



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DPTO ARTES Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN
SEMINARIO TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



**LA CARTELERA COMO RECURSO PARA EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA U.E. "HIPÓLITO
CISNEROS" MUNICIPIO SAN DIEGO**

Autores:

Gómez Morillo, Víctor Julio

C.I.: 7.113.781

Lugo, Yuraima

C.I.: 11.358.195

Tutora: Prof. Maria Blanca
Rodriguez F.

Bárbula, Abril 2016

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso que me dio fortaleza para lograr alcanzar mi
sueño y meta en el tiempo determinado.

A mi Madre: Ser maravilloso, amiga incondicional, único ejemplo a
seguir, que con su amor, paciencia, apoyo, comprensión y sacrificio me da la
fuerza para luchar y triunfar. Gracias mamá te quiero mucho.

A mi padre: gracias por la vida.

A mi esposo: por brindarme su apoyo.

A mis hijos y nieto: por motivarme a seguir adelante y quienes iluminan
cada día mi vida.

Yuraima Lugo

A mi adorada hija Andrea Valentina, quien me prestó su valioso tiempo
siempre incondicional, motivándome con sus palabras oportunas:
"No te rindas"... "Sé fuerte"... "Tú puedes"...
¡Gracias, hija por ser tan especial!

"Yo espero tanto del tiempo:
Su inmenso vientre; contiene más esperanzas que sucesos pasados;
y los prodigios futuros deben ser muy superiores a los pretéritos".
Simón Bolívar

"¡Seamos realistas!... Exijamos lo imposible".
Dr. Ernesto "Che" Guevara

Víctor Julio Gómez Morillo

AGRADECIMIENTOS

A nuestro Señor Jesús... Dios!, por darnos la oportunidad de vivir,
por darnos salud, fe, esperanza y amor!...

Por acompañarnos en cada paso que damos, por fortalecer
nuestros corazones e iluminar nuestra mente y por habernos puesto en
el camino todas aquellas personas que han sido nuestro soporte y
ayuda durante todo este, periodo de estudio.

Yuraima Lugo
Víctor Julio Gómez Morillo

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
LISTA DE CUADROS	x
LISTA DE TABLAS	xi
LISTA DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULOS	
I - EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	3
Objetivos de la Investigación	10
Justificación de la Investigación	11
II - MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación	13
Bases Teóricas	18
Bases Pedagógicas	38
Teorías que fundamentan el estudio	43
Definición de Términos Básicos	47
III - MARCO METODOLÓGICO	
Tipo de Investigación	49
Diseño de la Investigación	50
Procedimientos de la Investigación	50
Población y Muestra	52
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	53
Validez y Confiabilidad	53
Técnicas de Análisis e Interpretación de los Resultados	56

	Pág.
IV - ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	
Análisis y presentación de resultados	58
Estudio de Factibilidad	88
Conclusiones del Diagnóstico	89
V - LA PROPUESTA	
Presentación	91
Objetivos de la Propuesta	92
Justificación de la Propuesta	93
Fundamentación Teórico-Pedagógica	94
Estrategias para el desarrollo de la creatividad	96
REFERENCIAS	102
ANEXOS	106

LISTA DE CUADROS

No.		Pág.
1	Ponderación de la Confiabilidad por Alpha de Cronbach	56

LISTA DE TABLAS

No.		Pág.
1	Ítems N° 1,2,3	59
2	Ítems No. 4, 5 y 6	61
3	Ítems No. 7, 8 y 9	64
4	Ítems No. 10, 11 y 12	66
5	Ítems No. 13 y 14	70
6	Ítems No. 15 y 16	72
7	Ítems No. 17 y 18	74
8	Ítems No. 19 y 20	76
9	Ítems No. 21 y 22	78
10	Ítems No. 23 y 24	80
11	Ítems No. 25 y 26	82
12	Ítems No. 27 y 28	84
13	Ítems No. 29 y 30	86

LISTA DE GRÁFICOS

No.		Pág.
1	Ítems 1,2 y 3	59
2	Ítems No. 4, 5 y 6	61
3	Ítems No. 7, 8 y 9	64
4	Ítems No. 10, 11 y 12	66
5	Ítems No. 13 y 14	70
6	Ítems No. 15 y 16	72
7	Ítems No. 17 y 18	74
8	Ítems No. 19 y 20	76
9	Ítems No. 21 y 22	78
10	Ítems No. 23 y 24	80
11	Ítems No. 25 y 26	82
12	Ítems No. 27 y 28	84
13	Ítems No. 29 y 30	86



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DPTO ARTES Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
CÁTEDRA INVESTIGACIÓN
SEM.TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



LA CARTELERA COMO RECURSO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA U.E. “HIPÓLITO CISNEROS” MUNICIPIO SAN DIEGO

Autores: Gómez, Víctor Julio
Lugo, Yuraima

Tutora: María Blanca Rodríguez

Año: 2016

RESUMEN

En la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo, se realizó esta investigación con el objeto de promover el uso de la cartelera como recurso didáctico para el desarrollo de la creatividad en la enseñanza y aprendizaje de la Educación Artística. Metodológicamente, el estudio se enmarcó en la modalidad de los proyectos factibles, con un diseño de campo, de nivel descriptivo. La población y muestra estuvo conformada por 14 docentes del Departamento de Sociales en la mencionada institución educativa. Como técnica se utilizó la encuesta, aplicando como instrumento un cuestionario con 30 ítems. Los resultados permitieron determinar que los docentes no usan la cartelera como apoyo a actividades didácticas o para la evaluación en la enseñanza de los contenidos de Educación Artística. Por ello, se formula una propuesta dirigida a implementar el uso de la cartelera para el desarrollo de la creatividad a través de la Educación Artística.

Palabras Claves: Cartelera, creatividad, Educación Artística

Línea de investigación: Educación y Artes.

INTRODUCCIÓN

La creatividad es definida como el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de información ya conocidas, que abarca no sólo la posibilidad de solucionar un problema ya conocido, sino que también implica la eventualidad de descubrir problemas donde otras personas no lo perciben, darles solución y de esa manera hacer mejor las cosas. Para De Bono (2002), “La creatividad no es sólo una manera de hacer mejor las cosas”. Decimos que, cuando utiliza de manera novedosa los conocimientos adquiridos, hay desarrollo de la capacidad creadora, de la investigación y del sentido crítico.

Hoy en día, cuando la sociedad se encuentra inmersa en constante cambio y transformación, impulsados por los avances tecnológicos y la valoración del conocimiento como el recurso más importante, la creatividad resulta fundamental junto con el análisis de la información. Por lo que a los estudiosos de la creatividad desde hace tiempo les ha interesado comprender, de manera precisa, cuáles son las condiciones que favorecen el desarrollo y la expresión de la creatividad del ser humano.

En ese sentido, se observa el caso de los procesos educativos en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, en la cual se evidencian insuficiencias en la creatividad artística en la asignatura de Educación Artística, ante las nuevas transformaciones y prioridades de la enseñanza, expresados en la débil utilización de métodos, procedimientos y medios de enseñanza que estimulen la creatividad, así como la limitación para desarrollar, ampliar, profundizar y embellecer las ideas en las clases de Educación Artística.

En virtud de lo expuesto, surge el interés por realizar esta investigación con la finalidad de analizar el uso de la cartelera como recurso didáctico para motivar, complementar y enriquecer el proceso enseñanza aprendizaje de la Educación Artística, desarrollando el gusto estético, facilitando el proceso creativo de los estudiantes, de manera que puedan proponerse estrategia para el desarrollo de la creatividad mediante el uso de la cartelera en el aprendizaje de la Educación Artística en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo; y su informe se presenta estructurado de la manera siguiente:

El Capítulo I, aborda El Problema, presentando su planteamiento, los objetivos de la investigación, tanto general como específicos, y las razones que justifican el estudio. El Capítulo II se refiere al Marco Teórico que sirve de referencia a la investigación, presentando sus antecedentes o estudios previos de la problemática que se indaga, las bases teóricas que le dan fundamentación al estudio, así como la definición de términos básicos.

En el Capítulo III, se describe el Marco Metodológico y expone la metodología utilizada para darle el necesario rigor científico al proceso investigativo, por lo que define el diseño, tipo y nivel de la investigación, así como la población y muestra, las técnicas e instrumentos para la recolección de los datos para su posterior análisis. El Capítulo IV se presenta los resultados obtenidos en la recolección de la información y las conclusiones del diagnóstico realizado por los investigadores. El Capítulo V se refiere a La Propuesta y presenta los objetivos, la justificación y el fundamento teórico. Posteriormente, y por último, se listan las referencias bibliográficas consultadas que sirvieron de sustento a la investigación

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

El Arte, en sus más diversas expresiones, según Calvo (1998) es una actividad eminentemente social, que se hace presente en la vida cotidiana del hombre. Es un aspecto central de su vida que lo ayuda a diferenciarse del resto de los seres vivos ya que él es el único capaz de producirlo y disfrutarlo; de allí que, ocupa un lugar destacado para todos, es parte de la experiencia pública, ya que a través de él se manifiesta la propia cultura.

Por su parte, Fleming (1999), señala que el arte como término tangible e intangible ha existido desde la aparición del hombre en la tierra hasta la actualidad, lo cual indica que es inherente al ser humano según su proceso creador. Por tal motivo, presenta un desarrollo cronológico o una línea de tiempo segmentada en edades, períodos o etapas acompañado a su vez del quehacer de cada individuo en una sociedad que se caracteriza por las costumbres, creencias, gastronomía, artesanía, vestido, música, arquitectura, danza, teatro, entre otros aspectos, que conlleva a la expresión más pura y natural de manifestaciones culturales que dan sentido a la explicación del pasado, presente y futuro que precede a cada generación debido a los acontecimientos en un contexto y en una época específica.

Asimismo, los estudiosos de sociología y antropología, señala Calvo (1998), han observado que desde siempre el hombre ha poseído distintos niveles de actividad, algunas de ellas referidas a lo utilitario, otras a lo científico y otras a lo artístico. La actividad utilitaria responde a una necesidad de subsistencia y producción para lograrla.

La actividad científica apunta a satisfacer una necesidad de conocimiento estricto y riguroso que debe fundamentarse y demostrarse. Por otro lado, la actividad artística, múltiple e integradora, tiene distintas funciones en diversas culturas, épocas históricas y grupos sociales, pero quizás la más importante sea la de lograr comunión, producir armonía en la personalidad, dar placer, reflejar la vida y la realidad, reflejar conflictos internos o sociales, estructurar la moral y desarrollar la capacidad creadora, base de todo nuevo descubrimiento científico que ayuda a satisfacer y mejorar la subsistencia

En ese sentido, la enseñanza y aprendizaje del arte ha sido tradicionalmente considerado fundamental para la formación integral del individuo por su contribución al desarrollo de seres humanos sensibles, empáticos y creativos, constituyéndose en un elemento clave para la interacción social. Al respecto, Huerta (2002) señala que la importancia que tiene la presencia del arte en general y la plástica en particular en la escuela es “la de instalar y desarrollar un quehacer social, un campo de la actividad humana tan propio de todas las culturas y de todos los tiempos como es el arte, y ponerlo a disposición de jóvenes y niños” (p. 23).

En teoría, señala el autor, la educación artística aporta para la formación general de los hombres, estimulando el desarrollo de sus capacidades sensitivas, cognitivas, creativas, expresivas y prácticas. Este aporte se puede lograr en la escuela desde el ejercicio de cualquiera de las artes, por la correspondencia entre ellas.

En ese orden de ideas, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en su Conferencia Mundial celebrada del 6 al 9 de marzo de 2006 en Lisboa (Portugal) estableció su programa dedicado a la educación artística, como fruto de una iniciativa conjunta de los Sectores de Cultura y Educación, cuyo objetivo es lograr que se reconozca la importancia de la educación artística en la promoción de la creatividad, la innovación y la diversidad cultural, y en la oferta de iguales oportunidades de aprendizaje a los niños y adolescentes que viven en regiones apartadas o marginadas; considerando que la creatividad es un elemento medular de la naturaleza del ser humano y una característica esencial de su intelecto y sus emociones.

Asimismo, García Ríos (2005) señala que el aprendizaje y enseñanza del arte, se desarrollan “capacidades cognitivas lógico-verbales al conceptuar, razonar, valorar y enjuiciar estéticamente los trabajos artísticos propios y ajenos” (p. 84). Asimismo, señala el autor, por intermedio de la educación artística, puede contribuir a reforzar cuatro factores de la calidad de la educación: un aprendizaje dinámico; un plan de estudios pertinente que suscite el interés y entusiasmo de los alumnos; un conocimiento de la comunidad, la cultura y el contexto local de los educandos, así como un compromiso con todos esos elementos; y un conjunto de docentes formados y motivados.

Por otro lado, el mismo autor señala que en la clase de Educación Artística se “reflexiona en torno a los hechos y cosas de la realidad circundante que han de inspirar la obra del estudiante”, (p. 84), ya que es un proceso en el cual se involucra lo sensorial, lo emocional, lo afectivo y lo intelectual, dado que en todo entrenamiento artístico se compromete la percepción, el pensamiento y la acción corporal, desencadenando mecanismos que expresan distintas y complejas capacidades, entre las cuales desempeña un papel importante la imaginación creadora; promoviendo así un mejor ajuste entre el mundo subjetivo y el mundo objetivo del ser humano, produciendo materiales sensibles que expresan y comunican en su contenido cierta relación con la realidad que no es única, que tiene que ver con los modos de apropiación que cada individuo tiene de ella.

El propósito fundamental de la Educación Artística, señalan Jiménez, Aguirre y Pimentel (2010), está orientado al desarrollo de la creatividad, sensibilidad y la formación de actitudes y valores, mediante experiencias plásticas, musicales y de movimiento expresivo, dentro de la formación del educando. El resultado de esas múltiples experiencias es la expresión que se logra en el joven y que puede ser analizada críticamente a través de la apreciación artística.

Por ello, de acuerdo con López y Recio (2003), es necesario educar en la creatividad, educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación. Es así como, la sociedad actual, llamada sociedad de la información, demanda cambios en los sistemas educativos, de forma que

estos se tornen cada vez más flexibles y accesibles, menos costosos y que sean capaces de formar educandos con competencias para enfrentar los constantes cambios del mundo.

Calvo (1998) señala que la creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Y agrega que la filosofía de la educación por el arte no se pretende formar artistas profesionales, sino formar educandos que practique y disfrute de las actividades artísticas y los hechos creativos, reivindicando los lenguajes artísticos como formas estéticas de comunicación entre los hombres.

En ese orden de ideas, los docentes han venido utilizando diferentes recursos didácticos para la enseñanza del arte, siendo uno de ellos la cartelera, definida como un medio de comunicación de carácter informativo y escrito, que sirve como material de apoyo para programar actividades y para el trabajo pedagógico en el aula. Asimismo, su elaboración sirve como medio de expresión artística propicio para el desarrollo de la creatividad, ya que su elaboración permite al educando desplegar sus habilidades para el arte.

Asimismo, Spiegel (2006) señala que los docentes, desde su rol educador, tienen el reto de lograr manifestaciones creativas en la solución de los problemas de su práctica pedagógica, como garantía de atención a la diversidad de escolares que aprenden. Es precisamente desde esta perspectiva que se debe procurar un cambio regulado en la cantidad y cualificación de los apoyos, ayudas, estrategias, vías, metodologías, acciones didácticas y recursos para la praxis educativa, lo que puede involucrar aspectos tan diversos como la esfera motivacional – afectiva, el

manejo de los procesos de atención, los recursos de memorización analítica, la inducción del aprendizaje y los procedimientos para el manejo eficiente de la información.

En ese contexto, los recursos didácticos han de servir como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso educativo calificando su dinámica desde las dimensiones formativa, individual, preventiva y correctiva, expresando interacciones comunicativas para la diversificación de la actuación del docente, potenciando la adecuación de la respuesta educativa a la situación de aprendizaje, con el fin de elevar su calidad y eficiencia.

En el caso particular de la cartelera, ésta constituye un recurso útil en el proceso enseñanza-aprendizaje, ayudando a la exposición de material didáctico, con un objetivo concreto. Su utilización permite el uso de material diverso y, por ende, desarrolla la creatividad de los alumnos, así como habilidades y destrezas manuales del estudiante; estimulando su participación en un grupo organizado, ampliando su capacidad de observación. Por otro lado, permite desarrollar el sentido de responsabilidad con su grupo de estudios, además de permitir establecer un medio de comunicación entre la escuela y la comunidad escolar, fomentando la colaboración entre sus diferentes estamentos.

Por otro lado, cuando el docente asigna la elaboración de una cartelera, deberá determinar cuál es el objetivo que persigue con dicha estrategia; por tal motivo, considerando lo que se desea obtener con su uso, en términos de motivar, complementar y enriquecer el proceso enseñanza aprendizaje; del desarrollo del espíritu de observación, experimentación e investigación del estudiante; así como en la promoción de su gusto por lo estético.

En otro contexto, Pérez y Llona (2011) señalan que es indudable que la sociedad actual está viviendo un desplazamiento cultural hacia una sociedad cada vez más globalizada, de la información y el conocimiento, que convive y se entrelaza con las sensibilidades, costumbres y hábitos que constituyen el acervo cultural histórico acumulado y heredado bajo el inasible concepto de tradicional, lo que requiere de la Educación Artística una revisión profunda de su hacer pedagógico que se replantee y reestructure el proceso de enseñanza-aprendizaje y amplíe la visión de la cultura artística en un proceso inclusivo de las variadas disciplinas artísticas y medios expresivos contemporáneos.

Sin embargo, pese a los esfuerzos parciales hechos, la Educación Artística continúa siendo minusvalorada en los sistemas educativos y tiene una relevancia curricular correspondiente a esa marginalidad. Por ello, ha venido creciendo una renovada reflexión sobre la Educación Artística, que exige de ésta tener en consideración nuevas estrategias para fomentar la creatividad, la sensibilidad y la percepción estética de los estudiantes y, a la vez, que su estudio asumido como un elemento básico de la formación de una nueva ciudadanía cultural, formando personas con sensibilidades más amplias, críticas, tolerantes y solidarias.

En virtud de lo planteado, surge la inquietud por analizar el uso de la cartelera como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en la asignatura Educación Artística en estudiantes de la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo, de allí que surja la siguiente pregunta: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la asignatura Educación Artística, mediante el uso de la cartelera en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada municipio San Diego, Estado Carabobo?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer estrategias para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la Educación Artística mediante el uso de la cartelera en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo.

Objetivos Específicos

Diagnosticar el uso de la cartelera como recurso didáctico para el desarrollo de la creatividad en la enseñanza de Educación Artística.

Estudiar la factibilidad del uso de la cartelera como recurso didáctico para el desarrollo de la creatividad en Educación Artística.

Diseñar estrategias para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la Educación Artística mediante el uso de la cartelera, en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo,.

Justificación de la Investigación

Actualmente, los retos de la sociedad global exigen individuos activos, capaces de procesar rápidamente informaciones distintas, aportando valor a su entorno y adaptándose a los continuos cambios en el mismo. La información está actualmente a sólo un clic de cualquiera. Sin embargo, saber leer y escribir no basta, siendo necesario hacerlo de manera competente, poniendo los contenidos de las redes de conocimiento al

servicio de las metas individuales; por lo que la creatividad se vuelve fundamental para reorganizar la información que se recibe y aplicarla de manera ajustada a cada situación

Desde siempre, de acuerdo con Calvo (1998), la enseñanza de las artes ha mostrado ser un elemento relevante en el desarrollo de la creatividad, de allí que la educación artística sea un área fundamental dentro de la planificación curricular de cualquier escuela, en cualquier nivel –inicial, primario y medio-, pero al mismo tiempo, tampoco nadie duda de que, en casi la mayor parte de los casos, su lugar esté relegado. Son muchas y distintas las causas de esto que puede aparecer como una paradoja: la falta, entre otras cosas, que en todas las escuelas haya docentes especializados a cargo del área.

En ese sentido, cobra relevancia la presente investigación pues busca proponer el uso de la cartelera como recursos didáctico para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la educación artística, facilitando a los docentes herramientas para facilitar que los estudiantes puedan desarrollar habilidades y destrezas básicas en la interpretación del medio que los rodea, siendo capaces de crear e innovar, contribuyendo a su desarrollo intelectual.

El presente estudio estará enfocado en investigaciones y teorías referidas al uso de estrategias para el desarrollo de la creatividad y la enseñanza de la educación artística, por lo que se espera que sus resultados aporten lineamientos que contribuyan al mejoramiento de la práctica profesional de los docentes en ejercicio, aportando estrategias que faciliten el proceso educativo de la Educación Artística.

Así mismo, se espera que este estudio pueda servir de referencia al desarrollo de futuros estudios sobre la problemática investigada tanto por la información teórica recopilada como por la metodología utilizada para la recolección de los datos, además de contribuir al crecimiento académico y profesional de los investigadores.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Al iniciar una investigación se deben establecer previamente los elementos de la teoría que serán directamente utilizados en su desarrollo, de manera que puedan servir como un marco teórico referencial que delimite los diferentes aspectos que orientarán el estudio en todos sus pasos. En ese sentido Tamayo y Tamayo (2003) señala que el objetivo fundamental del marco teórico según es “indicar la teoría del problema y ayudando al investigador a precisar y organizar los elementos contenidos en la descripción del problema De allí que deban presentarse los puntos relacionados con los antecedentes y las bases teóricas que sustentan el proyecto” (p. 37).

Antecedentes de la Investigación

Los antecedentes de una investigación, de acuerdo con Arias (2006) “reflejan los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o ejemplo para futuras investigaciones” (p. 106). De allí que, para el presente estudio, se realizó una revisión bibliográfica sobre las estrategias didácticas para la enseñanza y aprendizaje de la Educación Artística.

Méndez (2012) presentó su trabajo de grado ante la Universidad de Carabobo, titulado Estrategias Didácticas utilizadas por los docentes del Área de Educación Estética de la Escuela Básica Estatal “19 de Julio” para adquirir un aprendizaje significativo, cuyo objetivo general fue analizar las

estrategias didácticas que utilizaban los docentes del Área de Educación Estética de mencionada escuela para un aprendizaje significativo.

En cuanto a su metodología., el estudio fue de tipo descriptivo con un diseño transversal de campo, con una población homogénea y muestra finita comprendida por 6 docentes, la recolección de los datos se hizo por medio de un cuestionario de preguntas cerradas con selección simple a través escala de Likert, con un grado de confiabilidad de 0,79 lo cual representa una alta confiabilidad. Los resultados permitieron concluir que la estrategias utilizadas por los docente fomentan el aprendizaje significativo y que la utilización de los mismos códigos lingüístico facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, aunque algunas veces los estudiantes confrontan dificultades para descifrar los signos utilizados por los docente y esto le trae como consecuencia que no puedan tener un aprendizaje significativo, he ahí la importancia de utilizar estrategias que le faciliten este proceso.

Este trabajo ofrece estrategias didácticas que favorecen que el alumno de Educación Estética adquiera un aprendizaje significativo, lo cual se relaciona con el presente estudio, aportándole orientación sobre las diferentes estrategias que pueden ser usadas para que los educandos logren un aprendizaje significativo en Educación Estética.

Por otro lado, Gutiérrez (2012) presentó su trabajo de grado titulado La Cartelera como Estrategia de Aprendizaje Significativo en el Fortalecimiento de Valores Sociales, ante la Universidad Valle del Momboy, en Mérida, cuyo objetivo fue implementar la cartelera como como estrategia de aprendizaje significativo para el fortalecimiento de valores sociales en los escolares de la Escuela Bolivariana Concentrada N° 59 El Topón, ubicada en la Aldea Agroturística El Topón, del municipio Independencia, estado Táchira.

Metodológicamente, la investigación se enmarcó en el paradigma cualitativo, específicamente en el método Investigación Acción Participante. Los informantes lo constituyeron 10 docentes y 28 estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado. Las técnicas aplicadas, la observación participante, la encuesta y la entrevista; luego, instrumentos de recolección de datos: el cuestionario para los docentes con preguntas cerradas y abiertas, la entrevista semiestructurada a los educandos, con el fin de diagnosticar el proceso de formación en valores sociales llevado a cabo en la institución, así como un registro descriptivo para la investigadora.

El análisis de los datos recolectados para el diagnóstico permitió determinar la falta de formación en valores sociales, ausencia de estrategias de aprendizaje, escasa utilización de la cartelera como recursos didáctico para el proceso pedagógico. Como resultados, se obtuvo un cambio favorable en la actitud de los estudiantes, se evidenció un despertar de conciencia en los educandos, desarrollo de estrategias de aprendizaje significativo, utilizando la cartelera como medio de promover la convivencia social; despertando los sentidos y fortaleciendo la comunicación para propiciar la responsabilidad, la tolerancia, la paz, la solidaridad; así como el trabajo en grupo a través en su realización y cuidado, creando creó en los educandos seguridad y confianza en sí mismos en cuanto a la formación en valores sociales.

Este trabajo guarda relación con la presente investigación ya que aborda el uso de la cartelera como recursos didáctico para el aprendizaje, mostrando las posibilidades que ofrece la cartelera para el desarrollo de estrategias didácticas que contribuyan a fortalecer los contenidos trabajados, promoviendo el trabajo en equipo y valores como la responsabilidad, la solidaridad y el compañerismo, entre otros.

De igual manera, Rodríguez (2010) presentó su trabajo de grado ante la Universidad de Los Andes, Núcleo Trujillo, titulado Estrategias que utilizan los Docentes para Estimular la Creatividad en Educación Estética, el cual tuvo como objetivo determinar las estrategias didácticas que utilizan los docentes para estimular la creatividad en Educación Estética en la mencionada escuela.

En cuanto a su metodología, la investigación se enmarcó en una tipología de investigación descriptiva, como un diseño de campo. Por otro lado, se diseñó un instrumento de 20 ítems, aplicado a una población de 12 docentes de la primera y segunda etapa de Educación Básica de la mencionada escuela. Los resultados, permitieron concluir que la mayoría de los educadores utilizan parcialmente estrategias que estimulan la creatividad, por lo que se propuso por cada uno de los indicadores seleccionados una estrategia de enseñanza.

Asimismo, se pudieron identificar las fases para estimular la creatividad, se definieron los indicadores para estimular la creatividad y se propusieron estrategias para estimular la creatividad en educación estética. Las fases para estimular la creatividad consisten en la Preparación, la Incubación, la Iluminación, y la Verificación. Se lograron identificar diez indicadores que sirven para estimular la creatividad en los alumnos: la originalidad, la flexibilidad, la productividad o fluidez, la elaboración, el análisis, la síntesis, la apertura mental, la comunicación, la sensibilidad para los problemas y la redefinición. Esta investigación aborda el uso de estrategias para estimular la creatividad en Educación Estética de allí que se relacione directamente con el presente estudio aportando indicadores que pueden utilizarse para tal fin.

Caraballo, Chacón y Salazar (2010) presentaron su trabajo de grado titulado La Cartelera como Herramienta Creativa para Facilitar el Aprendizaje en Educación para el Trabajo en la Escuela Técnica Industrial “Maturín”, en Maturín, Estado Monagas, ante la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Maturín; el cual tuvo por objetivo proponer estrategias creativas que permitieran el uso de la cartelera como herramientas innovadoras en su didáctica para el logro de un aprendizaje significativo en la materia Turismo de Educación para el trabajo.

Metodológicamente, el estudio realizado tuvo una naturaleza proyectiva, bajo la modalidad de proyecto factible la cual constó de cuatro fases: diagnóstico, descripción, factibilidad y diseño de las estrategias creativas. El instrumento utilizado para recabar la información y diseñar la propuesta estuvo conformado por un cuestionario; la muestra objeto de estudio estuvo integrada por 9 profesores de la asignatura educación para el Trabajo. Los datos recolectados permitieron a las autoras concluir en la necesidad que los docentes incorporaran estrategias creativas en su proceso de enseñanza para mejorar el aprendizaje en los alumnos, estimulándolos holísticamente, activando sus distintas inteligencias, mediante el logro de un aprendizaje significativo, además de permitir a los docentes mejorar su desempeño, de modo que sea más productivo, eficiente y eficaz.

Este estudio permite evidenciar que la cartelera puede ser utilizada como medio para incentivar la creatividad y lograr un mensaje de manera más eficaz, permitiendo a los docentes contar con recursos didácticos que generen el interés en los estudiantes, motivándolos a ser creadores, motivando su participación encontrando mayor significado en su aprendizaje.

Bases Teóricas

En toda investigación, las bases teóricas permiten organizar y agrupar los diferentes conocimientos y teorías que le dan sustento. En ese particular, Hernández, Fernández y Baptista (2006), señalan que: “La función más importante de una teoría es explicar: decimos por qué y cuando ocurre el fenómeno” (p. 41). Asimismo, indican los autores, que por su racionalidad, estructura lógica y consistencia interna van a permitir el análisis de hechos conocidos y orientar la búsqueda de otros datos relevantes para la investigación que se propone.

Posibilidades de la Cartelera como Recurso Educativo

Los Recursos Didácticos son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta. Estos tienen una importancia fundamental en la educación, ya que constituyen una herramienta de valor incalculable dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando la acción educativa y motivando al alumnado, con lo que conseguimos una mayor predisposición para el aprendizaje. Abarcan una amplísima variedad de técnicas, estrategias, instrumentos y materiales, pudiendo destacarse el pizarrón, el rotafolio y la cartelera, entre otros.

Al respecto, Carrera (2012) señala que “las carteleras constituyen recurso didáctico útil en el proceso enseñanza-aprendizaje, una ayuda visual donde se expone material didáctico”. Generalmente está formada por una superficie de madera, cartón, cartulina, metales o vidrios, donde se disponen materiales con un objetivo concreto, permitiendo publicar sobre el mismo o anunciar una crónica, utilizando como medios los textos, imágenes y otros

elementos complementarios. La información e ideas se presentan en forma estimulante, incitando el interés y despertando la curiosidad del espectador.

Asimismo, Roquet (2008) señala que este valioso recurso visual puede ajustarse a cualquier tamaño y nivel de audiencia; adecuándose a las modalidades de estudio individual e interacción, en el cual tanto alumnos como docentes pueden desarrollar su creatividad para hacer su contenido llamativo al espectador. Asimismo, es útil para el desarrollo de trabajos en grupos y proporciona al docente un área grande y suave con el fin de presentar materiales de estudio y trabajo en constante variedad y organizado sistemáticamente; ubicándose de modo que su centro vertical esté a nivel ocular del estudiante.

Por otro lado, señala la autora antes mencionada, puede decirse que es un recurso versátil dado que puede utilizarse diversos materiales para su elaboración, con cartulina de color, papel silueta, marcadores, regla, lápices, chinchas, pegante, láminas. También, su contenido puede representarse a través de láminas y cartulinas de diferente color. Su contenido puede ser diverso e incluir poemas, recortes de periódico, noticias, fotografía u otros; así como las actividades, programas, eventos en la institución o el aula.

Para poder ser presentada y que comunique la información de manera efectiva y atractiva, se debe tener en cuenta la presentación y la congruencia entre las imágenes y los textos, por lo que conviene organizar previamente el tema y las ilustraciones. En ese sentido, su contenido debe tener una coherencia interna: los títulos, las ilustraciones y otros materiales deberán estar relacionados estrechamente con el tema, en forma sencilla para que el mensaje logre el objetivo previsto con el público.

Finalidad de las carteleras

La elaboración de carteleras, en el proceso de la enseñanza - aprendizaje, de acuerdo con Carrera (2012); persigue búsquedas concretas; de manera que algunos teóricos ofrecen las siguientes líneas para dar cuenta de ello; la construcción de carteleras permite el uso de material diverso y, por ende, desarrolla la creatividad de los alumnos; estimulando su participación del alumno en un grupo organizado. Asimismo, busca desarrollar habilidades y destrezas manuales; ampliando la capacidad de observación del alumno, sirviendo como vehículo de información general o específica.

Por otro lado, señala la autora, permite desarrollar el sentido de responsabilidad con su grupo de estudios, estimular la formación de la lectura, exhibir los trabajos realizados por los alumnos, motivando, complementando y enriqueciendo el proceso enseñanza aprendizaje. Además es un medio propicio para establecer comunicación entre la escuela y la comunidad, informando de una manera atractiva sobre asuntos de interés, fomentando la colaboración entre los diferentes estamentos de la comunidad escolar

Señala Roquet (2008) que cuando se asigna la elaboración de una cartelera, todo educador deberá determinar cuál es el objetivo que persigue con dicha estrategia; por tal motivo, también debe tener en cuenta lo siguiente, en cuanto a lo que desea obtener con su uso: Motivar, complementar y enriquecer el proceso enseñanza aprendizaje, Desarrollar el espíritu de observación, experimentación e investigación del estudiante, Desarrollar el gusto estético, Decorar e informar, Exponer láminas y fotografías de interés general.

En otro contexto, Vidal y Pozo (2008) se refieren a las ventajas y desventajas del uso de las carteleras en el proceso de enseñanza y aprendizaje, señalando entre sus ventajas que permite visualizar los temas tratados, al presentar a los estudiantes gran variedad de materiales relacionados con la situación de aprendizaje, motivando y estimulando su interés, lo que implica la creación de una atmósfera de aprendizaje deseable alrededor de los intereses de los mismos, ayudándoles a lograr los objetivos de la enseñanza. Por otro lado, atrae y mantiene la atención, cuando está preparada adecuadamente, con arte y propiedad.

Asimismo, la cartelera educativa comunica ideas y aclara conceptos, presentando una idea a través de un contenido pictórico o visualizado, estimulando la curiosidad del estudiante a profundizar en la búsqueda de nuevos conocimientos. También, propicia las actividades del grupo, una de las más responsabilidades del educando y del docente radican en trabajos juntos para obtener objetivos deseables.

Por otro lado, Vidal y Pozo (2008) señalan que entre las desventajas se pueden citar que puede que por el amplio colorido, ésta se convierta en un ente distractor de las clases, disminuyendo así el interés de los alumnos por la misma. Asimismo, debe cuidarse el tamaño de la información, si las carteleras no son bien elaboradas, con informaciones cortas, no transmiten ningún mensaje. Si por el contrario, se colocan textos muy largos, disminuye el interés del lector

Metodología para Elaborar Carteleras

Para que la experiencia didáctica sea más efectiva, organizar y confeccionar una cartelera debe resultar un trabajo agradable y formativo;

cada grupo o estudiante en particular tendrá siempre muchas nociones prácticas para su elaboración; sin embargo, conviene considerar algunas sugerencias de tipo metodológico que pueden facilitar esta labor.

En ese sentido, Vidal y Pozo (2008) señala que cuando se va a elaborar una cartelera, es conveniente cuidar la altura en la que se ubica la misma; colocándola de manera que sea visible para los lectores y público en general. Dicha altura, será determinada por la dimensión del área que cubra. Asimismo, se debe cuidar la iluminación, debiendo estar siempre expuesta a una buena iluminación, la cual permitirá ser observada, leída y apreciada sin dificultad; igualmente, requiere de una ubicación conveniente.

Asimismo, debe contar con facilidad de acceso al lugar en que se ha de ubicar la cartelera y si se va a colocar la cartelera en exteriores, debe quedar bajo techo, lo cual evitará que se moje y que deteriore rápidamente. Por otro lado, se debe organizar la cartelera en forma sencilla; usar lo necesario en ilustraciones y leyendas; estimulando la participación y colaboración de la comunidad para que en la cartelera se publiquen: informaciones generales específicas, acontecimientos actuales de su interés, avisos, anuncios, entre otros.

También, se debe seleccionar el tema; procurando que la cartelera debe girar alrededor de un contenido central; y elaborar un boceto con la organización que se desea darle, establecer un centro de interés, con formas atrayentes, fotografías, figuras, colores, así como una frase llamativa o impactante. Luego debe escogerse un título llamativo y afín al tema, para que llame la atención y oriente, seleccionando un mensaje apropiado.

Al momento de su elaboración, se debe seleccionar el material con el cual se trabajará y rotular el material de acuerdo a la distancia visual de los lectores; se deben seleccionar los colores procurando que sean atractivos, pero que no lleguen a distraer la atención del punto importante que se quiere o necesita comunicar. Ha de cuidarse la calidad de los letreros, ya que frecuentemente una buena cartelera es perjudicada por el uso de las letras mal elaboradas.

Por otro lado, los docentes deben organizar el trabajo grupal en la planificación y confección de la cartelera, manteniendo un calendario para renovar o cambiar la información de la cartelera. Una información presentada por mucho tiempo, dejará de interesar a los espectadores y lectores. En el caso educativo, se puede elaborar una cartelera en la que se recoja las fechas o datos más importantes de cada mes.

En otro contexto, durante su montaje deben adherirse los materiales que se utilicen con firmeza para que no se deteriore durante el tiempo de su exposición. Para fijar o adherir el material en la cartelera, se deben usar alfileres con cabeza de color, chinches esmaltados, tirro, engrapadoras, silicón, entre otros. Es recomendable, simplificar los elementos de la cartelera y estructurarlos en torno al mensaje; aprovechando la superficie para que la composición del mensaje sea armónica y equilibrada.

La Creatividad en Educación

La palabra “creatividad”, señala González (2009), abarca una amplia gama de destrezas y competencias diferentes y debe abarcar el cambio de conceptos y percepciones. Es un tema del que casi todos alguna vez hablan,

pero del que muy pocos se involucran en serio con ella. Hablar de creatividad, no significa ejercerla, por lo que decir que se tiene una empresa creativa, no significa que sea del todo cierto. Generalmente no hay empresas creativas, hay solo algunas personas creativas dentro de las organizaciones.

En ese sentido, Penagos (2002) define la creatividad como algo nuevo y útil y considera el contexto, a la persona y a las diferentes maneras de ejercerla, de allí que señale que “la creatividad es la generación de productos, cogniciones, y/o conductas relevantes para una situación de destreza o conocimiento insuficiente, en la cual el individuo desarrolla sus potencialidades” (p. 37) . En el desarrollo de las potencialidades humanas, la inteligencia, la creatividad y el talento, constituyen uno de los grandes problemas globales relacionados con la educación del hombre.

Por otro lado, Ortiz (2004) señala que en la actualidad nadie cuestiona la necesidad de lograr una formación técnica, tecnológica y profesional propiciadora del desarrollo de la creatividad, sin embargo, aún es insuficiente la preparación que tienen algunos profesores de especialidades técnicas para que puedan realizar transformaciones en el proceso pedagógico profesional de dichas especialidades.

En el mundo existen muy variadas e interesantes experiencias pedagógicas encaminadas a la estimulación y desarrollo de la creatividad. En esa dirección De Bono (2002), aportó una metodología para el desarrollo del pensamiento, la cual contempla como elementos imprescindibles: “La libertad de expresión, la ausencia de inhibiciones, el evitar juicios críticos valorativos y estimular nuevas ideas durante el proceso creativo” (p. 231).

En ese contexto, este autor aporta un conjunto de técnicas que constituyen valiosos instrumentos para propiciar el desarrollo de la creatividad: Considerar Todos los Factores (CTF). Positivo, Negativo e Interesante (PNI). Otros Puntos de Vista (OPV). Consecuencias y Secuelas (CS). Posibilidades y Oportunidades (PO). Prioridades Básicas (PB). Propósitos, Metas y Objetivos (PMO). Alternativas, Posibilidades y Opciones (APO).

Estas herramientas, según González (2009) movilizan el razonamiento y conducen a la realización de operaciones lógicas y a la utilización de procedimientos para el análisis, la síntesis, la generalización y toma de decisiones; por lo que serían más útiles si se pudieran utilizar en procesos que además de entrenar las habilidades intelectuales, consoliden los conocimientos técnicos y desarrollen las habilidades generalizadoras.

Enfoques de la creatividad

Según Ortiz (2004), muchos han sido los enfoques desde los cuales se ha realizado el estudio de la creatividad y muchas investigaciones coinciden en considerar que la creatividad en función de: la persona, el proceso, las condiciones (contexto social), el producto, y/o la conjugación e integración de estos aspectos. Los que hacen hincapié en la persona están dirigidos a poner de manifiesto cuáles características de la personalidad favorecen la creatividad, en este sentido se orientan los estudios hacia las características del individuo creativo.

Los que enfatizan en el estudio de los procesos, señala el autor, van encaminados a explicar de qué forma transcurre la actividad de creación y qué elementos y etapas forman parte de ésta; analizan la manera como los

seres humanos construyen su referente y establecen la categoría ontológica de los productos de los procesos. En este sentido se orientan los estudios a los escenarios y ambientes en los que se desarrolla el acto creativo y a los pasos que se utilizan para la generación y producción.

Por otro lado, de acuerdo con Ortiz (2004), están también los que subrayan el papel del contexto social o las condiciones que favorecen u obstaculizan la creación; aquí sobresalen los estudios sobre el sujeto y el grupo en función de sus relaciones con la actividad creadora. Un cuarto tipo de trabajo analiza la creatividad a partir de las especificidades del producto creativo en la diferenciación de niveles en la producción creativa o por la determinación del fruto o resultado creativo.

Asimismo, señala Ortiz (2004), la creatividad también puede ser estudiada desde su naturaleza: creatividad científica referida a los aportes de las ciencias, creatividad artística a las propuestas y desarrollos en el campo de las artes, creatividad cotidiana a la construcción nueva y significativa en los actos cotidianos, en el hábitat, el trabajo, la educación y la recreación, de allí que se subrayen uno u otro aspecto de los anteriormente mencionados, intentando explicar la creatividad en función de la integración de algunos de estos elementos.

Teorías sobre la Naturaleza de la Creatividad

El proceso de la creatividad ha sido interés de estudio a lo largo de los años y diversas teorías han sido planteadas con la intención de dar explicación a su naturaleza, las cuales, según Ayala (2003), pueden sintetizarse en cinco bloques teóricos principales: La psicoanalítica, la Perceptual, la humanista, la factorial y la neuropsicofisiológica.

La teoría psicoanalítica: con esta teoría, el acto creativo tendría lugar en el “inconsciente colectivo” (información contenida de las generaciones precedentes), denominado arquetipo por los clásicos como Freud, o denominado "preconsciente" por psicoanalistas contemporáneos como Kubie y Flach, a través del proceso regresivo, producto de la manifestación de las necesidades del instinto y el consiguiente proceso de libre asociación simbólica.

Este proceso es denominado distribución de energía y constituye el factor dinámico del acto creador. Esta teoría presenta muchas limitaciones, en primer lugar, su explicación carece de las suficientes pruebas empíricas en la consistencia de sus proposiciones, no toma en cuenta las condiciones exteriores o del medio. Carece de una amplia perspectiva a la hora de explicar la variación del fenómeno de la creatividad en condiciones distintas y entre sus principales limitaciones, carece del encuentro e interacción con el mundo exterior.

La teoría perceptual: está complementada con la teoría asociacionista. De acuerdo con Ayala (2003), esta teoría postula que la creatividad es sinónimo de pensamiento productivo y solución de problemas. El pensamiento productivo se manifiesta ante la necesidad producida por un estímulo, que genera una insatisfacción o inestabilidad en la conciencia, la cual, una vez satisfecha, adecua y reestructura su campo perceptual ampliándolo, posibilitándole generar nuevas relaciones y asociaciones, denominándose entonces percepción positiva.

La percepción negativa se da cuando no se satisface la necesidad generándose entonces un campo perceptual rígido y cerrado. La percepción positiva requiere de la voluntad activa de la persona, intrepidez, sinceridad, capacidad de ajuste (percepción libre, abierta a la experiencia, aceptación

propia y de los demás, identificación con los semejantes, entre otros,). La dinamicidad y la originalidad se produce en el momento del proceso asociacionista, generándose alternativas en abanico de carácter imprevisto. Los principales representantes de esta teoría, según el citado autor, son Wetheimer, Khler, Mednick y Koestler.

La teoría humanista: El gran aporte de esta teoría, señala el autor antes mencionado, constituye el estudio de la creatividad a partir de la personalidad del sujeto creador. Es decir, desde un enfoque personológico. Personalidad creativa es sinónimo de personalidad integrada. El acto creativo se produce por la motivación, asimilación consciente y el esfuerzo dirigido hacia un determinado problema, de forma que luego se internalice al subconsciente para producirse una lucha interna a este nivel, del cual surge el “insight” o intuición y surge algo nuevo.

Este proceso comienza con el contacto del individuo con la realidad, a través de la implicación y el compromiso, manifestándose en la realización de lo nuevo, para la satisfacción de necesidades individuales, realizándose de una manera estimulante y gratificante, por lo que la persona se inmersa en la realidad producto de la felicidad experimentada en la creación, luego esta creatividad es la pasión del ser humano adulto que, al encontrarse con el mundo de un modo tan intenso, trata de intensificarlo más todavía y no halla otro camino que el de la creación. Según Ayala (2003), los principales representantes de esta teoría son A. Maslow, C. Rogers y R. May.

La teoría Factorial: Bajo esta teoría se expone el proceso creativo a partir de factores intelectuales y varios rasgos de la personalidad, tanto desde ópticas teóricas como experimentales. En el caso de los factores intelectuales, según Ayala (2003), el máximo representante es Guilford con

su teoría del pensamiento divergente, cuyo encuadre generaría, en complementación con el pensamiento convergente operaciones relacionadas, con la fluidez de ideas, asociación, expresión, flexibilidad, originalidad y elaboración semántica.

La teoría Neuropsicofisiológica: Esta teoría le da a la concepción de la creatividad un enfoque biológico. El acto y proceso creativo e intelectual, señala Ayala (2003) tiene lugar a través de las aferencias sensoriales del cerebro y de su estimulación y activación, la cual depende sobre todo de los enlaces sinápticos creados a través de las experiencias percibidas e interiorizadas. Los órganos de los sentidos, a partir de los estímulos del medio, son capaces de activar toda la corteza cerebral por medio de los procesos asociativos y mnémicos, a través de los nuevos acoplamientos estructurales que producirá la integración de esta información con la finalidad particular y específica del individuo, lo que convierte, por tanto, a los sentidos, en puertas a través de las cuales las personas transfieren el mundo físico exterior al interior.

Indicadores de la creatividad

En otro contexto, Ortiz (2004) señala que las diversas teorías que tratan de explicar el proceso creativo, desde sus respectivos principios filosóficos y sus diversas concepciones acerca de la naturaleza de la creatividad, han permitido determinar a nivel general los factores más determinantes de la creatividad, y a través de ello, identificar los indicadores más característicos y usuales a la hora de valorar al individuo creativo. De allí que, desde el punto de vista fenomenológico, se puedan distinguir las diferentes etapas de la creatividad:

Etapa de percepción (Inquietud ante el problema): En la que se busca que los sujetos perciban los problemas y aumenten su información respecto a éstos. En ese sentido, Penagos (2002) señala que percibir algo como problema es el resultado de la inquietud intelectual, de la curiosidad, de hábitos de reflexión, de percibir más allá de la apariencia. El que no tiene preguntas no encuentra respuestas. De allí que en esta etapa se manifiesta la sensibilidad frente a los problemas del entorno e interés por su identificación, así como interés por interactuar con la realidad y aportar a su comprensión y mejoramiento.

Etapa de formulación (Preparación): En esta se define y expresa claramente el problema por lo que implica tener la habilidad para apreciar la realidad como objeto de estudio y de transformarla, utilizando la mayoría de sus sentidos, para recopilar la información necesaria, explorando, organizando y sintetizando la información disponible y la que le suministra directamente el medio. Asimismo, requiere de la habilidad para la identificación creativa de problemas y visualizar una manera creativa para resolverlo.

Etapa de Hallazgo (Incubación): A esta etapa, señala Penagos (2002), se le conoce también como digestión inconsciente de las ideas y aunque es de calma aparente, en realidad dentro de la mente se están gestando ideas. En ella, se pretende encontrar la mayor cantidad de alternativas de solución mostrando motivación y habilidad especial para la búsqueda, así como la formulación de Ideas y soluciones creativas, relacionando los conceptos técnicos aprendidos con problemas reales de la vida profesional. Asimismo, implica tener espíritu crítico y de indagación para descubrir contradicciones en la información que analiza y para identificar diversas variantes y posibilidades de solución a problemas que se le presentan.

Etapa de evaluación (visión e iluminación): Se relaciona, según el mencionado autor, con la convergencia hacia la solución más adecuada, evaluando las alternativas a la luz de los diferentes criterios; mostrando capacidad para el manejo y aplicación de herramientas y procedimientos que permitan la selección de ideas y productos creativos. Asimismo, implica la disciplina para indagar y profundizar por cuenta propia los temas de los cursos y aquellos que despierten su mayor interés; así como la capacidad de expresar sus ideas de manera libre y espontánea, con seguridad y confianza.

Etapa de realización (Producción, verificación y distanciamiento): Es la etapa de puesta en marcha de la alternativa de solución, que ha sido concebida como la más adecuada para la solución del problema. En ese sentido, Penagos (2002) señala que implica habilidades en el manejo y aplicación de herramientas y procedimientos reconocidos como de alto nivel para la selección, desarrollo e implementación de ideas y productos creativos; así como para el manejo de herramientas para la recopilación y procesamiento de la información obtenida.

Etapa de comunicación: La esencia de la creatividad, señala Penagos (2002), es el elemento de novedad y lo valioso, ambos contribuyen con los objetos creativos, sin embargo, el resultado de la creatividad pide ser visto y reconocido para validarse a sí mismo, ante los demás y por tanto ante su creador. También se podría llamar de publicación. Esta comunicación se completa con la retroalimentación. Implica habilidades para el manejo de equipos y habilidades comunicativas para la redacción y la expresión oral que faciliten comunicar en lenguaje apropiado las ideas.

Etapa de validación: Es la etapa en que se evalúa los resultados aceptando los errores y críticas constructivas, como parte del proceso

creativo. Según Penagos (2002) implica ser tolerante ante el posible fracaso de una idea y asumirlo como punto de partida para un nuevo inicio; tener espíritu autocrítico y reflexivo como cualidades necesarias para una adecuada asimilación acerca de las razones por las cuales una idea o producto tuvo o no éxito. Asimismo, requiere de la perseverancia como principal condición para vencer los obstáculos enfrentados y tenacidad para alcanzar los objetivos propuestos, replanteando las ideas creativamente hasta que sea necesario.

La consecución de estas etapas en el proceso creativo, señala Ortiz (2004) es de carácter discontinuo y es tomada en consideración en alguna medida, en las otras concepciones de la creatividad. De allí que las características del proceso de creación y sus particularidades ha generado dos aproximaciones en el estudio de la creatividad: la aproximación cognitiva y la psicométrica. La primera centra su estudio en las estructuras cognitivas que sustentan el acto creador y la segunda en algunas características particulares de las personas creadoras o los rasgos personológicos, identificadas especialmente a través de pruebas o test.

En uno u otro caso, señala Ortiz (2004), con relativas diferencias, se consideran como indicadores creativos a los siguientes:

Originalidad, que es la aptitud o disposición para producir de forma poco usual, respuestas remotas, raras y, en definitiva, novedosas. Tiene cuatro cualidades: novedad, impredecibilidad, unicidad y sorpresa.

Fluidez, se refiere a la cantidad y calidad de productos elaborados a partir de concepciones identificadas en categorías diferentes.

Flexibilidad, referida a la capacidad de percepción y la producción de contenidos, pudiendo ser espontánea o de adaptación.

Elaboración, aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar, profundizar y embellecer las ideas.

Redefinición, capacidad de reestructuración y reconstrucción a partir de información conocida, con el objeto de transformar un fenómeno concreto de la realidad.

Inventiva, capacidad de producir modelos innovadores y constructivos, especialmente de valor social. Novedad y eficacia constituyen los indicadores precisos de la inventiva.

Análisis, capacidad para manejar las invariantes funcionales asociados a esta característica, tales como: determinación de los límites del objeto, criterios de descomposición del todo, determinar las partes del todo y estudiar cada parte delimitada.

Síntesis, capacidad para comparar las partes entre sí (rasgos comunes y diferencias), descubrir nexos entre las partes (causales de condicionalidad, de coexistencia, etc.) y de elaborar conclusiones cerca de la integralidad del todo.

Sensibilidad ante los problemas, Capacidad de las personas para descubrir diferencias, dificultades y situaciones problemáticas ante fenómenos y circunstancias comunes.

Por otro lado, De Bono (2002) señala que a los diferentes indicadores de la creatividad, se suma el aporte de la concepción de la creatividad como producto, que considera como indicadores: Calidad del producto creado, Utilidad social del producto creado. Factibilidad del producto creado para su difusión y/o aplicación, etc.

Sin embargo, estos indicadores quedarían inconclusos si no se consideran los propuestos a partir de la concepción integral de la personalidad, la cual considera que para el estudio de la creatividad se deben considerar, entre otros, los siguientes indicadores: Motivación,

Capacidades cognitivas diversas, especialmente las del tipo creador, Autodeterminación, Autovaloración adecuada y seguridad, Cuestionamiento, reflexión y elaboración personalizadas; Capacidad para estructurar el campo de acción y tomar decisiones; Capacidad para plantearse metas y proyectos; Capacidad volitiva para la orientan intencional del comportamiento; Flexibilidad y Audacia

Asimismo, Ortiz (2004) se refiere a las dimensiones de la creatividad, señalando que desde el ámbito educativo, se ha planteado la necesaria interacción de las diferentes dimensiones que conforman el proceso de desarrollo humano orientado a la construcción y desarrollo del ser en sus semejantes. Estas dimensiones constituyen un todo integral y dinámico, en el cual la creatividad es una de las de mayor significación, actuando además de su papel transformativo y productivo, como un factor de cohesión, dinamizador y proyectivo en la búsqueda de una sólida construcción humana y social. Estas dimensiones son:

Axiológica: Es esencial comprender los valores y las aspiraciones que motivan al ser humano a crearlos, sin los cuales un objeto queda desvinculado de su contexto y no se le puede atribuir su verdadero significado. Lo tangible sólo se puede interpretar mediante lo intangible. Aquí se tiene en cuenta el conocimiento, la comprensión y la autonomía. Ser, saber y conocimiento profesional.

Afectiva: Consagración e identificación.

Cognitiva: Funcionalidad, habilidad de pensamiento.

Laboral: Elaboración, producción y transformación.

Lúdica: Disfrute, posibilidad y juego.

Participativa: Dirección y participación. Alimentar la creatividad colectiva también significa hallar la forma de ayudar a que los estudiantes creen formas nuevas y mejores de convivir, estudiar y trabajar juntos.

Comunicativa: Controversia, diálogo, argumentación y comprensión.

La creatividad, refiere Ortiz (2004), también se manifiesta en la cultura de la vida cotidiana, en la variedad, diversidad y heterogeneidad de las instituciones, en las pautas de interacción y actividades destinadas a satisfacer los intereses sociales. En el medio urbano, la mezcla de modos de vida y de trabajo, y formas de expresión tiene un gran potencial de creación e innovación, lo mismo que de conflicto. Por lo tanto, apoyar formas y expresiones técnicas nuevas, emergentes y experimentales es invertir en desarrollo humano, económico y social.

La Educación Artística en la construcción de saberes

La Educación Artística ha sido entendida como el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio.

Uno de los propósitos de la Educación Artística es educar visualmente, lo que significaría la alfabetización visual en cuanto a la interpretación de las obras de artes, la enseñanza de técnicas artísticas, la edición de imágenes digitales, el fortalecimiento de procesos creativos, la profundización de la sensibilidad, valoración de la historia a través de las Artes Plásticas, donde las personas sean capaces de interpretar correctamente un mensaje además de elaborarlo por medio del lenguaje plástico visual, conociendo el uso de la forma, volumen, espacio, tamaño e los objetos, el poder comunicativo del color, entre otros aspectos.

El lenguaje visual ha permitido al individuo comunicarse con su entorno desde niño. Sin embargo en algunas escuelas no se le ha dado la importancia que se merece como medio de comunicación visual. Al respecto, Ros e Iannone (2007) afirman que la Educación Artística sigue ocupando un lugar periférico en los diseños curriculares de formación docente en relación con otras áreas consideradas centrales, a pesar de la visualización despectiva de la sociedad al considerarla como un espacio dedicado al ocio, al entretenimiento, o a la libre expresión de emociones y sensaciones.

Es allí cuando se desvaloriza la importancia de la educación artística como asignatura y la importancia de su estudio para el conocimiento e interpretación de los elementos artísticos correspondientes al patrimonio cultural. Por lo que, de acuerdo a Ros e Iannone (2007), se hace indispensable modernizar los programas existentes en artes aisladas, creando nuevos programas de Licenciatura en Educación Artística que se ajusten a los requerimientos reales de ésta asignatura.

La Educación Artística como pilar fundamental dentro de la formación del ser humano, tiene un papel substancial. Por tanto, debe prestarse atención a una circunstancia vital de la contemporaneidad. La actuación del profesional docente en lograr que los alumnos desarrollen la capacidad de autoanálisis, expresión y de síntesis con la posibilidad de vivir nuevas experiencias y maneras de divertirse a través del arte, haciendo que esta capacidad humana se haga consciente en el individuo para manifestarse plenamente al intervenir y observar su contexto en pro de reproducir cosas y/o ideas, manipular formas a través de ideas innovadoras; hacia una aproximación de su propia cultura.

El docente de educación artística debe aproximar a los alumnos al estudio de los artistas y perfeccionarlos en el conocimiento de materiales, novedosas técnicas y procedimientos que se están poniendo en práctica en estos tiempos, pretendiendo de esta forma poder alcanzar un potencial de creadores de obras identificadas de esta y otras épocas.

En otro contexto, Terigi (2006) señala que el alcance de los contenidos y propósitos de la educación artística para el desarrollo humano, se relacionan con los diversos modos del pensamiento, el manejo emocional social y la apropiación-reinvención creativa del mundo, proponiendo la integración real, es decir, la experiencia con las artes como disciplinas integradas.

En ese sentido, señala Terigi (2006) la educación artística tiene una importancia fundamental en la educación secundaria, como instancia para la profundización en el desarrollo de capacidades de producción y de análisis crítico, comprometiendo fuertemente la comprensión de las diversas formas de comunicación y expresión de las manifestaciones artísticas contemporáneas entre las cuales intervienen las nuevas tecnologías. De tal

manera que, más allá de los cuatro lenguajes básicos que componen el área, reviste especial significación el abordaje de los lenguajes audiovisual y multimedial.

La relación de los adolescentes con su contexto constituye uno de los aspectos fundamentales en el desarrollo de capacidades de análisis y reflexión crítica. El enfoque de los lenguajes que componen el área deberá conferir particular importancia a las culturas juveniles, a los vínculos entre los alumnos, tanto los que se producen en el aula y en los grupos de pertenencia hasta los entornos locales, regionales o globales.

Si bien los desarrollos del área en el nivel propenden a la construcción de saberes y capacidades vinculadas a los lenguajes artísticos, estos no limitan su influencia al propio campo disciplinar, sino que intervienen en la educación general y en la formación ciudadana que la Educación Secundaria propone como uno de sus fines.

Bases Pedagógicas de la Educación Artística

El desarrollo, los avances y la investigación en el campo de la educación artística no son equiparables a los de otros campos de la educación, sobre todo en lo que se refiere a los aspectos de orden didáctico; sin embargo, es posible citar algunas tesis y argumentos de autores representativos de las principales corrientes que delinear el debate contemporáneo de la educación artística, como las tendencias: Cognitiva, Expresiva y Posmoderna.

Tendencia Cognitiva

La aparición de la educación artística en diversos programas educativos puede considerarse como un logro en sí mismo, principalmente si consideramos que en el campo de la educación se ve al arte desde una posición marginal. Aun en nuestra época no es posible afirmar que esta percepción haya sido superada totalmente, pues el arte sigue siendo considerado por algunos, y no una minoría, como el terreno de la intuición, la emotividad y el talento innato, sin que haya sido aceptada por completo la compleja red de procesos intelectuales que implica su realización y apreciación.

No obstante, han sido los mismos científicos de la cognición quienes han brindado argumentos para debatir dichas posturas, favoreciendo así que varios sistemas educativos asuman una actitud receptiva hacia el arte. Entre estos estudiosos se pueden mencionar, en especial, a Rudolf Arnheim, Elliot W. Eisner y Howard Gardner, quienes a pesar de no compartir una misma línea de pensamiento, han aportado teorías de gran relevancia que a su vez sirven de inspiración a algunos modelos educativos.

Arnheim (1989) sitúa la percepción y la creación artística en el centro del proceso educativo. Entre las ideas más relevantes, por su repercusión en la teoría educativa y en la práctica en el aula, destaca la de que interpretación y significado conforman un aspecto indivisible de la visión, y que el proceso educativo puede frustrar o potenciar estas habilidades humanas, sin dejar de lado el hecho de que, en la raíz del conocimiento, hay un mundo sensible que se experimenta. Cabe resaltar que la percepción se concibe como un hecho cognitivo, por lo cual los sentidos tienen en este proceso un papel

crucial, de ahí que propiciar el uso inteligente de los mismos, debería ser un compromiso educativo.

Para Arnheim (ob.cit), la percepción colabora en el desarrollo de procesos como: discriminación, análisis, argumentación y pensamiento crítico. En ese sentido, la percepción es construcción, inteligencia y proceso dinámico, así que el acto de “ver” es una función de la inteligencia, de ahí que la percepción y creación del arte sean consideradas agentes primarios en el desarrollo de la mente. Estos procesos son particularmente relevantes en el contexto escolar. De hecho, el enfoque que en la actualidad se propone para el trabajo con la educación artística, recupera la importancia de la percepción tanto en los procesos de cognición como en los de creación y apreciación artísticas.

En ese sentido, la percepción se concibe no sólo como un mecanismo sensorial, sino también como un proceso influido por la cultura, mediante el cual se construyen concepciones, creencias, valores y conductas que son indispensables en la conformación de estructuras de pensamiento.

Entre otros aspectos, lo que se busca con la inclusión de las artes en la escuela es ampliar la capacidad de percibir las cosas, de identificar sus significados culturales, personales y sociales, de reflexionar entorno de éstos, de comparar y sacar conclusiones. En resumen, la percepción, como habilidad que debe desarrollarse en las artes, tiene relevancia para la escuela porque constituye una manera de explorar y conocer al mundo, porque detona procesos mentales como la clasificación y el análisis, a la vez que favorece el desarrollo del pensamiento crítico.

Por otro lado, Eisner (1995) aborda el arte como un factor que estructura la mente. Su pensamiento analiza las tradiciones que hasta ese momento habían dominado la enseñanza del arte, y las clasifica en dos grupos principales: el contextualista y el esencialista. Al primero pertenecen aquellos que ven al arte como un medio para dar respuesta a necesidades sociales concretas; mientras que al segundo grupo se adscriben quienes enfatizan el valor del arte como campo de conocimiento independiente. En definitiva, el autor se sitúa en este último, al que ha dado un soporte teórico y pedagógico fundamental, constituyéndose en referencia obligada de cualquier historia de la educación artística contemporánea.

Asimismo, Eisner (1995) expone la suma de varias décadas de estudio acerca del tipo peculiar de pensamiento que la práctica artística hace posible y de las implicaciones que esto tiene en la educación, desde una doble perspectiva: pedagógica y filosófica. En su opinión, el pensamiento artístico tiene una naturaleza singular: es dinámico, relacional, constructivo y poético, y constituye una manera peculiar de concebir la realidad, que va más allá de los significados unívocos y se abre a la interpretación simbólica.

Otra visión sobre la enseñanza de la Educación Artística, la ofrece Howard Gardner (1990), reconocido como autor de la teoría sobre las “inteligencias múltiples” y su nueva concepción de la inteligencia, quien se ha dedicado al estudio de los procesos cognitivos superiores y del papel de la creatividad en el arte, basándose en la psicología del desarrollo y en la psicología cognitiva. Con el Proyecto Zero, en Harvard, desarrolló un enfoque curricular y de evaluación del campo de las artes que le ha servido para ampliar el conocimiento de este campo y, en consecuencia, para influir en su didáctica.

En ese sentido, para este autor (ob. cit.) no hay una sino varias inteligencias, que consisten en un conjunto de habilidades, talentos y capacidades mentales que determinan la competencia cognitiva del hombre. Asimismo, estas inteligencias implican la habilidad necesaria para resolver problemas y elaborar productos relevantes en un contexto determinado. El autor determina siete inteligencias: musical, cinético-corporal, lógico-matemática, lingüística, espacial, interpersonal e intrapersonal; afirmando que el reto de la educación artística consiste en relacionar de forma eficaz los valores de la cultura, los medios para la enseñanza y la evaluación de las artes, con los perfiles individuales y de desarrollo de los estudiantes.

Tendencia Expresiva

Los principales representantes de la corriente expresiva son Herbert Read y Viktor Lowenfeld. Read (1993) concibe al arte como un proceso que libera al espíritu y ofrece una salida constructiva y positiva para la expresión de ideas y sentimientos. El autor sostiene que el arte es producto de la espontaneidad, la creatividad y el talento individual. Su punto de partida es la sensibilidad estética (que incluye todos los modos de expresión individual: literaria, poética, visual, plástica, musical, cinética y constructiva), y su finalidad desarrollar una personalidad integrada que permita al individuo moverse con libertad, independencia y solidaridad.

Por su parte, Lowenfeld (1991) destaca la importancia de que el niño adquiera libertad para expresarse; retoma la teoría del desarrollo psicogenético de Jean Piaget y realiza el primer intento por traducir estos principios al campo del arte. Además, concibe la estética como un medio de organización del pensamiento, de los sentimientos y de las percepciones, y como una forma de expresión que permite comunicar a otros esos mismos

pensamientos y sentimientos, de tal modo que “el niño dibuja su experiencia subjetiva, lo que es relevante para él en el momento en que dibuja, lo que en ese momento está en su mente en forma activa”.

Esta teoría tuvo un eco importante entre los educadores en los años 70, ya que permitía a cualquier profesor no especializado en arte comprender el desarrollo estético de sus alumnos. La crítica principal a este enfoque radica en que nunca se puede estar seguro de qué y cómo se aprende, debido a que para Read (1983), el arte más que enseñarse y aprenderse, se capta. Desde este planteamiento, el papel del docente se reduce a acompañar al niño, procurando no interferir en su proceso creativo.

Ello implica privilegiar de manera importante la “expresión”, entendida como la acción inmediata, lo efímero y espontáneo de la creación artística. Otro punto que se debe comentar es que, desde esta corriente, se minimizan aspectos más formales de la enseñanza y el aprendizaje artístico, como la claridad de propósitos, la intencionalidad didáctica de las actividades y los procesos sistemáticos de la práctica con las artes.

Teorías que fundamentan el estudio

A lo largo de la historia, diversas teorías han tratado de explicar cómo los individuos aprenden y acceden al conocimiento; definiendo el aprendizaje como un proceso activo, constructivo, continuo y reflexivo, ya que al aprender se realizan actividades mentales donde se procesan ideas e informaciones, para tener respuestas constructivas. Su objeto de estudio se ha centrado en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

En ese sentido, John B. Watson (1878-1958) inició la corriente conductista de la psicología que defiende el empleo de procedimientos estrictamente experimentales para estudiar el comportamiento observable (la conducta), considerando el entorno como un conjunto de estímulos-respuesta.

Uno de sus defensores, Ivan Pávlov (1849-1936) en su Teoría del Condicionamiento Clásico, explica cómo los estímulos simultáneos llegan a evocar respuestas semejantes, aunque tal respuesta fuera evocada en principio sólo por uno de ellos. Por su parte, Burrhus F. Skinner (1904-1990) en su Teoría del Condicionamiento Instrumental u Operante describe cómo los refuerzos forman y mantienen un comportamiento determinado.

Por su parte, Albert Bandura (1925-) señala las condiciones en que se aprende a imitar modelos; mientras la Teoría Psicogenética de Jean Piaget (1896-1980) aborda la forma en que los sujetos construyen el conocimiento teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo y Lev Vygotsky (1896-1934) plantea la teoría constructivista, la cual explica que el ser humano es capaz de construir su aprendizaje de acuerdo a la interacción con su medio socio-cultural y con las personas que la integran, siendo estos los principales ejes de construcción de aprendizajes significativos.

En otro contexto, el constructivismo puede decirse que es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores.

De allí que, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, que se realiza con conocimientos previos que la persona ya posee, o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea. Esta construcción que se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende sobre todo de dos aspectos: de la representación inicial que se tiene de la nueva información y de la actividad externa o interna que se desarrolla al respecto.

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza se organiza en torno a tres ideas fundamentales: primero: el alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea. La importancia prestada a la actividad del alumno no debe interpretarse en el sentido de un acto de descubrimiento o de invención sino en el sentido de que es él quien aprende y, si él no lo hace, nadie, ni siquiera el facilitador, puede hacerlo en su lugar.

Segundo, la actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que ya poseen un grado considerable de elaboración, es decir, que es el resultado de un cierto proceso de construcción a nivel social. Los alumnos construyen o reconstruyen objetos de conocimiento que de hecho están contruidos. Por último, el hecho de que la actividad constructiva del alumno se aplique a unos contenidos de aprendizaje preexistente condiciona el papel que está llamado a desempeñar el facilitador.

En definitiva, todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un nuevo conocimiento. En este proceso no sólo es importante el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino también la posibilidad de construirlo y

adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva.

El modelo constructivista se centra en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, considera que la construcción se produce cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget), al igual que cuando lo realiza en interacción con otros (Vigotsky) y cuando es significativo para el sujeto (Ausubel).

Para Piaget (1995), los principios de la lógica comienzan a desarrollarse antes que el lenguaje y se generan a través de las acciones sensoriales y motrices del bebé en interacción con el medio. El mencionado autor, estableció una serie de estadios sucesivos en el desarrollo de la inteligencia:

Estadio de la inteligencia sensoriomotriz o práctica, de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad. Esta etapa constituye el período del lactante y dura hasta la edad de un año y medio o dos años; es anterior al desarrollo del lenguaje y del pensamiento propiamente dicho.

Estadio de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto. Esta etapa abarca desde los dos a los siete años. En ella nace el pensamiento preoperatorio: el niño puede representar los movimientos sin ejecutarlos; es la época del juego simbólico y del egocentrismo y, a partir de los cuatro años, del pensamiento intuitivo.

Estadio de las operaciones intelectuales concretas, de los

sentimientos morales y sociales de cooperación y del inicio de la lógica. Esta etapa abarca de los siete a los once-doce años.

Estadio de las operaciones intelectuales abstractas, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos (adolescencia).

Definición de Términos Básicos

Aprendizaje Creativo

es una forma de captar o ser sensible a los problemas, de reunir una información válida, de definir las dificultades, de buscar soluciones, de hacer suposiciones, o formular hipótesis sobre las deficiencias, de examinar y reexaminar estas hipótesis, modificándolas y volviéndolas a comprobar, perfeccionándolas y finalmente comunicar resultados.

Arte

Es la actividad y/o producto en los que el ser humano expresa ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos; como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos.

Bidimensional

Una forma es bidimensional cuando sólo presenta dos dimensiones; alto y ancho. Las pinturas, sobre cualquier soporte, son bidimensionales.

Creatividad

es la capacidad innata de todos los ámbitos de la actividad humana, no es imitada, pero si incentivable, involucra interpretaciones y resultados

novedosos, originales, donde están involucrados el conjunto de sistemas sensoriales, afectivos y cognitivo del individuo.

Estrategia Didáctica

Conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica, es decir, que el conjunto de las orientaciones y principios de la enseñanza se realizan a través de actividades interactivas y reflexivas con carácter de intencionalidad, que permitan desarrollar al máximo las potencialidades de la persona, crear situaciones y contextos de interacción para hacer que el sujeto trascienda los conocimientos adquiridos y genere nuevas estructuras mentales.

Recurso Didáctico

Son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

La metodología tiene como propósito darle el rigor científico que añada la debida confiabilidad y validez al proceso de investigación. En ese sentido, Arias (2006), indica que “la metodología del proyecto incluye el tipo de investigación, las técnicas y los instrumentos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación” (p. 110), agregando que el marco metodológico está referido al el “cómo” se realizará el estudio para responder al problema planteado.

En consecuencia, en este capítulo se expone el marco metodológico, definiéndose los aspectos metodológicos que orientarán y regularán el estudio, tales como el tipo y el diseño de investigación, el procedimiento a utilizarse, población y muestra, métodos e instrumento de recolección de datos, así como la confiabilidad de este.

Tipo de Investigación

De acuerdo con las características del problema planteado, el estudio se ubica en la modalidad de proyecto factible, ya que tiene como objetivo, proponer estrategias para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la Educación Artística mediante el uso de la cartelera en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo. En ese sentido, el Manual de Tesis de Grado de Especialización, Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2006), define esta modalidad como “la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de

un modelo operativo para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos”. (p. 21).

Asimismo, la investigación es de nivel descriptivo, ya busca describir el uso de la cartelera como recurso didáctico para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la Educación Artística mediante el uso de la cartelera en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros. Sobre la investigación descriptiva, Arias (2006), el nivel éste se refiere “al grado de profundidad con que se aborda un fenómeno u objeto de estudio” y señala que las investigaciones descriptivas buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. (p. 23).

Diseño de la Investigación

Así mismo, el estudio se desarrolla con un diseño de campo, la cual consiste, según Arias (2006), en “la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar ninguna de las variables, es decir, el investigador obtiene la información sin alterar las condiciones existentes” (p. 31), de allí, su carácter de investigación no experimental. Para los efectos de la presente investigación se tomaron los datos directamente en el ámbito donde se realizó la investigación, es decir, con los docentes de Educación Artística en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros.

Procedimientos de la Investigación

Este estudio se desarrolló como un proyecto factible, el cual de acuerdo con Palella y Martins (2006:107), se aboca a la “investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos”. En atención a éste tipo de investigación, se siguieron tres grandes fases en el estudio, con la finalidad de cumplir con los objetivos involucrados en el mismo.

I Fase. Diagnóstico: Se realizó un diagnóstico de los conocimientos que poseen los docentes sobre el uso de la cartelera como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en la enseñanza de Educación Artística, en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, a través de la aplicación de un cuestionario tipo que se diseñará para tal fin que permita determinar la realidad del fenómeno en estudio.

Fase 2. Análisis de Factibilidad: Una vez realizado el diagnóstico se efectuó el análisis correspondiente a los resultados de la información donde se determinen las debilidades puntuales que tienen los docentes en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo, permitiendo realizar una evaluación de la factibilidad instrumental y económica de diseñar estrategias didácticas que permitan promover la creatividad mediante el uso de la cartelera.

Fase 3. Diseño de la propuesta: Una vez verificada la viabilidad de implementar estrategias para el desarrollo de la creatividad en la enseñanza

de Educación Artística en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, se diseñaron estrategias didácticas que incorporen el uso de la cartelera, a fin de dar solución a la problemática planteada.

Población y Muestra

Una vez determinado el tipo y diseño de la investigación, así como las diferentes fases, se estableció la población. Sobre la población Tamayo y Tamayo (2003) señala que se refiere “a la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio” (p. 176). En el caso particular de esta investigación, la población estuvo representada por los docentes que laboran en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo. Es decir, cuarenta y ocho (48) docentes de la mencionada Unidad Educativa.

En cuanto a la muestra, esta representa una porción representativa de una población cuyas características reproduce de la manera más exacta posible. En ese sentido, Palella y Martins (2006:116) señalan que la muestra “representa un subconjunto de la población accesible y limitado, sobre el que realizamos las mediciones o el experimento con la idea de obtener conclusiones generalizables a la población”. Es decir, no es más que la escogencia de una parte representativa de una población, cuyas características reproduce de la manera más exacta posible.

En el caso de esta investigación, conociéndose el tamaño finito de la población, no se utilizaron técnicas muestrales, optando por una muestra no probabilística, de tipo intencional, en el cual, de acuerdo con Palella y Martins

(2006), “el investigador establece previamente los criterios para seleccionar las unidades de análisis” (p. 124). De allí, que se estableció el criterio de seleccionar a todos los docentes que trabajan en el departamento de Sociales los cuales suman un total de catorce (14) docentes, quienes imparten la asignatura educación artística.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Tomando en cuenta los objetivos definidos para el presente estudio, se utilizaron diversas técnicas e instrumentos que permitieron recolectar la información requerida. De allí, que se utilizó la técnica de la encuesta, la cual Palella y Martins (2006) señalan es

... una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos quienes, en forma anónima, las responden por escrito (p. 135)

En consecuencia, con la intención de recolectar información directamente de los trabajadores seleccionados en la muestra, se utilizó un cuestionario el diseñado con preguntas con una Escala tipo Likert, la cual consiste, según Palella S. y Martins F. (2006:165), “en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a quienes se administran”, especificando sus niveles de acuerdo o desacuerdo. En este caso, se utilizó una escala con alternativas de respuesta (Siempre, Casi siempre, A veces, Casi nunca, Nunca)

Validez y Confiabilidad

La validez de un instrumento es definida por Palella y Martins (2006:172) como “la ausencia de sesgos. Representa la relación entre lo que se mide y aquello que realmente se quiere medir”; señalando que existen varios métodos para garantizar su evidencia: la validez de contenido, de criterio y de constructo.

La validez de contenido, de acuerdo con Palella y Martins (2006:172), “trata de determinar hasta donde los ítems de un instrumento son representativos de las propiedades que se quieren medir”; mientras la validez de constructo, también llamada validez estructural, “implica que los distintos indicadores para elaborar un instrumento, son el producto de una buena operacionalización, es decir, cuando reflejan la definición teórica de la variable que se pretende medir” (p. 172).

En el caso de esta investigación, se verificaron la validez de contenido y de constructo, a través de la técnica del juicio de expertos, la cual según Palella y Martins (2006) consiste en

... entregarle a tres, cinco o siete expertos (siempre números impares) en la materia objeto de estudio, en metodología y/o construcción de instrumentos, una copia del instrumento, acompañada de los objetivos de la investigación y el cuadro de las variables, con la finalidad que evalúen las preguntas bajo un criterio de contenido, redacción y pertinencia, corrigiendo las debilidades que presente el instrumento y brindando sugerencias para su mejora que puedan ser incorporadas antes de su aplicación (p. 173)

En ese sentido, se entregó a estos expertos una tabla de operacionalización de las variables, así como los objetivos y una copia del instrumento diseñado con la finalidad que puedan evaluar el cuestionario en términos de claridad, congruencia, redacción, pertinencia y correspondencia con los objetivos e indicadores de las dimensiones en estudio. (ver anexo A)

En cuanto a la confiabilidad del instrumento, ésta es definida por Palella y Martins (2006) como “la ausencia de error aleatorio en un instrumento de recolección de datos”(p. 176), es decir, expresa el grado de consistencia que existe entre los resultados al aplicar un instrumento en ocasiones diferentes al mismo grupo de sujetos bajo condiciones muy semejantes.

En ese sentido, para medir la confiabilidad se utilizó la técnica del coeficiente Alpha de Cronbach, la cual Palella y Martins (2006) describen como “una técnica que permite establecer el nivel de confiabilidad que es, junto con la validez, un requisito mínimo de un buen instrumento de medición presentando con una escala tipo Likert” (p. 180).

Asimismo, señala Tamayo y Tamayo (2003), esta técnica permite calcular la confiabilidad mediante una sola administración del instrumento, produciendo valores que oscilan entre 0 y 1, que indican la capacidad que tiene el instrumento para repetir los mismos resultados en repetidas aplicaciones del mismo. Según este autor, la ecuación de este coeficiente es:

$$\alpha = \frac{N}{N - 1} * \left[1 - \frac{\sum Si^2}{S_{Total}^2} \right]$$

Donde:

α ≡ Coeficiente Alpha de Cronbach

$\sum Si^2$ = Sumatoria de la varianza de los ítems

S_{total}^2 = Varianza de los puntajes de cada unidad maestra

N = Total de ítems

El resultado para el Coeficiente de Alpha de Cronbach de 0,92, indica que el instrumento tuvo una confiabilidad muy alta, por lo que se puede decir que la información que se recolectó a través del mismo tiene una capacidad muy alta de ser congruente y confiable, según los criterios de decisión de la confiabilidad son presentados por Palella S. y Martins F. (2006:181) mediante el siguiente cuadro:

Cuadro No. 1. Ponderación de la Confiabilidad por Alpha de Cronbach

Rango	Confiabilidad (Dimensión)
0,81 – 1	Muy alta
0,61 – 0,80	Alta
0,41 – 0,60	Media
0,21 – 0,40	Baja
0,0 – 0,20	Muy Baja

Fuente: Palella y Martins (2006).

Técnicas de Análisis e Interpretación de los Resultados

La última etapa del proceso de investigación, de acuerdo con Delgado, Colombo y Orfila (2002), es el análisis y la interpretación de los datos, los cuales deben incluir un conjunto de argumentos tendentes a dilucidar los diferentes aspectos inherentes al alcance de cada uno de los objetivos propuestos. De allí, que los resultados deban ser clasificados y agrupados, dividiéndolos y subdividiéndolos atendiendo a sus características y

posibilidades, para posteriormente reunirlos y establecer la relación que existen entre ellos; tabulándolos para su presentación e interpretación.

En ese sentido, los datos tabulados en sendas tablas, se presentan por medio de cuadros y gráficos, a fin de facilitar su análisis y establecer las relaciones entre las variables y hacer las inferencias, descomponiendo el todo en sus partes. Luego, a través de la aplicación de la lógica deductiva e inductiva y el análisis estadístico, se les dio una interpretación en busca de significados más amplios conexos a los hallazgos de la investigación; intentando aclarar los conceptos y dudas que puedan surgir.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo presenta los datos recogidos para realizar el análisis e interpretación de los resultados que soportan el presente trabajo de investigación, los cuales fueron obtenidos de la aplicación de un cuestionario a los catorce docentes que trabajan en el Departamento de Sociales de la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, estado Carabobo, con la finalidad de indagar sobre el uso de la cartelera como recurso didáctico para el desarrollo de la creatividad.

Los resultados se presentan en tablas, que muestran las frecuencia absolutas y relativas, seguidas por gráficos que permiten visualizar hacia cuál de los extremos de la escala utilizada (Siempre, Casi siempre, A veces, Casi nunca y Nunca) se produjo el mayor número de respuestas, permitiendo observar las tendencias para las diferentes dimensiones. Asimismo, se presentan las interpretaciones e inferencias que pueden realizar los investigadores.

En ese sentido, los ítems se presentan agrupados en función de las dimensiones en estudio para permitir las conclusiones directas por dimensión y no por ítems aislados, facilitando la extracción de las conclusiones posteriores.

TABLA 1

Variable: Uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Recurso didáctico

Indicadores: Apoyo, Motivador del aprendizaje, Información

Ítems: 1.- La cartelera se utiliza como apoyo a alguna actividad didáctica en el aula.

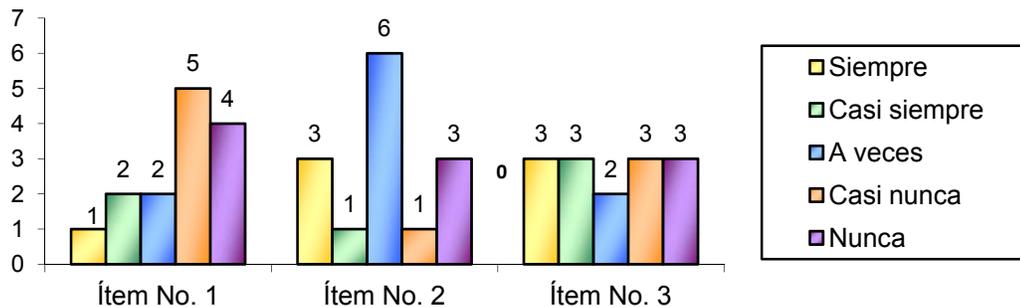
2.- Los contenidos de la cartelera se orientan a motivar el interés de los estudiantes a aprender los contenidos mostrados

3.- La cartelera busca informar sobre las actividades en el desarrollo de los contenidos

	Ítem No. 1		Ítem No. 2		Ítem No. 3	
	F	%	F	%	F	%
Siempre	1	7,14	3	21,43	3	21,43
Casi siempre	2	14,29	1	7,14	3	21,43
A veces	2	14,29	6	42,86	2	14,29
Casi nunca	5	35,71	1	7,14	3	21,43
Nunca	4	28,57	3	21,43	3	21,43

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 1



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 1, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados manifestó que la cartelera casi nunca se utiliza como apoyo a alguna actividad didáctica en el aula. Un 28,57 por ciento respondió que nunca, un 14,29 por ciento dijo

que a veces; otro 14,29 por ciento contestó que casi siempre y el restante 7,14 por ciento dijo que siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que permite inferir que los docentes no utilizan la cartelera como apoyo a una actividad didáctica.

En cuanto al ítem No. 2, un 42,71 por ciento de los docentes encuestados contestó que a veces los contenidos de la cartelera se orientan a motivar el interés de los estudiantes a aprender los contenidos mostrados. Un 21,43 por ciento respondió que siempre, otro 21,43 por ciento indicó que nunca, mientras un 7,14 por ciento manifestó que casi siempre y el otro 7,14 por ciento señaló que casi nunca. La dispersión de las respuestas no permita establecer una tendencia significativa, por lo que se puede inferir que los contenidos en la cartelera a veces se orientan a motivar el aprendizaje de los contenidos que se muestran.

En el ítem No. 3, un 21,43 por ciento indico que la cartelera, siempre busca informar sobre las actividades en el desarrollo de los contenidos, otro 21,43 por ciento manifestó que casi siempre, otro 21,43 por ciento señalo que casi nunca, otro 21,43 por ciento respondió que nunca, mientras el 14,29 por ciento restante contestó que a veces. La dispersión de las respuestas no permite establecer una tendencia respecto al uso de la cartelera como medio informativo respecto a las actividades en el desarrollo los contenidos, ya que se observa una paridad en las respuestas.

TABLA 2

Variable: Uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Recurso didáctico

Indicadores: Guía de aprendizaje, Evaluación, Medio de expresión estudiantil

Ítems: 4.- A través de la cartelera se organizan los aprendizajes que se quieren transmitir ofreciendo nuevos conocimientos.

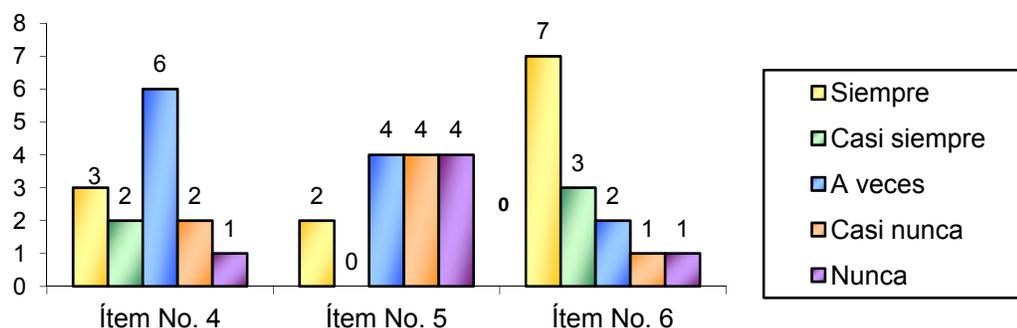
5.- A través de la cartelera, la docente evalúa cuestiones sobre las que quiere que el alumno reflexione.

6.- La cartelera busca ofrecer al estudiante un medio para expresar lo aprendido.

	Ítem No. 4		Ítem No. 5		Ítem No. 6	
	F	%	F	%	F	%
Siempre	3	21,43	2	14,29	7	50,00
Casi siempre	2	14,29	0	0,0	3	21,43
A veces	6	42,86	4	28,57	2	14,29
Casi nunca	2	14,29	4	28,57	1	7,14
Nunca	1	7,14	4	28,57	1	7,14

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 2



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 4, un 42,86 por ciento de los docentes encuestados manifestó que a veces se organizan a través de la cartelera, los aprendizajes

que se quieren transmitir ofreciendo nuevos conocimientos. Un 21,43 por ciento respondió que siempre, un 14,29 por ciento dijo que casi siempre; otro 14,29 por ciento contestó que casi nunca y el restante 7,14 por ciento dijo que nunca. Las respuestas muestran una tendencia que permite inferir que los docentes organizan los aprendizajes que se quieren transmitir a través de la cartelera a manera de ofrecer nuevos conocimientos.

En cuanto al ítem No. 5, un 28,57 por ciento de los docentes encuestados contestó a veces evalúa a través de la cartelera, cuestiones sobre las que quiere que el alumno reflexione. Otro 28,57 por ciento respondió que casi nunca, otro 28,57 por ciento indicó que nunca y el restante 14,29 por ciento señaló que casi siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes no utilizan la cartelera para la evaluación de cuestiones sobre las cuales quiere que el alumno reflexiones.

En el ítem No. 6, un 50,0 por ciento indico que la cartelera, siempre busca ofrecer al estudiante un medio para expresar lo aprendido, un 21,43 por ciento manifestó que casi siempre, un 14,29 por ciento señaló que a veces, un 7,41 por ciento respondió que casi nunca y el otro 7,14 por ciento contestó que nunca. Las respuestas permiten decir que la mayoría de los docentes considera que la cartelera permite a los estudiantes un medio para expresar los conocimientos adquiridos.

Al relacionar las respuestas a los ítems relacionados con el uso de la cartelera como recurso, puede concluirse que los docentes organizan los aprendizajes que se quieren transmitir a través de la cartelera a manera de ofrecer nuevos conocimientos o como medio de motivar el aprendizaje de los contenidos que se muestran. Sin embargo, la cartelera es poco utilizada

como apoyo a una actividad didáctica o para la evaluación de cuestiones sobre las cuales el docente quiere que el alumno reflexione.

Por otro lado, es utilizada como medio para que los estudiantes expresen los conocimientos adquiridos, aunque la información recolectada no permitió extraer conclusiones sobre el uso de la cartelera como medio de informar respecto a las actividades en el desarrollo los contenidos.

En ese sentido, las respuestas relacionados con el uso de la cartelera como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puede decirse que cartelera no tiene un uso muy extenso o amplio entre los docentes de la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, por lo que tal como refiere Roquet (2008) deberán determinar objetivos concretos cuando asigne su elaboración, teniendo en cuenta lo que desea obtener con su uso, bien sea motivar, complementar o enriquecer el proceso enseñanza aprendizaje, además de desarrollar el espíritu de observación, experimentación e investigación del estudiante y de su gusto estético, no solamente decorar e informar.

TABLA 3

Variable: Uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Desarrollo de la creatividad

Indicadores: Preparación, Incubación, Iluminación.

Ítems: 7.- A través de la cartelera. el estudiante muestra habilidades para explorar, organizar y resumir la Información disponible.

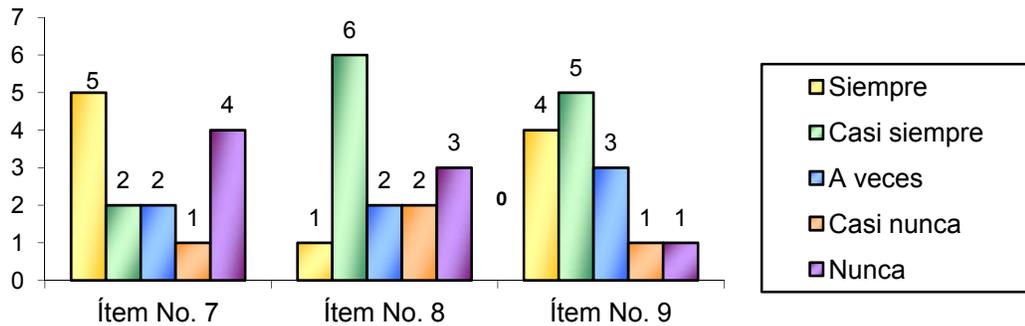
8.- El estudiante muestra un manejo adecuado de distintos métodos para identificar alternativas de solución creativas.

9.- Al organizar la cartelera, se manejan y aplican herramientas y procedimientos que permiten seleccionar ideas creativas.

	Ítem No. 7		Ítem No. 8		Ítem No. 9	
	F	%	F	%	F	%
Siempre	5	35,71	1	7,14	4	28,57
Casi siempre	2	14,29	6	42,86	5	35,71
A veces	2	14,29	2	14,29	3	21,43
Casi nunca	1	7,14	2	14,29	1	7,14
Nunca	4	28,57	3	21,43	1	7,14

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 3



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 7, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados manifestó que a través de la cartelera. el estudiante muestra habilidades para explorar, organizar y resumir la Información disponible. Un 28,47 por ciento

respondió que nunca, un 14,29 por ciento dijo que casi siempre; otro 14,29 por ciento contestó que a veces y el restante 7,14 por ciento dijo que casi nunca. Las respuestas muestran una tendencia que permite inferir que los estudiantes utilizan la cartelera para explorar, organizar y resumir la información disponible, de manera creativa; lo que permite decir que se preparan para ello.

Con relación al ítem No. 8, un 42,86 por ciento de los docentes encuestados contestó que el estudiante casi siempre muestra un manejo adecuado de distintos métodos para identificar alternativas de solución creativas. Un 21,43 por ciento respondió que nunca, un 14,29 por ciento indicó que a veces, otro 14,29 por ciento manifestó que casi nunca y el restante 7,14 por ciento señaló que siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los estudiantes manejan de manera adecuada distintos métodos para identificar alternativas de solución creativas, lo que puede relacionarse con el periodo de incubación de la creatividad.

En el ítem No. 9, un 35,71 por ciento indicó que al organizar la cartelera, casi siempre se manejan y aplican herramientas y procedimientos que permiten seleccionar ideas creativas. Un 28,57 por ciento manifestó que siempre, un 21,43 por ciento señaló que a veces, un 7,41 por ciento respondió que casi nunca y el otro 7,14 por ciento contestó que nunca. Las respuestas permiten decir que la mayoría de los docentes considera que al organizar la cartelera, los estudiantes manejan y aplican herramientas y procedimientos que permiten seleccionar ideas creativas; es decir se orientan hacia la solución más adecuada, evaluando las alternativas a la luz de los diferentes criterios

TABLA 4

Variable: Uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Desarrollo de la creatividad

Indicadores: Verificación, Comunicación, Validación.

Ítems: 10.- El estudiante en su cartelera, muestra habilidades para procesar adecuadamente la información obtenida.

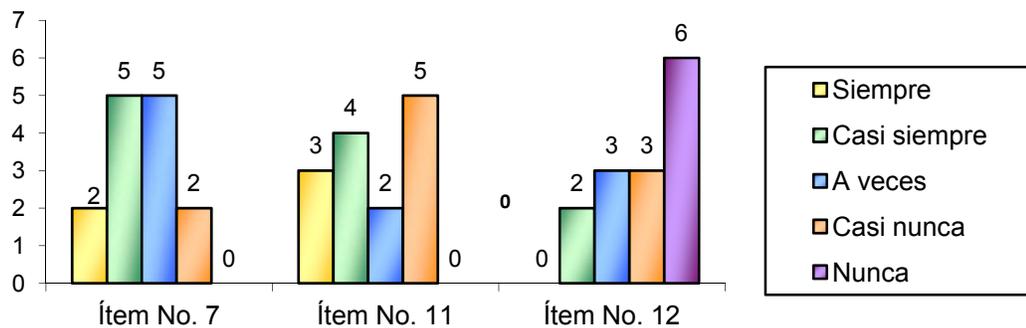
11.- Se manejan de manera apropiada las técnicas para presentar los contenidos en la cartelera.

12.- Los estudiantes muestran espíritu autocrítico y reflexivo sobre las ideas mostradas en su trabajo.

	Ítem No. 10		Ítem No. 11		Ítem No. 12	
	F	%	F	%	F	%
Siempre	2	14,29	3	21,43	0	0,0
Casi siempre	5	35,71	4	28,57	2	14,29
A veces	5	35,71	2	14,29	3	21,43
Casi nunca	2	14,29	5	35,71	3	21,43
Nunca	0	0,0	0	0,0	6	42,86

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 4



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 10, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados manifestó que en su cartelera, el estudiante casi siempre muestra

habilidades para procesar adecuadamente la información obtenida. Otro 35,71 por ciento respondió que a veces, un 14,29 por ciento dijo que siempre y el otro 14,29 por ciento contestó que casi nunca. Las respuestas muestran una tendencia que permite inferir que los estudiantes cuando realizan sus carteleras muestran habilidades para procesar adecuadamente la información obtenida.

Con relación al ítem No. 11, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados contestó que casi nunca se manejan de manera apropiada las técnicas para presentar los contenidos en la cartelera. Un 28,57 por ciento respondió que casi siempre, un 21,43 por ciento indicó que siempre y el restante 14,29 por ciento manifestó que a veces. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que se manejan de manera apropiada las técnicas para presentar los contenidos de la cartelera.

En el ítem No. 12, un 42,86 por ciento de los docentes encuestados indicó que los estudiantes nunca muestran espíritu autocrítico y reflexivo sobre las ideas mostradas en su trabajo. Un 21,43 por ciento manifestó que a veces, otro 21,43 por ciento señaló que casi nunca y el restante 14,29 por ciento respondió que casi siempre. Las respuestas permiten decir que los docentes consideran que los estudiantes no muestran espíritu autocrítico y reflexivo sobre las ideas mostradas en su trabajo.

Al analizar las respuestas a los ítems 7, 8, 9, 10, 11 y 12 relacionados con la dimensión del desarrollo de la creatividad a través del uso de la cartelera, se puede decir que en líneas generales la cartelera permite a los estudiantes desarrollar su creatividad. En ese sentido, las respuestas permiten inferir que los estudiantes utilizan la cartelera para explorar, organizar y resumir la información disponible, de manera creativa; lo que

permite decir que se preparan para ello. Al respecto, Penagos (2002) señala que la etapa de formulación o preparación de la creatividad, implica tener la habilidad para apreciar la realidad como objeto de estudio y de transformarla, utilizando la mayoría de sus sentidos, para recopilar la información necesaria, explorando, organizando y sintetizando la información disponible y la que le suministra directamente el medio.

Por otro lado, los estudiantes manejan de manera adecuada distintos métodos para identificar alternativas de solución creativas, lo que puede relacionarse con el periodo de incubación de la creatividad. Es la etapa de Incubación, en la cual, Penagos (ob. cit.) señala que se pretende encontrar la mayor cantidad de alternativas de solución mostrando motivación y habilidad especial para la búsqueda, así como la formulación de Ideas y soluciones creativas, relacionando los conceptos técnicos aprendidos con problemas reales de la vida profesional.

En cuanto a la etapa de ña iluminación, las respuestas permiten decir que los estudiantes manejan y aplican herramientas y procedimientos que permiten seleccionar ideas creativas, es decir, como refiere el citado autor, se orientan hacia la solución más adecuada, evaluando las alternativas a la luz de los diferentes criterios, mostrando capacidad para el manejo y aplicación de diferentes medios para seleccionar ideas y productos creativos

Asimismo, al considerar el indicador relacionado con la etapa de verificación o realización, los estudiantes, cuando realizan sus carteleras, muestran habilidades para procesar adecuadamente la información obtenida, lo que implica, tal como señala Penagos (ob. cit.) habilidades en el manejo y aplicación de medios y herramientas para la selección, desarrollo e implementación de ideas y productos creativos; así como para la recopilación

y procesamiento de la información obtenida.

También, la dispersión de las respuestas muestra que se manejan de manera apropiada las técnicas para presentar los contenidos de la cartelera, lo cual puede asociarse con la capacidad de comunicar las nuevas ideas; lo cual, señala Penagos (2002), es la esencia de la creatividad, el elemento de novedad, lo valioso. Sin embargo, el resultado de la creatividad pide ser visto y reconocido para validarse a sí mismo, ante los demás y por tanto ante su creador.

Por otro lado, las respuestas permiten decir que los estudiantes no muestran espíritu autocrítico y reflexivo sobre las ideas mostradas en su trabajo. Es lo que Penagos (ob. cit.) denomina como la etapa de la Validación, la cual implica evaluar los resultados aceptando los errores y críticas constructivas, como parte del proceso creativo; además de ser tolerante ante el posible fracaso de una idea y asumirlo como punto de partida para un nuevo inicio.

Al correlacionar las respuestas a los diferentes ítems, puede decirse que los estudiantes muestran habilidades creativas, aunque tienen debilidades para reflexionar sobre los errores de manera autocrítica.

TABLA 5

Variable: Uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Axiológica

Indicadores: Originalidad, Autonomía.

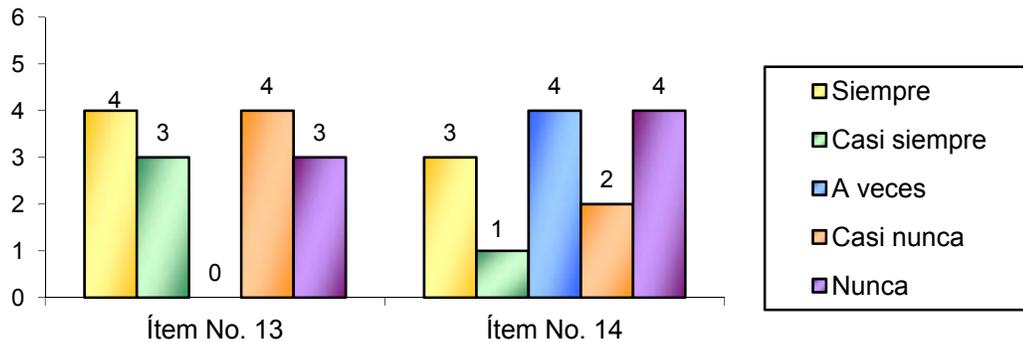
Ítems: 13.- Los docentes incentivan a los estudiantes a presentar ideas originales en el desarrollo de las carteleras.

14.- Se permite a los estudiantes desarrollar sus propias ideas sin la intervención del docente.

	Ítem No. 13		Ítem No. 14	
	F	%	F	%
Siempre	4	28,57	3	21,43
Casi siempre	3	21,43	1	7,14
A veces	0	0,0	4	28,57
Casi nunca	4	28,57	2	14,29
Nunca	3	21,43	4	28,57

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 5



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 13, un 28,57 por ciento de los docentes encuestados manifestó que incentivan a los estudiantes a presentar ideas originales en el desarrollo de las carteleras. Otro 28,57 por ciento respondió que casi nunca,

un 21,43 por ciento dijo que casi siempre y el otro 21,43 por ciento contestó que nunca. Las respuestas muestran una dispersión que no permite establecer una tendencia que indique que los docentes, en general, incentiven a los estudiantes a presentar ideas originales cuando realizan sus carteleras.

Con relación al ítem No. 14, un 28,57 por ciento de los docentes encuestados contestó que a veces se permite a los estudiantes desarrollar sus propias ideas sin su intervención. Otro 28,57 por ciento respondió que nunca, un 21,43 por ciento indicó que siempre, un 14,29 por ciento señaló que casi nunca y el restante 7,14 por ciento manifestó que casi siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes no permiten a los estudiantes realizar sus carteleras sin intervenir en el desarrollo de las mismas.

Al relacionar las respuestas relacionadas con la dimensión axiológica del uso de la cartelera como recurso didáctico se puede decir que si bien los docentes motivan a los estudiantes a ser originales en sus ideas, no les permiten desarrollar su trabajo con autonomía; lo cual disminuye la capacidad del estudiante de ser creativo y presentar una idea novedosa y original.

TABLA 6

Variable: Uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Afectiva

Indicadores: Flexibilidad, Experiencias.

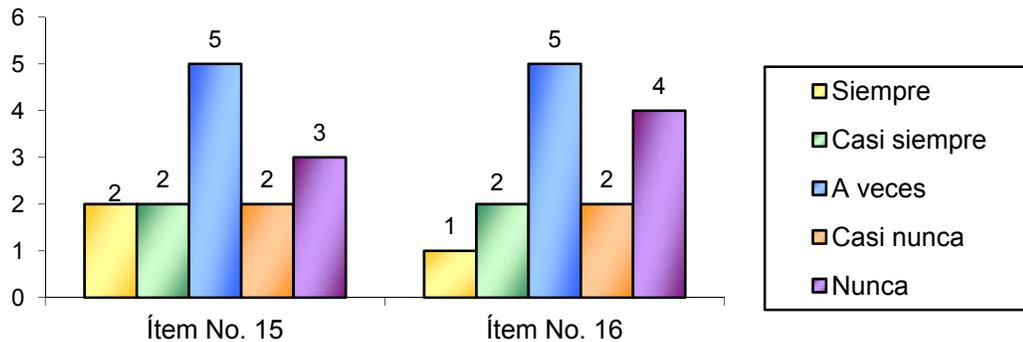
Ítems: 15.- El profesor motiva a sus estudiantes a admitir las ideas de otros en busca de la innovación.

16.- El docente estimula la innovación para elaborar la cartelera partiendo de experiencias anteriores

	Ítem No. 15		Ítem No. 16	
	F	%	F	%
Siempre	2	14,29	1	7,14
Casi siempre	2	14,29	2	14,29
A veces	5	35,71	5	35,71
Casi nunca	2	14,29	2	14,29
Nunca	3	21,43	4	28,57

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 6



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 15, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados manifestó que a veces motiva a sus estudiantes a admitir las ideas de otros en busca de la innovación. Un 21,43 por ciento respondió que nunca, un

14,29 por ciento dijo que siempre, otro 14,29 por ciento señaló que casi siempre y el otro 14,29 por ciento contestó que casi nunca. Las respuestas muestran una dispersión que muestra una ligera tendencia que indica que los docentes poco motivan a sus estudiantes a admitir las ideas de otros en busca de la innovación.

Con relación al ítem No. 16, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados contestó que a veces estimula la innovación para elaborar la cartelera partiendo de experiencias anteriores. Un 28,57 por ciento respondió que nunca, un 14,29 por ciento señaló que casi siempre, otro 14,29 por ciento indicó que casi nunca y el restante 7,14 por ciento contestó que siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes no estimulan a los estudiantes a innovar partiendo de experiencias anteriores en la elaboración de la cartelera.

Al analizar las respuestas obtenidas para la dimensión la dimensión afectiva del uso de la cartelera como recurso didáctico se puede decir que los docentes apelan poco los sentimientos de los estudiantes para motivarlos en la realización de la cartelera al no incentivarlos a admitir las ideas de otros o partir de experiencias anteriores para innovar en la ejecución de su trabajo.

TABLA 7

Variable: Uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Cognitiva

Indicadores: Análisis, Síntesis

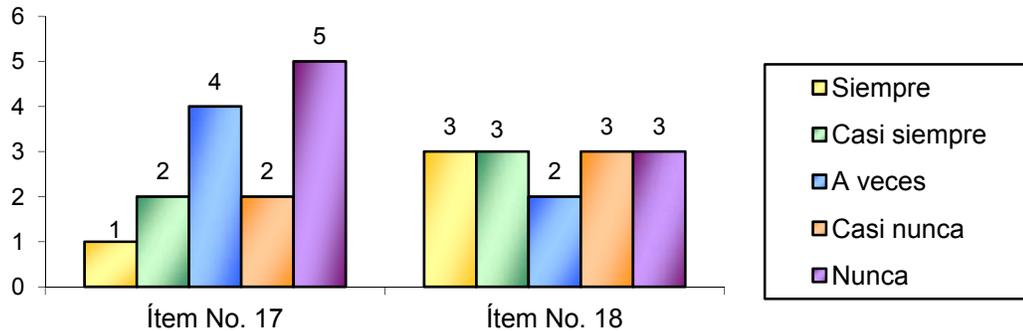
Ítems: 17.- Se propicia que los estudiantes descompongan el tema en sus partes para entenderlo a partir de sus aspectos fundamentales.

18.- El docente motiva a los estudiantes a organizar múltiples elementos para resumir esquemáticamente los contenidos de manera innovadora.

	Ítem No. 17		Ítem No. 18	
	F	%	F	%
Siempre	1	7,14	3	21,43
Casi siempre	2	14,29	3	21,43
A veces	4	28,57	2	14,29
Casi nunca	2	14,29	3	21,43
Nunca	5	35,71	3	21,43

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 7



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 17, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados manifestó que nunca propicia que los estudiantes descompongan el tema en

sus partes para entenderlo a partir de sus aspectos fundamentales. Un 28,57 por ciento respondió que a veces, un 14,29 por ciento dijo que casi siempre, otro 14,29 por ciento señaló que casi nunca y el otro 7,14 por ciento contestó que siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes no propician que los estudiantes analicen el tema descomponiéndolo en sus partes para entenderlo a partir de sus aspectos fundamentales.

Con relación al ítem No. 18, un 21,43 por ciento de los docentes encuestados contestó que siempre motiva a los estudiantes a organizar múltiples elementos para resumir esquemáticamente los contenidos de manera innovadora. Otro 21,43 por ciento respondió que casi siempre, otro 21,43 por ciento indicó que casi nunca y otro 21,43 por ciento señaló que nunca, mientras el restante 7,14 por ciento manifestó que a veces. La dispersión de las respuestas no permite establecer una tendencia que indique que los docentes, normalmente, motivan a los estudiantes a organizar múltiples elementos para resumir esquemáticamente los contenidos de manera innovadora.

Al relacionar las respuestas relacionadas con la dimensión cognitiva del uso de la cartelera como recurso didáctico se puede decir que los docentes motivan poco a los estudiantes a utilizar sus conocimientos previos para analizar un tema partiendo de sus partes fundamentales o resumirlos de manera esquemática.

TABLA 8

Variable: Uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Laboral

Indicadores: Pensamiento creativo, Liderazgo creativo

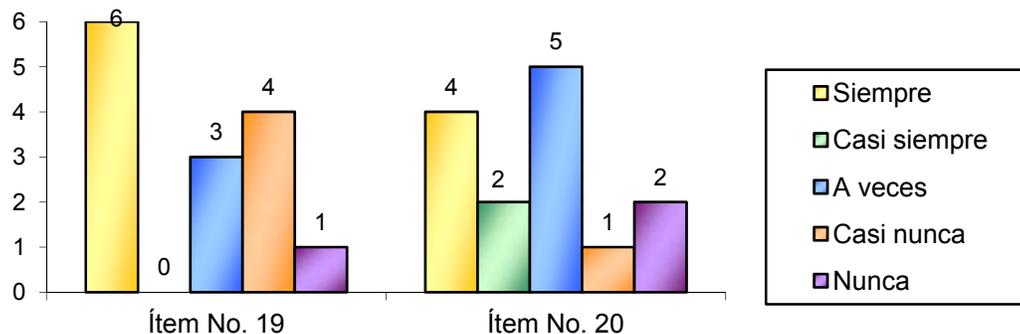
Ítems: 19.- El docente plantea tareas que motiva el pensamiento creativo de los estudiantes.

20.- Los docentes logran influenciar a los estudiantes en la búsqueda de la innovación y creatividad en sus trabajos.

	Ítem No. 17		Ítem No. 18	
	F	%	F	%
Siempre	6	42,86	4	28,57
Casi siempre	0	0,0	2	14,29
A veces	3	21,43	5	35,71
Casi nunca	4	28,57	1	7,14
Nunca	1	7,14	2	14,29

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 8



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 19, un 42,86 por ciento de los docentes encuestados manifestó que plantea tareas que motiva el pensamiento creativo de los estudiantes. Un 28,57 por ciento respondió que casi nunca, un 21,43 por

ciento dijo que a veces, y el otro 7,14 por ciento contestó que nunca. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes plantean tareas que motivan el pensamiento creativo de los estudiantes.

Con relación al ítem No. 20, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados contestó que a veces logra influenciar a los estudiantes en la búsqueda de la innovación y creatividad en sus trabajos. Un 28,57 por ciento respondió que casi siempre, un 14,29 por ciento indicó que casi siempre, otro 14,29 por ciento señaló que nunca, mientras el restante 7,14 por ciento manifestó que casi nunca. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes logran ejercer un liderazgo creativo en los estudiantes, influenciándolos a la búsqueda de la innovación y creatividad en sus trabajos.

Al analizar las respuestas obtenidas para la dimensión laboral del uso de la cartelera como recurso didáctico se puede inferir que los docentes motivan el trabajo creativo de los estudiantes asignando tareas que motivan el pensamiento creativo y logran influenciar la búsqueda de la innovación y la creatividad en la realización de sus trabajos..

TABLA 9

Variable: Uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Lúdica

Indicadores: Disfrute, Juego

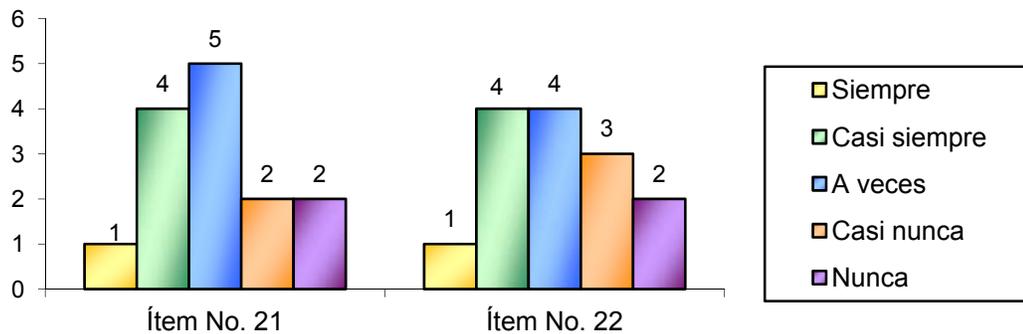
Ítems: 21.- Se estimula un comportamiento activo que permita al estudiante transformar la realidad de una manera divertida.

22.- Los docentes logran convertir la elaboración de la cartelera en una actividad de aprendizaje entretenida incentivando la participación de los estudiantes.

	Ítem No. 21		Ítem No. 22	
	F	%	F	%
Siempre	1	7,14	1	7,14
Casi siempre	4	28,57	4	28,57
A veces	5	35,71	4	28,57
Casi nunca	2	14,29	3	21,43
Nunca	2	14,29	2	14,29

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 9



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 21, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados manifestó que a veces se estimula un comportamiento activo que permita al

estudiante transformar la realidad de una manera divertida. Un 28,57 por ciento respondió que casi siempre, un 14,29 por ciento dijo que casi nunca, otro 14,29 por ciento señaló que nunca y el otro 7,14 por ciento contestó que siempre. La dispersión de las respuestas muestra una ligera tendencia que indica que los docentes estimulan un comportamiento activo que permita al estudiante transformar la realidad de una manera divertida.

Con relación al ítem No. 22, un 28,57 por ciento de los docentes encuestados contestó que casi siempre logra convertir la elaboración de la cartelera en una actividad de aprendizaje entretenida incentivando la participación de los estudiantes. Otro 28,57 por ciento respondió que a veces, un 21,43 por ciento indicó que casi nunca un 14,29 por ciento señaló que nunca, mientras el restante 7,14 por ciento manifestó que siempre. La dispersión de las respuestas no permite establecer una tendencia que indique si los docentes logran convertir la elaboración de la cartelera en una actividad de aprendizaje entretenida incentivando la participación de los estudiantes.

Al relacionar las respuestas relacionadas con la dimensión lúdica del uso de la cartelera como recurso didáctico se puede decir que los docentes a pesar de estimular al estudiante un comportamiento activo que le permita transformar la realidad de una manera divertida, no se pudo evidenciar que logren convertir la elaboración de la cartelera en una actividad entretenida que motive la participación de los estudiantes.

TABLA 10

Variable: Uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Participativa

Indicadores: Participación, Trabajo en equipos

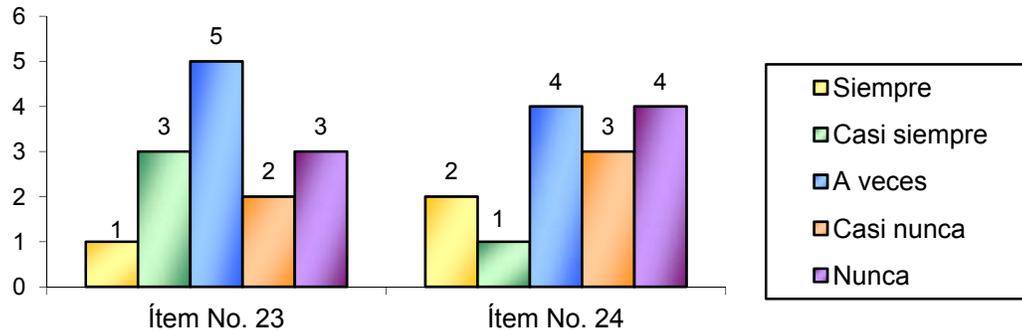
Ítems: 23.- Las docentes dirigen un proceso de creatividad colectiva también motivando a los estudiantes a crear hábitos de trabajo.

24.- Los docentes encuentran maneras de motivar a que los estudiantes creen en equipo formas nuevas de comunicar sus ideas en la cartelera.

	Ítem No. 23		Ítem No. 24	
	F	%	F	%
Siempre	1	7,14	2	14,29
Casi siempre	3	21,43	1	7,14
A veces	5	35,71	4	28,57
Casi nunca	2	14,29	3	21,43
Nunca	3	21,43	4	28,57

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 10



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 23, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados manifestó que a veces dirigen un proceso de creatividad colectiva también

motivando a los estudiantes a crear hábitos de trabajo. Un 21,43 por ciento respondió que casi siempre, otro 21,43 por ciento dijo que nunca, un 14,29 por ciento señaló que casi nunca y el restante 7,14 por ciento contestó que siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes no dirigen procesos creativos colectivos para motivar a los estudiantes a crear hábitos de trabajo.

Con relación al ítem No. 24, un 28,57 por ciento de los docentes encuestados contestó que a veces encuentran maneras de motivar a que los estudiantes creen en equipo formas nuevas de comunicar sus ideas en la cartelera. Otro 28,57 por ciento respondió que nunca, un 21,43 por ciento indicó que casi nunca, un 14,29 por ciento señaló que siempre, mientras el restante 7,14 por ciento manifestó que casi siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes no buscan maneras de motivar a que los estudiantes trabajen en equipo nuevas formas de comunicar sus ideas en la cartelera.

Al analizar las respuestas obtenidas para la dimensión participativa del uso de la cartelera como recurso didáctico se puede inferir que los docentes no motivan la participación de los estudiantes en los procesos creativos ya que no dirigen procesos creativos colectivos para motivarlos a crear hábitos de trabajo o trabajar en equipo para encontrar nuevas formas de comunicar sus ideas en la cartelera.

TABLA 11

Variable: Factibilidad del uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Operativa

Indicadores: Actividades, Recursos humanos

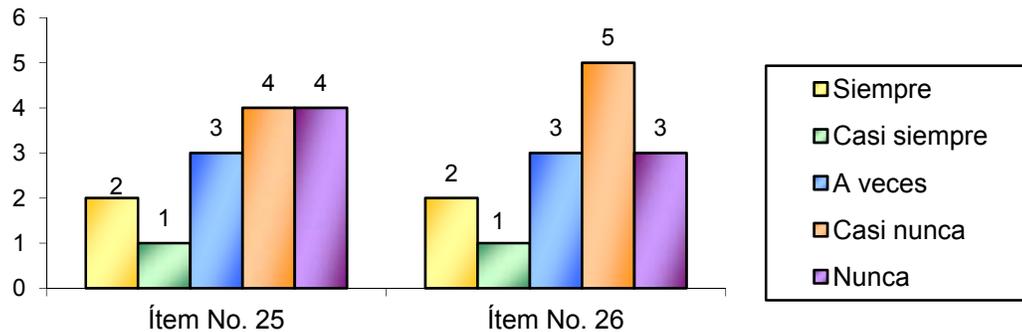
Ítems: 25.- Existen facilidades para incluir el desarrollo de la cartelera de las actividades educativas.

26.- Los docentes se muestran creativos en la asignación de actividades que incorporan el uso de la cartelera

	Ítem No. 25		Ítem No. 26	
	F	%	F	%
Siempre	2	14,29	2	14,29
Casi siempre	1	7,14	1	7,14
A veces	3	21,43	3	21,43
Casi nunca	4	28,57	5	35,71
Nunca	4	28,57	3	21,43

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 11



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 25, un 28,57 por ciento de los docentes encuestados manifestó que casi nunca existen facilidades para incluir el desarrollo de la cartelera de las actividades educativas. Otro 28,57 por ciento respondió que

casi nunca, un 21,43 por ciento dijo que a veces, un 14,29 por ciento señaló que siempre y el restante 7,14 por ciento contestó que casi siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes consideran que no existen facilidades para incluir el desarrollo de la cartelera de las actividades educativas.

Con relación al ítem No. 26, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados contestó que casi nunca se muestran creativos en la asignación de actividades que incorporan el uso de la cartelera. Un 21,43 por ciento respondió que a veces, otro 21,43 por ciento indicó que nunca, un 14,29 por ciento señaló que siempre, mientras el restante 7,14 por ciento manifestó que casi siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes no se muestran creativos en la asignación de actividades que incorporan el uso de la cartelera.

Al analizar las respuestas obtenidas para la dimensión operativa de la factibilidad del uso de la cartelera como recurso didáctico, los docentes consideran que no están dadas las condiciones para ello, toda vez que no existen facilidades para incluir el desarrollo de la cartelera en las actividades educativas y no se muestran creativos en la asignación de actividades que incorporan el uso de la cartelera.

TABLA 12

Variable: Factibilidad del uso de la cartelera como recurso didáctico

Dimensión: Técnica

Indicadores: Espacio, Recursos materiales

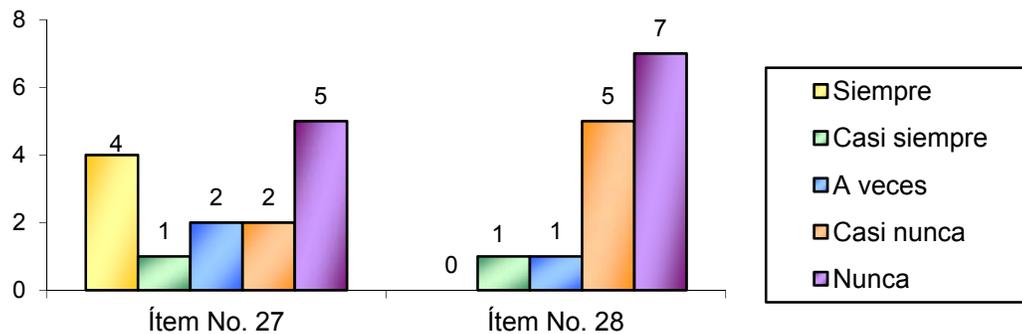
Ítems: 27.- La institución cuenta con espacios que propician el uso de la cartelera como medio de información y comunicación.

28.- La institución suministra recursos que facilitan la elaboración de las carteleras

	Ítem No. 27		Ítem No. 28	
	F	%	F	%
Siempre	4	28,57	0	0,0
Casi siempre	1	7,14	1	7,14
A veces	2	14,29	1	7,14
Casi nunca	2	14,29	5	35,71
Nunca	5	35,71	7	50,0

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 12



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 27, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados manifestó que institución nunca cuenta con espacios que propician el uso de la cartelera como medio de información y comunicación. Otro 28,57 por

ciento respondió que siempre, un 14,29 por ciento dijo que a veces, un 14,29 por ciento señaló que casi nunca y el restante 7,14 por ciento contestó que casi siempre. La dispersión de las respuestas muestra una tendencia que indica que los docentes consideran que no la institución no cuenta con espacios que propician el uso de la cartelera como medio de información y comunicación.

Con relación al ítem No. 28, un 50,0 por ciento de los docentes encuestados contestó que la institución nunca suministra recursos que facilitan la elaboración de las carteleras. Un 35,71 por ciento respondió que casi nunca, un 7,14 por ciento indicó que a veces, mientras el restante 7,14 por ciento manifestó que casi siempre. Las respuestas indican que la mayoría considera que la institución no aporta los recursos materiales necesarios para facilitar la elaboración de las carteleras.

Al analizar las respuestas obtenidas para la dimensión técnica de la factibilidad del uso de la cartelera como recurso didáctico, los docentes consideran que la institución no cuenta con los elementos necesarios para facilitar el desarrollo de las carteleras ya que no cuentan con el espacio que propician su uso como medio informativo ni se aportan recursos materiales para facilitar su realización.

TABLA 13

Dimensión: Económica

Indicadores: Recursos básicos, Costos

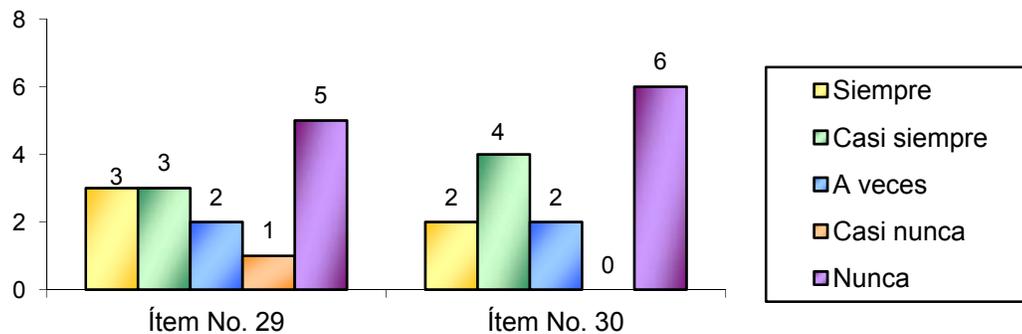
Ítems: 29.- El docente promueve el uso de materiales de reciclaje para facilitar minimizar los costos de la elaboración de la cartelera.

30.- Se utilizan diferentes estrategias para lograr cubrir los costos de la elaboración de las carteleras

	Ítem No. 29		Ítem No. 30	
	F	%	F	%
Siempre	3	21,43	2	14,29
Casi siempre	3	21,43	4	28,57
A veces	2	14,29	2	14,29
Casi nunca	1	7,14	0	0,0
Nunca	5	35,71	6	42,86

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Gráfico 13



Fuente: Gómez y Lugo (2016)

Descripción

En el ítem No. 29, un 35,71 por ciento de los docentes encuestados manifestó que nunca promueve el uso de materiales de reciclaje para facilitar minimizar los costos de la elaboración de la cartelera. Un 21,43 por ciento

respondió que siempre, otro 21,43 por ciento dijo que casi siempre, un 14,29 por ciento señaló que a veces y el restante 7,14 por ciento contestó que casi nunca. La dispersión de las respuestas muestra una ligera tendencia que indica que los docentes promueven el uso de materiales de reciclaje para facilitar minimizar los costos de la elaboración de la cartelera.

Con relación al ítem No. 30, un 42,86 por ciento de los docentes encuestados contestó que utilizan diferentes estrategias para lograr cubrir los costos de la elaboración de las carteleras. Un 28,57 por ciento respondió que casi siempre, un 14,29 por ciento indicó que siempre, mientras el restante 14,29 por ciento manifestó que a veces. La dispersión de las respuestas no permite establecer si los utilizan diferentes estrategias para lograr cubrir los costos de la elaboración de las carteleras.

Al analizar las respuestas obtenidas para la dimensión económica de la factibilidad del uso de la cartelera como recurso didáctico, los docentes consideran que no se cuenta con los recursos económicos para el desarrollo de las carteleras, razón por la que incentivan el uso de material reciclado y algunos utilizan diferentes estrategias para lograr cubrir los costos de la elaboración de las carteleras.

Al relacionar las respuestas a los ítems 25, 26, 27, 28, 29 y 30, se puede realizar el análisis de factibilidad de una propuesta tiene como finalidad determinar las características técnicas de la operación, fijar los medios a implementar, establecer los costos de operación y evaluar los recursos disponibles, reales y potenciales.

Conclusiones del Diagnóstico

Luego de aplicado el instrumento, tabulados y analizados sus resultados, se establecen las siguientes conclusiones con relación al objetivo de diagnosticar el uso de la cartelera como recurso didáctico para el desarrollo de la creatividad en la enseñanza de Educación Artística, se puede concluir que los docentes de la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, utilizan la cartelera como recurso didáctico para la organización de los aprendizajes que se quieren transmitir a través de la cartelera a manera de ofrecer nuevos conocimientos o como medio de motivar el aprendizaje de los contenidos que se muestran. Sin embargo, la cartelera es poco utilizada como apoyo a una actividad didáctica o para la evaluación de cuestiones sobre las cuales el docente quiere que el alumno reflexione.

Por otro lado, es utilizada como medio para que los estudiantes expresen los conocimientos adquiridos, aunque la información permite decir que la cartelera no tiene un uso muy extenso o amplio entre los docentes por lo que deben definirse métodos concretos para su utilización como medio de complementar o enriquecer el proceso enseñanza aprendizaje, desarrollando el espíritu de observación, experimentación e investigación y el gusto estético del estudiante. Con respecto al desarrollo de la creatividad, se puede concluir que en líneas generales la cartelera permite a los estudiantes desarrollar su creatividad, permitiéndoles explorar, organizar y resumir la información disponible, de manera creativa, manejando de manera adecuada distintos métodos para identificar alternativas de solución creativas.

Asimismo, muestran motivación y habilidad especial para la búsqueda, así como la formulación de Ideas y soluciones creativas, manejando y aplicando herramientas y procedimientos que permiten seleccionar ideas

creativas, procesando adecuadamente la información obtenida, con habilidad en el manejo y aplicación de medios y herramientas para la selección, desarrollo e implementación de ideas y productos creativos; así como para la recopilación y procesamiento de la información obtenida. Por otro lado, las respuestas permiten decir que los estudiantes no muestran espíritu autocrítico y reflexivo sobre las ideas mostradas en su trabajo.

Estudio de Factibilidad

Respecto al análisis de la factibilidad, Cerda (2005) señala que los resultados del estudio influyen en las decisiones tomadas por las personas responsables del proyecto; por lo que ésta debe analizarse progresivamente en las diferentes etapas del trabajo caracterizando su viabilidad técnica operativa, económica y social.

Factibilidad Técnico Operativa

Se relaciona con los elementos técnicos de orden material o humano, con que cuenta la institución y que son indispensables para el desarrollo de la propuesta, se puede decir que en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo., laboran profesionales de la educación con conocimientos y experiencia acordes a los requeridos para llevar a cabo la estrategia que se plantea, para el desarrollo de la creatividad.

Asimismo, la institución tiene la infraestructura necesaria y los espacios requeridos para la realización de las actividades que se proponen, contando con carteleros en sitios estratégicos que pueden utilizarse para facilitar el desarrollo de las carteleros que se deriven del desarrollo de la estrategia; por lo que puede decirse que la propuesta es factible ya que la institución dispone de los diferentes elementos técnicos y operativos requeridos para su

implementación.

Factibilidad Económica

Referida a los diferentes aspectos financieros y de los costos producidos por la implementación de la propuesta, puede decirse que los docentes han venido desarrollando sus carteleras con la colaboración de los estudiantes y representantes, ya que la institución no aporta recursos financieros para tal fin.

En ese sentido, el desarrollo de la creatividad en el uso de materiales alternativos y de reciclaje podrá contribuir al logro de las carteleras reduciendo los costos y fomentando el trabajo creativo en equipo, fomentando valores y dando valor agregado a la actividad. En ese contexto, puede decirse que la propuesta es factible ya que no implica la erogación de fondos adicionales para los docentes.

Factibilidad Social

se vincula con las necesidades e intereses de la población a quién va dirigida, debiendo representar beneficios sociales para todos los involucrados. Al respecto, puede decirse que la factibilidad social de la propuesta se evidencia en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, contribuyendo a su formación integral, mejorando sus competencias y habilidades para la solución de los problemas cotidianos. Asimismo, facilitará al docente una herramienta para incorporar a la cartelera como recursos didáctico al proceso de la enseñanza de la Educación Artística, lo cual redundará en la satisfacción de las necesidades educativas de los estudiantes permitiéndoles motivarse en las artes e interesarse en las diferentes formas de expresión y comunicación del pensamiento.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

Título: Creando Arte a través de la Cartelera

Presentación

En el mundo existen muy variadas e interesantes experiencias pedagógicas encaminadas a la estimulación y desarrollo de la creatividad. El estudio y las investigaciones sobre la creatividad han despertado interés en los últimos tiempos pues ésta se perfila como una de las ciencias del futuro, ya que constituye una necesidad para enfrentar las exigencias del desarrollo científico y técnico del mundo de hoy, en especial cuando la sociedad enfrenta un entorno socioeconómico en dificultades. La creatividad le brinda al individuo la posibilidad de solucionar problemas, aportando ideas o productos materiales que le enriquecen a él mismo y a la sociedad de la cual forma parte de esta.

Sin embargo, no es fácil definir la creatividad puesto que es un término muy amplio, que se aplica en diversos contextos. Pero por lo general, señala Menchén (2006), se puede decir que se vincula con la originalidad y la innovación, y cada vez más se habla de la importancia que está adquiriendo en este momento. Hoy, la creatividad es considerada como una capacidad que puede desarrollarse gracias a la educación. Aunque, en muchas

ocasiones, en lugar de estimularla, los sistemas educativos se encargan de inhibirla

En la actualidad, se considera importante estimular la creatividad, utilizando estrategias que se apeguen a las disciplinas que sirven de guía a las diversas propuestas o teorías desarrolladas para tal fin. En ese sentido, Rodríguez (2005) señala que entre las metas de la educación, se encuentra el desarrollo creativo. Sin embargo, advierte, existen pocos currículos o programas sistematizados, secuenciados y evaluables a través de los cuales los alumnos y alumnas puedan desarrollar su creatividad.

En ese mismo orden de ideas, en el Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación del Siglo XXI, en su aparte titulado “Aprender a ser”, se reconoce la importancia de la educación artística para el desarrollo del pensamiento innovador, además de permitirle al individuo desarrollar los poderes de la imaginación, una de las fuentes de la creatividad y la invención, tanto científica como artística. En ese sentido esta propuesta se orienta a ofrecer una estrategia para el desarrollo de la creatividad a través del uso de la cartelera para la enseñanza de la Educación Artística, recordando, como señala Rodríguez (2005) que no se necesita un salón de clases con un maestro especial para desarrollar la creatividad, ya que ésta se encuentra presente en todas las asignaturas, siempre que los profesores aprovechen la oportunidad para introducirla.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Desarrollar contenidos de educación artística desde el uso creativo de la

cartelera en Segundo Año de Educación Secundaria

Objetivos Específicos

Generar el interés de los estudiantes por los contenidos de la Educación Artística.

Implementar la cartelera utilizando material de reciclaje para el desarrollo del pensamiento creativo e innovador de los estudiantes, fortaleciendo la creatividad como herramienta para la solución de problemas.

Aplicar estrategias didácticas para el uso creativo de cartelera exponiendo los contenidos de Educación Artística del segundo año de educación secundaria.

Justificación de la Propuesta

En una sociedad como la actual, en la que el tecnicismo predomina por encima de otros aspectos relacionados con la expresión estética, imponiendo una visión en el ámbito educativo de tipo más bien intelectualista, en un mundo bajo el signo de lo útil, en las últimas décadas se ha empezado a otorgar un lugar de cierta importancia a la educación artística, que si bien hace unos años se consideraba un lujo que ornamentaba y embellecía la vida, en la actualidad se contempla como una de las necesidades vitales que la educación debe fomentar y extender al mayor número posible de personas.

En ese sentido, cobra importancia esta propuesta pues busca utilizar la

educación Artística para el desarrollo de la actividad contribuyendo al desarrollo del pensamiento creativo, que permita al estudiante concretar sus potencialidades y descubrir nuevos conocimientos de una manera innovadora.

Fundamentación Teórico-Pedagógica

La Educación Artística aparece en los Diseños Curriculares como asignatura o área de los mismos, denominándose de distintas maneras en diferentes países. Aunque las formas de expresión por medio del arte son muchas, en el currículo no se incluyen todas las manifestaciones, sino que en general se programan desde una triple visión: Expresión Plástica o Artes Visuales, Dramatización o Artes Escénicas y Música o Educación Musical.

En ese sentido, Bravo Figueroa (2009) señala que cuánto más medios de expresión tenga el estudiante mejor se comunicará con su medio exterior y más posibilidades tendrá el docente de conocer su mundo interior. La Educación Artística, señala la autora, despierta al estudiante al mundo de las formas, colores, sonidos, imágenes, gestos, movimientos. Cuanto más desarrollado tenga los sentidos, tendrá mayor capacidad para desarrollarse en su entorno; más información llegará a su cerebro lo cual contribuye al desarrollo del pensamiento creativo. Decimos que, cuando utiliza de manera novedosa los conocimientos adquiridos, hay desarrollo de la capacidad creadora, de la investigación y del sentido crítico.

Desde un enfoque creativo, según Bravo Figueroa (2009), la clase de Expresión Plástica tiene como principal objetivo satisfacer la necesidad de expresión y comunicación del niño. Para ello debe aprender a ver imágenes, a comprender sus formas y a seleccionar materiales apropiados para

representarlas. El campo de interés de la Expresión Plástica se puede enfocar en lo siguiente:

Los fenómenos de la realidad y cómo se pueden representar. Cómo los perciben, dibujan o pintan las personas, según su nivel de desarrollo (pintar el amarillo intenso del sol al mediodía, dibujar el movimiento ansioso de la gente en la ciudad).

Las cualidades y posibilidades de los materiales naturales y artificiales, que pueden servir para la creación artística, (la flexibilidad de la sogá, la plasticidad de la masilla), son medios para la expresión en la escuela. Las imágenes bidimensionales o tridimensionales, como objetos visuales que pueden ser representados como parte del patrimonio cultural (una fotografía de un puerto o una fuente en la plaza pública). Las obras de arte para ser apreciadas y admiradas para el desarrollo del goce estético de los alumnos.

En ese sentido, la enseñanza de la Educación Artística a nivel de Educación Secundaria tiene entre sus objetivos: desarrollar los sentidos, lo cual puede lograrse a través de la observación de esculturas o monumentos y reproducirlos mediante barro o arcilla, confeccionar títeres con papel maché, observar obras de artistas populares de su comunidad y reproducir su técnica.

Por otro lado, busca fomentar la iniciativa personal, para lo cual puede asignarse la elaboración de mensajes gráficos y pictóricos con fines publicitarios o informativos, a través de carteleras, carteles y periódicos murales; así como el análisis de obras artísticas y ubicarlas en la escuela o

corriente correspondiente, o elaborar guía para entrevistar a artistas de la comunidad.

En cuanto a la estimulación de la imaginación, se puede recurrir a la interpretación del arte abstracto de un artista conocido, elaborar carteles publicitando un producto o actividad; desarrollar los contenidos de una asignatura a través de imágenes y esquemas; o explicar un hecho histórico mediante secuencia de imágenes

Estrategias para el desarrollo de la creatividad

Esta estrategia presenta variaciones de conocidas estrategias didácticas como son el diagrama de árbol, el mapa de secuencias y el mapa de comparaciones, las cuales pueden llevarse a cabo para la realización de las carteleras plasmando los contenidos de una manera visual. Para el desarrollo de los mapas y el diagrama, pueden utilizar las fases de la creatividad descritas por Penagos (2002) motivando al estudiante al pensamiento creativo e innovador. Estas estrategias didácticas pueden describirse de la siguiente manera:

Un diagrama de árbol

Es un método gráfico para identificar todas las partes necesarias para alcanzar algún objetivo final. En mejora de la calidad, los diagramas de árbol se utilizan generalmente para identificar todas las tareas necesarias para implantar una solución, o para clasificar las ideas principales y secundarias de un tema, colocando en el tronco de árbol se coloca el nombre del tema, en las ramas principales se coloca

la idea principal y en las ramitas o hojas las ideas secundarias. Se emplea para profundizar un tema; A través de la representación gráfica del tema se facilita el entendimiento de las ideas principales y secundarias.

El mapa de secuencias

Sirve para representar información ciclada como circuito, esquema o diagrama que simula una cadena continúa de temas con secuencias cronológica. En el primer círculo se anota el título del tema. En los siguientes círculos se colocan los pasos o etapas que se requieren para llegar a una solución. Se utiliza para jerarquizar información que tiene una continuidad lógica o consecutiva en la solución de problemas o para analizar la evolución de un tema como los estilos artísticos. En ese sentido puede utilizarse para plasmar en la cartelera las diferentes edades del arte explicando su evolución.

El mapa de comparaciones

Esquema donde se comparan dos temas o subtemas indicando las características que existen entre ambos temas. En el recuadro central se anota el nombre del tema central. En la parte central izquierda se coloca el primer tema o subtema y en la parte central derecha se escribe el segundo tema o subtema a comparar. En la parte superior e inferior se anotan las características principales de los temas o subtemas a comparar. Se utiliza para comparar características

semejantes y diferentes de dos temas, tales como dos estilos pictóricos.

Estrategia metodológica

“Creando Arte”: se desarrolla la cartelera ejecutando las diferentes fases del desarrollo de la creatividad expuestas por Penagos (2002), las cuales ofrecen una forma válida y simple de organizar lo complejo que este proceso puede llegar a ser. Éstas incluyen:

Fase descriptiva

Fase informativa

El docente hace una exposición global del plan curricular del lapso: los contenidos, métodos y alcances de la Educación Artística y cultural, se presentan los temas de las carteleras que se realizarán para el lapso, considerando los contenidos de artes plásticas existentes, pero también conceptos estéticos mínimos, la importancia del arte en la vida del hombre, la necesidad social del arte, un esbozo de la clasificación de las artes.

Con ésto se pretende hacer una comparación entre el ofrecimiento educativo institucional con las actividades artísticas reales de la vida, para motivar un enjuiciamiento a partir del conocimiento de la realidad y que los mismos estudiantes sientan la necesidad del cambio, exigiendo el reconocimiento de sus intereses. Esta fase tiene una duración aproximada de dos semanas. Se ofrece a los estudiantes todas las posibilidades de temas posibles, para que se den cuenta de que pueden realizar sus trabajos haciendo algo que les interesa.

Conducta de entrada, en la primera clase del lapso, a modo de bienvenida, se hace entrega de una carta en la que el docente propone un cambio en la forma de llevar la clase de Educación Artística en el colegio. Se intenta con esto intrigar emocionalmente a los estudiante, quienes deben responder la carta en un primer esfuerzo expresivo. También hacen el reconocimiento de sus experiencias artísticas anteriores.

Fase decisoria

La elección es la primera creación. Decidirse por una actividad exige hacer un reconocimiento consciente de sí, y de la realidad personal. Es la facultad individual de decidir el futuro. Se hace en sesiones no exploratorias y se fundamenta en las experiencias artísticas previas, pues todos, desde niños, han bailado, cantado, dibujado, pintado, declamado, etc. A mayor edad aumentan las experiencias al compartir con amigos y familiares que tienen sus respectivas tendencias y gustos artísticos.

Cada estudiante elige el tema del lapso que más le interesa, dice lo que le inquieta, el por qué de su elección, las afinidades emocionales, históricas o familiares que orientaron su decisión; esto aumenta la motivación para el aprendizaje. El mismo estudiante se propone un objetivo de aprendizaje.

Esta fase tiene todas las características de un buen proyecto, pues consiste en realizar una actividad motivada por el interés propio; tiene valor educativo ya que se aprende el modo de aprender y estimula el

desarrollo de las facultades que el arte favorece en el ser humano; es práctica teórica; son los mismos estudiantes los que ejecutan el Proyecto y se lleva a cabo en el medio real. Se aprende la actividad artística con los artistas y artesanos del contexto donde vive el estudiante, entrevistando, preguntando por qué y cómo realiza su oficio; pidiéndoles sugerencias, orientaciones y “secretos” de su actividad. Toda la información teórica recolectada es consignada en carpetas, por grupos de trabajo, con aportes de todos.

Fase exploratoria

Los grupos de estudio, con el acompañamiento y orientación permanente del docente, buscan, indagan y descubren los procedimientos y técnicas propios de la actividad artística elegida por cada uno. Los estudiantes definen qué aprovechar y cómo aplicar estos conocimientos en ejercicios prácticos. Así se estimula un alto desarrollo creativo, pues no llevan a cabo un proceso impuesto, sino guiado por ellos mismos, tomando decisiones permanentemente; obligándose a generar constantemente nuevas alternativas para alcanzar el “reto” propuesto.

En cada cartelera los estudiantes muestran lo aprendido en la práctica y en la teoría durante el lapso; comparten con sus compañeros de grupo información, materiales audiovisuales hallados, datos y anécdotas interesantes; de ser necesario, se dispone de tiempo en la clase para realizar la cartelera. El docente debe exaltar los logros de cada uno, ofrecer alternativas en las dificultades, motivar a los estudiantes para que continúen, demostrarles la trascendencia de cada paso dado y dejarlos sentir que le enseñan y lo asombran, buscando que ambos, docente y estudiantes, aprendan emocionalmente.

El docente lleva un registro de los progresos individuales y grupales, de su interacción; revisa en cada clase las carpetas grupales de estudio, pues esta es una prolongación de la fase investigativa, pero en el tiempo y el espacio escolar (limitada al año lectivo). Aunque es más dirigida a la práctica artística, es lo que se hace en el aula cada 8 días según el programa institucional; son momentos para reflexionar, valorar, compartir conocimientos, y solucionar problemas. Esta fase termina al final del año, antes de la última evaluación.

Fase expresiva

Cada estudiante o grupo muestra realizara su parte de la cartelera mostrando a sus compañeros los alcances prácticos en su ejecución artística, utilizando diferentes recursos para innovar en su creación. Los demás estudiantes harán su evaluación y aportes al proceso del compañero expositor. Es un espacio para la reflexión grupal en torno al trabajo individual; para la elaboración de juicios de valor; y para el desarrollo del pensamiento a través del raciocinio.

Con esta fase se busca que el estudiante aprenda a representar y a leer lo invisible, imaginario y fantasioso detrás de los trabajos propios y ajenos, reconociendo símbolos y mensajes. Todo esto va encaminado a que el estudiante perciba el mundo con todos los sentidos para conocer la realidad oculta de las cosas, reduciendo la brecha entre la producción y el consumo de arte.

Fase socializadora

Cuando los estudiantes se sientan preparados, hacia el final del lapso académico, se realiza un montaje en la cartelera principal de la institución, para que pueda ser vista por toda la comunidad educativa del

la Unidad Educativa, transmitiendo las habilidades expresivas alcanzadas, por medio de un acto que exige la participación de todos en la concepción, planeación, organización, montaje y ejecución de la cartelera global muestra colectiva.

Fase evaluativa

Según este proceso, dónde cada uno se propuso un objetivo, y en realidad puede definir qué tanto aprendió, no se evalúa lo enseñado, sino que cada estudiante está en capacidad de auto-evaluar su aprendizaje. Al mismo tiempo el docente evalúa el proceso, lo modifica en sus fallos y lo reestructura para el siguiente año escolar.

REFERENCIAS

- Arnheim, Rudolf (1989) **Consideraciones sobre la educación artística**. Barcelona: Paidós.
- Arias, Fidas (2006). **El Proyecto de Investigación**. 5ª Edición. Editorial Episteme Caracas.
- Ayala, Oscar (2003) **Consideraciones históricas y algunas teorías acerca de la naturaleza de la creatividad**. Documento en línea disponible en www.psicologiacientifica.com [Consulta Julio 2015].
- Bravo Figueroa, Delfina (2009). **El Desarrollo de la creatividad en la escuela**. 1ª Edición. San José, Costa Rica. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA,
- Calvo, Marta (1998). **La Educación por el Arte**. En Artes y Escuela. Cap.7. Buenos Aires. Editorial Paidós
- Caraballo, Florangel; Chacón, Doralyx y Salazar, María (2010). **La Cartelera como Herramienta Creativa para Facilitar el Aprendizaje en Educación para el Trabajo en la Escuela Técnica Industrial “Maturín”, en Maturín, Estado Monagas**. Trabajo de Grado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Maturín.
- Carrera, Liduvina (2012) **Las carteleras y los carteles en la docencia**. Bosquejos Blogspot. Documento en línea disponible en: <http://liduvina-carrera.blogspot.com/2012/07/las-carteleras-y-los-carteles-en-la.html> [Consulta julio 2015]
- Cerda, H. (2005). **Cómo elaborar proyectos: Diseño, ejecución y evaluación de proyectos sociales y educativos**. Segunda Edición. Santa Fé de Bogotá. Magisterio.
- De Bono, Edward (2002). **El Pensamiento Creativo**. Ediciones Paidós Ibérica. S.A. Ediciones. Barcelona – España.
- Delgado, Yamile, Colombo, Leida y Orfila, Rosmel (2003). **Conduciendo la Investigación**. 2ª Edición. Comala.com. Caracas. Venezuela.
- Delors, Jacques (1996) **La educación encierra un tesoro. Informe a la**

UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación del Siglo XXI. Unesco. Ed. Santillana. Madrid.

- Eisner, E. W. (1995). **Educación la visión artística**, Barcelona: Paidós.
- Fleming, William (1999). **Arte, Música e Ideas**. 2ª Edición. México. Mc Graw Hill Interamericana.
- García Ríos, Antonio (2005) **Enseñanza y aprendizaje en la educación artística**. Revista El Artista, núm. 2, noviembre, 2005, pp. 80-97. Universidad Distrital Francisco José de Caldas Pamplona, Colombia. Documento en línea disponible en <http://redalyc.org/articulo.oa?id=87400207SL>
- Gardner, H. (1990). **Educación Artística y desarrollo humano**. Barcelona: Paidós.
- Gómez, Carmen (2000) **Proyectos Factibles. Planificación, Formulación y ejecución**. 1ra. Adición. Editorial PREDIOS. Valencia, Venezuela.
- González, Guillermo (2009). **¿Qué es la Creatividad?** Documento en línea. Disponible en <http://www.englishcom.com.mx/creatividadempresa/que-es-la-creatividad.html> [Consulta Julio 2015].
- Gutiérrez, Sonia (2012) **La Cartelera como Estrategia de Aprendizaje Significativo en el Fortalecimiento de Valores Sociales**. Centro de Formación Permanente Monseñor Jesús Manuel Jáuregui Moreno. Universidad Valle del Momboy. Mérida
- Hernández, Roberto; Fernández Carlos y Baptista, Pilar (2006). **Metodología de la Investigación**. 5ª Edición. México. Editorial Mc Graw Hill Interamericana
- Huerta, Ricard (2002) **Los valores del arte en la enseñanza**. Universitat de Valencia.
- Jiménez, Lucina; Aguirre, Imanol y Pimentel, Lucía (2010). **Educación artística, cultura y ciudadanía**. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) Madrid, España. Fundación Santillana. Documento en línea disponible en http://www.oei.es/publicaciones/detalle_publicacion.php?id=6
- López, Blanca y Recio, Hilario (2003). **Creatividad y pensamiento crítico**. 2ª Edición. Editorial Trillas, México

- Lowenfeld, Viktor. (1991). **Desarrollo de la capacidad creadora**. 4ª Edición. Buenos Aires, Argentina: Editorial Kapelusz.
- Madrid, Jessica (2011) **Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la Docencia de Artes Plásticas del Instituto Pedagógico de Caracas (IPC)**. Trabajo de Grado. Comisión de Estudios de Postgrado. Facultad de Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela
- Menchén, F. (2006). **Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender**. 3ª Edición. Madrid: Pirámide.
- Méndez, Luisa (2012). **Estrategias Didácticas utilizadas por los docentes del Área de Educación Estética de la Escuela Básica Estatal 19 de Julio para adquirir un aprendizaje significativo**. Trabajo de Grado. Facultad de Ciencias de La Educación. Área de Estudios de Postgrado. Universidad de Carabobo.
- Ortiz, Alexander (2004). **Técnicas para el Desarrollo de la Creatividad**. Documento en línea. Documento en línea disponible en www.uaeh.edu.mx/campus/icsa/aap/doc [Consulta Julio 2015].
- Parella, Santa y Martins, Feliberto (2006). **Metodología de la Investigación Cuantitativa**. 2ª Edición. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (FEDEUPEL).Caracas.
- Penagos, Julio César (2002) **Creatividad, actitudes y educación**. Editorial Biblos. Madrid
- Pérez, Veronica y Llona, Eugenio (2011) **Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística**. Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa, de Fomento y Fortalecimiento de la Educación Artística. Chile. Documento en línea disponible en http://www.idea-educ.cl/descargas/educacion_artistica.pdf
- Read, Herbert (1993). **Educación por el arte**. 3ª Edición. Ediciones Paidós Ibérica, colección: "Paidós Educador". Barcelona
- Rodríguez, Leonardo (2010). **Estrategias que utilizan los Docentes para Estimular la Creatividad en Educación Estética**. Trabajo de Grado. Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario "Rafael Rangel" Trujillo. Estado Trujillo.

- Rodríguez Estrada, M. (2005). **Creatividad en la educación escolar**. Sevilla: Eduforma.
- Roquet García, Gabriela (2008). **La cartelera en la educación**. Documento en línea disponible en: <http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/050121013246.pdf> [Consulta julio 2015]
- Ros, N. e Iannone, N. (2007) **La Educación Artística en el Sistema Educativo**. Dirección de Educación Artística. Revista Iberoamericana de Educación. Buenos Aires-Argentina. Documento en línea disponible en <http://abc.gov.ar> [Consulta Julio 2015].
- Spiegel, A. (2006): **Manual de Orientaciones Metodológicas para el Diseño y Selección de material didáctico aplicable a la Formación de Competencias Laborales**. Editorial Ateneo. Buenos Aires
- Tamayo y Tamayo, Mario (2003). **El Proceso de la Investigación Científica**. 4ª Edición. Editorial Limusa S.A.
- Terigi, F. (2006). **Reflexiones sobre el lugar de las artes en el currículum escolar**, en Akoschky, J. y otros: Artes y escuelas: aspectos curriculares y didácticos de la educación artística. Buenos Aires, Paidós, pp. 19-32.
- Vidal Ledo, María y Pozo, Marícruz (2008) **Tecnología educativa, medios y recursos de enseñanza-aprendizaje**. Serie Educación. Ed. Trillas. México.

ANEXOS

ANEXO A

Validación del Instrumento



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DPTO ARTES Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
CATEDRA INVESTIGACIÓN
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



JUICIO DE EXPERTO

Yo, Ángela S. Bellio, titular de la Cédula de Identidad No. 4.844.776, de Profesión DOCENTE, por medio de la presente hago constar que revisé, analice y evalué el **Instrumento de Recolección de Datos**, para el Trabajo de Grado cuyo título es: **LA CARTELERA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA HIPÓLITO CISNEROS DEL MUNICIPIO SAN DIEGO ESTADO CARABOBO**, investigación realizada por los bachilleres VÍCTOR JULIO GÓMEZ, titular de la Cédula de Identidad No. 7.113.781, y YURAIMA LUGO, titular de la Cédula de Identidad No. 11.358.195, valido el presente instrumento como apto para la investigación.

Así mismo, certifico que cumple con los requisitos elegidos para su aplicación, ya que el instrumento permite alcanzar los objetivos planteados en la investigación, los cuales son coherentes en cuanto al alcance y limitación de la de la problemática formulada; estos se expresan de manera sencilla, clara y sin ambigüedades, por lo tanto se recomienda la aplicación del mismo.

Experto

C.I. 4844776



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DPTO ARTES Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
CATEDRA INVESTIGACIÓN
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



JUICIO DE EXPERTO

Yo, José Hugo Chourio, titular de la Cédula de Identidad No. 4.131.756, de Profesión Dr en Educación, por medio de la presente hago constar que revisé, analice y evalué el **Instrumento de Recolección de Datos**, para el Trabajo de Grado cuyo título es: **LA CARTELERA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA HIPÓLITO CISNEROS DEL MUNICIPIO SAN DIEGO ESTADO CARABOBO**, investigación realizada por los bachilleres **VÍCTOR JULIO GÓMEZ**, titular de la Cédula de Identidad No. 7.113.781, y **YURAIMA LUGO**, titular de la Cédula de Identidad No. 11.358.195, valido el presente instrumento como apto para la investigación.

Así mismo, certifico que cumple con los requisitos elegidos para su aplicación, ya que el instrumento permite alcanzar los objetivos planteados en la investigación, los cuales son coherentes en cuanto al alcance y limitación de la de la problemática formulada; estos se expresan de manera sencilla, clara y sin ambigüedades, por lo tanto se recomienda la aplicación del mismo.

Experto

C.I. 4.131.756



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DPTO ARTES Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
CATEDRA INVESTIGACIÓN
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO



JUICIO DE EXPERTO

Yo, OSWALDO ADAMSURE, titular de la Cédula de Identidad No. 4466877, de Profesión LIC. EDUCACIÓN, por medio de la presente hago constar que revisé, analice y evalué el **Instrumento de Recolección de Datos**, para el Trabajo de Grado cuyo título es: **LA CARTELERA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA HIPÓLITO CISNEROS DEL MUNICIPIO SAN DIEGO ESTADO CARABOBO**, investigación realizada por los bachilleres **VÍCTOR JULIO GÓMEZ**, titular de la Cédula de Identidad No. 7.113.781, y **YURAIMA LUGO**, titular de la Cédula de Identidad No. 11.358.195, valido el presente instrumento como apto para la investigación.

Así mismo, certifico que cumple con los requisitos elegidos para su aplicación, ya que el instrumento permite alcanzar los objetivos planteados en la investigación, los cuales son coherentes en cuanto al alcance y limitación de la de la problemática formulada; estos se expresan de manera sencilla, clara y sin ambigüedades, por lo tanto se recomienda la aplicación del mismo.

Experto

C.I.

[Firma manuscrita]
4466877

ANEXO B

Instrumento de Recolección de Datos



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DPTO ARTES Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA



CUESTIONARIO

Apreciado(a) Docente:

El siguiente cuestionario tiene como finalidad recolectar información para una investigación titulada: **La Cartelera como Recurso para el Desarrollo de la Creatividad en Educación Artística, en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros del Municipio San Diego Estado Carabobo**, cuyo objetivo es proponer estrategias basadas en el uso de la cartelera como medio de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la Educación Artística, por lo cual se agradece su colaboración respondiendo con la mayor sinceridad posible. La información que Usted suministre será manejada de manera confidencial y será utilizada únicamente para fines de la investigación para la cual se elaboró.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada una de las proposiciones siguientes.
- Marque con una X la respuesta que más se adapte a la realidad de acuerdo al siguiente criterio: **SI** = Siempre, **CS** = Casi siempre, **AV** = A veces, **CN** = Casi nunca, **N** = Nunca.
- El llenado del cuestionario es individual

Agradecidos por su colaboración.

Los investigadores

No.	PREGUNTA	SI	CS	AV	CN	NU
1	La cartelera se utiliza como apoyo a alguna actividad didáctica en el aula.					
2	Los contenidos de la cartelera se orientan a motivar el interés de los estudiantes a aprender los contenidos mostrados					
3	La cartelera busca informar sobre las actividades en el desarrollo de los contenidos					
4	A través de la cartelera se organizan los aprendizajes que se quieren transmitir ofreciendo nuevos conocimientos					
5	A través de la cartelera, la docente evalúa cuestiones sobre las que quiere que el alumno reflexione.					
6	La cartelera busca ofrecer al estudiante un medio para expresar lo aprendido					
7	A través de la cartelera el estudiante muestra habilidades para explorar, organizar y resumir la Información disponible					
8	El estudiante muestra un manejo adecuado de distintos métodos para identificar alternativas de solución creativas					
9	Al organizar la cartelera, se manejan y aplican herramientas y procedimientos que permiten seleccionar ideas creativas.					
10	El estudiante en su cartelera, muestra habilidades para procesar adecuadamente la información obtenida.					
11	Se manejan de manera apropiada las técnicas para presentar los contenidos en la cartelera					
12	Los estudiantes muestran espíritu autocrítico y reflexivo sobre las ideas mostradas en su trabajo.					
13	Los docentes incentivan a los estudiantes a presentar ideas originales en el desarrollo de las carteleras					
14	Se permite a los estudiantes desarrollar sus propias ideas sin la intervención del docente					
15	El profesor motiva a sus estudiantes a admitir las ideas de otros en busca de la innovación					
16	El docente estimula la innovación para elaborar la cartelera partiendo de experiencias anteriores					

17	Se propicia que los estudiantes descompongan el tema en sus partes para entenderlo a partir de sus aspectos fundamentales					
18	El docente motiva a los estudiantes a organizar múltiples elementos para resumir esquemáticamente los contenidos de manera innovadora					
19	El docente plantea tareas que motiva el pensamiento creativo de los estudiantes					
20	Los docentes logran influenciar a los estudiantes en la búsqueda de la innovación y creatividad en sus trabajos					
21	Se estimula un comportamiento activo que permita al estudiante transformar la realidad de una manera divertida,					
22	Los docentes logran convertir la elaboración de la cartelera en una actividad de aprendizaje entretenida incentivando la participación de los estudiantes					
23	Las docentes dirigen un proceso de creatividad colectiva también motivando a los estudiantes a crear hábitos de trabajo					
24	Los docentes encuentran maneras de motivar a que los estudiantes creen en equipo formas nuevas de comunicar sus ideas en la cartelera					
25	Existen facilidades para incluir el desarrollo de la cartelera de las actividades educativas					
26	Los docentes se muestran creativos en la asignación de actividades que incorporan el uso de la cartelera					
27	La institución cuenta con espacios que propician el uso de la cartelera como medio de información y comunicación					
28	La institución suministra recursos que facilitan la elaboración de las carteleras					
29	El docente promueve el uso de materiales de reciclaje para facilitar minimizar los costos de la elaboración de la cartelera					
30	Se utilizan diferentes estrategias para lograr cubrir los costos de la elaboración de las carteleras					

ANEXO C

Cuadro de Operacionalización de las Variables

Objetivo General: Proponer estrategias para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la Educación Artística mediante el uso de la cartelera en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo.

Objetivos Específicos	Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnica e Instrumentos
Diagnosticar el uso de la cartelera como recurso didáctico para el desarrollo de la creatividad en la enseñanza de Educación Artística	Uso de la cartelera como recurso didáctico	Medio de comunicación de carácter informativo y escrito, que sirve como material de apoyo para el trabajo pedagógico en el aula.	Recurso didáctico	- Apoyo	1	Cuestionario aplicado a los docentes
				- Motivador aprendizaje	2	
				- Información	3	
				- Guía de aprendizaje	4	
				- Evaluación	5	
				- Entorno de expresión del estudiante	6	
			Desarrollo de la creatividad	- Preparación	7	
				- Incubación	8	
				- Iluminación	9	
				- Verificación	10	
				- Comunicación	11	
				- Validación	12	
			Axiológica:	- Originalidad	13	Cuestionario aplicado a los docentes
				- Autonomía	14	
			Afectiva	- Flexibilidad	15	
				- Experiencias	16	
			Cognitiva:	- Análisis	17	
				- Síntesis	18	
			Laboral:	- Pensamiento creativo	19	
				- Liderazgo creativo	20	
			Lúdica	- Disfrute	21	
				- Juego	22	
			Participativa:	- Participación.	23	
				- Trabajo en equipos	24	

Cuadro de Operacionalización de las Variables (cont.)

Objetivo General: Proponer estrategias para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la Educación Artística mediante el uso de la cartelera en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo.

Objetivos Específicos	VARIABLES	Definición	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnica e Instrumentos
Estudiar la factibilidad del uso de la cartelera como recurso didáctico para el desarrollo de la creatividad en Educación Artística.	Desarrollo de la creatividad	Educación orientada a lograr que el individuo sea capaz de pensar e innovar y no sea un mero reflector de los pensamientos de otro.	Operativa Técnica Económica	- Actividades - Recursos humanos - Espacio - Recursos materiales - Recursos básicos - Costos	25 26 27 28 29 30	Cuestionario aplicado a los docentes
Diseñar estrategias para el desarrollo de la creatividad en la enseñanza de Educación Artística en la Unidad Educativa Hipólito Cisneros, ubicada en San Diego, Estado Carabobo, mediante el uso de la cartelera	Estrategias para el desarrollo de la creatividad, mediante el uso de la cartelera	Conjunto de acciones que se ejecutan de manera secuencial con el propósito de facilitar el desarrollo de la creatividad, , mediante el uso de la cartelera	Acciones para el desarrollo de la creatividad mediante el uso de la cartelera	- Presentación de la propuesta - Definición de objetivos - Justificación - Fundamentación Teórica - Fundamentación Pedagógica - Estudio de factibilidad - Selección de estrategias - Presentación de estrategias		

Fuente: Gómez y Lugo (2016)

ANEXO D

Cálculo del Coeficiente Alpha de Cronbach

COEFICIENTE ALFA CRONBACH																																
ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TOTAL PUNTAJE	
1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	1	1	1	1	5	5	5	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	88
2	2	3	4	4	2	5	5	4	4	4	5	1	1	1	1	1	1	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	73
3	4	1	1	3	1	5	1	1	4	3	4	1	1	1	2	2	1	1	2	2	3	4	3	3	2	2	4	1	1	1	65	
4	2	3	4	4	2	5	5	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	1	1	2	1	1	5	5	86	
5	1	1	1	3	1	5	1	1	5	3	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	3	4	3	3	2	5	1	1	1	60	
6	2	3	5	5	3	4	3	2	5	3	4	1	5	5	4	4	2	3	5	4	4	3	3	2	2	2	1	2	2	1	94	
7	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	5	4	139	
8	1	4	4	3	2	5	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	1	3	4	82	
9	2	3	2	3	2	4	4	3	3	4	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	80	
10	4	5	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	92	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
12	2	3	2	2	1	2	1	4	3	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	2	5	5	115
13	3	2	2	2	3	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	5	2	4	4	100	
14	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	4	4	3	3	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	107	
SUMA	33	42	42	46	34	56	45	42	52	49	47	29	43	39	40	36	34	42	48	47	42	41	39	36	35	36	39	24	40	38	1216	
PROMEDIO	2,4	3,0	3,0	3,3	2,4	4,0	3,2	3,0	3,7	3,5	3,4	2,1	3,1	2,8	2,9	2,6	2,4	3,0	3,4	3,4	3,0	2,9	2,8	2,6	2,5	2,6	2,8	1,7	2,9	2,7	86,86	
DESVIACION	1,3	1,4	1,5	1,2	1,3	1,3	1,7	1,4	1,2	0,9	1,2	1,1	1,6	1,5	1,4	1,3	1,3	1,5	1,5	1,4	1,2	1,2	1,3	1,4	1,4	1,3	1,7	0,9	1,7	1,6	25,30	
VARIANZA	1,6	2,0	2,3	1,5	1,8	1,7	3,0	1,8	1,5	0,9	1,5	1,3	2,7	2,3	1,8	1,6	1,8	2,3	2,3	1,9	1,4	1,5	1,6	2,0	2,0	1,8	3,0	0,8	2,7	2,7	639,98	
SUMATORIA DE LAS VARIANZAS DE LOS ITEMS																															56,9	
RESUMEN DE RESULTADOS																																
SIEMPRE	1	3	3	3	2	7	5	1	4	2	3	0	4	3	2	1	1	3	6	4	1	1	1	2	2	2	4	0	3	2		
CASI SIEMPRE	2	1	3	2	0	3	2	6	5	5	4	2	3	1	2	2	2	3	0	2	4	4	3	1	1	1	1	1	3	4		
A VECES	2	6	2	6	4	2	2	2	3	5	2	3	0	4	5	5	4	2	3	5	5	4	5	4	3	3	2	1	2	2		
CASI NUNCA	5	1	3	2	4	1	1	2	1	2	5	3	4	2	2	2	2	3	4	1	2	3	2	3	4	5	2	5	1	0		
NUNCA	4	3	3	1	4	1	4	3	1	0	0	6	3	4	3	4	5	3	1	2	2	2	3	4	4	3	5	7	5	6		
TOTALES	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	

$\alpha = \frac{N}{N-1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_{Total}^2} \right] = 0,92$ <p>TOTAL ITEMS = 32</p>	<p style="text-align: center;">Interpretación del Coeficiente de Confiabilidad</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">Rangos</td> <td style="text-align: center;">Coeficiente Alfa</td> </tr> <tr> <td>Muy Alta</td> <td>0,81 a 1,00</td> </tr> <tr> <td>Alta</td> <td>0,61 a 0,80</td> </tr> <tr> <td>Moderada</td> <td>0,41 a 0,60</td> </tr> <tr> <td>Baja</td> <td>0,21 a 0,40</td> </tr> <tr> <td>Muy Baja</td> <td>0,01 a 0,20</td> </tr> </table>	Rangos	Coeficiente Alfa	Muy Alta	0,81 a 1,00	Alta	0,61 a 0,80	Moderada	0,41 a 0,60	Baja	0,21 a 0,40	Muy Baja	0,01 a 0,20
Rangos	Coeficiente Alfa												
Muy Alta	0,81 a 1,00												
Alta	0,61 a 0,80												
Moderada	0,41 a 0,60												
Baja	0,21 a 0,40												
Muy Baja	0,01 a 0,20												

