
Piensa en todos los juegos distintos que podrías realizar con una cuerda. Cuántas más cosas se te ocurran mucho mejor.

Jugar al amarrado saltar
la cuerda Jugar a la
Culebrita

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (II)

Imagina un extraterrestre que no se parece en nada a los seres humanos como nosotros. Dibujalo y explica cómo te lo imaginas.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (III)

Inventa un animal nuevo que no exista en la realidad, dibújalo y explica cómo es, qué comerá, donde vivirá...



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo F. Resultado de la prueba figurativa del Test de Pensamiento Creativo de Torrance

PLANTILLA DE CORRECCIÓN

Estudiante: Bayron Duvan Morales

Jurado No. 1: Ingrid Lorena Pasuy

FLUIDEZ	0	1	2	X	4	5	6	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	X	3	4	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	X	3	4	5	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	1	X	3	4	5	6	7	8	9	10

Jurado No. 2: Angela Daniela Meneses

FLUIDEZ	0	1	X	3	4	5	6	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	X	3	4	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	2	X	4	5	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	X	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Jurado No. 3: Jose Luis Jaramillo

FLUIDEZ	0	X	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	X	3	4	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	X	3	4	5	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	X	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Puntuación en cada factor: Media de las puntuaciones de los 3 jueces.

•Fluidez:	2
•Flexibilidad:	2
•Originalidad:	2,3
•Elaboración:	1,3

Puntuación global: Suma de las puntuaciones de los cuatro factores dividido entre 4.

•Puntuación Global:	1,9
---------------------	-----

CREATIVIDAD ALTA	CREATIVIDAD MEDIA-ALTA	CREATIVIDAD MEDIA-BAJA	CREATIVIDAD BAJA
10 - 7'5	7'5 - 5	5 - 2'5	2'5 - 0

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

PLANTILLA DE CORRECCIÓNEstudiante: Esteban Naspiran

Jurado No. 1: Ingrid Lorena Pasuy

FLUIDEZ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Jurado No. 2: Angela Daniela Meneses

FLUIDEZ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Jurado No. 3: Jose Luis Jaramillo

FLUIDEZ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Puntuación en cada factor: Media de las puntuaciones de los 3 jueces.

•Fluidez:	3
•Flexibilidad:	2,6
•Originalidad:	2,3
•Elaboración:	3

Puntuación global: Suma de las puntuaciones de los cuatro factores dividido entre 4.

•Puntuación Global:	2,725
---------------------	-------

CREATIVIDAD ALTA	CREATIVIDAD MEDIA-ALTA	CREATIVIDAD MEDIA-BAJA	CREATIVIDAD BAJA
10 - 7'5	7'5 - 5	5 - 2'5	2'5 - 0

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo G. Formato de entrevista a docenteUniversidad de **Nariño****UNIVERSIDAD DE NARIÑO****FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES****DEPARTAMENTO DE MATEMATICAS Y ESTADÍSTICA****PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA****FORMATO DE ENTREVISTA A DOCENTES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA E
INFORMÁTICA**

- 1) ¿Cómo define el término creatividad dentro del ámbito educativo?
- 2) ¿Cuál es su opinión frente al hecho de fomentar la creatividad en los estudiantes?
- 3) ¿La Institución Educativa posee una propuesta didáctica que promueva el desarrollo de la creatividad?
- 4) ¿Qué estrategias de enseñanza utiliza dentro del aula de clase y como las aplica?
- 5) ¿Cómo promueve el aprendizaje significativo?
- 6) ¿Cuál es su actitud cuando un estudiante comete un error o una falta?
- 7) ¿Cuál es su reacción cuando un estudiante termina sus actividades en menos del tiempo estimado?
- 8) ¿Cuándo su estudiante presenta los trabajos de forma diferente a la solicitada, usted se interesa y valora su trabajo?
- 9) ¿A parte del salón de clase, que otros sitios o lugares hace uso para dar su clases?
- 10) ¿Considera el juego un factor importante en el proceso de enseñanza - aprendizaje?
- 11) ¿Ha observado algunas dificultades en sus estudiantes cuando se les pide realizar trabajos con originalidad?

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

- 12) ¿Cree usted que las dificultades encontradas en los estudiantes en cuanto a creatividad se refiere se debe a la tradicional forma de orientar las clases?
- 13) ¿Con que recursos educativos cuenta la Institución y cuales utiliza en sus clases?

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo H. Plan del área de tecnología e informática.

ESTANDARES	EJES TEMATICOS	DESEMPEÑOS			ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACION (Autoevaluación, evaluación, heteroevaluación)
		SABER (Cocimientos)	SABER HACER (Habilidades)	SER (Actitudes y valores)			
<p>LA TECNOLOGIA EN EL AULA</p> <p>Demuestro responsabilidad frente al manejo adecuado de la información y de los medios o aparatos que brinda la tecnología para conseguirla</p>	<p>MANEJO DEL COMPUTADOR:</p> <p>Encendido y apagado.</p> <p>Crear, abrir, guardar y cerrar aplicaciones.</p> <p>Herramientas de Paint</p> <p>Herramientas de Word, escritura y manejo de textos sencillos.</p> <p>-Carpeta en escritorio de Windows.</p> <p>-Producción de textos y gráficos.</p>	<p>*Reconoce las principales partes que tiene un computador.</p> <p>*Identifica de manera clara el encendido y apagado del computador.</p> <p>*Conoce el uso práctico de Paint.</p> <p>*Establece la relación adecuada en el uso de las herramientas de Word para transcribir y diseñar textos cortos.</p> <p>*Identifica la importancia del Internet en el trabajo y vida de una persona.</p>	<p>*Maneja adecuadamente el computador, reconociendo sus partes y el encendido y apagado correctos.</p> <p>*Manifiesta habilidad para abrir, crear, cerrar y guardar aplicaciones.</p> <p>*Utiliza creativamente las herramientas de Paint.</p> <p>+Usa adecuadamente las herramientas de Word en textos cortos.</p> <p>*Crea su propia carpeta personal en el escritorio</p> <p>*Emplea racionalmente el Internet</p>	<p>ACTITUDES</p> <p>*Demuestra interés en el trabajo práctico y productivo.</p> <p>*Desarrolla con exactitud los ejercicios propuestos.</p> <p>Es puntual en la entrega de sus actividades de clase y para la casa.</p> <p>VALORES</p> <p>Respeto.</p> <p>Cumplimiento.</p> <p>Tolerancia.</p> <p>Compañerismo</p>	<p>Elaboración de maqueta sencilla sobre el computador y sus partes.</p> <p>Uso adecuado de cada una de esas partes.</p> <p>Desarrollo de actividades prácticas y de creatividad.</p> <p>Demostración de la aplicación de todos los conocimientos adquiridos de forma escrita.</p>	<p>El computador adecuado.</p> <p>Lápices</p> <p>Cuaderno</p> <p>Cartulinas</p> <p>Cartón o cajas de cartón.</p> <p>Aula de Informática.</p> <p>Tablero.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Pegante.</p> <p>Cintas.</p> <p>Temperas-</p>	<p>Desarrollo de guías sobre uso adecuado del Computador. (Coevaluación).</p> <p>Presentación de trabajos escritos y manuales. (Heteroevaluación).</p> <p>Evaluaciones orales y prácticas. (Heteroevaluación)</p> <p>Desarrollo correcto de actividades prácticas y exposición de trabajos realizados. (Autoevaluación).</p>

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

SEGUNDO PERIODO		ESTRUCTURA INTERNA DE LA PROGRAMACION.		INFORMÁTICA GRADO: QUINTO		FECHA DE FINALIZACION:	
AREA:		FECHA DE INICIO:		FECHA DE INICIO:		FECHA DE INICIO:	
HORAS PROGRAMADAS: 40		DESEMPEÑOS		DESEMPEÑOS		DESEMPEÑOS	
ESTANDARES	EJES TEMATICOS	SABER (Cocimientos)	SABER HACER (Habilidades)	SER (Actitudes y valores)	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACION (Autoevaluación, evaluación, heteroevaluación)
Reconozco la importancia del computador y sus componentes para la gestión de la información de forma automática, desde la creación pasando por su proceso y finalmente su almacenamiento	El sistema operativo, * Introducción al manejo del PC * Importancia del computador en el mundo moderno. * Reconocer el sistema operativo, sus partes básicas y sus funciones. * El explorador de archivos, identificación y uso. * Creación de archivos, copiado, eliminado y cambio de ubicaciones.	*Reconozco la importancia del computador en la Sociedad actual. * Reconozco el sistema operativo como parte esencial en computador, sus partes y funciones	*Identifico el explorador de archivos en el SO y lo uso eficientemente para organizar la información. * Realizo operaciones básicas con la información (creación, modificación, almacenamiento y eliminación).	* Presento oportuna y ordenadamente mis trabajos. * Respeto y me acuerdo de las normas que se tiene en el aula de informática.	* Exposición teórica de la importancia el PC en la sociedad. * Descripción grafica de las partes del sistema operativo y funciones. * Ejemplos con material didáctico para la el uso de explorador archivos. * Creación de archivos en el bloc de notas, copiado de imágenes, música, y otros archivos previamente seleccionados.	* Computadores asignados en el aula de informática. * Tablero, colores, marcadores, carteles, guías de trabajo, etc. * Software, presentaciones y recursos que permitan la visualización de los ejemplos dados. * Diseños didácticos que hagan alusión al trabajo en clase.	* Asistencia * Puntualidad y comportamiento. * Organización * Examen (Practico) * Participación en clase.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

ESTRUCTURA INTERNA DE LA PROGRAMACIÓN.

TERCER PERIODO

AREA:

HORAS PROGRAMADAS:

INFORMATICA

GRADO: QUINTO

FECHA DE INICIO:

FECHA DE FINALIZACIÓN:

ESTANDARES	EJES TEMATICOS	DESEMPEÑOS			SER (Actitudes y valores)	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACION (Autoevaluación, heteroevaluación)
		SABER (Cocimientos)	SABER HACER (Habilidades)	SER (Actitudes y valores)				
Identifico los puntos a favor de la gestión de la información. Un punto de partida para la toma de decisiones. Identifico diferentes opciones de información a través de internet.	Procesador de texto. Procesador de texto. * Herramientas del procesador. * Escritos cortos * Aplicación de imágenes. * Ortografía de Internet. Origen, evolución y uso. Servicios básicos de Internet. Buscador, como encontrar nuestras tareas.	Comprende que el buen uso del procesador nos facilita el aprendizaje	* Identificar la importancia de las diferentes herramientas del procesador de texto para aplicarlas en nuestro diario vivir. * Reconocer que el buen uso del procesador nos facilita aprender a realizar escritos cortos y de la misma manera a corregir la mala ortografía. * Identifico la importancia del uso de internet así como también su origen y evolución. * Reconozco que tipo de servicios nos presta internet y a través de que los visualizamos. * Uso adecuadamente un buscador y organizo la información consultada. * Me comunico adecuadamente con el uso del E-mail creado para tal fin.	* Presento oportuna y ordenadamente mis trabajos. * Respeto y valoro las opiniones de mis compañeros. * Soy receptivo y correctivo frente a los llamados de atención que me hacen mis docentes. * Envío los trabajos dejados en clase de forma oportuna. * Respeto y valoro las opiniones de mis compañeros.	* Identificar las herramientas y características del procesador de texto. * Realizar documentos escritos aplicando lo aprendido en cada clase. * Se realizaran dictados pensados en la implementación de herramientas aprendidas así como del uso del teclado. * Establecer ventajas y desventajas sobre el uso de internet. * Profundizar en temáticas de otras asignaturas mediante el uso de internet. * Enviar tareas en Documentos adjuntos a través del correo electrónico. * Usar estrategias de búsqueda y recolección de información.	Un PC con procesador de texto. Tablero Recursos estudiantiles (lápiz, cuaderno, lapiceros)	* Asistencia * Puntualidad * Organización * Participación en Clase. * Comportamiento * Realización de trabajos en clase. * Asistencia, la cual a cada sesión de 2h, tiene un valor de 0.5. * Organización de la Información consultada. * Realización y envío a correo electrónico de trabajos dejados en clase	

Anexo I. Listado de recursos de la IEM Chambú sede Santa Clara



INSTITUCION EDUCATIVA MUNICIPAL CHAMBU
SEDE SANTA CLARA
INVENTARIO GENERAL
10/02/2017

EQUIPOS

No. ORDEN	DESCRIPCION		CTDAD	ESTADO	UBICACION	OBSERVACIONES
	ELEMENTO	MARCA				
1	GRABADORA	SONY CFD-910	1	REGULAR	COORDINACION	
2	GRABADORA	PHILIPS	2	REGULAR	COORDINACION	
3	GRABADORA	SANKEY		REGULAR	COORDINACION	
4	GRABADORA	PANASONIC RX-D14	1	MALO	BODEGA PEQUEÑA	
5	GRABADORA	PANASONIC RX-D27	1	MALO	BODEGA PEQUEÑA	
6	MINICOMPONENTE	PHILIPS	1	REGULAR	BODEGA PEQUEÑA	
7	MINICOMPONENTE	LG	1	REGULAR	AULA TRANSICION	
8	GRABADORA	AIWA CSD-ED37	1	MALO	BODEGA PEQUEÑA	
9	MINICOMPONENTE	AIWA CAWR65	1	REGULAR	SALA DOCENTES	
10	TELEVISOR	SONY TRINITRON	1	REGULAR	COORDINACION	
11	TELEVISOR	DAEWOO	1	MALO	BODEGA	
12	TELEVISOR PLASMA	SAMSUNG VERSION AA02	1	BUENO	AULA TRANSICION	
13	EQUIPO DE AMPLIFICACION	PEKEY XR 680E	1	REGULAR	COORDINACION	
14	TELEVISOR 29 PULGADAS	CHALLENGER POWER	1	REGULAR	BODEGA GRANDE	
15	MAQUINA DE ESCRIBIR MANUAL	OLIVETTI	1	MALO	BODEGA GRANDE	
16	GRABADORA (+ CONTROL)	SONY CFD-G35	2	REGULAR	1 COORDINACION 1 AULA CUARTO	

No. ORDEN	DESCRIPCION		CTDAD	ESTADO	UBICACIÓN	OBSERVACIONES
	ELEMENTO	MARCA				
17	EQUIPO DE AMPLIFICACION	YAMATSU TA-400-RC	1	REGULAR	COORDINACION	
18	DVD (+ CONTROL)	SAMSUNG P- 170	1	REGULAR	AULA TRANSICION	
19	CPU	ALTEK	1	BUENO	COORDINACION	
20	MONITOR	SAMSUNG	1	BUENO	COORDINACION	
21	REGULADOR	ALTEK	1	BUENO	COORDINACION	
22	MOUSE	ALTEK	1	REGULAR	COORDINACION	
23	TECLADO	ALTEK	1	REGULAR	COORDINACION	
24	PARLANTES	DELUX	2	BUENO	COORDINACION	
25	MULTIFUNCIONAL	EPSON	1	REGULAR	COORDINACION	
26	FOTOCOPIADORA	MINOLTA	1	MALO	COORDINACION	
27	REGULADOR FOTOCOPIADORA	NEW LINE	1	REGULAR	COORDINACION	
28	CORTAPICOS		1	REGULAR	COORDINACION	
29	DVD	PLAYER	1	REGULAR	SALA LECTURA	
30	PROYECTOR MULTIMEDIA	EPSON	1	BUENO	COORDINACION	
31	PROYECTOR MULTIMEDIA	EPSON	1	BUENO	COORDINACION	
32	FOTOCOPIADORA	KYOCERA	1	BUENO	COORDINACION	
33	GRABADORA	RCA	1	BUENO	COORDINACION	
34	CAMARA DIGITAL	SAMSUNG	1	BUENO	COORDINACION	
35	MONITORES	20 AOC 5 DAEWOOD	25	22 BUENO 3 MALO	INFORMATICA	
36	CPU	20 HP 4 DAEWOOD	24	REGULAR	INFORMATICA	
37	TECLADOS	20 LOGITECH 2 DAEWOOD 1 HP 1 GENIUS	24	REGULAR	INFORMATICA	
38	MOUSE	21 HP 3 OPTICAL	24	REGULAR	INFORMATICA	
39	REGULADORES	12 AVR 2 UNITEC	14	REGULAR	INFORMATICA	
40	UPS	APC	1	REGULAR	INFORMATICA	
41	SERVIDOR	SHIRON	1	REGULAR	INFORMATICA	

No. ORDEN	DESCRIPCION		CTDAD	ESTADO	UBICACIÓN	OBSERVACIONES
	ELEMENTO	MARCA				
42	COMPUTADORES PORTATILES CON CARGADOR	PCSMART	20	BUENO	INFORMATICA	
43	MOUSE PARA PORTATILES	PCSMART	40	BUENO	INFORMATICA	
44	MALETAS PARA GUARDAR PORTATILES		2	BUENO	INFORMATICA	
45	TABLET	APRIX	35	NUEVO	INFORMATICA	
46	MEGAFONO PEQUEÑO	ZUINSAI	1	BUENO	COORDINACION	
47	CORNETAS GRANDES		2	REGULAR	TECHO	
48	CORNETAS PEQUEÑAS		2	REGULAR	1. TECHO 1. COORDINACION	

Dora Gómez Rosero
 DORA GOMEZ ROSERO
 Coordinadora

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo J. Formato diario de campo

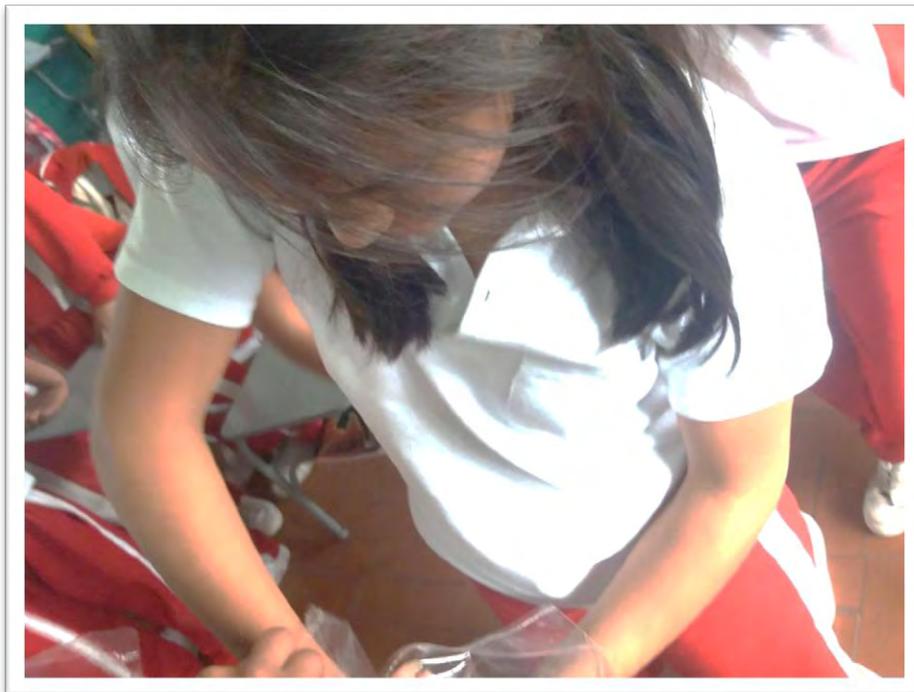
	DIARIO DE CAMPO Área: tecnología e informática Grado 5° Institución Educativa Municipal Chambú Sede Santa Clara		Investigadores: • Angela Daniela Meneses • Jose Luis Jaramillo
Fecha:	Hora de inicio:	de	Hora de Finalización:
Observaciones		Comentarios	Reflexión

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo K. Evidencia fotográfica de las pruebas piloto



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

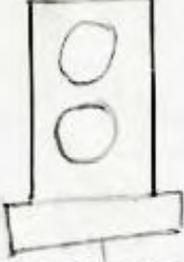
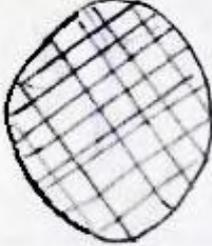
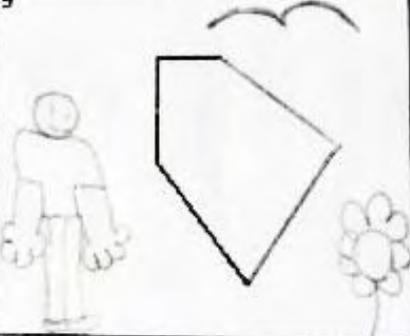
Anexo L. Aplicación de la prueba figurativa del Test de Pensamiento Creativo de

Torrance final

FIGURAS INCOMPLETAS (I)

Nombre: BRAYAN Apellidos: VARELA CHICANOY

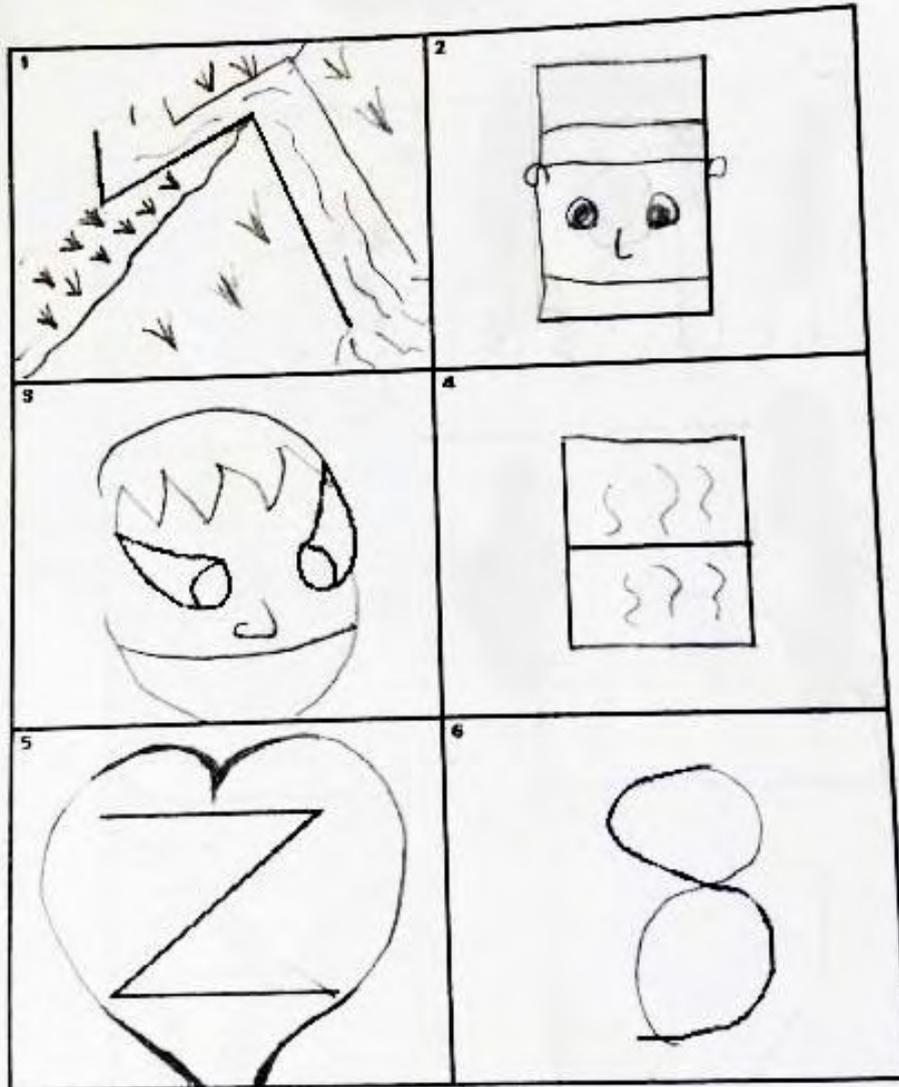
Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.

1 	2 
3 	4 
5 	6 

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

FIGURAS INCOMPLETAS (II)

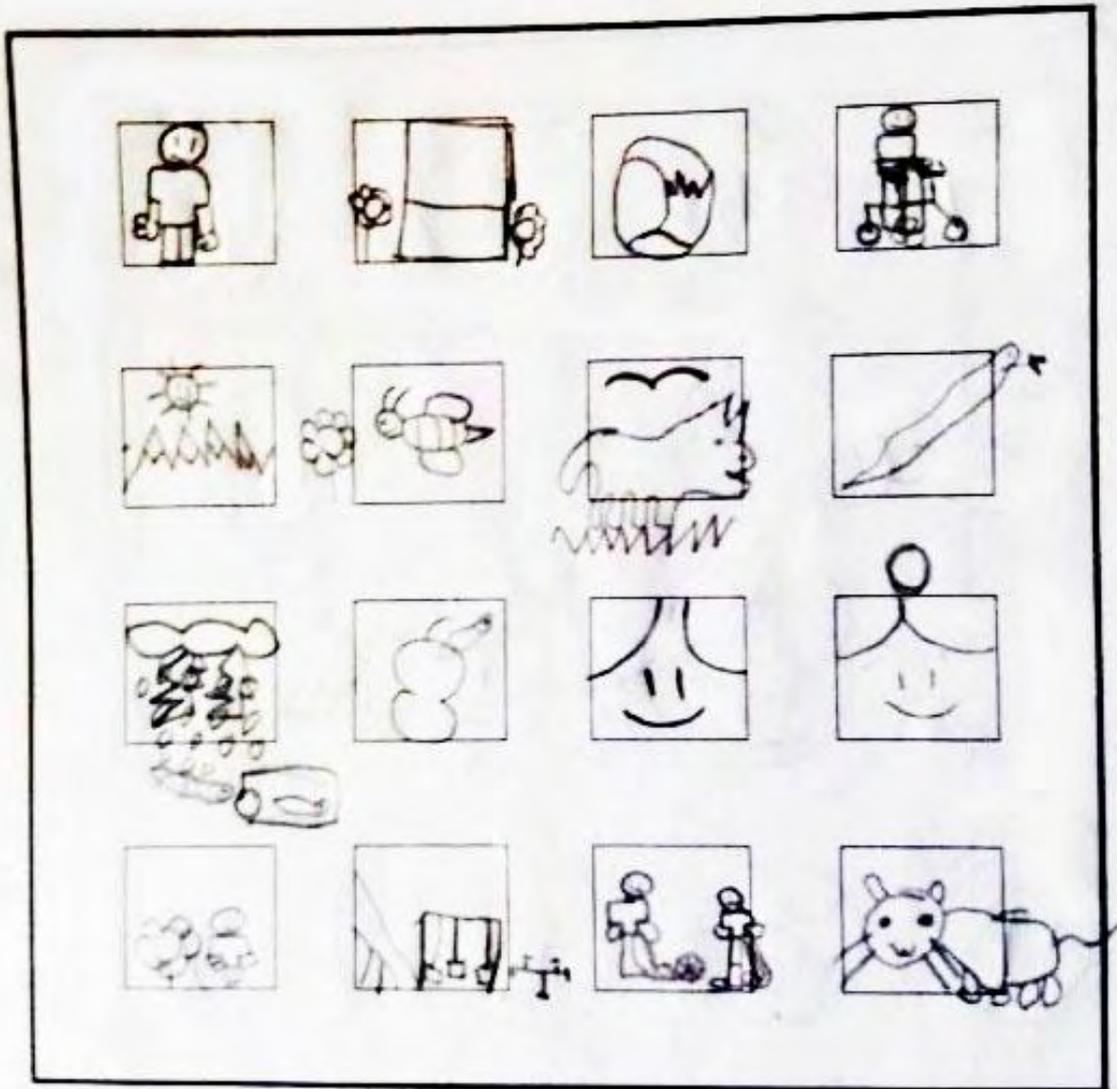
Imagina que alguien ha comenzado a dibujar pero no ha terminado los siguientes dibujos. Termina de dibujarlos tú, pero, haz un dibujo que creas que no se le va a ocurrir a nadie más en la clase.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

CUADRADOS

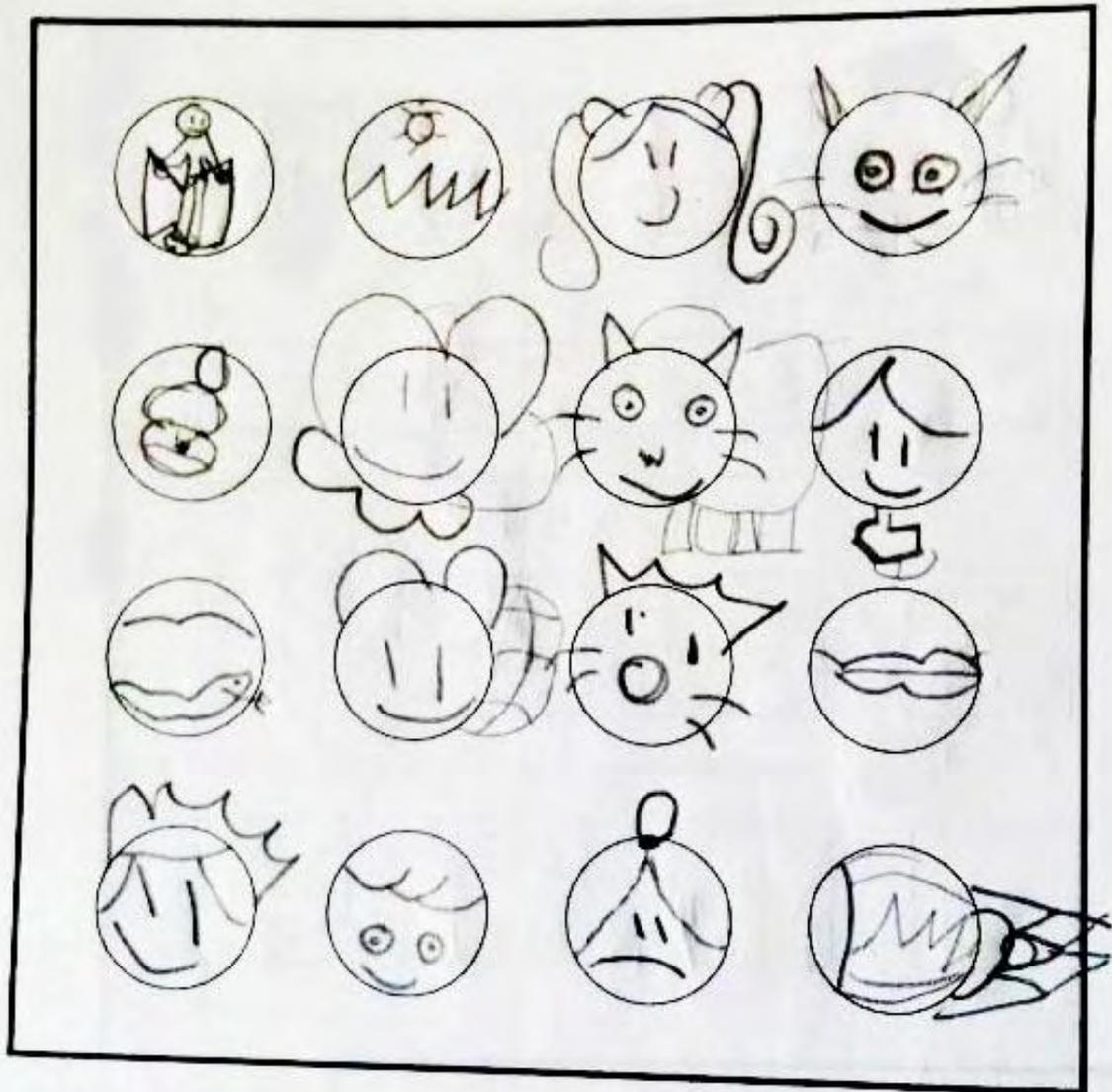
Haz un dibujo diferente con cada uno de estos cuadrados.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

CÍRCULOS

Haz un dibujo diferente con cada uno de estos círculos



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (I)

(Realización escrita)

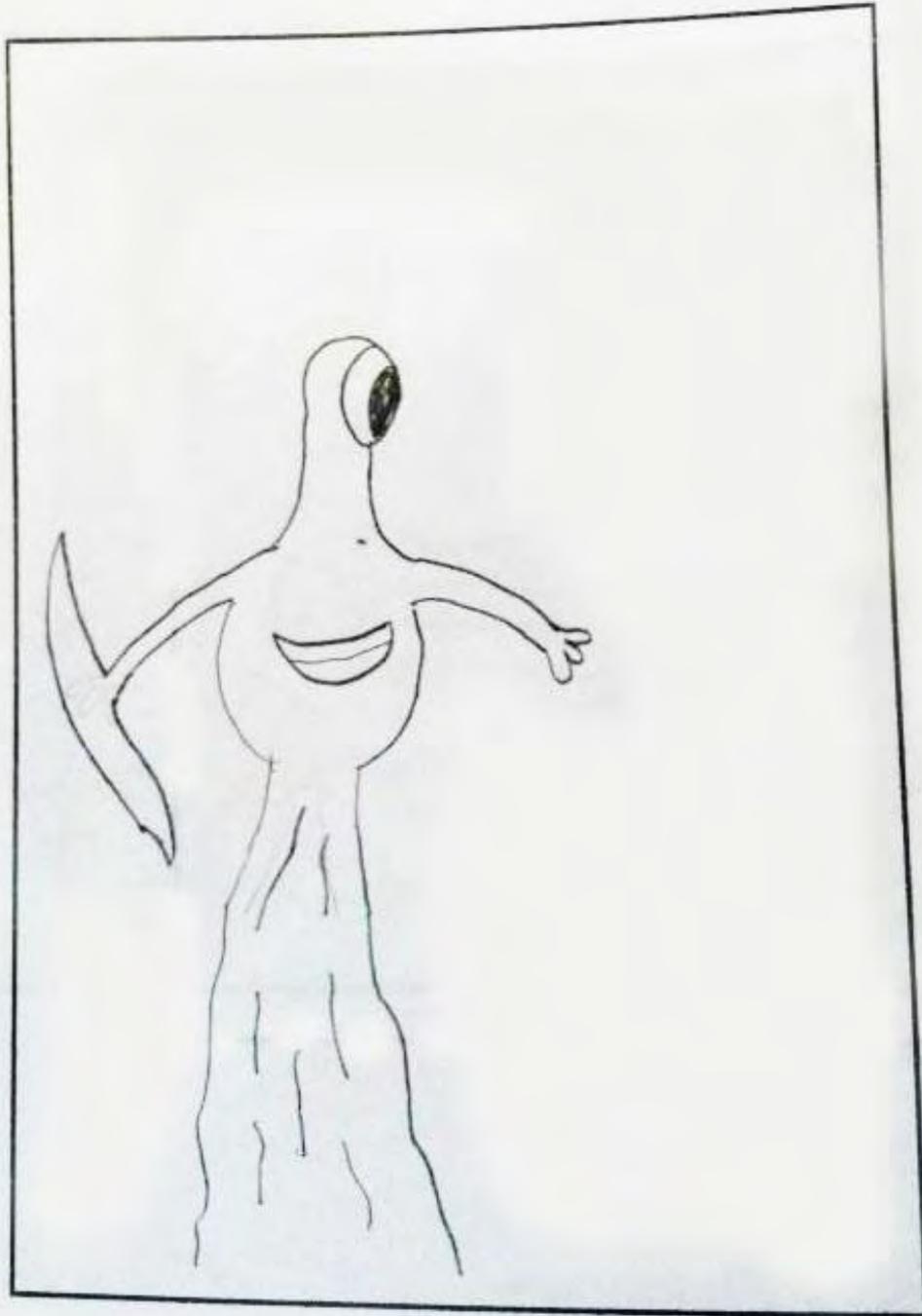
Piensa en todos los juegos distintos que podrias realizar con una cuerda. Cuántas más cosas se te ocurran mucho mejor.

SALTAR
CORRER
CAMINAR
ASERCOSAS

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (II)

Imagina un extraterrestre que no se parece en nada a los seres humanos como nosotros. Dibújalo y explica cómo te lo imaginas.



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

PRODUCCIÓN DIVERGENTE DE TIPO VERBAL (III)

Inventa un animal nuevo que no exista en la realidad, dibújalo y explica cómo es, qué comerá, donde vivirá...



se alimentaría de hierba no fuera malo
viviera en la selva

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD

Anexo M. Resultado de la prueba figurativa del Test de Pensamiento Creativo de Torrance final

PLANTILLA DE CORRECCIÓN

Estudiante: Bryan Urresti

Jurado No. 1: Ingrid Lorena Pasuy

FLUIDEZ	0	1	2	3	4	X	6	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	2	3	4	X	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	2	3	X	5	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	1	2	3	X	5	6	7	8	9	10

Jurado No. 2: Angela Daniela Meneses

FLUIDEZ	0	1	2	3	4	X	6	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	2	3	X	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	2	3	X	5	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	1	2	3	4	X	6	7	8	9	10

Jurado No. 3: Jose Luis Jaramillo

FLUIDEZ	0	1	2	3	4	5	X	7	8	9	10
FLEXIBILIDAD	0	1	2	3	X	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	0	1	2	3	4	X	6	7	8	9	10
ELABORACIÓN	0	1	2	3	4	X	6	7	8	9	10

Puntuación en cada factor: Media de las puntuaciones de los 3 jueces.

•Fluidez:	5,3
•Flexibilidad:	4,3
•Originalidad:	4,3
•Elaboración:	4,6

Puntuación global: Suma de las puntuaciones de los cuatro factores dividido entre 4.

•Puntuación Global:	4,625
---------------------	-------

CREATIVIDAD ALTA	CREATIVIDAD MEDIA-ALTA	CREATIVIDAD MEDIA-BAJA	CREATIVIDAD BAJA
10 - 7'5	7'5 - 5	5 - 2'5	2'5 - 0