

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL  
EDUCACIÓN SECUNDARIA**



---

**ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE  
BASADO EN LA CREATIVIDAD DEL DOCENTE Y  
EL ALUMNO, EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA.**

---

**TRABAJO MONOGRÁFICO PARA OBTENER EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN  
ESPECIALIDAD FILOSOFÍA, PSICOLOGÍA, C.C.S.S.**

**BACHILLER: CUISANO TARAZONA HAYDEÉ F.**

**ASESOR: DR. ÁNGEL MUCHA PAITÁN  
NUEVO CHIMBOTE – PERÚ**

**2017**

## **DEDICATORIA**

Si una tiene motivos para agradecer es porque se siente afortunada y yo, en estos instantes, me siento contenta de contar con las personas que durante el transcurso de este arduo trabajo me han acompañado con el apoyo y el ánimo.

Para iniciar agradezco:

### **En especial a Dios:**

Por su bendición y apoyo espiritual en cada momento de mi vida.

### **A mis queridos padres: Melanio y Feliciano**

Con un inmenso amor y eterna gratitud a mis queridos padres, quienes han trabajado duro, y sin importar si llegaban cansados de su trabajo siempre tenían que ofrecer una sonrisa a su familia. Con su abnegación y apoyo incondicional, han formado bases de gran importancia, ahora soy consciente de aquello que hicieron por mí. Y por su sacrificio consagrado durante todos estos años haciendo posible la culminación de mis objetivos.

### **A mis hermanos Edder y Rommel Santiago**

Por brindarme de una u otra manera su apoyo incondicional, y seguir superándome por el difícil camino de la vida.

### **A un excelente amigo: Junior Díaz Sandoval**

A quien conocí en la universidad y siempre fue un apoyo valioso en circunstancias cruciales y cuanto más ahora que desde la distancia me brinda su ayuda indispensable para lograr mi sueño.



## **A mi maestro: Ángel Mucha Paitán**

Gracias a mi maestro por haber decidido ser maestro, gracias a él por confiar en mí; el día de hoy deseo honrar su vida a – través de estas líneas, hoy dedico a mi maestro esta monografía, y agradezco a él cada momento en clases, agradezco a él por desarrollar con excelencia su labor. Quien me apoyo muchísimo a superar y cumplir con mis expectativas, y de siempre ir por el constante avance, para ser mejor como ser humano en esta sociedad, por su gran aporte y motivación para la culminación de mis estudios profesionales, por haberme transmitidos los conocimientos obtenidos y haberme llevado pasó a paso en el aprendizaje.

## **A mi gran amigo: Nerón Sócrates**

Convivo con él dieciocho años, y desde su nacimiento siempre fue mi pilar para seguir adelante, fue una mano de consuelo en tiempos de aflicción, un abrazo protector en días desamparados, un confidente excepcional, magnifico en cuanto a fidelidad.

## **A un amigo incondicional: Martin W. Valle**

Surgió una amistad en medio de una tempestad para resplandecer mis senderos con su alegría, con sus consejos, amonestaciones, con su hombro y ofrecer una inyección de ánimos en momentos más difíciles para mejorar como ser humano y con su cariño constante me ha acompañado durante este trabajo para culminar con esta etapa profesional.

## **Y finalmente a: Todos**

Los que fueron mis compañeros de clases durante todos los ciclos de la Universidad, ya que, gracias al compañerismo, la amistad y el apoyo moral han aportado en un alto porcentaje a mis deseos de seguir adelante y culminar mi carrera profesional.



## ÍNDICE

Dedicatoria.....	i
Índice.....	iii
Introducción.....	v

### CAPITULO I

1.- CREATIVIDAD.....	9
1.1- Definición.....	9
1.2- El pensamiento creativo en la educación.....	11
1.3- Tipos.....	15
1.4- Características.....	16
1.5- Teorías.....	17
1.6-Principios.....	26

### CAPITULO II

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE .....	28
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE .....	29
A) ESTRATEGIAS.....	29
1. Definición.....	29
2. Características.....	30
3. Tipos.....	30
B) ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.....	34
1. Definición.....	34
2. Características.....	40
3. Tipos de estrategias de enseñanza.....	41



<b>C) ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE.....</b>	<b>52</b>
1. Definición.....	52
2. Características.....	53
3. Clases.....	54

### **CAPITULO III**

#### **ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y CREATIVIDAD**

<b>A) LA CREATIVIDAD EN EL CONTEXTO EDUCATIVO.....</b>	<b>61</b>
<b>B) PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE LA ESCUELA CREATIVA</b>	<b>63</b>
<b>C) DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES CREATIVAS.....</b>	<b>66</b>
<b>D) ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD.....</b>	<b>68</b>
<b>E) ESTRATEGIAS CREATIVAS DE ENSEÑANZA –APRENDIZAJE     DEL DOCENTE.....</b>	<b>72</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>80</b>
<b>SUGERENCIAS.....</b>	<b>81</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>82</b>
<b>REFERENCIAS DE PAGINA WEB.....</b>	<b>87</b>



## INTRODUCCIÓN

La creatividad lo impregna todo, es algo que está presente en todas y cada una de las acciones que realizamos. Su universalidad y dinamismo permite que se convierta, no sólo en un objeto de estudio, sino en una pasión de vida, que esperemos nos acompañe durante mucho tiempo, y que asumamos la capacidad de transmitir ese apasionamiento a nuestros alumnos, tarea que no consideramos difícil pues es fácil expresar aquello que es real y se siente. La creatividad no puede considerarse como un elemento autónomo, todo lo que le rodea le interesa, desde la conversación ordinaria, hasta el arte de progreso. Sin embargo, a diferencia del arte, la creatividad, en educación, debe estar atada, a su objetivo principal que es ser eficaz. La programación de la docencia y de la investigación de la creatividad debe poner de manifiesto las circunstancias principales que se dan en el proceso de enseñanza–aprendizaje y de generar la oportunidad de poner en juego la propia creatividad para articular, con originalidad y eficacia. Evitando un amplio preámbulo doy inicio al presente trabajo de investigación que está dividido en tres capítulos:

En el primer capítulo se presenta las conceptualizaciones de la creatividad, eligiendo el pensamiento de Piaget que indica “La personalidad creadora aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etc. El pensamiento creativo en la educación, es la integración entre el docente creador, el alumno creador, al campo del saber y el ámbito científica, con el fin de enfrentar los retos de una manera diferente y audaz en una sociedad competitiva. A sí mismo recordemos que la creatividad es más que una palabra de moda, es un indicador clave para transformar instituciones, pueblos y naciones en el siglo XXI siendo a la vez un bien social e indispensable para mejorar el sistema educativo, transformando grupos, culturas y comunidades. El ser humano posee múltiples formas de manifestar los tipos de creatividad y puede ser a través del artístico-plástico, plástico motor, musical, científico, tecnológico o técnico, en las relaciones sociales, y practico solucionando problemas cotidianos, para ello su personalidad creativa posee características cognitivas y afectivas. El pensamiento creativo del ser humano posee teorías tales como: Pedagógicas, filosóficas, psicológicas, la teoría asociacionista, la teoría de las inteligencias múltiples, la teoría gestáltica, la teoría existencialista, la teoría de la transferencia, la teoría interpersonal o cultural.



Y uno de sus principales principios de la enseñanza creativa es: Insiste en el éxito por los alumnos y no en sus fracasos, estimula el aprendizaje auto-dirigido, utilizando el proceso democrático haciendo participar al alumno en la vida del grupo.

En el segundo capítulo se presenta la estrategia de enseñanza – aprendizaje que responde a un continuo complejo intercambio entre el docente, los alumnos y el contexto tanto en el aula con su ambiente de aprendizaje. Utilizando la estrategia como vía para obtener sus objetivos. Las estrategias de enseñanza pueden incluirse antes (pre - instruccionales) durante (co - instruccionales) o después (pos - instruccionales) otros tipos de estrategias son la comprensión y la retención. El estudiante debe aprender procedimientos y estrategias para manejar la información, que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida. Aprender estrategias de aprendizaje es aprender a aprender y el aprendizaje estratégico es una necesidad en la sociedad de la información y el conocimiento. Las estrategias de enseñanza deben de estar orientadas a la solución de tareas o problemas para lo cual implica que los alumnos tengan una comprensión precisa de cada tarea o problema. Los tipos de estrategias de enseñanza son: Objetivos o propósitos del aprendizaje, ilustraciones, preguntas intercaladas, pistas tipográficas y discursivas, resúmenes, organizadores visuales, analogías y mapas conceptuales y redes semánticas. Las estrategias de aprendizaje son las conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación, siendo su aplicación controlada, dividiéndose en tres clases de estrategias: Cognitivas, meta cognitivas y de manejo de recursos.

Finalizando este trabajo de investigación, culmino con el tercer capítulo con el tema de la creatividad en el contexto educativo que desempeña la fantasía y la conducta lúdica en el desarrollo de la creatividad, así mismo corresponde al desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos y se consigue haciendo que estos experimenten su mundo interior a través de tres vías: La vía multisensorial, la vía intelectual y la vía ecológica. No olvidemos que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos y que, por lo tanto, lo único que hay que hacer es desarrollarla. Así mismo se puede enseñar y



aprender. Continuamente se aborda los principios fundamentales de la escuela creativa dirigido a la búsqueda de un sistema que se aproxime a satisfacer las necesidades del alumno y que a la vez desarrolle al máximo sus capacidades, sentimientos y emociones, olvidándonos del sistema tradicional que sólo se preocupa de conservar las antiguas ideas, actitudes, hábitos y percepciones. Se menciona que para Torrance existen dos principios: Acoger las ideas de los demás con un «a priori» favorable y ser capaz de liberar el fondo mismo del pensamiento más secreto. Dentro de cuales se ubica cuatro principios: Espontaneidad, dialoguicidad, originalidad y criticismo. Posteriormente se trata del Desarrollo de las capacidades creativas, que indica es el cuidado del ambiente en el que procesamos nuestras estrategias. Creatividad no es igual que pensamiento creativo. Además, el pensamiento creativo (fluido, flexible, original), la creatividad de una persona comprende motivamos intereses y varios rasgos de carácter. Consecutivamente se trata de las estrategias para desarrollar la creatividad, relacionado con afinar el nivel de percepción que es una de las actividades que ayudan a poner en forma la mente creativa para ello el ser humano utiliza sus sentidos tales como el oído, vista, tacto y olfato. Y para culminar con el tercer capítulo se tiene en cuenta la creatividad de la enseñanza – aprendizaje del docente, referido al comportamiento del educador que orienta de forma directa y estructurada al alumno. Las estrategias describen los diferentes tipos de estímulos que el educador puede aplicar a sus alumnos con la deliberada intención de favorecer en ellos el aprendizaje creativo. Se presenta diez estrategias que puede ser las más significativas para el educador. Los atributos, Las analogías, las preguntas provocadoras, la investigación abierta a partir de una situación dada, la investigación sistemática, la expresión intuitiva, lectura creativa, la escucha creativa, la redacción creativa y la visualización.





# **CAPITULO I**

## **LA CREATIVIDAD**



## 1.- CREATIVIDAD

### 1.1- Definiciones

Según **Ausbel (1963)** Considera como “Personalidad creadora aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etc.

Por su parte **Freud (1963)** Refiere que “La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.

Para **Bruner (1963)** Considera que es “Un acto que produce sorpresa al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.

Según **Piaget (1964)** Menciona que “Constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.

Por otro lado, **Sillamy (1965)** Menciona que es una disposición para crear, que existe en estado potencial en cualquier individuo y a cualquier edad. Siendo estrechamente dependiente del medio ambiente sociocultural, esta tendencia natural o auto realizarse requiere condiciones favorables para expresarse.

Según **Smith (1970)** Considera como recurrir a las propias experiencias pasadas para reorganizarlas en nuevas ideas, formas y productos.

Para **Taylor (1964)** Menciona que es el proceso intelectual que desemboca en ideas novedosas a la vez que útiles.

Según **Torrance (1972)** Refiere que es un proceso mediante el cual una persona se percata de un problema, una dificultad o una laguna de conocimiento para la cual no es capaz de encontrar solución aprendida o conocida; busca posibles soluciones planteándose hipótesis; evalúa, prueba, modifica esas hipótesis y finalmente, comunica los resultados obtenidos.



**Según Goleman, Kaufman y Ray (2000)** “...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas.”

**Para Gardner (1999)** “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso icono clásticamente imaginativo, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”

**Por otro lado, Barron (1955)** “Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.

**Según Ulmann (1972)** “La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo”.

**Para Mednick (1964)** “El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución”.

**Según Drevdahl (1964)** “La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen”.

**Para Murray (1959)** Al referirse a la Creatividad como proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización, a la vez, valiosa y nueva, introduce dos referentes básicos para los futuros intentos de definir universalmente la Creatividad: La novedad y el valor que debe poseer aquello que se considera creativo.

Finalmente, **Guilford, (1967)** La creatividad es la habilidad de pensar acerca de algo de forma novedosa y poco común y crear soluciones únicas a los problemas.



## 1.2- EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LA EDUCACIÓN:

Según Educare, (1999) En los últimos años, el interés por el tema de la creatividad ha crecido de manera notable en diversos ámbitos, entre los cuales se encuentra de manera importante el campo de la educación, tanto a escala nacional como, sobre todo, internacional. Gran parte de este interés se debe, sin duda, al fuerte vínculo que guarda la creatividad con áreas que están impactando actualmente al conjunto de la sociedad, en especial con la ciencia y la tecnología. Sin embargo, su influencia no se reduce a estos espacios y cada vez más aparece asociado con las actividades cotidianas de los individuos, a sus formas de vivir, de enfrentarse a los problemas, de establecer y mantener las relaciones interpersonales, de alcanzar niveles superiores de desarrollo personal y de bienestar emocional en entornos sociales cada vez más complejos y competitivos.

La creatividad es, debería ser, algo más que una palabra de moda. No se trata de un nuevo concepto psicológico, ni de una imagen para el marketing, sino de un rico potencial humano que es preciso identificar, estimular y utilizar en la vida. La creatividad será un indicador clave de las instituciones y pueblos con mayor influencia en el siglo XXI. Es por ello que, al igual que la educación, La naturaleza y la salud son hoy valores con alta consideración social, la creatividad es un valor educativo y bien social. Ello significa que ha de incluirse en el sistema educativo, ser considerada en la vida sociocultural y ser reconocida tanto en el desarrollo de las personas como en las organizaciones, ya sean productivas o de servicios. Hemos de acostumbrarnos a considerar la creatividad como cualidad humana transformadora de grupos, culturas, comunidades.

La naturaleza de la creatividad es una cuestión complicada, los estudios que se han realizado de ella nos muestran varias aristas de este fenómeno, que incluso pueden resultar complementarios en una visión holística al realizar un análisis más profundo. Para plantear el desarrollo de la creatividad es fundamental conocer cuál es su naturaleza, cuáles son los elementos que la constituyen, identificar las características que hacen que un producto o un proceso pueda categorizarse como creativo, qué funciones cognoscitivas se presentan o se requieren para llegar a la creatividad, qué tipo de contextos escolares favorecen el que la creatividad se enriquezca, cuales son los pasos o las etapas que recorre el



proceso de producción creativa, entre otros planteamientos igualmente importantes.

La creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas, apropiadas y de alta calidad ( Sternberg y Lubart 1997) ( Toynbee, citado en Taylor 1996) afirma que “ El talento creativo es aquel que, cuando funciona efectivamente, puede hacer historia en cualquier área del esfuerzo humano”. Todas las definiciones coinciden en lo novedoso, lo que es original, lo que resuelve un problema o el replanteamiento que permite una nueva visión de los ya identificados. (Casillas, 1999)

Desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son: La fluidez, La flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

La primera característica se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema. La segunda considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuestas, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto. En tercer lugar, encontramos a la originalidad, que es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se la han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas. Una característica importante en el pensamiento creativo es la elaboración, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos (Casillas,1999) Revista.

En lo que se refiera al sistema de aplicación de la educación peruana, carece de una orientación al desarrollo del pensamiento creativo especialmente al sistema de educación tradicional, está lejos de promover la creatividad, desde la disposición rígida de los asientos hasta las metodologías expositivas utilizada por



los docentes. Por consiguiente, estos caracteres permiten la pasividad el conformismo y la imitación.

Sin embargo, la escuela y el docente están en la posibilidad de desarrollar las capacidades creativas del alumno. Para ellos, se debe fomentar la originalidad, lo inventivo, la curiosidad y la investigación, es obvio que el proceso de educación pasivo, permite la imitación y el conformismo, la tranquilidad del aprendiz.

Si tenemos en cuenta que ser creativo significa, por sobre todas las cosas, no solo una forma de pensar, sino una actitud ante la vida. Realmente estaremos bien educados cuando nuestra educación nos conduzca a un pensar y crear más excelente, o sea, a utilizar estrategias de pensamiento abiertas flexibles, cambiantes, transferibles y meta cognitivas, en función de los escenarios que le tocará vivir al hombre.

El pensamiento creativo es la integración entre el individuo creador, al campo del saber o sea la materia científica y el ámbito o comunidad científica es decir las personas que evalúan el nivel de creatividad del producto.

“Algunos aspectos son importantes para plantear el reto de desarrollar la creatividad en el salón de clases, aprovechando los tiempos y los espacios privilegiados que tiene la escuela en la formación de los individuos, para hacerlo simultáneamente al cumplimiento de las exigencias de los programas escolares. No se ha intentado agotar la información existente acerca de este tema, simplemente se ha querido estructurar algunas ideas sencillas que pueden ayudar a todos los docentes a incorporar a la creatividad a sus actividades psicopedagógicas.

Es necesario ver la creatividad como un elemento cotidiano en el salón de clases, que interactúa enriqueciendo las experiencias de aprendizaje que se presentan en el aula, como lo considera (Marzano,1997) en sus dimensiones del aprendizaje: un hábito mental productivo.



La creatividad es necesaria en todas las actividades educativas, porque permite el desarrollo de aspectos cognitivos y afectivos importantes para el desempeño productivo.

Ante ese panorama su incorporación a las aulas representa la posibilidad de tener en el recurso humano el agente de cambio capaz de enfrentar los retos de una manera diferente y audaz; esta meta es un reclamo de la sociedad a la escuela como institución formadora de individuos” (Honores, 2012)

Ante este importante cuestionamiento de que aporta la creatividad a la educación el doctor Taylor ha dicho desde hace tres décadas:

- Queremos estudiantes que sean pensadores, investigadores e innovadores, no solo aprendices, memorizadores e imitadores, no repetidores del pasado, sino productores de nuevos conocimientos; no solo versados en lo que se ha escrito, sino alertas a encontrar lo que aún no se ha escrito, que no sean capaces únicamente de ajustarse al medio, que le ajusten a ellos; no solo productores de escritos de imitación, sino de artículos creativos, no solo ejecutantes de alta calidad; también compositores y creadores de nuevos patrones.
- El pensamiento creativo tiene que trabajarse desde la edad temprana hasta los niveles superiores, tiene que estar presente en todas las estrategias metodológicas que diseñe y ejecute el docente, tiene que estar directamente relacionado con las metas y objetivos de la educación, es importante que se considere como un hábito de la forma en que operamos nuestro pensamiento; solo de esa manera comprenderemos que es importante que la creatividad ocupa un mejor lugar en nuestra práctica profesional.

Por lo tanto, se puede concluir que:

“El pensamiento creativo en educación es la integración entre el docente creador, el alumno creador, al campo del saber y el ámbito científico, con el fin de enfrentar los retos de una manera diferente y audaz”.



### 1.3- TIPOS DE PENSAMIENTO CREATIVO

Para **Delgado (2006)** considera los principales tipos de pensamiento creativo:

#### 1.3.1- ARTÍSTICO-PLÁSTICA

Se manifiesta en el dibujo, la pintura, el modelado o la escultura. Así por ejemplo, entre los personajes creativos en la historia de la pintura, podemos mencionar a Leonardo da Vinci (1442-1519), Rembrandt H. Van Rijn (1606-1669), Francisco de Goya (1746-1828), Vicent Van Gogh (1853-1890), Pablo Picasso (1881-1973), Salvador Dalí (1904-1989) entre muchos otros. Entre los grandes escultores se distinguen las figuras de Donatello (1386-1466), Miguel Ángel (**1475-1564**).

#### 1.3.2- PLÁSTICO-MOTORA

Es evidente en los movimientos corporales, el baile, la danza, la gimnasia, los deportes, etc.

Personajes contemporáneos que han destacado en el ballet y la danza figuran Alicia Alonso (Cuba), Rudolf Nureyev (**Rusia, 1938-1993**).

#### 1.3.3- LITERARIO

Se pone en evidencia en la poesía, la narración, el cuento, la novela, el ensayo. Grandes personajes de la literatura castellana son: Miguel de Cervantes Saavedra, Calderón de la Barca, Félix Samaniego, Ricardo Palma, Abraham Baldelomar César Vallejo, José Santos Chocano, Ciro Alegría Miguel de Unamuno Federico García Lorca, Gabriel García Márquez, Rubén Darío, Alejo Carpentier, Mario Vargas Llosa, Pablo Neruda, entre otros.

#### 1.3.4- MUSICAL

Se manifiesta en el gusto e interés por la música en general, y por la melodía, el tono, el ritmo y el compás, en particular. Grandes músicos de la historia son:

Johann Sebastián Bach, Ludwig van Beethoven, Johannes Brahms, Piotr L. Chaikowski, Claude Debussy, Georg Handel, Wolfgang Amadeus Mozart, Nikolaiev Rimski Korsakov, Franz Shubert, Robert Schtjmann, Johann Strauss, Igor Stravinski, Giussepi Verdi, Antonio Vivaldi.





### **1.3.5- CIENTÍFICO**

Esto se manifiesta en la producción científica, en el descubrimiento y el interés por el conocimiento científico.

Notables científicos fueron: Galileo Galilei, Nicolás Copérnico, Johannes Kepler, Robert Boyle, Isaac Newton, Charles de Coulomb, Antonio de Lavoisier, Luigi Galvani, Pierre Simón Marqués de Laplace, Michael Faraday, NJ Lobachevsky, Charles Darwin, J. C. Maxwell, Santiago Ramón y Cajal, Max Planck, Iván P, Pavlov, Albert Einstein, Enrico Fermi, etc.

### **1.3.6- TECNOLÓGICO O TÉCNICO**

Se da a conocer en la inventiva, y desarrollo de instrumentos y herramientas útiles y prácticas.

Grandes inventores han sido: Blaise Pascal, Gutemberg, Leonardo da Vinci, Benjamín Franklin, Joseph Cugnot, Niepcefore Niepce, Louis Braille, Thomas A. Edison, Robert Bosch, G. Marconi, Eugene Fraysinet, Christian Barnard, etc.

### **1.3.7- EN LAS RELACIONES SOCIALES**

Es la forma de creatividad que está asociada a la inteligencia emocional y que le permite a la persona organizar respuestas emocionales originales o novedosas cuando se halla en una situación de interacción social con otras personas, de tal forma que puede controlar sus propias emociones y las emociones de los demás.

### **1.3.8- PRÁCTICO**

Se manifiesta en la vida diaria como aquella capacidad o ingenio para solucionar problemas cotidianos en los cuales la persona tiene que crear o inventar cosas completamente nuevas y originales, o cuando tiene que adecuar o contextualizar algo a una realidad determinada para lograr que funcione en su realidad.

## **1.4- CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD**

**Según Rodríguez, (1995)** Hace referencia a las características de la personalidad creativa:

### **1.4.1- CARACTERÍSTICAS COGNITIVAS**

- Fineza de percepción
- Capacidad intuitiva
- Imaginación
- Capacidad Crítica
- Curiosidad Intelectual



#### 1.4.2- CARACTERÍSTICAS AFECTIVAS

- Soltura y Libertad
- Entusiasmo
- Profundidad
- Tenacidad

#### 1.5.- TEORÍAS SOBRE EL NIVEL DE PENSAMIENTO CREATIVO

##### 1.5.1- DENTRO DE LAS TEORÍAS PEDAGÓGICAS:

La creatividad es un conjunto de habilidades con cierta independencia de la inteligencia, es interdisciplinaria, se puede cultivar y para ello es necesario revisar los valores que nos rigen a nivel personal y ubicar nuestros bloqueos para minimizarlos, particularmente el miedo. La creatividad empieza en nosotros mismos, pero termina en los otros cuando es compartida y nos hacemos creativos en grupo y en comunidad.

En el enfoque psicológico del humanismo, la creatividad se considera como una componente de la AUTORREALIZACIÓN es el origen del universo y su fin en sí mismo, por lo que debe comprenderse de una manera más amplia, pues no sólo se limita a la creatividad de buenas ideas originales en el campo de la ciencia o el arte. Inteligencia multiplicada por ética es igual a creatividad.

Para **(Fuego para el propio conocimiento, 1997)** Las habilidades creadoras están presentes durante los primeros años de vida; de hecho, todos nacemos potencialmente creadores y usamos estas habilidades de manera espontánea, pero nuestra propia cultura y nuestra escala de valores llegan a impedirnos que estas habilidades continúen desarrollándose. Todos los niños hasta los siete años mantienen una conexión cuántica abierta con el universo de información en el que estamos inmersos.

Los investigadores señalan que a esa edad sufrimos la crisis en el arte y casi todos dejamos de usar este medio de expresión. Los niños son altamente creativos hasta el cuarto grado de primaria y a partir de ese momento la creatividad decrece paulatinamente hasta que surge un rompimiento o crisis en las manifestaciones creativas y artísticas.

Al reconocer la ruptura de la creatividad que se da en la infancia, se tiene la certeza de que con trabajo personal se puede mejorar si se usa la tecnología conveniente.



La inteligencia provee la base de la creatividad un niño será más creativo en los campos que posee mayor fortaleza.

El reto consiste en continuar con el desarrollo de la creatividad cognitiva y emocional más allá de los años críticos; la creatividad y la inteligencia son consideradas como componentes de las habilidades de pensamiento.

Las personas de pensamiento creativo tienen alta tolerancia a la ambigüedad, gran capacidad para enfrentar el riesgo, manejan su miedo en lugar que el miedo las maneje a ellas, no se preocupan mucho del qué dirán, no les atormenta la posibilidad de hacer el ridículo o equivocarse.

### **LA METODOLOGÍA**

Según Piaget (1993) conceptualiza la creatividad como una forma de reinterpretar que da como producto estructuras nuevas de funcionamiento a su vez, retroalimenta la búsqueda y solución de problemas.

Para el enfoque constructivista, la creatividad queda inmersa en la construcción de los modelos que el sujeto hace al interactuar con su realidad y que están mediados por la experiencia histórico.

De ahí que la metodología para el estímulo a la creatividad, surja de la posibilidad de la interacción que parte del sujeto interno con el objeto de conocimiento para construir objetos, modelos, ideas, sensaciones externas (**Campos, 2001**).

### **1.5.2- DENTRO DE LAS TEORÍAS FILOSÓFICAS:**

Subrayan: la creatividad sobrenatural; el pensamiento creador del hombre como producto del poder divino, de su iluminación (Platón). Las que explican la creatividad como un acto del interior en un momento especial, como acción de evidente genialidad bien sea súbita o por inspiración.

El humanismo lleva al redescubrimiento del hombre en cuanto hombre y ello entraña desacralización y paralización, tal como (**Buckhardt, 1941**) advierte. Es el movimiento de apertura hacia la fama. La libertad es intuida en repúblicas ideales y todo va ligado a la aparición del pensamiento científico.



La ciencia es obra del hombre. Cuando comienza a hacer ciencia se alza para modificar la naturaleza con su poder privilegiado creativo. La expresión metafórica de Kant ‘giro copernicano’ empieza por eso mismo.

Según **Bacon (1626)** corrobora que la ciencia tiene un ideal: El de procurar al hombre el dominio de la naturaleza. Ha descubierto la inducción científica. Arte y Ciencia van a rivalizar en cuanto a creadores y creaciones.

Con la apertura de los filósofos pre-kantianos - **DESCARTES, LEIBNIZ** el sensualismo inglés de **HUME y LOCKE**, etc. – el científico se equiparará al artista como ser que introduce cosas nuevas. La fama favorece al creador, pero le separa de resto de los mortales. La sociedad le aclama y los mecenas le reclaman, pero ni lo uno ni lo otro es pro-creatividad.

A las anteriores ideas de los filósofos **Galton, (1870)** les da patente de corso con una idea que aún flota en nuestros días. El creador es un ‘genio’ (especie distinta) que alcanza intuitivamente lo nuevo. ¡El genio se iguala al Héroe. La creatividad es un proceso natural, pero que naturalmente no todos los seres poseen. Se herede y se posee o no dicha característica. La intuición junto con la inteligencia creadora es la base y el prototipo de las dimensiones de la mente.

### **1.5.3.- DENTRO DE LAS TEORÍAS PSICOLÓGICAS**

#### **1.5.3.1 - TEORÍA PSICOANALÍTICA:**

Formulada por Freud, quien manifiesta que el individuo se protege de sus instintos y del mundo exterior que ro le proporciona la satisfacción de esos instrumentos, retirándose a procesos psíquicos internos. Gracias a su mundo interno el individuo se crea una realidad nueva que es producto de su creatividad. También se distingue entre imaginación creativa y regresiva. La creatividad representa una ampliación de las fronteras del yo, al que ayuda por cuanto se mantienen su equilibrio entre el yo corpóreo y la identidad del yo en la dimensión social.



Dentro de las teorías psicoanalíticas se encuentran también la que se asocia a la sublimación y jerarquía (Kneller) y a que considera la creatividad como una autorrealización motivada (**Rogers, 1991**). **Rank, (1945)** trató también arte y creatividad, identifica al individuo creador como aquel que es capaz de alcanzar su más alto nivel de desarrollo. Por su realización e independencia podrá encontrar y resolver sus sentimientos de culpa e integrarlos en su personalidad.

#### **1.5.4.2- LA TEORÍA ASOCIACIONISTA:**

**Según Mednick, (1962)** Planteó que el individuo puede producir soluciones creativas a través de uno de tres procesos: serendipia, similitud, o meditación. La serendipia sería un proceso de asociación accidental, la similitud lo sería por evocación entre dos elementos y la meditación produciría evocación al presentarse tres o más elementos.

Este autor también identificó distintas variables, sobre todo diferencialitas, que podrían contribuir a incrementar la probabilidad de que se llegue a una solución creativa o de se haga una asociación novedosa. De este modo se creó una base para el estudio psicológico de lo creativo desde una teoría asociacionista de la creatividad.

El asociacionismo fue en sus inicios un planteamiento filosófico que afirmaba que el pensamiento humano operaba asociando un estado con otros estados sucesores.

Los asociacionistas británicos, entre los que destacan John Locke y David Hume, defendían que este principio de asociación se aplicaba a todos los procesos mentales y que las ideas se asociaban en la mente siguiendo a ciertas leyes, entre las que destacaban la ley de continuidad y la ley de semejanza.

Concibe la creatividad como el resultado del descubrimiento de ciertos factores personales ambientales que fomentan la originalidad y la disposición asociativa.

Creatividad entendida como transformación de los elementos asociativos, creando nuevas combinaciones que responden a exigencias o que alguna manera resulta



útil. Cuanto más alejadas estén de las ideas de la nueva combinación tanto más creativo son el producto o la solución.

### **PUEDEN DARSE 3 TIPOS DE ASOCIACIÓN CREATIVA:**

1. Logro de asociaciones mediante el hecho causal de una antigüedad de perfiles que conducen a nuevos descubrimientos
2. Semejanza provechosa en una contigüidad, ritmos, estructuras y objetos para la creatividad artística.
3. Mediación a través de los símbolos, capaz de suscitar asociaciones que conducen a nuevas ideas.

El mínimo de asociaciones determina el grado de creatividad. Una concentración fuerte y el hecho de saber mucho sobre un tema merman la probabilidad de selección creativa y un encallamiento constante la bloquea.

### **1.5.5- TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

**Según Gardner,(1988 )** Menciona: Que el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.

Gardner considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario. Esta afirmación se basa en que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional aunque Gardner reconoce que a causa de su propia formación parece inevitable que en su estudio de la creatividad, ponga el mayor énfasis en los factores personales y haga uso de las perspectivas biológica, epistemológica y sociológica para hacer un abordaje de conjunto. El sistema gardneriano tiene tres elementos centrales cuyos "nodos" son:

- **INDIVIDUO:** El citado autor diferencia el mundo del niño dotado -pero aún sin formar- y la esfera del ser adulto, ya seguro de sí mismo. Le confiere importancia a la sensibilidad para con los modos en que el creador hace uso de la cosmovisión de niño pequeño.



- **TRABAJO:** Alude a los campos o disciplinas en que cada creador trabaja; los sistemas simbólicos que usa habitualmente, revisa, o inventa otros nuevos.
- **LAS OTRAS PERSONAS:** Considera también la relación entre el individuo y otras personas de su mundo. Aunque algunos creadores, se cree que trabajan en aislamiento, siempre la presencia de otras personas es fundamental; estudia la familia y los profesores, en el período de formación, así como los que han apoyado o han rivalizado en los momentos de avance creativo.

En su libro "Mentes creativas" ( **Gardner, 1995**) Aborda, como un científico social, la vida y obra de siete "maestros creativos modernos". Cada uno de los elegidos representa a uno de los tipos de inteligencia por él presentadas. Gardner afirma que las soluciones creativas a los problemas se dan con mayor frecuencia si los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando lo hacen por recompensas o por exigencias exteriores. El saber que uno será juzgado como creativo, limita las posibilidades creativas.

#### 1.5.6- LA TEORÍA GESTÁLTICA:

**Para Wertheimer (1959)** Refiere que; El pensar se realiza por cuanto que el individuo agrupa, reorganiza, estructura y está referido al todo, es decir, que el problema requiere solución.

Al producto creativo no conduce cualquier solución, a algunas soluciones se llega por azar, otras requieren la visión efectiva y la comprensión del problema, son estas últimas las que restablecen el equilibrio y la armonía, son las soluciones creativas.

La teoría gestáltica define la creatividad como una acción por la que se produce o moldea una idea o visión, esa novedad surge repentinamente porque es producto de la imaginación y no de la razón y la lógica.

Por su parte, la teoría gestáltica considera a la creatividad como la acción por la que se produce o moldea una nueva idea, o "visión", producto de la imaginación y no de la lógica, agregando que los individuos creativos tienen el don de abstraer, sopesar, regular, estructurar y ampliar formas.



Fue uno de los primeros investigadores que, precisamente para adaptarlo a la pedagogía, trató desde el punto de vista gestálticos u holístico la creatividad. El pensamiento creativo es, en primer lugar, la reconstrucción de modelos deficientes en su estructura, es decir, dar forma acabada a aquello que no la tiene. **(Dunker, 1926 )**

**Según Kohler, (1929 ) y Koffka,(1935)** Patentizan el problema que ocupará a los psicoanalistas, del “consciente’ o del “inconsciente”. Les preocupará el problema de comprender qué va a significar captar conexiones, relaciones, sean de tipo formal o causal.

**Por su parte Kohler, (1947 )** Explica todavía el proceso de pensar dentro de una fuerte analogía respecto del proceso perceptivo.

Es el modelo del estímulo el que resulta organizado y como producto de dicha organización resultará la respuesta. Al contrario de los asociacionistas la organización no es algo puramente causal. Depende de los estímulos. Refieren la creatividad a un ‘insight’.

#### **1.5.7- TEORÍA EXISTENCIALISTA:**

**Para May, (1959)** menciona que: Creatividad es el encuentro. Los medios que utiliza para expresar esa vivencia son secundarios, lo importante es el encuentro. Los existencialistas critican a los psicoanalistas dado que éstos reducen la creatividad a un mero rasgo psicótico. Para May la creatividad es producto de la máxima salud emocional, el individuo creativo resulta receptivo y dispuesto al encuentro. La creatividad es la satisfacción de la necesidad de comunicarse con el entorno.

Afirma a su vez que la creatividad sólo es posible cuando el individuo encuentra su mundo, el de su entorno y el de sus semejantes. La intensidad con que se encuentra ese mundo circundante, condiciona el grado de creatividad.





Creatividad es el encuentro. Los medios que utiliza para expresar esa vivencia son secundarios, lo importante es el encuentro. La creatividad es la satisfacción de la necesidad de comunicarse con el entorno.

Creatividad sólo es posible cuando el individuo encuentra su mundo, el de su entorno y el de sus semejantes.

La intensidad con que se encuentra ese mundo circundante condiciona el grado de creatividad.

### **1.5.8- TEORÍA DE LA TRANSFERENCIA:**

Elaboró como apoyo explicativo de su teoría un modelo de estructura del intelecto que constituye el pilar esencial para entender su propuesta: el cubo de la inteligencia. Está asociada al desarrollo intelectual creativo, motivado por el impulso intelectual de estudiar y encontrar solución a los problemas por medio de la interacción de las dimensiones del pensamiento compuesto por factores, contenidos y productos mentales que producen la transmisión creativa.

Señala que la creatividad es uno de los aspectos generales y un elemento más del aprendizaje, y que es transferible por lo mismo a otros campos o cometidos.

No importa el campo en el que se desarrolla la creatividad, pues la considera como un elemento de aprendizaje y aprender es captar nuevas informaciones o establecer relaciones nuevas con informaciones viejas.

Todo aprendizaje contiene un aspecto general, transmisible a otros cometidos de carácter general, y otro específico, no transmisible. La transmisión es por semejanza. **(Guilford, 1967)**

### **1.5-9- LA TEORÍA INTERPERSONAL O CULTURAL:**

Pone especial énfasis en lo que la personalidad tiene de dependencia de los semejantes, del entorno y de la cultura.

Según **Adler, (1927)**. Define creatividad como la utilidad suprema y desarrolla el concepto de fuerza creativa del individuo, a la que se subordinan todos los otros aspectos de la personalidad.

El individuo crea su propia personalidad partiendo de sus disposiciones constitutivas y de expresión. El factor experiencia tiene especial relieve. El



individuo utiliza su conciencia social y su fuerza creativa para ser útil a la sociedad y así realizarse a sí mismo. Reserva al individuo la máxima libertad para configurar su vida mediante fuerzas creativas, pero reduce la motivación al sentimiento de inferioridad y al igual que Freud, atribuye a unos pocos la capacidad de ser creativos.

**Para Moreno, (1953).** La cultura existe si previamente existe la espontaneidad y la originalidad.

**Según Fromm, (1959)** . La aptitud creativa es la base de cualquier creatividad, aunque no tenga que verse necesariamente en el producto. Creatividad es la capacidad de ver, percibir y reaccionar. Percepción creativa significa ver al hombre abierto ante lo nuevo, sin generalizaciones ni proyecciones neuróticas para así alcanzar madurez interna y adquirir comportamiento creativo.

**Para Rogers, (1959)** Condición capital de creatividad es que el individuo perciba su entorno sin prejuicios. Así, la creatividad es el producto de nuevas relaciones que surgen de la singularidad del individuo y de las circunstancias, de la atmósfera que hace posible la libertad y la seguridad psicológica donde el individuo puede poner en marcha su potencial y realizarse.

Por su parte **Tumin, (1962)** Entiende que el conformismo de la sociedad no deja lugar para la creatividad del individuo, no la deja ser diferente. Por lo que habría que educar para encontrar la propia satisfacción creativa y reducir la importancia del estatus social.

Según **Matussek, (1967)** Ve la personalidad de cada uno como elemento decisivo para el vivir creativo, para aprovechar su propia oportunidad.

Por su parte **Stein, (1953)** Menciona: Las necesidades del grupo y las experiencias para el desarrollo de una cultura son determinantes para la creatividad.

**Según Anderson, (1959)** Menciona como la importancia de las relaciones humanas como estímulo de la creatividad.

**Según Mead, (1959)** La educación para la creatividad favorece el pensamiento divergente, se orientan en el proceso y no en el producto para formar individuos creativos abiertos al entorno.

Esta teoría, la interpersonal o de la cultura de la creatividad, asevera que la personalidad tiene una dependencia de los semejantes, del entorno y de la cultura, dando como consecuencia que sea un elemento decisivo para que surja uno la



creatividad; asimismo, proclama que la conformidad de la sociedad es un estorbo para la creatividad del individuo, y por tanto sugiere que la persona perciba su entorno abiertamente y sin prejuicios. Define creatividad como la utilidad suprema y desarrolla el concepto de fuerza creativa del individuo a la que se subordinan los otros aspectos de la personalidad.

Esta teoría considera el entorno como punto central del acto creativo. Este conjunto de teorías dentro de una visión ampliamente creativa, presenta un panorama abierto, divergente y flexible con posibilidad de lo parcial y globalizante, lo desprendido Y arraigado, lo visible y lo oculto.

### 1.6- LOS PRINCIPIOS DE LA ENSEÑANZA CREATIVA

**Según Smith (1970)**, la enseñanza creativa:

- Espera del alumno resultados nuevos, diferentes o únicos.
- Estimula el pensamiento divergente.
- Parte de una tensión motivante de los alumnos y permite reducir dicha tensión.
- Utiliza situaciones abiertas de aprendizaje.
- Permite, de cuando en cuando, que el alumno se enfrente solo a lo desconocido.
- Da lugar a resultados a menudo imprevisibles.
- Permite la utilización del pensamiento "pre consciente" (experiencias personales, emociones personales).
- Incita a los alumnos a generar y desarrollar sus propias ideas.
- Insiste en las diferencias individuales, en la unicidad y originalidad de los alumnos.
- Presta tanta importancia al proceso creativo como al propio producto creativo.
- Reconoce la importancia de ciertas condiciones intelectuales, físicas, socio emocionales, psicológicas y pedagógicas en el desarrollo del pensamiento creativo.
- Insiste en el éxito logrado por los alumnos y no en sus fracasos.
- Promueve conocimientos, pero también prevé la utilización de dichos conocimientos en situaciones de resolución de problemas.
- Estimula el aprendizaje auto dirigido.
- Alienta la evaluación y la crítica constructiva.



- Impulsa a la manipulación y exploración de los objetos y de las ideas.
- Utiliza el proceso democrático haciendo participar al alumno en la vida del grupo.
- Utiliza métodos adecuados para el desarrollo del pensamiento creativo.



# II

## CAPITULO

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE



## A) ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza y de aprendizaje es una construcción conjunta que responde a un continuo complejo intercambio entre el docente, y los alumnos y el contexto tanto en el aula con su ambiente de aprendizaje, como en la realidad en la cual se desarrolla la actividad al respecto,” Las actividades que realiza el profesor en el manejo de una serie de métodos y técnicas, rígidas o flexibles y adaptables a las diferencias de sus alumnos, así como el contexto de su clase”, por ello existen diversas vías para promover el aprendizaje, el docente ha de ser capaz de decidir en cada caso **(Vera, 2005 )**

### DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA

Las estrategias van desde las simples habilidades de estudio, como el subrayado de la idea principal, hasta los procesos de pensamiento complejo como el usar las analogías para relacionar el conocimiento previo con la nueva información, **(Weistein, Ridley, Dahl y Weber,1989)**

Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización”. **(Halten,1987)**

Las estrategias son programas generales de acción que llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica. Son patrones de objetivos, los cuales se han concebido e iniciado de tal manera, con el propósito de darle a la organización una dirección unificada” **(Koontz,1991)**

Curso de acción definida conscientemente, una guía para enfrentar una situación”. **(Mintzberg,1983)**

Las estrategias es un conjunto de actividades mentales cumplidas por el sujeto, en una situación particular de aprendizaje, para facilitar la adquisición de conocimientos” **(Beltran, 1995;citado por Gallegos,2001)**

Es un plan de acción que permite hacer uso de métodos, procedimientos y técnicas como de decisiones para producir un aprendizaje más eficiente; considerando así como un plan organizado para dirigir el aprendizaje de los educandos.

Estrategia es la combinación cronológica del conjunto de métodos y materiales escogidos para lograr ciertos objetivos **( Anaya ,1973)**



## CARACTERÍSTICAS

Se dice que un alumno emplea una estrategia, cuando es capaz de ajustar su comportamiento, (lo que piensa y hace), a las exigencias de una actividad o tarea encomendada por el profesor, y a las circunstancias en que se produce. Por tanto, para que la actuación de un alumno sea considerada como estratégica es necesario que:

- Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
- Planifica que a hacer y cómo lo llevará a cabo: Es obvio, que el alumno ha de disponer de un repertorio de recursos entre los que escoger.
- Realice la tarea o actividad encomendada.
- Evalúa su actuación.
- Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia, de qué forma debe utilizarse y cuál es la bondad de ese procedimiento (lo que se llamaría conocimiento condicional)

## TIPOS DE ESTRATEGIAS

Según **Diaz y Rojas( 1998)**.Nos plantea que: Diversas estrategias de enseñanza pueden incluirse antes (preinstruccionales) durante (coinstruccionales) o después (posinstruccionales) de un contenido curricular específico, ya sea en un texto en la dinámica de trabajo docente. En tal sentido podemos hacer una primera clasificación de las estrategias de enseñanza, basándose en su momento de uso y presentación.

### **A) LAS ESTRATEGIAS PRE - INSTRUCCIONALES:**

Prepararan y alertan al estudiante en relación con qué y cómo va aprender.

Tratan de incidir en la activación o la generación de conocimientos y experiencias previas pertinentes.

Ubican al aprendiz en el contexto conceptual apropiado para que genere expectativas adecuadas.

Algunas de las estrategias pre - instruccionales más típicas son los objetivos, la lluvia de ideas y los organizadores previos.



## B) LAS ESTRATEGIAS CO - INSTRUCCIONALES:

Apoyan los contenidos curriculares durante el proceso mismo de enseñanza aprendizaje.

Cubren funciones para que el aprendiz mejore la atención e igualmente detecte la información principal, logre un mejor codificación y conceptualización de los contenidos de aprendizaje. Y organice e interrelacione las ideas importantes.

Su función es lograr un aprendizaje con comprensión. Aquí pueden incluirse estrategias como ilustraciones, redes y mapas conceptuales, analogías y cuadros.

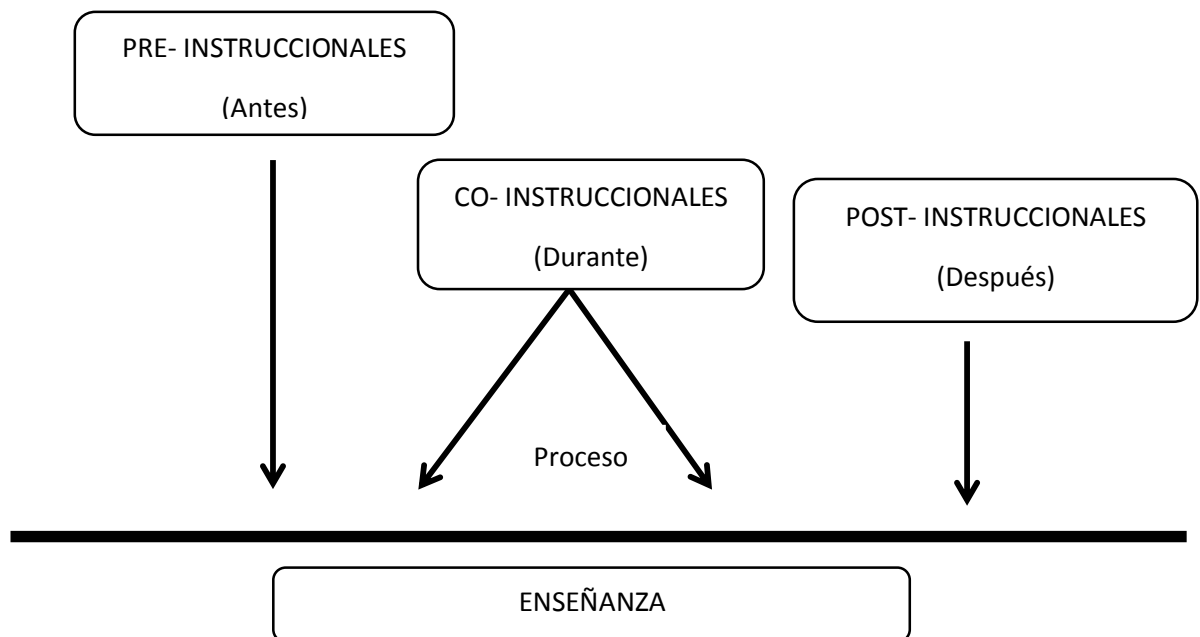
## C) LAS ESTRATEGIAS POST- INSTRUCCIONALES:

Se presentan al término del episodio de enseñanza y permiten al alumno formar una visión sintética, integradora e incluso crítica de material.

En otros casos permite inclusive valorar su propio aprendizaje.

Algunas estrategias post- instruccionales más reconocidas son resúmenes finales, organizadores gráficos (cuadros sinópticos simples y de doble columnas), redes y mapas conceptuales.

Según el momento de uso y presentación:







## OTROS TIPOS DE ESTRATEGIAS

### Estrategias con técnicas cognoscitivas

El psicólogo y pedagogo español (**Valles, 2000**) Al respecto, alcanza como criterio el propósito de las estrategias cognoscitivas es lograr que los alumnos sean conscientes de que poseen habilidades lógicas – creativas para extraer de ella la máxima. De este modo podrán acceder a ella con mayor facilidad. Las técnicas cognitivas de comprensión son las siguientes:

#### a) **Contacto Directo:**

Especialmente con la finalidad humana, se partirá de la observación, la comparación, el encuentro personal.

El contacto con la realidad se complica a través de visitas, encuentros y diálogos con lo más representativo de la comunidad.

#### b) **Del respecto a la causa:**

Partiendo del presente para, a partir de ella, llegar a las determinaciones estudiantiles que han configurado lo actual, de esta manera, se partirá de lo cercano a lo lejano, de lo aparente a lo real, del efecto a la causa, guardando armonía con la evaluación psicológica del alumno. En los grados medios y superiores, la exposición la investigación. Los debates, el desarrollo de proyectos, etc. indicarán en cuenta esta línea.

#### c) **Investigación y diálogo:**

El aprendizaje por medio de la investigación en forma individual y grupal es fuente de grandes experiencias porque sirve para el enriquecimiento individualmente y a los miembros que integran a los grupos. La investigación se efectúa en un amplio sentido a través de la observación directa, de investigación de datos en instituciones en documentos, archivos, etc.

El diálogo, empleado en debates y conversaciones, es un instrumento especial para la educación social, y complemento de la investigación, con la cual se trata de desterrar el memorismo y la pasividad del educando.

Por otro lado, se debe tener presente que algunos temas específicos como la familia, economía familiar y otros de ninguna manera pueden ser tratados en una clase, sino que deben dar lugar a situaciones para organizar proyectos, establecer y practicar normas de sociabilidad, convivencia y cooperación.



(Valerio, 2001), nos presente a continuación una serie de estrategias para desarrollar la creatividad).

<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>SUB – ESTRATEGIAS</b>	<b>TÉCNICAS COGNITIVAS</b>
<b>COMPRENSIÓN</b>	<b>SELECCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• SUBRAYADO</li><li>• RESUMEN</li></ul>
	<b>ORGANIZACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• MAPAS MENTALES</li><li>• MAPAS SEMÁNTICOS</li><li>• MAPAS CONCEPTUALES</li><li>• REDES CONCEPTUALES</li></ul>
<b>RETENCIÓN</b>	<b>ELABORACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• LAZO</li><li>• PALABRA CLAVE</li><li>• IMAGEN/VISUALIZACION</li><li>• ANALOGÍA</li></ul>
	<b>REPETICIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• LA IMITACIÓN</li><li>• REPETICIÓN</li><li>• RECITADO</li></ul>

### **RESUMEN:**

El alumno después de reunir, las informaciones de las fuentes consultadas, efectúan el análisis correspondiente y prepara un resumen que le servirá para el estudio o capitulación antes de someterse al siguiente procedimiento.

En el resumen se consideran también los trabajos complementarios en los cuadernos o libros de ejercicios.

## **B) ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA**

### **Definición**

Las estrategias de enseñanza son los métodos, técnicas, procedimientos y recursos que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes



a la cual van dirigidas y que tiene por objeto hacer más efectivo el proceso de enseñanza – aprendizaje” **(Pacheco, 2008)**

Son las acciones que las realiza el maestro, con el objetivo consciente que el alumno aprenda de la manera más eficaz, son acciones secuenciadas que son controladas por el docente.

Tienen un alto grado de complejidad. Incluyen medios de enseñanza para su puesta en práctica, el control y evaluación de los propósitos. Las acciones que se planifiquen dependen del objetivo derivado del objetivo general de la enseñanza, las características psicológicas de los alumnos y del contenido a enseñar, entre otras.” **(Martinez,1990)**

Definen a las estrategias de enseñanza como “el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza a fin de promover el aprendizaje de los alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando que queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué”

Presentan dos dimensiones: La reflexiva en la que el docente diseña su planificación y la acción involucra la puesta en marcha de las decisiones tomadas.

Las estrategias de enseñanza como proceso reflexivo y dinámico implican adoptar una concepción dialógica, espiralada de la enseñanza y considerar que el aprendizaje es un proceso que ocurre en el tiempo, que no es lineal y que tiene avances, retrocesos y ocurre en diferentes contextos. **(Anijovich y Mora ,2009)**

Aprender a aprender es un principio inspirador de varias reformas educativas en el mundo. En la actualidad más que nunca es necesario que nuestros alumnos sean capaces de desarrollar habilidades que le permitan un eficaz manejo de la información.” El aprender a aprender no se refiere al aprendizaje directo de contenidos, sino al aprendizaje de habilidades con las cuales aprender contenidos” **(Monereo,1997 )**



El estudiante tiene que aprender a buscar, seleccionar, analizar críticamente e integrar en sus esquemas cognitivos la información para desenvolverse exitosamente en la sociedad. Por tanto, el estudiante debe aprender procedimientos y estrategias para manejar la información, que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida. Aprender estrategias de aprendizaje es aprender a aprender y el aprendizaje estratégico es una necesidad en la sociedad de la información y el conocimiento. Se necesitan, por lo tanto, aprendices estratégicos, es decir estudiantes que han aprendido a observar, evaluar y planificar y controlar sus propios procesos de aprendizaje. El que sabe cómo aprende conoce sus posibilidades y limitaciones, y en función de ese conocimiento, regula sus procesos de aprendizaje adecuándolos a los objetivos de la tarea, al contexto para optimizar el rendimiento, de igual manera mejora sus destrezas a través de la práctica. De esa manera, es capaz de decidir, frente a una tarea de muchos contenidos, qué estrategia ocupará para hacer más eficaz su aprendizaje. El problema es ¿cómo conseguimos aprendices estratégicos? La respuesta parece ser simple, pero como siempre el principal problema es la ejecución, necesitamos profesores estratégicos. Existe la necesidad de que los alumnos sean capaces de aplicar estrategias de aprendizajes, y éstas deben ser mediadas por alguien, y ese alguien es el profesor. “Todo parece indicar que la alternativa más razonable y fructífera debe consistir en enseñar estrategias de aprendizaje en función de los contenidos específicos de las diferentes áreas curriculares, sin que esto suponga abdicar de las posibilidades de generalización que definen a las estrategias. En definitiva, debemos enseñar siempre a pensar sobre la base de un contenido específico que tiene unas exigencias y unas características particulares, pero asegurándonos de que, una buena parte de las operaciones mentales realizadas, nos sean útiles también para pensar en otras cosas, en situaciones diferentes.” ( **Monereo,1997**).

La mediación del profesor parece ser lo fundamental del proceso de enseñanza. La mediación en este caso, tiene el sentido de acercar al alumno al conocimiento, a través de estrategias que le permitan a éste, sentir que lo aprendido es significativo y que está adquiriendo una serie de habilidades que



no sólo podrá aplicar en una situación específica sino a lo largo de toda su vida.

El papel del profesor como mediador, no es un papel ausente, lejano del proceso de aprendizaje del alumno, al contrario, es fundamental y por sobre todo activo. Pues éste determina el qué y el cómo enseñar.

Según **Santrock, (2006)** Nos menciona: Para que usted tome mejores decisiones y para ayudar a los estudiantes a tomar mejores decisiones:

1. Valore los costos y beneficios de varios resultados. Usted enfrentará muchas circunstancias en las que se beneficiará si utiliza esta estrategia. Por ejemplo, ¿debe pasar más tiempo con sus amigos y familiares o calificando la tarea de los estudiantes? ¿Sus estudiantes se beneficiarán más al examinar un tema específico en un grupo pequeño o en una conferencia?
2. Evite el sesgo de confirmación. ¿Tiene usted a buscar únicamente a personas cuyos puntos de vista confirmen los suyos? ¿Algún estudiante en particular evita a la gente que tiene opiniones discrepantes y, si es así, usted cómo podría ayudarlo?
3. Resístase a la perseverancia de la creencia. ¿Está aferrado a algunas creencias que podrían ser obsoletas o que necesita modificar? ¿Los estudiantes están aferrados a creencias basadas en sus experiencias pasadas, las cuales no se ajustan a su situación actual? Si es así, ¿cómo podría ayudarlos?
4. No se involucre en el sesgo por exceso de confianza. ¿Confía más de lo que debe en sus decisiones, basado en la probabilidad o en sus experiencias pasadas? ¿Alguno de sus futuros estudiantes podría restarle importancia al hecho de haber obtenido una baja calificación en el examen anterior de su clase, sentir un exceso de confianza y no dedicar algunas horas adicionales al estudio?
5. Evite el sesgo retrospectivo. Supervise su tendencia y la tendencia de sus estudiantes a sentir un exceso de confianza a partir de los eventos del pasado.

Esté consciente de la heurística de la representatividad y de la disponibilidad.

Según **Camilloni, (1998)** Nos plantea que: Es indispensable, para el docente, poner atención no sólo en los temas que han de integrar los programas y que



deben ser tratados en clase sino también y, simultáneamente, en la manera en que se puede considerar más conveniente que dichos temas sean trabajados por los alumnos. La relación entre temas y forma de abordarlos es tan fuerte que se puede sostener que ambos, temas y estrategias de tratamiento didáctico, son inescindibles. A partir de esta consideración, podemos afirmar que las estrategias de enseñanza que un docente elige y utiliza inciden en:

- Los contenidos que transmite a los alumnos;
- El trabajo intelectual que estos realizan;
- Los hábitos de trabajo, los valores que se ponen en juego en la situación de clase;
- El modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros. Podemos agregar, además, que las estrategias tienen dos dimensiones:
  - La dimensión reflexiva en la que el docente diseña su planificación. Esta dimensión involucra desde el proceso de pensamiento del docente, el análisis que hace del contenido disciplinar, la consideración de las variables situacionales en las que tiene que enseñarlo y el diseño de alternativas de acción, hasta la toma de decisiones acerca de la propuesta de actividades que considera mejor en cada caso.
  - La dimensión de la acción involucra la puesta en marcha de las decisiones tomadas. Estas dos dimensiones se expresan, a su vez, en tres momentos:
    1. El momento de la planificación en el que se anticipa la acción.
    2. El momento de la acción propiamente dicha o momento interactivo.
    3. El momento de evaluar la implementación del curso de acción elegido, en el que se reflexiona sobre los efectos y resultados obtenidos, se retro-alimenta la alternativa probada, y se piensan y sugieren otros modos posibles de enseñar.

Como señala **Philippe ,( 2001 )** : "La reflexión estratégica inicia entonces al que se libra a ella a un trabajo constante de inventiva meta cognitiva para colmar el



espacio reinstaurado constantemente entre él y el mundo". Para ello, hay que pensar de manera estratégica cómo vamos a interactuar con el mundo y cómo vamos a enseñar. Pensar las estrategias de enseñanza como un proceso reflexivo y dinámico implica adoptar una concepción espiralada. Desde esta concepción, asumimos que el aprendizaje:

- Es un proceso que ocurre en el tiempo, pero esto no significa que sea lineal, sino que tiene avances y retrocesos;
- Es un proceso que ocurre en diferentes contextos;
- Es un proceso en el que el sujeto que aprende necesita volver sobre los mismos temas, conceptos, ideas y valores una y otra vez; y en cada giro de la espiral, se modifican la comprensión, la profundidad, el sentido de lo aprendido;
- Es un proceso al que nunca puede considerársele como terminado sin posibilidades de enriquecimientos futuros, sin la posibilidad de transformaciones posteriores.

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.

En este sentido, el docente aprende sobre la enseñanza cuando planifica, toma 5 decisiones, cuando pone en práctica su diseño y reflexiona sobre sus prácticas para reconstruir así sus próximas intervenciones. Retomemos el concepto de estrategias de enseñanza que definimos al principio: "Conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos". Podemos agregar ahora que las estrategias de enseñanza que el docente proponga favorecerán algún tipo particular de comunicación e intercambio tanto intrapersonal como entre los alumnos y el profesor, y entre cada alumno y el grupo. Una vez decidida la estrategia y antes de ponerla en acción, es necesario definir y diseñar el tipo, la cantidad, calidad y la secuencia de actividades que ofreceremos a los alumnos. Analicemos entonces qué son las actividades y qué consideraciones debemos tener en cuenta en su creación y en su coordinación.



## ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DE LA CREATIVIDAD

Es importante plantear que, cuando pensamos en que enseñar, intervenimos en dos planos:

1. El que plasma nuestra concepción acerca de lo que son los procesos de enseñanza y de aprendizaje, y las decisiones que tomamos para intervenir explícitamente en el sujeto que aprende.
2. El que organiza el cómo enseñar, el cómo son los pasos que se dan en nuestra intervención como docentes.

En estos dos planos que surgen las preguntas referidas a de que medios se trata, para qué sujetos, para qué contenidos, con qué propósitos, con qué tipo de resultados y en qué condiciones. Es el momento en el que hablamos de estrategia de enseñanza. Cuando, además, pretendemos hablar de enseñar la creatividad, estamos destacando la importancia de trabajar en la escuela aquellas capacidades y conocimientos específicos que permiten al alumno “aprender a aprender”.

Enseñar estrategias para aprender, por otra parte, supone una doble perspectiva:

- a. La de trabajarlas en cada área, a través de los contenidos específicos propios de cada una, pero desde un enfoque común a todas ellas.
- b. La de trabajarlas para movilizar actitudes que hacen a la constitución de un sujeto creativo.

## CARACTERISTICAS

**Según Anaya, (1973).** Entre los más importantes considera las siguientes:

- Las estrategias de enseñanza deben de constituir una secuencia de actividades que permitan al alumno y alumna practicar la conducta que está contenida en los objetivos de aprendizaje.
- Deben de estar organizadas atendiendo la estructura lógica de los contenidos de enseñanza.





- Las actividades que están orientadas al aprendizaje de conceptos y generalizaciones deben de organizarse dentro de una secuencia s que permitan el desarrollo de operaciones mentales de análisis y síntesis, de inducción y deducción, de generalización y concreción.
- Las estrategias de enseñanza deben de estar orientadas a la solución de tareas o problemas para lo cual implica que los alumnos tengan una comprensión precisa de cada tarea o problema.
- Hay que tener en cuenta que objetivos diferentes demandan estrategias diferentes sin embargo una misma actividad puede lograr diferentes objetivos. Todo depende de la naturaleza de los objetivos.
- Las estrategias de enseñanza deberán estar orientadas a lograr la participación de los educandos en el desarrollo de las actividades, para lo cual promoverán el trabajo individual, en pequeños grupos y grandes grupos.

La metodología de trabajo en el aula, el área de Persona, Familia y Relaciones Humanas, por parte del docente estará relacionada con las características de los educandos planteando contenidos que se constituyan en mediadores para el desarrollo de las capacidades. La secuencia de presentación de estos contenidos no es lineal, asume características circulares pues hay una mutua implicancia entre ellos. Tampoco tiene un carácter Terminal, lo que equivale a que se van reforzando de manera continua en todos los grados de estudio.

Los docentes recurrirán al desarrollo de sesiones de trabajo cooperativo donde se propenda la reflexión, la colaboración el ínteraprendizaje y la motivación espontánea para la participación en las actividades. De esta forma los docentes orientaran el trabajo en el aula hacía el desarrollo de proyectos personales en las cuales los estudiantes asuman decisiones por sí mismos y autoevalúen el logro de sus propias intenciones.

Se asumirán como sustento del trabajo metodológico la puesta en marcha de experiencias o situaciones que permitan una comprensión subjetiva que conlleve a la participación de los educandos en la reflexión, análisis y la evaluación. Para tal efecto el docente recurrirá como vías de motivación para el aprendizaje a la comprensión, interpretación, valoración, representación, de lecturas diversas, incidentes significativos, fotografías, videos, grabaciones, comentarios diversos,



entre otros, que se vinculen con contenidos que propicien el desarrollo de las capacidades para la construcción de la autonomía y el establecimiento de relaciones interpersonales.

### 3. TIPOS DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

A continuación, presentaremos algunas de las estrategias de enseñanza que el docente puede emplear con la intención de facilitar el aprendizaje significativo de los alumnos. Las estrategias seleccionadas han demostrado, en diversas investigaciones ( **Díaz y Lule, 1977; Mayer,1990; West, Farmer y Wolff, 1991**) su efectividad al ser introducidas como apoyos en textos académicos así como en la dinámica de la enseñanza (exposición, negociación, discusión, etc.) ocurrida en la clase. Las principales estrategias de enseñanza son las siguientes:

#### 3.1 OBJETIVOS O PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

Los objetivos o intenciones educativos son enunciados que describen con claridad las actividades de aprendizaje a propósito de determinados contenidos curriculares, así como los efectos esperados que se pretenden conseguir en el aprendizaje de los alumnos al finalizar una experiencia, sesión, episodio o ciclo escolar. Como han señalado de manera acertada ( **Coll y Bolea,1990**), cualquier situación educativa se caracteriza por tener una cierta intencionalidad. Esto quiere decir que en cualquier situación didáctica, uno o varios agentes educativos (v. gr., profesores, textos, etcétera) desarrollan una serie de acciones o prácticas encaminadas a influir o provocar un conjunto de aprendizajes en los alumnos, con una cierta dirección y con uno o más propósitos determinados. Un currículo o cualquier práctica educativa sin un cierto planteamiento explícito (o implícito, como en algunas prácticas educativas no escolarizadas) de sus objetivos o propósitos, quizá derivaría en cualquier otro tipo de interacción entre personas (v. gr., charla, actividad más o menos socializadora, etcétera) que no busque dejar un aprendizaje intencional en los que las reciben. En particular, en las situaciones educativas que ocurren dentro de las instituciones escolares, los objetivos o intenciones deben planificarse, concretizarse y aclararse con un mínimo de rigor, dado que suponen el punto de partida y el de llegada de toda la experiencia



educativa, y además desempeñan un importante papel orientativo y estructurante de todo el proceso.

### 3.2 ILUSTRACIONES

Las ilustraciones (fotografías, esquemas, medios gráficos, etcétera) constituyen una estrategia de enseñanza profusamente empleada. Estos recursos por sí mismos son interesantes, por lo que pueden llamar la atención o distraer. Su establecimiento ha sido siempre muy importante (en términos de lo que aportan al aprendizaje del alumno y lo frecuente de su empleo) en áreas como las ciencias naturales y tecnología, y se les ha considerado más bien opcionales en áreas como humanidades, literatura y ciencias sociales. Las ilustraciones son más recomendables que las palabras para comunicar ideas de tipo concreto o de bajo nivel de abstracción, conceptos de tipo visual o espacial, eventos que ocurren de manera simultánea, y también para ilustrar procedimientos o instrucciones procedimentales **(Hartley, 1985)**

Las funciones de las ilustraciones en un texto de enseñanza son (Duchastel y Walter, 1979; Hartley, 1985; Newton, 1984):

- Dirigir y mantener la atención de los alumnos.
- Permitir la explicación en términos visuales de lo que sería difícil comunicar en forma puramente verbal.
- Favorecer la retención de la información: se ha demostrado que los humanos recordamos con más facilidad imágenes que ideas verbales o impresas.
- Permitir integrar, en un todo, información que de otra forma quedaría fragmentada. Permitir clarificar y organizar la información.
- Promover y mejorar el interés y la motivación.

Se ha dicho que las ilustraciones representan la realidad visual que nos rodea con varios grados de fidelidad. Los tipos de ilustraciones más usuales que podemos emplear en materiales impresos con fines educativos, se describen a continuación **(Duchastel y Walter, 1979)**: Tipos de ilustraciones en textos académicos: descriptiva, expresiva, construccional, funcional, lógica-matemática, algorítmica y arreglo de datos.



### 3.3 PREGUNTAS INTERCALADAS

Las preguntas intercaladas son aquellas que se plantean al alumno a lo largo del material o situación de enseñanza y tienen como intención facilitar su aprendizaje. Se les denomina también preguntas adjuntas o insertadas (**Rickards y Denner, 1978; Rickards, 1980**). Son preguntas que, como su nombre lo indica, se van insertando en partes importantes del texto cada determinado número de secciones o párrafos. El número de párrafos (o de tiempo de explicación) en el que deberá intercalarse las preguntas, por supuesto, no se halla establecido; el docente o diseñador lo seleccionará considerando que se haga referencia a un núcleo de contenido importante. El número de preguntas, también se fija a criterio, pero se sugiere que no abrumen al aprendiz. En relación al tipo de preguntas, éstas pueden hacer referencia a información proporcionada en partes ya revisadas del discurso (pospreguntas) o a información que se proporcionará posteriormente (prepreguntas). Las prepreguntas se emplean cuando se busca que el alumno aprenda específicamente la información a la que hacen referencia (aprendizaje intencional); mientras que las pospreguntas deberán alentar a que el alumno se esfuerce a ir “más allá” del contenido literal (aprendizaje incidental). Por lo general, las preguntas intercaladas se redactan bajo la modalidad de reactivos de respuesta breve o completamiento, aunque es posible emplear, siempre que sea pertinente, otros tipos de reactivos o bien referirse a respuestas de tipo ensayo o a actividades de otra índole. Generalmente se evalúa a través de preguntas intercaladas los siguientes aspectos: a) La adquisición de conocimientos. b) La comprensión. c) Incluso la aplicación de los contenidos aprendidos.

Se le ofrece al aprendiz retroalimentación correctiva (es decir, se le informa si su respuesta a la pregunta es correcta o no y por qué). Las preguntas intercaladas ayudan a monitorear el avance gradual del estudiante, cumpliendo funciones de evaluación formativa.

### 3.4 PISTAS TIPOGRÁFICAS Y DISCURSIVAS

Las pistas tipográficas se refieren a los “avisos” que se dan durante el texto para organizar y/o enfatizar ciertos elementos de la información contenida. Son pistas



tipográficas usadas de forma común, las siguientes: ¡Manejo alternado de mayúsculas y minúsculas. ¡ Uso de distintos tipos (negrillas, cursivas, etcétera) y tamaños de letras.¡ Empleo de títulos y subtítulos.¡ Subrayados, enmarcados y/o sombreados de contenidos principales (palabras clave, ejemplos, definiciones, etcétera).¡ Inclusión de notas al calce o al margen para enfatizar la información clave.¡ Empleo de logotipos (avisos).¡ Manejo de diferentes colores en el texto.¡ Uso de expresiones aclaratorias.

También podríamos hablar de pistas discursivas, que utiliza el profesor para destacar alguna información, o hacer algún comentario enfático, en su discurso o en sus explicaciones (Sánchez, Rosales, Cañedo y Conde, 1994). Algunos ejemplos de pistas discursivas serían: ¡ Manejo de tonos de voz, sobre aspectos importantes.¡ Expresiones del tipo: “esto es importante...”, “poner atención en...”, “atención porque en seguida...”, etcétera.¡ Expresiones que hablan sobre el discurso mismo, con la intención de aclararles o ayudarles a dar sentido a los alumnos sobre la información presentada, como los “metaenunciados” (véase Coll y cols., 1992).¡ Anotación de los puntos importantes en el pizarrón (v. gr., al numerar y escribir las ideas principales presentadas en una explicación).¡Gesticulaciones enfáticas sobre ideas o puntos relevantes.¡ Establecimiento de pausas y discurso lento (sobre aspectos relevantes) a lo largo de una explicación.¡ Reiteraciones de la información, recapitulaciones.

Las pistas tipográficas y discursivas cubren como función esencial el auxiliar al alumno en la detección de los elementos incluidos más importantes y a obtener una configuración global de la organización e interrelación de los diferentes elementos del contenido que ha de enseñarse. Todas estas pistas o claves pueden aplicarse en distintas partes de un discurso oral y escrito. (**Meyer, 1974**) ha identificado con claridad cuatro tipos de señalizaciones. Éstas son expresiones que resaltan las partes o ideas importantes de un texto (v. gr., palabras, oraciones, etcétera). En sentido estricto, las señalizaciones no añaden información sino simplemente hacen explícito al lector lo relevante de un discurso, facilitando con ello la identificación de la organización superestructural y/o la construcción de los aspectos macroestructurales de un texto (**García, Luque y Santamaría, 1995; León, 1995**).



### 3.5 RESÚMENES

Según **Díaz, (1999)** Una práctica muy difundida en todos los niveles educativos, es el empleo de resúmenes del material que se habrá de aprender. No debemos olvidar que, como estrategia de enseñanza, el resumen será elaborado por el profesor o el diseñador de textos, para luego proporcionárselo al estudiante. A continuación revisaremos los lineamientos para el diseño e inclusión de resúmenes en cualquiera de las dos situaciones. Un resumen es una versión breve del contenido que habrá de aprenderse, donde se enfatizan los puntos sobresalientes de la información (dicho en términos de Kintsch y van Dijk, es la macroestructura de un discurso oral o escrito). Para elaborar un resumen se hace una selección y condensación de los contenidos clave del material de estudio, donde debe omitirse la información trivial y de importancia secundaria. Por ello, se ha dicho que un resumen es como una “vista panorámica” del contenido, ya que brinda una visión de la estructura general del texto. Un buen resumen debe comunicar las ideas de manera expedita, precisa y ágil.

### 3.6 ORGANIZADORES PREVIOS

Un organizador previo es un material introductorio compuesto por un conjunto de conceptos y proposiciones de mayor nivel de inclusión y generalidad que la información nueva que los alumnos deben aprender. Su función principal consiste en proponer un contexto ideacional que permita tender un puente entre lo que el sujeto ya conoce y lo que necesita conocer para aprender significativamente los nuevos contenidos curriculares (**Ausubel, 1976; García, 1990; Hartley y Davies, 1976**). De acuerdo con (**Mayer, 1982**), el contexto ideacional creado por la introducción (cuando no existan) o la movilización (cuando existan) de conceptos inclusores relevantes, debe estar acompañado con su utilización activa por parte del alumno, para lograr una adecuada asimilación de la nueva información con la ya existente. Los organizadores previos deben introducirse en la situación de enseñanza antes de que sea presentada la información nueva que se habrá de aprender, por ello se considera una estrategia típicamente preinstruccional. Es importante no confundir al organizador previo con el resumen. Como señalamos, este último enfatiza lo más importante del propio contenido que se ha de aprender, mientras que el primero debe estar elaborado con base en ideas o conceptos



estables y pertinentes, de mayor nivel de inclusión o generalidad (conceptos supraordinarios) o con conceptos del mismo que los conceptos más generales del nuevo material que se ha de aprender. Estos conceptos de mayor grado de inclusividad, servirán como “contexto conceptual de anclaje” para asimilar los conceptos relevantes del material de aprendizaje. De igual manera, un organizador previo debe distinguirse de las típicas introducciones anecdóticas o históricas que suelen presentarse comúnmente en los textos, las cuales muchas veces no presentan conceptos inclusores relevantes sino datos fragmentarios que no le sirven al aprendiz-lector para “aprehender” el contenido de aprendizaje. Hay dos tipos de organizadores previos: los expositivos y los comparativos. Los primeros, se recomiendan cuando la información nueva sea desconocida para los aprendices; los segundos pueden usarse cuando se esté seguro de que los alumnos conocen una serie de ideas parecidas a las que se habrán de aprender. Por tanto, los organizadores expositivos deben elaborarse con base en una serie de ideas o conceptos de mayor nivel de inclusión que la información nueva, para así crear un contexto de conceptos inclusores relevantes y favorecer la asimilación de los contenidos; los organizadores comparativos se confeccionan utilizando las ideas o conceptos de similar complejidad o del mismo nivel de generalidad que conocen los aprendices, estableciendo comparaciones o contrastaciones con la información nueva. Las funciones de los organizadores previos son:

- Proporcionar al alumno “un puente” entre la información que ya posee con la información que va a aprender.

- Ayudar al alumno a organizar la información, considerando sus niveles de generalidad-especificidad y su relación de inclusión en clases. Ofrecer al alumno el marco conceptual donde se ubica la información que se ha de aprender (ideas inclusoras), evitando así la memorización de información aislada e inconexa.

Los organizadores previos se elaboran en forma de pasajes o textos en prosa, aunque son posibles otros formatos, como los organizadores visuales en forma de mapas, gráficas o “redes” de conceptos, donde éstos son diagramados para ilustrar sus relaciones esenciales.



### 3.7 ANALOGÍAS

El empleo de analogías es muy popular y frecuente: cada nueva experiencia tendemos a relacionarla a un conjunto de experiencias análogas que nos ayudan a comprenderla. Una analogía es una proposición que indica que una cosa o evento es semejante a otro (**Curtis y Reigeluth, 1984**). Una analogía se manifiesta cuando:

Dos o más cosas son similares en algún aspecto, suponiendo que entre ellos hay otros factores comunes.

Cuando una persona extraen una conclusión acerca de un factor desconocido sobre la base de su parecido con algo que le es familiar. De acuerdo con Curtis y Reigeluth (ob. cit.) una analogía se compone generalmente de cuatro elementos, los cuales son: · El tópico o contenido que el alumno debe aprender, por lo general, abstracto y complejo.· El vehículo que es el contenido familiar y concreto para el alumno, con el que establecerá la analogía.· El conectivo, que une al tópico y vehículo: “es similar a”, “se parece a”, “puede ser comparado con”, etcétera.· La explicación de la relación analógica, donde además se aclaran los límites de ella.

Se puede emplear tal estrategia de enseñanza cuando la información que se ha de aprender se preste para relacionarla con conocimientos aprendidos anteriormente, siempre y cuando el alumno los maneje bien. De otro modo, si el alumno relaciona la información nueva con datos sueltos o endebles, sólo se confundirá más. Por ejemplo, si se está trabajando con una unidad sobre el sistema circulatorio humano, y al tratar de facilitar el aprendizaje, el docente establece como sistema análogo el funcionamiento de un lavabo y su tubería, pidiendo al alumno comparar ambos, encontrará que el alumno no sabe casi nada del funcionamiento del lavabo; la supuesta analogía no favorecerá el aprendizaje.

### 3.8 MAPAS CONCEPTUALES Y REDES SEMÁNTICAS

De manera general, puede decirse que los mapas conceptuales y las redes semánticas son representaciones gráficas de segmentos de información o conocimiento conceptual. Por medio de estas técnicas podemos representar temáticas de una disciplina científica, programas curriculares, explorar el





conocimiento almacenado en la memoria de un profesor o de un aprendiz, y hasta realizar procesos de negociación de significados en la situación de enseñanza. En particular, como estrategias de enseñanza, le sirven al docente para presentarle al aprendiz el significado conceptual de los contenidos curriculares que éste aprenderá, está aprendiendo o ya ha aprendido. Así, el docente puede utilizarlas, según lo requiera, como estrategias pre, co o posinstruccionales. Los mapas conceptuales y las redes semánticas tienen algunas similitudes pero también ciertas diferencias que vamos a exponer a continuación. Un mapa conceptual es una jerarquía de diferentes niveles de generalidad o inclusividad conceptual, estructurada por varias proposiciones conceptuales (**Novak y Gowin, 1988**). Está formado por conceptos, proposiciones y palabras de enlace. Un concepto es una clasificación de ciertas regularidades referidas a objetos, eventos o situaciones. A cada una de estas clases, le otorgamos un nombre que expresa el concepto. Algunos conceptos son más generales o inclusores que otros, por lo cual pueden clasificarse, en razón de su grado de inclusividad o generalidad, básicamente en tres tipos: conceptos supraordinados, coordinados y subordinados. Al vincular dos conceptos (o más) entre sí formamos una proposición. Ésta se encuentra constituida por dos o más conceptos relacionados por medio de un predicado o una palabra de enlace. Tales palabras de enlace expresan el tipo de relación existente entre dos conceptos o un grupo de ellos. A su vez, cuando vinculamos varias proposiciones entre sí, formamos explicaciones conceptuales.

Las redes semánticas también son representaciones entre conceptos, pero a diferencia de los mapas no son organizadas necesariamente por niveles jerárquicos. Otra diferencia, quizá más distintiva con respecto a los mapas conceptuales, consiste en el grado de laxitud para rotular las líneas que relacionan los conceptos. En el caso de los mapas conceptuales, no existe un grupo fijo de palabras de enlace para vincular los conceptos entre sí, mientras que para el caso de las redes sí los hay (véase, **Dansereau, 1985; Posner, 1979**). Por ejemplo Dansereau y sus colaboradores (**Dansereau, 1985; Holley y Dansereau, 1984**), han identificado tres tipos básicos de relaciones semánticas entre conceptos, objetos o procesos: relaciones de jerarquía, de encadenamiento y de racimo (véase cuadro 5.5). Las funciones de los mapas conceptuales y de las redes semánticas son las siguientes:

- Permitir representar gráficamente los conceptos



curriculares (que se van a revisar, que se están revisando o se han revisado) y su relación semántica entre ellos. Esto le permite al alumno aprender los conceptos, relacionándolos entre sí según dos códigos de procesamiento: visual y lingüístico (semántica).

Los mapas y las redes facilitan al docente y al diseñador de textos la exposición y explicación de los conceptos sobre los cuales luego puede profundizarse tanto como se desee. Ambos recursos gráficos permiten la negociación de significados entre el profesor

y los alumnos; esto es, a través del diálogo guiado por el profesor, se pueden precisar y profundizar los significados referidos a los contenidos curriculares. En este mismo sentido, es posible animar y enseñar a los alumnos a que elaboren sus propios mapas o redes (según sea el caso) de manera individual o en pequeños grupos, y luego discutirlos mutuamente (véase **Novak y Gowin, 1988; Ontoria, 1992**). El uso de los mapas y las redes también puede ayudar a los alumnos a comprender en

momento determinado de un episodio didáctico amplio (tema, unidad o curso), el rumbo recorrido o el avance de las sesiones de aprendizaje; el caso de un lector, ayuda a asimilar los conceptos revisados dentro de un texto, hasta el momento de su lectura. Si el profesor los utiliza adecuadamente, puede coadyuvar a que los alumnos relacionen con más facilidad los asuntos vistos en sesiones anteriores con los nuevos temas que se revisan o con los próximos.



### MODELO DE UNA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA: MAPA CONCEPTUAL



<b>Estrategia de enseñanza</b>	<b>Efectos esperados en los alumnos</b>
Objetivos o propósitos de aprendizaje	Conoce la finalidad y alcance del material y qué se espera de él al terminar de revisar el material, de sus aprendizajes y lo ayuda a darles sentido.
Ilustraciones	Facilita la codificación visual de la información.
Preguntas intercaladas	Permite practicar y consolidar lo que ha aprendido. Autoevalúa gradualmente.
Pistas tipográficas	Mantiene su atención e interés. Detecta información por codificación selectiva
Resúmenes	Facilita el recuerdo y la comprensión de la información que se ha de aprender.
Organizadores previos	Hace más accesible y familiar el contenido. Elabora un marco contextual.
Analogías	Comprende información abstracta. Traslada lo aprendido.
Mapas conceptuales y redes semánticas	Realiza una codificación visual y semántica de conceptos y explicaciones. Contextualiza las relaciones entre conceptos.



## C) ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

### Definición

“Las estrategias de aprendizaje pueden definirse como “Aquellos comportamientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje y que, supuestamente, influyen en su proceso de codificación de la información que debe aprender” **(Genovard y Gotzens, 1990)**

“Las estrategias tienen un carácter intencional; implican; por tanto; un plan de acción, frente a la técnica, que es marcadamente mecánica y rutinaria” **(Beltran, 1996)**

"Las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación" **(Weinstein y Mayer, 1986)**

Las definen como actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento. Y añaden dos características esenciales de la estrategia: que sean directa o indirectamente manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo. **(Beltrán, García-Alcañiz, Moraleda, Calleja y Santiuste, 1987; Beltrán, 1993)**

las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. **( Monereo, 1994)**

Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior



que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje. ( **Schmeck, 1988;**  
**Schunk, 1991)**

las definiciones expuestas ponen de relieve dos notas importantes a la hora de establecer el concepto de estrategia. En primer lugar, se trata de actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje. En segundo lugar, las estrategias tienen un carácter intencional o propositivo e implican, por tanto, un plan de acción. (**Beltrán, 1993)**

Por tanto, según (**Justicia y Cano,1993)**: Las estrategias son acciones que parten de la iniciativa del alumno (**Palmer y Goetz, 1988)**, están constituidas por una secuencia de actividades, se encuentran controladas por el sujeto que aprende, y son, generalmente, deliberadas y planificadas por el propio estudiante (**Garner, 1988)**.

De la misma forma, (**Dansereau, 1985)** y ( **Nisbet y Shucksmith,1987)** las definen como secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.

## **CARACTERÍSTICAS**

Los rasgos característicos más destacados de las estrategias de aprendizaje podrían ser los siguientes (**Pozo y Postigo, 1993)**:

**a.** Su aplicación no es automática sino controlada. Precisan planificación y control de la ejecución y están relacionadas con la metacognición o conocimiento sobre los propios procesos mentales.

**b.** Implican un uso selectivo de los propios recursos y capacidades disponibles. Para que un estudiante pueda poner en marcha una estrategia debe disponer de recursos alternativos, entre los que decide utilizar, en función de las demandas de la tarea, aquellos que él cree más adecuados.

**c.** Las estrategias están constituidas de otros elementos más simples, que son las técnicas o tácticas de aprendizaje y las destrezas o habilidades. De hecho, el uso eficaz de una estrategia depende en buena medida de las técnicas que la componen. En todo caso, el dominio de las estrategias de aprendizaje requiere,



además de destreza en el dominio de ciertas técnicas, una reflexión profunda sobre el modo de utilizarlas o, en otras palabras, un uso reflexivo y no sólo mecánico o automático de las mismas **(Pozo, 1989)**.

## **CLASES DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

Aun reconociendo la gran diversidad existente a la hora de categorizar las estrategias de aprendizaje, suele haber ciertas coincidencias entre algunos autores (ver por ej., **Pintrich, 1989; Pintrich y De Groot, 1990; Weinstein y Mayer, 1986; McKeachie, Pintrich, Lin y Smith, 1986** -citado en **Pokay y Blumenfeld, 1990, González y Tourón, 1992**) en establecer tres grandes clases de estrategias:

### **1. LAS ESTRATEGIAS COGNITIVAS:**

Hacen referencia a la integración del nuevo material con el conocimiento previo. La mayor parte de las estrategias incluidas dentro de esta categoría; en concreto, las estrategias de selección, organización y elaboración de la información, constituyen las condiciones cognitivas del aprendizaje significativo **(Mayer, 1992)**. Este autor define el aprendizaje significativo como un proceso en el que el aprendiz se implica en seleccionar información relevante, organizar esa información en un todo coherente, e integrar dicha información en la estructura de conocimientos ya existente.

### **2. LAS ESTRATEGIAS METACOGNITIVAS:**

Hacen referencia a la planificación, control y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición. Son un conjunto de estrategias que permiten el conocimiento de los procesos mentales, así como el control y regulación de los mismos con el objetivo de lograr determinadas metas de aprendizaje **(González y Tourón, 1992)**. El conocimiento metacognitivo requiere conciencia y conocimiento de variables de la persona, de la tarea y de la estrategia **(Flavell, 1987; Justicia, 1996)**. En relación con las variables personales está la conciencia y conocimiento que tiene el sujeto de sí mismo y de sus capacidades y limitaciones cognitivas; aspecto que se va formando a partir de las percepciones y comprensiones que desarrollamos nosotros mismos en tanto sujetos que aprenden y piensan **(Justicia, 1996)**. Por consiguiente, una buena base de



conocimientos de las características y demandas de la tarea, de las capacidades, intereses y actitudes personales, y de las estrategias necesarias para completar la tarea, son requisitos básicos de la consciencia y conocimientos metacognitivo; a lo que debemos de añadir la regulación y control que el propio sujeto debe ejercer sobre todo lo anterior. Para **(Kurtz,1990)**, la metacognición regula de dos formas el uso eficaz de estrategias: en primer lugar, para que un individuo pueda poner en práctica una estrategia, antes debe tener conocimiento de estrategias específicas y saber cómo, cuándo y porqué debe usarlas. Así, por ejemplo, debe conocer las técnicas de repaso, subrayado, resumen, etc. y saber cuándo conviene utilizarlas. En segundo lugar, mediante su función autorreguladora, la metacognición hace posible observar la eficacia de las estrategias elegidas y cambiarlas según las demandas de la tarea.

Las estrategias metacognitivas equivalen a lo que **(Weinstein y Mayer,1986)** denominan como estrategias de control de la comprensión. Según, estas estrategias están formadas por procedimientos de autorregulación que hacen posible el acceso consciente a las habilidades cognitivas empleadas para procesar la información. Para estos autores, un estudiante que emplea estrategias de control es también un estudiante metacognitivo, ya que es capaz de regular el propio pensamiento en el proceso de aprendizaje. **(Monereo y Clariana, 1993)**

## **1. LAS ESTRATEGIAS DE MANEJO DE RECURSOS:**

Son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término **(González y Tourón, 1992)**. Tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender; y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el **afecto (Beltrán, 1996; Justicia, 1996)**. La importancia de los componentes afectivo-motivacionales en la conducta estratégica es puesta de manifiesta por la mayor parte de los autores que trabajan en este campo. Todos coinciden en manifestar que los motivos, intenciones y metas de los estudiantes determinan en gran medida las estrategias específicas que utilizan en tareas de aprendizaje particulares. Por eso, entienden que la motivación es un componente necesario de la conducta estratégica y un requisito previo para utilizar estrategias. Todo esto nos indica que los estudiantes suelen disponer de una serie de estrategias para mejorar el aprendizaje, aunque la puesta





en marcha de éstas depende, entre otros factores, de las metas que persigue el alumno, referidas tanto al tipo de metas académicas (p. ej., metas de aprendizaje- metas de rendimiento) como a los propósitos e intenciones que guían su conducta ante una tarea de aprendizaje en particular. De este modo, parece que no es suficiente con disponer de las estrategias de aprendizaje adecuadas; es necesario también saber cómo, cuándo y porqué utilizarlas, controlar su mayor o menor eficacia, así como modificarlas en función de las demandas de la tarea.

Por tanto, el conocimiento estratégico requiere saber qué estrategias son necesarias para realizar una tarea, saber cómo y cuándo utilizarlas; pero, además, es preciso que los estudiantes tengan una disposición favorable y estén motivados, tanto para ponerlas en marcha como para regular, controlar y reflexionar sobre las diferentes decisiones que deben tomar en el momento de enfrentarse a la resolución de esa tarea. Symons, Snyder, CarigliaBull y Pressley expresan con bastante nitidez estas ideas al afirmar lo siguiente: "Un pensador competente analiza la situación de la tarea para determinar las estrategias que serían apropiadas.

A continuación, se va formando un plan para ejecutar las estrategias y para controlar el progreso durante la ejecución. En el caso de dificultades, las estrategias ineficaces son abandonadas en favor de otras más adecuadas. Estos procesos son apoyados por creencias motivacionales apropiadas y por una tendencia general a pensar estratégicamente" (Symons). Por consiguiente, cuando se aborda el tema de las estrategias de aprendizaje no puede quedar sólo reducido al análisis y puesta en marcha de determinados recursos cognitivos que favorecen el aprendizaje; es preciso, además, recurrir a los aspectos motivacionales y disposiciones que son los que, en último término, condicionan la puesta en marcha de dichas estrategias. Aunque para realizar un óptimo aprendizaje sea necesario saber cómo hacerlo, poder hacerlo, lo que requiere ciertas capacidades, conocimientos, estrategias, etc.; también se precisa de una disposición favorable por parte del estudiante para poner en funcionamiento todos los recursos mentales disponibles que contribuyan a un aprendizaje eficaz.

Se han identificado cinco tipos de estrategias generales en el ámbito educativo. Las tres primeras ayudan al alumno a elaborar y organizar los contenidos para que resulte más fácil el aprendizaje (procesar la información), la cuarta está



destinada a controlar la actividad mental del alumno para dirigir el aprendizaje y, por último, la quinta está de apoyo al aprendizaje para que éste se produzca en las mejores condiciones posibles. ( Weinten y Mayer,1986)

#### 1- Estrategias de ensayo:

Son aquellas que implica la repetición activa de los contenidos (diciendo, escribiendo), o centrarse en partes claves de él. Son ejemplos:

- Repetir términos en voz alta, reglas mnemotécnicas, copiar el material objeto de aprendizaje, tomar notas literales, el subrayado.

#### 2- Estrategias de elaboración:

Implican hacer conexiones entre lo nuevo y lo familiar. Por ejemplo:

- Parafrasear, resumir, crear analogías, tomar notas no literales, responder preguntas (las incluidas en el texto o las que pueda formularse el alumno), describir como se relaciona la información nueva con el conocimiento existente.

#### 3- Estrategias de organización

Agrupan la información para que sea más fácil recordarla. Implican imponer estructura al contenido de aprendizaje, dividiéndolo en partes e identificando relaciones y jerarquías. Incluyen ejemplos como:

- Resumir un texto, esquema, subrayado, cuadro sinóptico, red semántica, mapa conceptual.

#### 4- Estrategias de control de la comprensión

Estas son las estrategias ligadas a la Meta cognición. Implican permanecer consciente de lo que se está tratando de lograr, seguir la pista de las estrategias que se usan y del éxito logrado con ellas y adaptar la conducta en concordancia. Si utilizásemos la metáfora de comparar la mente con un ordenador, estas estrategias actuarían como un procesador central de ordenador. Son un sistema



supervisor de la acción y el pensamiento del alumno, y se caracterizan por un alto nivel de conciencia y control voluntario.

Entre las estrategias meta cognitivas están: la planificación, la regulación y la evaluación.

#### **a) Estrategias de planificación.**

Son aquellas mediante las cuales los alumnos dirigen y controlan su conducta. Son, por tanto, anteriores a que los alumnos realicen ninguna acción. Se llevan a cabo actividades como:

- Establecer el objetivo y la meta de aprendizaje
- Seleccionar los conocimientos previos que son necesarios para llevarla a cabo.
- Descomponer la tarea en pasos sucesivos
- Programar un calendario de ejecución
- Prever el tiempo que se necesita para realizar esa tarea, los recursos que se necesitan, el esfuerzo necesario
- Seleccionar la estrategia a seguir.

#### **b) Estrategias de regulación, dirección y supervisión.**

Se utilizan durante la ejecución de la tarea. Indican la capacidad que el alumno tiene para seguir el plan trazado y comprobar su eficacia. Se realizan actividades como:

- Formularles preguntas
- Seguir el plan trazado
- Ajustar el tiempo y el esfuerzo requerido por la tarea
- Modificar y buscar estrategias alternativas en el caso de que las seleccionadas anteriormente no sean eficaces.

#### **c) Estrategias de evaluación.**

Son las encargadas de verificar el proceso de aprendizaje. Se llevan a cabo durante y al final del proceso. Se realizan actividades como:



- Revisar los pasos dados.
- Valorar si se han conseguido o no los objetivos propuestos.
- Evaluar la calidad de los resultados finales.
- Decidir cuándo concluir el proceso emprendido, cuando hacer pausas, la duración de las pausas, etc.

### **5. Estrategias de apoyo o afectivas**

Estas estrategias, no se dirigen directamente al aprendizaje de los contenidos. La misión fundamental de estas estrategias es mejorar la eficacia del aprendizaje mejorando las condiciones en las que se produce. Incluyen:

Establecer y mantener la motivación, enfocar la atención, mantener la concentración, manejar la ansiedad, manejar el tiempo de manera efectiva, etc.

Por último señalar, que algunos autores relacionan las estrategias de aprendizaje con un tipo determinado de aprendizaje. Para estos autores cada tipo de aprendizaje (por asociación/por reestructuración) estaría vinculado a una serie de estrategias que le son propias.

- El aprendizaje asociativo: ESTRATEGIAS DE ENSAYO
- El aprendizaje por reestructuración: ESTRATEGIAS DE ELABORACIÓN, O DE ORGANIZACIÓN.



# III

# CAPITULO

**CREATIVIDAD DE LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y CREATIVIDAD**

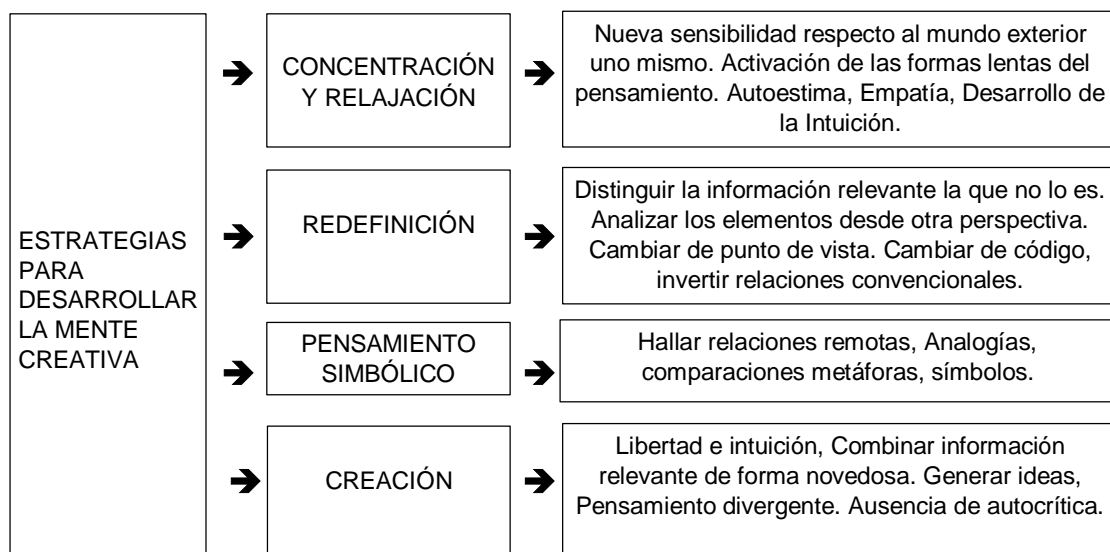


## A) LA CREATIVIDAD EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

Según **Bernabeu y Goldstein, (2012)** Nos plantea lo siguiente: Existen algunas concepciones erróneas acerca de la creatividad, como por ejemplo aquellas que postulan que para ser creativo hay que poseer un "don" innato o tener un excepcional nivel cultural.

Según **Vigotski, (1995)** En su obra *Pensamiento y lenguaje*, defiende la idea de que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos y que, por lo tanto, lo único que hay que hacer es desarrollarla. A partir de él, otras investigaciones más recientes han insistido en esta idea y han concluido, en consecuencia, que la creatividad se puede enseñar y aprender.

Por su parte **Nickerson, (2000)** Propone una serie de sugerencias para desarrollar la creatividad en los niños. Entre ellas están: el trabajo continuo; la construcción de habilidades básicas —como las habilidades del lenguaje, las habilidades matemáticas y el uso de la imaginación, la solución de problemas, la capacidad de 'autodirección, etc.—; la adquisición de conocimientos e información específica; la estimulación de la curiosidad (Nickerson habla de fomentar un cierto inconformismo y señala la importancia del desarrollo de la conducta lúdica); la motivación intrínseca o interna de los alumnos; la autoconfianza y la disposición al riesgo, necesarios para evitar que el pensamiento creativo se bloquee; el equilibrio entre la libertad y los límites; etc.



Fuente: Extraído del libro Creatividad y aprendizaje. Bernabeu y Goldstein. 2012



Según **Stemberg y Lubart (2012)** Han propuesto una serie de actuaciones que favorecerían el desarrollo de la creatividad de los niños y las niñas en el marco escolar, tales como: desvalorizar las notas, introducir la creatividad como contenido del aprendizaje, elogiar los trabajos creativos del alumnado, alentar a los estudiantes a presentar sus trabajos en exposiciones y concursos exteriores, utilizar en la clase una combinación de elementos motivadores de la creatividad, etc.

Por su parte **Menchén , (1998 )** Ha desarrollado el modelo IOE (Imaginación, Originalidad y Expresión), para desarrollar la creatividad en las aulas. Según su propuesta, el desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos se consigue haciendo que estos experimenten su mundo interior a través de tres vías:

- *La vía multisensorial*, que pretende que experimenten y expresen sus sensaciones, sentimientos y emociones, para que sean capaces de explorar y extraer información de todos los sentidos.
- *La vía intelectual*, que busca estimular tanto el pensamiento convergente como lo que Guilford denomina el *pensamiento divergente*. Para ello el alumno ha de aprender a reconocer y a confiar en su *intuición*, esa percepción interior que dirige nuestra acción, practicando la *escucha interna* que permita oír lo que dice el inconsciente; a desarrollar su *imaginación*, es decir, la capacidad de producir imágenes relacionadas tanto con el mundo exterior como con el universo interno; y a desarrollar la *capacidad de pensar* a través del diálogo con los otros.
- *La vía ecológica*, que tiene como objetivo que los chicos y las chicas se identifiquen y descubran la naturaleza y la cultura de su entorno.

Todos los autores mencionados destacan el importante papel que desempeñan la fantasía y la conducta lúdica en el desarrollo de la creatividad.

Del mismo modo, diferentes investigadores, desde posiciones teóricas distintas, han coincidido en señalar algunos aspectos que entorpecen o impiden completamente el desarrollo de las aptitudes creativas del individuo: crear un ambiente coercitivo que limite la expresión espontánea y libre de las ideas; juzgar constantemente y señalar los errores, fomentando el temor al ridículo; asumir posiciones esquemáticas o estereotipadas; impedir la autorreflexión, la liberación



de emociones y la expresión de ideas y sentimientos; poner barreras a la empatía con los otros; así como impedir la confianza, la autenticidad y el respeto a la individualidad.

## **B) PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE LA ESCUELA CREATIVA**

Según **Menchén, (2001)** Menciona: La búsqueda de sistema que se aproxime a satisfacer las necesidades del alumno y que a la vez desarrolle al máximo sus capacidades, sentimientos y emociones, olvidándonos del sistema tradicional que sólo se preocupa de conservar llas antiguas ideas, actitudes, hábitos y percepciones, hace que seamos un poco cautos al presentar los principios fundamentales de la Escuela Creativa. Por ello, recogeremos las aportaciones de Torrance que, junto con las nuestras, pueden configurar un nuevo enfoque educativo.

Para Torrance existen dos principios:

1. **Acoger las ideas de los demás con un «a priori» favorable.** Es decir, considerar que estas ideas, sobre todo si parecen extrañas, son capaces de ampliar nuestras estrecheces y de renovar nuestros puntos de vista.

En la práctica, esto se traducirá en el rechazo total de las expresiones siguientes, denominadas por algunos autores «ideas asesinas»: es idiota, es imposible, es demasiado caro, ya lo he intentado, no se puede hacer nada y otras muy similares. Esta actitud tiene igualmente como ventaja mantener un clima de confianza y de relajación. Nada es más frágil que una idea nueva: el menor rechazo puede hacerle encerrarse en sí mismo. Deben respetarse las ideas del otro.

2. **Ser capaz de liberar el fondo mismo del pensamiento más secreto.** Es preciso aprender a profundizar en el subconsciente, eliminando las barreras de las conveniencias, de los tabúes, de las costumbres. Hay que hacer desaparecer cualquier sentimiento de falso pudor o de respeto humano.





- **Principio de espontaneidad**

El alumno debe exponer con libertad sus ideas, opiniones y experiencias. Esta espontaneidad le producirá cierta confianza y seguridad en sí mismo, que le servirá para desarrollar una personalidad sana.

### **Principios de la Escuela Creativa**

<b>Principios</b>	<b>Sentido</b>	<b>Notas singulares</b>
Espontaneidad	Manifestar con libertad ideas, opiniones y experiencias.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Confianza.</li><li>• Seguridad.</li></ul>
Dialoguicidad	Establecer comunicación interpersonal a todos los niveles.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajo en equipo.</li><li>• Saber escuchar.</li></ul>
Originalidad	Aceptar todas las ideas por extravagantes que sean.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tolerancia.</li><li>• Respetar las ideas de los otros.</li></ul>
Criticismo	Dudar de la veracidad de los mensajes que recibimos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Actitud constructiva.</li><li>• Autodisciplina.</li></ul>

**Fuente extraído del libro "Descubrir la creatividad". Francisco Menchén B. 2001**

La fuerza productiva —escribió Goethe— tiene que resucitar espontáneamente, sin intención ni voluntad, aquellas imágenes conservadas en los órganos, en la memoria y en la imaginación.

Respetar la espontaneidad supone participar en un clima; de relajación. Una parte de la espontaneidad del alumno se pierde porque es anárquica, vacía y estéril. El niño dispone de una gran capacidad de creación que corre el peligro de ser sofocada por los modelos fijos que se intenta imponer. Para resistir, su creatividad tiene que apoyarse en su espontaneidad, igual que su espontaneidad necesita de su creatividad.

Las personas autorrealizadas pueden describirse como relativamente espontáneas en su comportamiento y en su vida interna, en sus pensamientos e



impulsos. Su comportamiento está marcado por la simplicidad y la naturalidad, y por la falta de artificialidad o de deformaciones por los efectos

- **Principio de dialoguicidad**

El diálogo consiste en un flujo libre de significados entre personas que se comunican. Es distinto de la discusión; en ésta la persona defiende sus ideas intentando convencer; el resultado puede ser el acuerdo o el compromiso, pero nunca nada creativo. En el diálogo se está preparado para escuchar con el acercamiento y el interés por entender la postura de los demás, así como para cambiar su punto de vista si hubiera una buena razón para hacerlo.

**Sostiene Merleau-Ponty, (1975) Que:** *«En la experiencia del diálogo, se constituye entre el otro y yo un terreno común, mi pensamiento y el suyo no forman más que un solo tejido».*

La comunicación *de las vivencias del alumno ha de realizarse* en un ambiente de reciprocidad entre los compañeros y entre el maestro y los alumnos. El diálogo tiene un gran valor en la educación creativa y muestra la contribución de éstos en el desarrollo del pensamiento audaz. Se cuidarán las relaciones interpersonales, se inculcará el trabajo en equipo y se premiará él. Saber escuchar. Es cierto que en la escuela tradicional se habla, pero se hace con las palabras de otro, repetidas con más o menos exactitud; aprendidas, pero no siempre comprendidas.

En la escuela creativa cada persona debe ser capaz de mantener varios puntos de vista, a manera de suspensión activa, y al mismo tiempo tratar las ideas de los otros con el cuidado y la atención que presta a las propias. De esta manera, la mente podría sostener distintos enfoques casi con la misma energía e interés.

**( Bohm y Peat,1988) se expresan del modo siguiente:** «El individuo realmente sabio es aquel que entiende que puede haber algo importante que aprender de cualquier otro ser humano. Esta actitud haría posible un diálogo sincero, en el que todos los participantes se encuentran en el creativo "campo intermedio" entre los extremos de "perfección" e "imperfección"».

- **Principio de originalidad**

**El concepto de originalidad fue abordado por Ricardo Marín (1991) del modo siguiente:** «Conjuga e integra los dos términos de innovación valiosa, si bien



destaca otros matices dignos de ser tenidos en cuenta. La originalidad suele tener el rasgo inconfundible de lo único, de lo irrepetible».

El principio de originalidad consiste en alejarse de las líneas ya trazadas, y en su lugar aparece el rasgo ingenioso que impresiona y hace disparar nuestra fantasía.

En la escuela creativa del futuro deben de respetarse las ideas e iniciativas de los demás, por extrañas que parezcan. El alumno desarrollará su flexibilidad mental y tendrá la oportunidad de poner en juego su tolerancia y el respeto a las ideas de sus compañeros.

- **Principio de criticismo**

El criticismo consiste en prescindir por completo de todas las certezas espontáneas, hacer tabla rasa de ellas, instalándose así, en el comienzo, en la actitud de una completa duda universal. Tiene como sus más destacados representantes a Descartes y Kant, quienes creen poder dudar de todas las certezas espontáneas, y afirman que por ello se debe comenzar para llegar a una filosofía sólidamente fundada.

La verdadera transformación de la escuela debe pasar por desarrollar en el alumno una actitud activa y crítica hacia el aprendizaje y la asimilación de los constantes cambios.

El alumno debe saber analizar los mensajes que le llegan y dudar de la veracidad de los mismos, en una actitud constructiva y enriquecedora. Muchas buenas ideas jamás ven la luz del día por un inadecuado empleo de la crítica. Esta actitud crítica debe comenzar por un mismo. La autodisciplina es una buena representación de este principio.

En síntesis, se puede decir que las características de la Escuela Creativa, son: la libertad de acción, el saber escuchar, la participación, la tolerancia y la autonomía. Todas ellas deben incidir a lo largo del proceso de enseñanza – aprendizaje.



### **C) DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES CREATIVAS:**

Según **Flores, (1999)** Menciona que: Uno de los aspectos más importantes en lo referente al desarrollo de las capacidades creativas es el cuidado del ambiente en el que procesamos nuestras estrategias, sin el cuidado de ellas son pocas las posibilidades de éxito.

Tal como lo enuncia Ausubel, creatividad no es igual que pensamiento creativo. Además, el pensamiento creativo (fluido, flexible, original), la creatividad de una persona comprende motivamos intereses y varios rasgos de carácter.

Corresponde al docente crear un ambiente humano que fomente las buenas relaciones, no solo del estudiante con las generadas por sus compañeros. Más allá de establecerla verdad o falsedad de los planteamientos del alumno, el docente se debe interesar por el origen y por las consecuencias que ésta conlleva, lo importante es que el alumno note el interés de su profesor, que sienta la valoración hacia su participación, a su producción original; pero tener cuidado de no sobrevalorar porque de lo contrario estaremos haciendo un daño mayor.

Existen varias dinámicas y técnicas para estimular la originalidad; muchas de ellas con bases lúdicas tal corrió concursos de ideas, utilidades diversas de un objeto, creación de. Un cuento, etc.

**Inventiva.** La inventiva es la frecuencia con la cual el alumno genera ideas una manera de fomentarla es considerar todas las ideas de los estudiantes, por más fantásticas que sean. Algunas dinámicas para el caso pueden ser: que detallen una lista de actividades que no puede hacer el ser humano fuera de la atmósfera terrestre, la mayor cantidad de usos que le puede dar a determinado objeto, que invente y dé significado a una serie de palabras que empiezan y terminan en E. A través de todas las dinámicas que se desarrollen, el alumno debe aprender a valorar sus ideas, esto le permitirá mejorar su nivel de autoestima.

**Curiosidad e investigación.** Estimular la curiosidad, fomentarla por todo aquello que los demás consideran evidente, generar la búsqueda de nuevas alternativas para cuestiones comunes, también promueven la creatividad. Es uno de los pilares de la enseñanza constructiva. Una interesante forma de estimular la investigación es habituar a los alumnos a sustentar sus ideas o puntos de vista,



esto creará la necesidad de buscar información al respecto o de prestar mayor atención a los medios de prensa.

Iniciativa. Tener la capacidad de iniciar un debate, de dar la primera idea, de proponer un tema para discusión e iniciarlo, son características que nos invitan al desarrollo de nuestras capacidades creativas. Para esto, el alumno debe tener un alto grado de autoestima.

## **D) ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD**

### **ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA PERCEPCIÓN Y LA CONCENTRACIÓN**

Por su parte **Bernabeu y Goldstein, (2012)** Plantean lo siguiente: La persona creativa es aquella que presta atención a lo que le rodea, con una actitud curiosa y abierta, y que es capaz de percibir cuándo algún detalle falta o no encaja. Por eso, afinar el nivel de percepción es una de las actividades que ayudan a poner en forma su mente creativa.

### **EL OIDO**

#### **Ejercicio 1: *Sonidos de fuera***

- Siéntate con la espalda muy recta y con la mirada perdida, dirigida hacia tu mesa. Presta atención por unos minutos a los sonidos que llegan de la calle. Identifícalos. Haz mentalmente una lista con ellos. Ejemplo: La lluvia, los coches, etc.
- Presta atención ahora a los sonidos que se producen en el interior de la clase: las pisadas del profesor, el roce de las telas de los vestidos, la respiración de los compañeros, etc. Intenta relacionarlos mentalmente con algún color. Por ejemplo, el sonido de las pisadas es rojo; el sonido de la respiración es blanco, etc.
- Con papel y lápiz, escribe una lista con todos los sonidos de la calle que recuerdas. Y otra con todos los sonidos de la clase que has registrado, y los colores con que los has relacionado.

Escribe un micro-relato en el que aparezcan esos sonidos.



### **Ejercicio 2: *Sonidos de dentro. El latido***

En la misma posición, con los ojos cerrados, concéntrate y presta atención a los sonidos de tu propio cuerpo: el roce de tus ropas, el sonido que hace tu garganta al tragar, tu respiración...; intenta escuchar el sonido de tu corazón. Busca tu latido y, cuando lo encuentres, percute suavemente su ritmo con los nudillos sobre tu mesa: es el ritmo de tu latido.

Expresa ahora con palabras el sonido de tu corazón. Puedes elegir:

- Una onomatopeya, por ejemplo: Tacum-Tacum.
- Una comparación, por ejemplo: El sonido de mi corazón es como el sonido de los cascos de un caballo.
- Una metáfora, por ejemplo: El sonido de mi corazón es un trueno.

### **Ejercicio 3: *¿Es posible escuchar el silencio?***

- Sentado con la espalda muy recta y la mirada perdida en el tablero de tu mesa, intenta escuchar el silencio. Puedes hacerlo colocando tus pulgares, suavemente, sobre cada uno de los pabellones auditivos y los dedos índice y corazón sobre los párpados, con los ojos cerrados.
- Permanece un rato en esta posición y después contesta:
  - ¿Has podido escuchar el silencio?
  - ¿Has percibido algún zumbido, pitido, o cualquier otra sensación sonora de fondo?
  - ¿Existe el silencio absoluto?

### **Ejercicio 4: *Escuchar la música***

- Presta atención a la pieza musical que hace sonar tu profesor o profesora. Mientras la escuchas, escribe una breve narración o un poema, dejándote llevar por lo que la música te sugiere.
- Escucha ahora la canción que suena. Presta atención a la letra.
- Escribe los fragmentos de letra que recuerdes. (Los que más te han gustado).
- Complétalos para construir un poema personal.



-

### **Ejercicio 5: *Escuchar la propia voz***

- Forma un corro con todos tus compañeros de clase. Colocad la oreja izquierda sobre la espalda de la persona que tenéis a la derecha. Vocalizad el sonido "Ummm". Escuchad y prestad atención a la vibración que recorre todo vuestro cuerpo.
- Sentado, con la espalda muy recta vocaliza sucesivamente diferentes sonidos: mmm, iii, ee, Aum, etc. En distintos tonos, más graves y más agudos.
- Presta atención al lugar del cuerpo en el que vibra. Puedes poner la mano en el vientre, en el pecho o en la garganta para ayudarte a percibir la vibración.
- Escucha en silencio la canción que ha elegido tu profesor: marca el ritmo suavemente con los nudillos sobre tu mesa, tararéala, cántala mirando la letra.
- Lee el poema que te da tu profesora:
  - Como si estuvieras muy triste. Como si estuvieras muy alegre.
  - Como si estuvieras muy enfadado.
  - Como si lo leyera un loro, un gato, un lobo, un ratón...
- Léelo en alto, al unísono, con tus compañeros de clase, primero en tono normal, luego más alto, luego muy bajito. Cambiad sucesivamente de potencia y haced olas con la voz.

### **Ejercicio 6: *Percutir sonidos***

- Reproducir el ritmo de distintos poemas percutiendo suavemente con los nudillos sobre la mesa.
- Intenta reproducir el ritmo que le darías a: la lluvia, el llanto de un niño, la risa, la tormenta, las olas del mar, etc.

## **LA VISTA**

### **Ejercicio 7: *Percibir lo que abarca la mirada***

Con la espalda muy recta, mira a un punto fijo en la pared, por delante de ti, sin forzar la postura del cuello.

- Concéntrate en analizar los diferentes rasgos de ese punto fijo que estás



mirando.

- Sin dejar de mirar ese punto, presta ahora atención a lo que hay alrededor, hasta donde tu mirada lateral sea capaz de ver. Anota mentalmente todo lo que ves.
- Cambia ahora la posición de los ojos, y fija la mirada en alguno de esos puntos laterales que estabas viendo. Observa ahora como se ve desde esa nueva posición el primer punto que miraste. ¿Has cambiado alguno de sus rasgos? ¿En qué se ve diferente y en qué se ve igual?
- Intenta imaginar cómo verías las cosas de la habitación, si fueras muy bajito o si tu cabeza llegara hasta el techo, o si lo vieras todo en blanco y negro, o si sólo percibieras las líneas rectas, etc.

### **Ejercicio 8: *Sentir imágenes***

- Observa detenidamente la fotografía que te da tu profesor.
- Escribe cinco palabras clave que la imagen te sugiera.
- Usa esas palabras como base para redactar un breve texto inspirado en la imagen de la foto.
- Imagina ahora al fotógrafo que tomó esa imagen: por qué la tomó, qué le llamó la atención, qué sintió. Redacta un breve texto desde esta nueva perspectiva.
- Imagina cuál de los elementos de la imagen pudo aparecer de forma imprevista en la foto.
- Imagina y completa todo lo que está alrededor del cuadro y no sale en la foto.

## **EL TACTO**

### **Ejercicio 9: *Registrar objetos***

- Con los ojos cerrados. Recibe los objetos que te da tu profesor.
- Ve palpándolos, despacio, registrando todas las características que puedes percibir a través del tacto.
- Intenta describirlo y decir qué es, qué color tiene, para qué sirve, etc.

### **Ejercicio 10: *Reconocer la cara***





- Por parejas, con los ojos cerrados, cada uno toca suavemente, y despacio, la cara del compañero o la compañera y registra cómo la forma de la cara, tan conocida, se transmite de otra manera a través del tacto.
- Anotar en una breve redacción las impresiones recibidas.

## **EL OLFATO**

### **Ejercicio 11: *Describir olores***

- Cada uno se tapa los ojos con un pañuelo negro y escucha una música relajante durante unos minutos.
- Recibe con la palma de la mano abierta lo que le da el profesor. (El profesor pone en la mano de cada alumno distintas sustancias olorosas; por ejemplo, un pétalo de una flor, una hoja de árbol, salvia o romero fresco, orégano, clavos de olor, etc.)
- Lo huele y registra mentalmente lo que ese olor le sugiere. Imágenes, sensaciones, recuerdos.
- Escribe una breve descripción de ese olor.

## **E) CREATIVIDAD DE LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL DOCENTE**

### **a) LAS ESTRATEGIAS DEL EDUCADOR EN LA ENSEÑANZA CREATIVA**

**Según Amegan, (1993)** El comportamiento del educador orienta al del alumno. Varios experimentos han demostrado que, cuando el educador es muy directo y muy estructurado, los comportamientos de los alumnos, en respuesta a las solicitudes del maestro, son muy convergentes; pero cuando los requerimientos del maestro son más abiertos, más directos, los comportamientos de los alumnos son más divergentes.

El educador deseoso de obtener por parte de sus alumnos comportamientos creativos podría, por tanto, emplear ciertas estrategias favorables a la divergencia.



Por tanto F.E. Williams, sugiere al educador unas dieciocho estrategias susceptibles de ayudar al alumno a ejecutar las ya mencionada habilidades cognoscitivo – afectivas.

Estas estrategias describen los diferentes tipos de estímulos que el educador puede aplicar a sus alumnos con la deliberada intención de favorecer en ellos el aprendizaje creativo. De estas 18 estrategias del maestro, haré una breve presentación de las diez que, en opinión, puede ser las más significativas para el educador.

**a) Los atributos:**

Se estimula a encontrar los diferentes rasgos, propiedades y características de una cosa, persona, situación, etcétera.

Ejemplo: enumera los rasgos y las características de un niño diabético, enumera las características de un camaleón, un murciélago, un avión con reactores.

**b) Las analogías:**

El maestro invita a los alumnos a encontrar similitudes entre hechos, situaciones, personas; a comparar hechos, situaciones, personas.

Ejemplo: encuentra todas las palabras que pueda que signifiquen lo mismo que “claridad”.

¿En qué se parecen una puerta y un libro?

**c) Las preguntas provocadoras:**

El educador invita a sus alumnos a explorar otros caminos hacia el conocimiento, a que descubran un nuevo conocimiento.

Ejemplo: hoy por hoy, ¿Qué sería de nosotros si Perú no hubiese perdido la batallar del 8 de octubre?

**d) La investigación abierta a partir de una situación dada:**

Partir de una situación familiar para iniciar, con los alumnos, exploraciones encaminada a descubrir nuevas situaciones; a partir de un modelo existente para crear un nuevo modelo.

Ejemplo: inspirarse en el modelo de clasificación de las plantas o de los animales para crea uno de identificación de las personas.



**e) La investigación sistemática:**

El educador invita a sus alumnos a investigar cómo se fabricaba una cosa en el pasado (investigación histórica), a tratar de conocer el estado normal de una cosa (investigación descriptiva), a elaborar un dispositivo experimental con el propósito de observar que sucedería si (investigación experimental).

Ejemplo: tratar de averiguar el origen de las matemáticas y sus diversos sistemas. Tratar de conocer la germinación y el crecimiento de una planta de guisante y averiguar los elementos subyacentes a este proceso.

**f) La expresión intuitiva:**

El educador invita a sus alumnos a percibir las cosas por medio de los diferentes sentidos, a expresar sus emociones, a volverse sensibles a sus propios móviles internos.

Ejemplo: improvisar una danza que expone los sentimientos experimentados al escuchar una melodía o escribir sobre ello.

**g) Lectura creativa:**

Consiste en que el educador invite a sus alumnos a desarrollar y generar ideas a partir de una lectura, a adquirir una disposición mental favorable a la utilización de la información leída.

Ejemplo: elaborar una lista de todas las ideas que surjan durante la lectura de la novela policiaca.

**h) La escucha creativa:**

El educador pide a sus alumnos que saquen conclusiones o encuentren ideas a partir de un discurso, de un reportaje hallado o de un relato presentado oralmente.

Ejemplo: escucha hablar a tu hermano o a un compañero y adivina lo que habrá de decir más adelante.

**i) La redacción creativa:**

El educador invita a sus alumnos a comunicar sus ideas por escrito pero en una forma personal, propia.



Ejemplo: elegir de cinco a diez palabras en una lista de vocabulario o en el diccionario y redactar un breve relato que las incluya. Escribir un relato que haga hablar a un automóvil.

**j) La visualización:**

El educador invita a sus alumnos a expresar sus ideas bajo formas visuales, a ilustrar sus ideas y sentimientos y a describir sus experiencias mediante ilustraciones.

Ejemplo: representar, mediante un dibujo, la noción de bondad. Dibujar un medio de transporte ficticio. Ilustrar un poema, un relato personal.

**Rejilla para anticipar los comportamientos esperados por parte del educador y del alumno, en ocasión de una lección creativa.**

Habilidades requeridas por parte del alumno	Demandas del Educador									
	Atributos	Analogías	Preguntas provocadoras	Investigación abierta	Investigación sistemática	Expresión intuitiva	Lectura creativa	Escucha creativa	Redacción creativa	Visualización
Fluidez										
Flexibilidad										
Originalidad										
Elaboración										
Curiosidad										
Riesgo (amor al)										
Complejidad										
Imaginación										

Los docentes recurrirán al desarrollo de sesiones de trabajo cooperativo donde se propenda la reflexión, la colaboración el inter-aprendizaje y la motivación espontánea para la participación en las actividades. De esta forma los docentes orientarán el trabajo en el aula hacia el desarrollo de proyectos personales en las cuales los estudiantes asuman decisiones por sí mismos y autoevalúen el logro de sus propias intenciones.



## Otras estrategias de creatividad en el área de persona familia y Relaciones Humanas.

**De acuerdo Rodríguez, (1993)** nos explica que el aprendizaje se gesta y surge en el encuentro entre el sujeto (el estudiante) y el objeto (las cosas estudiadas); solo ellos dos son los protagonistas. Según **Rodríguez** el maestro tiene a su disposición dos tipos de materiales

a) Las cosas reales, b) Los símbolos de las cosas: mapas, facsímiles modelos a escala, fotografías.

Lo curioso es que con los materiales ocurre una cosa analógica a lo que sucede con los juguetes de los niños, que lo más simple puede ser lo más valioso, las cuales más sencillas y humildes pueden resultar sumamente estimulantes y eficaces si se tienen en el lugar, en las condiciones requeridas, en el momento adecuado y en la cantidad suficiente.

En contraste con estos materiales la persona, familia y Relaciones Humanas se emplean estrategias didácticas de tipo participativo que contribuyen a las relaciones democráticas, el respeto, la reflexión y la creación de un clima afectivo. Por ello son útiles algunos materiales que fomentan su participación creativa.

### a. Conducta de Grupos

Aunque puede parecer raro, entre los materiales didácticos hay que enumerar las conductas y experiencias que se viven en el grupo de estudiantes,

Los comportamientos mismos grupos en el salón de clases son hechos, son modalidades que pueden funcionar como libro de textos el maestro creativo los toma, por decirlo así, y los presenta como materiales de reflexión y de estudio; es un material precioso por ser actual, vivo, cercano e íntimo.

Pero no hay nada automático ni nada panacea en todo esto: los materiales didácticos valen tanto cuanto se les hace valer.

### b. Decodificación:

Es una estrategia de aprendizaje que implica analizar con criticidad una situación existencial, codificada, diseñada, fotografiada. Es un acto cognoscente que recae sobre el código. A partir de él, a través de la



reflexión, se apertura un abanico de inter-prestaciones, los decodificadores exteriorizan su visión del mundo, de forma de pensar, sentir y actuar. Los pasos de toda codificación son: enumeración de elementos, descripción del código e interpretación de la situación presentada.

### **c. Los Proyectos:**

Estos constituyen el prototipo de la pedagogía activa y están concebibles para que los alumnos puedan planificar, organizar, ejecutar y evaluar sus actividades. Esto involucra dos variables fundamentales.

- **El Aprendizaje Creativo:** Cuando los alumnos desarrollan su potencial creativo mediante la investigación, el aprendizaje por descubrimiento, el planteamiento y la resolución de problemas. Significa activar un proceso creativo en el que se genera nuevas ideas, para seleccionar de ellas la mejor que explique o desarrolle el conocimiento. Las experiencias de aprendizaje creativo deben formar no solo un grupo y un tiempo para descubrir en forma espontánea, sino más bien brindarle herramientas que desarrollen en el alumno un comportamiento científico, creativo y auto dirigido.

- **La organización Creativa:** Es difícil estimular la creatividad de los alumnos y fomentar en los docentes la enseñanza creativa, cuando toda organización creativa no está comprometida con la creatividad. En vano sería fomentar en el aula la flexibilidad, la confianza, los riesgos, el cumplimiento de esquemas, si el mensaje que envía la organización es justamente lo opuesto.

- **Juego de Roles y Sociodrama:** El juego de roles es muy parecida a la dramatización, destaca actitudes y comportamientos sociales para su mayor comprensión.

Influido por la clase social a que se pertenece, sistema de valores, actitudes ante la realidad, estados emocionales, muchos aspectos de la vida social no son comprendidos como deberían serlo. Para entender con facilidad hay necesidad de ubicarse al otro lado de donde estamos. Si como privilegiados no entendemos el hambre del pueblo, por ejemplo, por un momento ubiquémonos como



marginados, experimentemos (siquiera mental y emocionalmente) sus privaciones, necesidades, aspiraciones, frustraciones, etc. es la mejor manera de aprender la realidad de estos.

El socio drama es la escenificación de una determinada situación, como réplica de lo que ocurre en la vida real. Al término de esta escena la audiencia analiza en forma democrática el contexto del problema y saca conclusiones valederas para circunstancias análogas. Ofrece una visión del problema y ayuda a discernir sobre el mismo. Sus elementos son el texto, el escenario, los personajes y el auditorio.

### **Método Lúdico:**

El método lúdico busca concientizar, sensibilizar y lograr cambios de actitudes. Su rol metodológico consiste en hacer del juego un proceso educativo basado en la permanente recreación del conocimiento. Esto significa partir siempre de las prácticas, es decir las diferentes situaciones y problemas que enfrentan en su vida y que en un programa educativo se consideran como temas. Desarrollar el proceso de teorización sobre esta práctica, no como un salto a lo teórico sino como un proceso de sistematización ordenado y progresivo, donde los alumnos vayan descubriendo los elementos teóricos. La teorización debe retornar a la práctica para transformar, manejar y resolver. En adolescentes de 12 a más los juegos deben ser fundamentalmente competitivos y científicos, a diferencia de otras edades que son motrices y gregarios.

A continuación (**Paredes, 2004**); presenta una lista sugerente de estrategias y procedimientos para desarrollar la creatividad en nuestros alumnos y alumnas.

### **Planteando conjeturas:**

Plantee una pregunta-problema y solicite que el alumno exprese cuantas conjeturas sean posibles. Por ejemplo, ¿Por qué cierto fabricante extendió las vacaciones pagas de sus empleados de una a dos semanas?

### **Relacionando lo inconexo:**

Haga que el alumno realice asociaciones entre ideas o artículos relativamente inconexos. Las asociaciones servirán como puntos de partida para desarrollar ideas para almacenar, unidades de funciones combinadas y otras relaciones que sugieran un perfeccionamiento permanente.



### **Ampliando la casa:**

Aliente a los alumnos a ser receptivos a las ideas de otros. Hágalos buscar instancias en que las ideas “extravagantes” hayan tenido mucho éxito.

### **Ejemplos Predicción lingüística:**

Usted puede presentar párrafos para que el alumno pueda completarlos con entera libertad.:

Las distorsiones de memorias producen por.... (Aquí el alumno debe complementar el párrafo).

### **Colocando carteles:**

Solicitar que coloquen un título a un párrafo (leído o escuchado). También se puede solicitar que relaten alguna experiencia personal que le coloquen títulos sugestivos.

### **Mapa de ideas:**

¿Quiénes producen...? ¿Qué es...? ¿Qué tipos existen? ¿Qué se puede hacer para evitar?

¿Cuál es el origen de la...? ¿Existe en nuestro medio? Consiste en aplicar varias preguntas alrededor del título de un tema. Se sugiere aplicar las siguientes preguntas:

¿Por qué? ¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Cuánto? ¿Dónde?, etc.

Supongamos que el tema propuesto es “La violencia en el mundo” (puede ser cualquier tema de su programa curricular), entonces ahora los alumnos deben formular preguntas con respecto al tema. Usted o los alumnos van escribiendo las preguntas alrededor del tema. Finalmente, el mapa de ideas o de preguntas quedará estructurado de la siguiente manera:

¿Por qué se produce...? ¿Quiénes producen...? ¿Qué es...? ¿Qué tipos existen?  
¿Qué se puede hacer para evitar...?





## CONCLUSIONES

- El docente debe tener a su alcance las estrategias de enseñanza necesaria para lograr que el alumno en cada tarea encomendada elabore jugando y creando mapas conceptuales, redes semánticas, analogías, y/o otra estrategia para obtener un aprendizaje eficaz y significativo.
- La enseñanza en la actualidad debe estar centrada en la solución de problemas teniendo como guía al docente creativo.
- La visión del mediador, es formar estudiantes con capacidad para pensar, crear y resolver problemas necesitamos proporcionarle las estrategias necesarias para que pueda desarrollarse de forma adecuada.
- Formar ciudadanos creativos, inicia en aula con el protagonista principal del aprendizaje, la razón de ser de todos los elementos que participan en el proceso de enseñanza/aprendizaje. brindándole libertad para explotar al máximo el potencial creativo.
- El mediador del aprendizaje deberá utilizar su metodología, recursos y sus habilidades para lograr motivar y hacer partícipe al alumno, invitándole a reflexionar, criticar, observar, y sobre todo explorar las nuevas maneras de contemplar un fenómeno, así como las diferentes formas de percibir e interpretar una misma realidad.



## SUGERENCIAS

- Brindar una amplia libertad al alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta que las estrategias didácticas representan un factor de gran importancia, debido a que son elementos mediante los cuales el docente dinamiza el proceso didáctico.
- El pensamiento creativo debe trabajarse desde la niñez hasta los niveles superiores, debe estar presente en todas las estrategias metodológicas que diseñe y ejecute el docente, relacionado con los objetivos de la educación, desarrollando múltiples actividades en donde se requieran habilidades y estrategias.
- El docente debe proponerse lograr un aprendizaje eficaz en el estudiante, siendo necesario implementar el uso de estrategias que se adapten a los intereses, motivaciones y capacidades, aprovechando los elementos del contexto escolar y de aula para desarrollar un trabajo individual o grupal.
- La educación para la creatividad inicia por la formación del profesorado, quien deberá asumir que su contribución va más allá de educar a sus alumnos, es conjugar los conocimientos básicos con la capacitación innovadora para adaptarse a las nuevas exigencias que mundo competitivo espera.
- La labor del docente debe estar comprometida con la educación creativa instando alumnos dotadas de iniciativa, plenas de confianza en sí mismo, preparados para enfrentar problemas personales e interpersonales de cualquier índole. En consecuencia, educar en la creatividad es equivalente a instruir para el cambio, para la innovación.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. 2° Ed. TRILLAS. México.
- Amegan, S. (1993). “Para una pedagogía activa y creativa” Primera edición. Editorial Trillas.
- Alvarez, E. (2005) . Monografía / “Estrategias y el desarrollo de la creatividad en el área de persona, familia y relaciones humanas”.
- Bacon, J. (2006) La magia, Una historia sobre el poder de la Creatividad y la Imaginación, Barcelona, Urano
- Beltrán , J., y Bueno, J. (1995). Psicología de la Educación. Edit. Baixaren Universitaria.
- Bernabeu y Goldstein (2012) Creatividad y aprendizaje. Primera edición / Bogota. Ediciones Narcea
- Burgos, N. (2007) . “La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el jardín del infante”. Santa Fe / Ediciones Homo Sapiens
- Cabanillas, J. (2011). Monografía / “Propuesta y aplicación de una estrategia de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés basado en actividades manuales y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del 6to. grado del nivel primaria de la institución educativa emblemática república argentina. Nuevo Chimbote”.
- Castro, R. (2013). Monografía / “Estrategias de aprendizaje del idioma inglés en los alumnos del tercer grado de educación secundaria de las instituciones públicas del casco urbano Chimbote”.



- CASILLAS, M. A. Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula. Revista digital de educación "Nueva época". Nº 10, Julio-Septiembre 1999.
- Carranza, M. (2012). Monografía / "Estrategias de enseñanza – aprendizaje más aplicadas en los alumnos de 2° de Educación secundaria de las principales instituciones educativas del distrito de Chimbote".
- Delgado, A. 2006. "Guía para el desarrollo del pensamiento creativo". MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Primera Edición. / Venezuela / Editorial Kinko's
- De la Torre, S. (1999). Creatividad y formación\_ México. Editorial Trillas.
- Díaz F. Hernández G. (1998) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México, DF: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A.
- Díaz Hernández G. (1999) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México, DF: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A.
- Honores, C. ( 2012) .Tesis / "Nivel de pensamiento creativo en los alumnos de educación secundaria de la facultad de educación y humanidades en la universidad nacional del santa - 2011
- Gardner, H. (1999) Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (1997). La mente no escolarizada. Argentina: Paidos.
- Gardner, H. (1999). Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. Colombia. Fondo de Cultura Económica.
- Goleman, D., Kaufman, P., y Ray, M. ( 2009). El espíritu creativo. Barcelona: Zeta.



- Guilford, J. y Strom, R.(1978). *Creatividad y Educación*. Buenos Aires: Paidós.
- Guilford, J. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires. Ed. Paidós.
- Guilford, J. (1950). *Creativity*. *American Psychologist*, 14. Trad. Esp. En Beaudot, A. *La creatividad*. Ed. Narcea. Madrid. 1980.
- MATAMALA , R . (2005 ) .Tesis “Las estrategias metodológicas utilizadas por el profesor de matemática en la enseñanza media y su relación con el desarrollo de habilidades intelectuales de orden superior en sus alumnos y alumnas.Chile”
- Martínez, O. (2001) *Evaluación y desarrollo de la creatividad*. Universidad de Murcia. Murcia. Servicio de Publicaciones.
- Martínez P (2011). *Creatividad y Enfermería: contextos facilitadores de los cuidados creativos*. Tesis Doctoral. Universidad de Murcia.
- Marin, R. (1980). *La creatividad*. Barcelona: CEAC.
- Marin, R. (1995). *La Creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación*. Madrid: UNED.
- Marin, R. (1990). *Principios de la educación contemporánea (6ª Ed.)*. Madrid: Rialph.
- Monereo C. (1995) *Estrategias para aprender a pensar bien*. Cuadernos de Pedagogía.



- Merchén F. (2001 ) Descubrir la Creatividad Grupo Anaya S.A. Madrid.
- Monereo C. (1995 ) Estrategias para aprender a pensar bien. Cuadernos de Pedagogía.
- Molinar, M. (2007) Liderazgo en la Labor docente / Universidad Virtual Mexico.Ediciones Trillas.
- Nickerson, R., Perkins, D., y Smith, E. (1994). Enseñar a pensar: aspectos de la aptitud intelectual. Barcelona: Piados.
- Sánchez, M. D, Martínez, O., y García (2003) La creatividad en el contexto escolar. Estrategias para favorecerla. (1ª ed.) Madrid: Ediciones Pirámide.
- Rios, C. (2004 ) .Monografía “Desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza –aprendizaje.
- Rodríguez, M. (1997). El pensamiento creativo integral\_Serie creatividad 2000. México. Mc Graw Hill.
- Rodríguez, M. (1999). Manual de Creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo. Serie Creatividad siglo XXI. México. Editorial Trillas.
- Rodríguez, M. (2000). Mil ejercicios de creatividad clasificados. Colombia. Editorial Mc Graw Hill.
- Santrock W. Hill ( 2006 / Psicología de la Educación / Segunda Edición / Interamericana / Mexico / Editores S.A. de C.V.
- Sternberg RJ (1999). Estilos de pensamiento. Claves para identificar nuestro modo de pensar y enriquecer nuestra capacidad de reflexión. Barcelona: Paidós.



- Pérez de Cuellar, J. (1996). *Nuestra diversidad creativa*. París: UNESCO.
- Torre, S. de la (1993). La creatividad en la aplicación del método didáctico. En Sevillano, M. L. *Estrategias metodológicas en la formación del profesorado*. Madrid.
- Torre, S. de la (2000). Estrategias didácticas innovadoras y creativas. En Torre, S. de la y Barrios O. (2000). (Eds). *Estrategias didácticas innovadoras*. Barcelona: Octaedro.
- Torre, S. de la y Barrios O. (2000). (Eds). *Estrategias didácticas innovadoras*. Barcelona: Octaedro.
- Torrance, E. P. Orientación del talento creativo. Madrid: Troquel, 1969.
- Torrance, E. P. y Myers, R. E. La enseñanza creativa. Madrid: Santillana, 1986.
- Ulmann, G. (1972). *La creatividad*. Madrid. Ed. Rialp.



## PÁGINAS WEB:

- [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- [http://portal.concytec.gob.pe/portalsinacy/images/stories/corcytecs/loreto/Revista\\_innovando\\_Ano3\\_N\\_08.pdf](http://portal.concytec.gob.pe/portalsinacy/images/stories/corcytecs/loreto/Revista_innovando_Ano3_N_08.pdf)
- <http://www.ucm.es/BUCM/revistas/bba/11315598/articulos/ARIS9696110099.pdf>
- <http://blog.pucp.edu.pe/blog/freddycastillo/2012/03/14/el-concepto-de-estrategia/>
- <https://estrategias-de-prendizaje.wikispaces.com/3.+CLASIFICACION+DE+ESTRATEGIAS>
- <http://lapedagogiadenorita.blogspot.pe/2012/06/estrategias-cognitivas-y-metacognitivas.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos19/estrategias-aprendizaje/estrategias-aprendizaje.shtml>
- <http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>
- <http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/10996/MaquilonSanchez.pdf?sequence=1>
- [http://www.milenio.com/firmas/alfonso\\_torres\\_hernandez/Pensamiento\\_creativo-educacion-creatividad\\_en\\_la\\_educacion\\_18\\_723107727.html](http://www.milenio.com/firmas/alfonso_torres_hernandez/Pensamiento_creativo-educacion-creatividad_en_la_educacion_18_723107727.html)
- <http://shandyespichanrio.blogspot.pe/2011/12/la-creatividad-y-teorias-de-la.html>
- <https://psicologiaymente.net/inteligencia/teoria-asociacionista-creatividad#>
- [file:///C:/Users/PC-13/Downloads/547573045.ANIJOVICH-Como-enseamos-Las-estrategias-entre-la-teoria-y-la-practica%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/PC-13/Downloads/547573045.ANIJOVICH-Como-enseamos-Las-estrategias-entre-la-teoria-y-la-practica%20(1).pdf)
- [http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/estrategias\\_creativas\\_universitaria.pdf](http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/estrategias_creativas_universitaria.pdf)
- [file:///C:/Users/PC-13/Downloads/Dialnet-EstrategiasDocentesEnElDesarrolloDeLaCreatividadEs-2737304%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/PC-13/Downloads/Dialnet-EstrategiasDocentesEnElDesarrolloDeLaCreatividadEs-2737304%20(1).pdf)