



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN LOS ESTUDIANTES
DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA. PROPUESTA:
DESARROLLO GUÍA DE CREATIVIDAD.

Trabajo de titulación presentada para optar al grado académico de:
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: JORGE HÁMILTON FLORES MENDOZA
TUTOR: MILTON ELÍAS ESPINOZA VILLALBA

Riobamba-Ecuador

2016

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal de Trabajo de Titulación certifica que: El trabajo de investigación: “LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA. PROPUESTA: DESARROLLO GUÍA DE CREATIVIDAD.”, de responsabilidad del señor JORGE HÁMILTON FLORES MENDOZA, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Trabajo de Titulación, quedando autorizada su presentación.

Dr. Miguel Tasambay Salazar PhD.

**DECANO FACULTAD INFORMÁTICA
Y ELECTRÓNICA**

.....

Dis. Mónica Sandoval

**DIRECTOR/A DE ESCUELA DE
DISEÑO GRÁFICO**

.....

Ing. Milton Espinoza Villalba

**DIRECTOR DE
TRABAJO DE TITULACIÓN**

.....

Lcda. Bertha Paredes, Mgs.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Jorge Hámilton Flores Mendoza, estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico, declaro que el presente trabajo de titulación es de mi autoría y que los resultados del mismo son auténticos y originales.

Los textos constantes en el documento que provienen de otra fuente están debidamente citados y referenciados.

Como autor, asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de titulación.

Riobamba, 17 de junio de 2016.

AUTOR

JORGE HÁMILTON FLORES MENDOZA

C.I: 131061033-0

DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

MILTON ELÍAS ESPINOZA VILLALBA

C.I: 060236729-4

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

BERTHA ALEJANDRA PAREDES CALDERÓN

C.I: 060413253-0

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios, por darme la fuerza para crecer como persona, proveerme el conocimiento, talento y firmeza para concluir esta etapa de mi vida con gran regocijo.

A mí cuñado Iván que ha sido un apoyo íntegro e intelectual para la culminación de mis estudios; gracias a la confianza que me brinda y a los consejos que recibí en los momentos que más necesitaba.

A mis tutores, Ing. Milton Espinoza y Lic. Bertha Paredes, quienes verdaderamente fueron la guía fundamental en lo académico para realizar esta tesis, y así con sus lecciones e instrucciones conseguir culminar con gran brío para un bien futuro.

A la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo y a la Escuela de Diseño Gráfico por su acogida con sus nobles conocimientos para otorgarnos; con la única meta de prometer a la Patria profesionales de calidad.

Háilton.

DEDICATORIA

Dedico este título a mis padres, Hámilton Augusto Flores Pesantes y Teresita Mendoza Alarcón, quienes a lo largo de mis estudios siempre estuvieron para ayudarme, aconsejarme, guiarme reprendirme cuando lo merecía, gracias a todo esto estoy donde estoy, culminando una etapa más de este largo camino.

A mi hermana Karina que estuvo siempre apoyándome y dándome aliento para seguir adelante, a Sofía y Javier porque siempre me aconsejaron, gracias a ellos tuve un gran impulso para culminar esta hermosa carrera, y a pesar de tantas cosas buenas y malas que han sucedido en estos años siempre hemos logrado unirnos más como familia.

A mis amigos y amigas por hacerme valorar mucho la amistad que me brindaron en las aulas, momentos inolvidables de amanecidas, peleas y deporte. De manera especial a Diana, gracias a ella logre superar muchos obstáculos que tuve durante estos últimos años, es un pilar muy importante en mi vida.

A todas las personas que ahora no están con nosotros por uno u otro motivo, o que ya no se encuentran en este mundo, también les retribuyo todo este gran momento de mi vida, cuando estuvieron en el instante justo contribuyendo ideas y pensamientos logrando superar muchas adversidades con ellos.

Hámilton.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	xiii
SUMARY	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
MARCO TEÓRICO	5
1.1. La Adolescencia	5
<i>1.1.1. ¿Qué es la Adolescencia?</i>	<i>5</i>
<i>1.1.1.1. ¿Qué es la Adolescencia?</i>	<i>5</i>
<i>1.1.1.2. Características de la Adolescencia</i>	<i>7</i>
<i>1.1.1.3. La Autoestima del Adolescente</i>	<i>9</i>
<i>1.1.1.4. Factores de la Autoestima</i>	<i>11</i>
<i>1.1.1.5. La Adolescencia como etapa de desarrollo</i>	<i>11</i>
<i>1.1.1.6. Desarrollo intelectual en la Adolescencia</i>	<i>12</i>
<i>1.1.1.6.1. El Adolescente y la Escuela</i>	<i>14</i>
<i>1.1.1.6.2. La Inteligencia</i>	<i>15</i>
<i>1.1.1.6.3. La escuela secundaria</i>	<i>16</i>
<i>1.1.1.7. Desarrollo moral en la adolescencia</i>	<i>18</i>
<i>1.1.1.7.1. La Familia</i>	<i>19</i>
<i>1.1.1.8. La búsqueda de la identidad</i>	<i>21</i>
<i>1.1.1.8.1. La adaptación personal</i>	<i>22</i>
1.1.2. El adolescente y la Sociedad	23
<i>1.1.2.1. ¿Cómo enseñar valores a los adolescentes?</i>	<i>24</i>
1.1.3. Psicología del adolescente	24
<i>1.1.3.1. Técnicas para aumentar la autoestima en los adolescentes</i>	<i>24</i>
1.1.4. El adolescente y la educación	26
<i>1.1.4.1. Dificultades de los adolescentes en el estudio</i>	<i>28</i>
<i>1.1.4.2. Pautas de organización y Técnicas de estudio</i>	<i>29</i>
<i>1.1.4.3. ¿Cómo motivar a un adolescente a estudiar?</i>	<i>30</i>
1.2. La Creatividad	32
<i>1.2.1. Conceptos y definiciones</i>	<i>33</i>
<i>1.2.2. Importancia de la creatividad</i>	<i>36</i>
<i>1.2.3. Técnicas para desarrollar la creatividad</i>	<i>39</i>
<i>1.2.4. Personalidad creativa</i>	<i>40</i>
<i>1.2.5. Tipos de creatividad</i>	<i>42</i>

1.2.5.1.	<i>Técnicas de creatividad para la Innovación</i>	44
1.2.5.1.1.	<i>Análisis morfológico</i>	44
1.2.5.1.2.	<i>Analogías</i>	46
1.2.5.1.3.	<i>Biónica</i>	46
1.2.5.1.4.	<i>Brainstorming o Lluvia de ideas</i>	47
1.2.5.1.5.	<i>Blue Slip</i>	49
1.2.5.1.6.	<i>Brainwriting</i>	50
1.2.5.1.7.	<i>Conexiones morfológicas forzadas</i>	50
1.2.5.1.8.	<i>Crear en sueños</i>	52
1.2.5.1.9.	<i>Galería de famosos (Hall of Fame)</i>	52
1.2.5.1.10.	<i>Mapas mentales</i>	53
1.2.5.1.11.	<i>Microdibujos</i>	53
1.2.5.1.12.	<i>Scamper</i>	54
1.2.5.2.	<i>Técnicas para generar ideas a distancia</i>	55
1.2.5.2.1.	<i>Generación de ideas a distancia</i>	55
1.2.5.2.2.	<i>Braingoogleplusing</i>	55
1.2.5.2.3.	<i>Brainwhatsapping</i>	56
1.2.5.3.	<i>Técnicas para evaluar ideas</i>	56
1.2.5.3.1.	<i>Análisis FODA</i>	56
1.2.5.3.2.	<i>Método Walt Disney</i>	57
1.2.5.3.3.	<i>Mis preferidas</i>	58
1.2.5.3.4.	<i>Mis Puntuaciones</i>	58
1.2.5.4.	<i>Otras técnicas y temáticas relacionadas</i>	58
1.2.5.4.1.	<i>Serendipity (Descubrimientos afortunados)</i>	58
1.2.5.4.2.	<i>Seis sombreros para pensar</i>	59
1.2.6.	<i>Creatividad en los Adolescentes</i>	59
CAPÍTULO II		
MARCO METODOLÓGICO		61
2.1.	Metodología de la Investigación	61
2.1.1.	Tipo de Investigación	61
2.1.2.	Población y Focus Group	61
2.1.2.1.	<i>Población</i>	61
2.1.2.1.1.	<i>Características de la población</i>	61
2.1.2.1.2.	<i>Tamaño de la población</i>	61
2.1.2.1.3.	<i>Unidad de Observación</i>	62
2.1.2.2.	<i>Grupo Focal (Focus Group)</i>	62
2.1.2.2.1.	<i>Selección de los elementos del grupo focal</i>	62

2.1.2.1.	<i>Operacionalización de Variables</i>	63
2.1.2.2.	<i>Instrumentos para la Recolección de Información</i>	63
2.1.2.3.	<i>Proceso de Investigación</i>	67
CAPÍTULO III		
MARCO DE RESULTADOS, DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS		71
3.1.	Análisis e interpretación de resultados	71
3.1.1.	<i>Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes adolescentes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol Riobamba y verificar sus conocimientos y falencias en los estudios</i>	71
3.1.2.	<i>Resultados de la Ficha de Observación aplicada a los Primeros de Bachillerato de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol Riobamba</i>	77
CAPÍTULO IV		79
PROPUESTA		79
4.1.	Selección de Información	79
4.2.	Retícula	79
4.3.	Cromática	80
4.4.	Tipografía	81
4.5.	Íconos e Imagen	82
4.6.	Diagramación	83
4.7.	Edición y Post-Producción	83
4.8.	Arte Final	84
4.9.	Metodología Matriz de Análisis	84
4.9.1.	<i>Aplicación</i>	84
4.9.2.	<i>Resultados</i>	85
CONCLUSIONES		86
RECOMENDACIONES		87
BIBLIOGRAFÍA		
ANEXOS		

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-1:	Rangos y cocientes intelectuales	16
Tabla 2-1:	Matriz de las ideas para la casa abierta	45
Tabla 3-1:	Conexiones morfológicas forzadas	51
Tabla 4-1:	Ejemplo análisis FODA	57
Tabla 1-2:	Tabla para la Operacionalización de variables	63
Tabla 2-2:	Ficha de Observación de los estudiantes.	64
Tabla 3-2:	Ficha para base de datos	67
Tabla 4-2:	Ficha para base de datos Primero de Bachillerato “A”	69
Tabla 5-2:	Ficha para base de datos Primero Bachillerato “B”	69
Tabla 6-2:	Ficha para base de datos Primero Bachillerato “C”	70
Tabla 7-2:	Ficha para base de datos Primero Bachillerato “D”	70
Tabla 1-3:	Importancia de la creatividad en el diario vivir	71
Tabla 2-3:	Conocimientos de las técnicas y métodos de creatividad	72
Tabla 3-3:	La creatividad ayuda a resolver tareas y problemas	73
Tabla 4-3:	Formas de aprendizaje en casa	74
Tabla 5-3:	Formas de aprendizaje en las aulas	75
Tabla 6-3:	Métodos que utilizan los profesores en clase	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-1:	Los adolescentes.....	5
Figura 2-1:	El autoestima del adolescente.....	9
Figura 3-1:	Los adolescentes. Etapa de desarrollo.....	11
Figura 4-1:	Desarrollo intelectual de los adolescentes.....	12
Figura 5-1:	Adolescente en la escuela.....	14
Figura 6-1:	Adolescentes y la familia.....	19
Figura 7-1:	Adolescentes y la búsqueda de la identidad.....	21
Figura 8-1:	Adolescentes y la sociedad.....	23
Figura 9-1:	Adolescentes y la educación.....	26
Figura 10-1:	Adolescentes y la falta de aprendizaje.....	28
Figura 11-1:	La creatividad.....	32
Figura 12-1:	La creatividad.....	36
Figura 13-1:	Publicidad creativa.....	39
Figura 14-1:	Innovación y creatividad.....	40
Figura 15-1:	Árbol de ideas con soluciones.....	49
Figura 16-1:	Resultado ejercicio Conexiones morfológicas forzadas.....	51
Figura 1-3:	Importancia de la creatividad en el diario vivir.....	72
Figura 2-3:	Conocimientos de las técnicas y métodos de creatividad.....	73
Figura 3-3:	La creatividad ayuda a resolver tareas y problemas.....	74
Figura 4-3:	Formas de aprendizaje en casa.....	75
Figura 5-3:	Formas de aprendizaje en las aulas.....	76
Figura 6-3:	Métodos que utilizan los profesores en clases.....	77
Figura 1-4:	Retícula 2 columnas.....	80
Figura 2-4:	Composición para la maquetación.....	80
Figura 3-4:	Cromática.....	81
Figura 4-4:	Tipografías.....	81
Figura 5-4:	Tipografías 1.....	82
Figura 6-4:	Tipografías 2.....	82
Figura 7-4:	Tipografías 3.....	82
Figura 8-4:	Diagramación.....	83
Figura 9-4:	Arte Final.....	84

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1-2:	Número referencial Primero de Bachillerato “A”	67
Ilustración 2-2:	Número referencial Primero Bachillerato “B”	68
Ilustración 3-2:	Número referencial Primero Bachillerato “C”	68
Ilustración 4-2:	Número referencial Primero Bachillerato “D”	68

ÍNDICE DE ANEXOS

- Anexo A:** Oficio enviado a Rector de UESTAR
- Anexo B:** Firmas de Aceptación del rector y coordinador del Bachillerato.
- Anexo C:** Listas de los estudiantes de Primero de Bachillerato A
- Anexo D:** Listas de los estudiantes de Primero de Bachillerato B
- Anexo E:** Listas de los estudiantes de Primero de Bachillerato C
- Anexo F:** Listas de los estudiantes de Primero de Bachillerato D
- Anexo G:** Tabla de números aleatorios para la selección de los estudiantes.
- Anexo H:** Ficha de observación de los estudiantes de Primero Bachillerato A
- Anexo I:** Ficha de observación de los estudiantes de Primero Bachillerato B
- Anexo J:** Ficha de observación de los estudiantes de Primero Bachillerato C
- Anexo K:** Ficha de observación de los estudiantes de Primero Bachillerato D
- Anexo L:** Arte Final
- Anexo M:** Arte Final
- Anexo N:** Arte Final
- Anexo O:** Arte Final
- Anexo P:** Arte Final
- Anexo Q:** Arte Final
- Anexo R:** Arte Final
- Anexo S:** Arte Final
- Anexo T:** Arte Final
- Anexo U:** Arte Final
- Anexo V:** Arte Final
- Anexo W:** Arte Final
- Anexo X:** Arte Final
- Anexo Y:** Arte Final
- Anexo Z:** Arte Final
- Anexo AA:** Arte Final
- Anexo BB:** Arte Final
- Anexo CC:** Arte Final
- Anexo DD:** Arte Final
- Anexo EE:** Arte Final
- Anexo FF:** Arte Final
- Anexo GG:** Arte Final
- Anexo HH:** Arte Final
- Anexo II:** Arte Final
- Anexo JJ:** Arte Final
- Anexo KK:** Arte Final
- Anexo LL:** Arte Final
- Anexo MM:** Arte Final
- Anexo NN:** Arte Final
- Anexo OO:** Arte Final
- Anexo PP:** Arte Final
- Anexo QQ:** Arte Final
- Anexo RR:** Arte Final
- Anexo SS:** Arte Final
- Anexo TT:** Arte Final
- Anexo UU:** Arte Final
- Anexo VV:** Arte Final

RESUMEN

Se estudió la importancia y la influencia de la creatividad en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol Riobamba, proponiendo el desarrollo de una guía de creatividad. El método a seguir fue recopilar información ya existente que permitió estudiar y analizar el comportamiento y expectativas de los estudiantes y sus ambiciones del proyecto. Toda esta información obtenida ayudó a comprender el desenvolvimiento académico de los adolescentes para poder decidir que metodologías son las que ellos necesitan para poder satisfacer sus necesidades en el campo del aprendizaje e incentivar a los alumnos a poner más interés en carreras nuevas e introducir las técnicas más idóneas para su desarrollo escolar mediante la guía creativa. Se utilizó técnicas de observación para ver como los alumnos se desenvolvían en las aulas y encuestas para profundizar en los requerimientos modernos en referencia a lo académico, siendo posible esta investigación mediante materiales como: software de diseño, equipo informático, equipo fotográfico. Como resultados se obtuvo que: 97% de los estudiantes conocen el significado de la creatividad, su importancia y la ayuda que este nos ofrece, el 50% conoce métodos y técnicas, mientras el otro 50% no conoce nada, en un 41% prefieren libros interactivos para el aprendizaje en casa, en las aulas un 35% utilizan diapositivas, y un 17% utilizan varios métodos. La investigación será de gran ayuda para promover en los estudiantes una preparación moderna y dar a los profesores alternativas de vanguardia. Por lo tanto se recomienda aplicar con los estudiantes el conocimiento de nuevas técnicas que sirvan de apoyo para la elaboración de sus tareas escolares, promoviendo el interés de la investigación a nuevos campos del aprendizaje.

PALABRAS CLAVE

<TECNICAS DE CREATIVIDAD> <ADOLESCENTES> <MÉTODOS DE CREATIVIDAD><GUIA DE CREATIVIDAD> <APRENDIZAJE><DISEÑO GRAFICO>

EXCECUTIVE SUMARY

It studies the importance and influence of creativity in high school freshmen at Unidad Educativa Santo Tomas Apostol Riobamba. Proposing the Development of a Guide to Creativity. The method to follow was collect existing information that allowed to study and analyze the behavior and expectations of students and ambitions of the project. All this information academic performance of adolescents to decide which methodologies are what they need to know their needs in the field of learning and encourage students to put more interest in new careers and introduce the most suitable techniques for school development through creative guide. Observation techniques was used to see students were developing in classrooms and surveys to deepen the modern requirements referring to academics, this research still possible by materials such as software design, computer equipment, photographic equipment. As a results it was found that: 97% of students know the meaning of creativity, its importance and support what it offers to us, 50% of know methods and techniques, while the other 50% do not anything, 41% prefer interactive books for learning at home, in the classroom using slides 35%, and 17% use several methods. The research will help to promote students a modern preparation and give teachers forefront alternatives. Therefore it is recommended that students apply knowledge of new techniques that support for the development of their homework, promoting the interest of research into new fields of learning.

KEY WORDS: <CREATIVITY TECHNIQUES> <ADOLESCENTS> <CREATIVITY METHODS > <CREATIVITY GUIDE > <LEARNING> < GRAPHIC DESIGN >

INTRODUCCIÓN

Este es un proyecto diseñado para las personas que buscan ampliar sus conocimientos y técnicas de aprendizaje, mejorando la calidad de los estudiantes, mediante implementación del avance desarrollado en los últimos años de estudio con respecto a la tecnología dándoles tanto a estudiantes como a docentes ventanas en las cuales ellos descubrirán alternativas que ya no se enmarcan en lo obsoleto, pasado de moda que va quedando atrás, al igual que la sociedad evoluciona a la par y de manera urgente la educación también debe evolucionar.

Antecedentes

Se sabe que en la ciudad de Riobamba existe un número de 15690 estudiantes adolescentes, de los cuales un gran porcentaje desperdicia su tiempo en lo que representa las nuevas tecnologías, como televisión, celulares, computadores y con más fuerza en las redes sociales, haciendo que estas mentes creativas se entierren en un cúmulo de información mal administrada y dirigida, desperdiciándose un gran porcentaje de potencial creativo.

Se quiere aprovechar las ventajas que la tecnología ofrece actualmente para desarrollar esta propuesta, logrando que los jóvenes estimulen su creatividad, la que se encuentra rezagada por el estímulo externo.

La creatividad

Son aquellas ideas que se relacionan entre sí y terminan en un concepto profundo de investigación y aplicación a una posible solución a ciertos problemas producidos por la mente humana, llegando a la originalidad. La creatividad, tal como ocurre con otras capacidades del cerebro, resulta un enigma para la ciencia, puesto que hay en la inteligencia un amplio espectro que a pesar de los años de investigación, no han podido encontrar la interacción resultado de un surgimiento creativo en la mente de cada individuo en los tipos de memoria, tanto a largo como a corto y hasta en la sensorial

La imaginación como un resultado del proceso mental, es casi imperceptible para la ciencia ahondar en su proceso de apareamiento, puesto que, la idea creativa nace de un momento a otro sin alguna explicación buscando encajar en el problema a resolver. Para los estudiosos hay personas que tienen mayor razonamiento creativo que otros que se sujetan a lo convencional.

Creatividad en la Adolescencia

Con el paso de los años en la persona se observa que son sujetos de la pérdida de habilidad que parecieran innatas y definitivas en ellos, pero poco a poco se vuelve más que notorio, desde su habilidad de comunicación, hasta la de expresar creatividad y en muchos casos verse afectada definitivamente. Entre las circunstancias que pueden afectar la creatividad tenemos los prejuicios y una autoestima baja; otras causas que pueden intervenir en el deterioro serían, la falta de interés social, como también la ausencia de afectos positivos para su motivación diaria.

Muchos científicos concluyen que, la creatividad es una condición que nace con la persona; otros, por su parte, aseguran que es un proceso que se puede aprender.

En el proceso psicológico, físico, social, y, a través de la historia y lo cultural, en la etapa que conocemos como adolescencia, se producen en la persona un sin número de cambios tanto cualitativo como cuantitativo.

En la etapa de la adolescencia, se va dejando de lado la creatividad, común de los niños, que les permite desarrollar su imaginación al momento de jugar. Al darse esto, puede perderse una cualidad trascendental en la evolución de la persona, se necesita tener imaginación y junto con la creatividad, poder realizar actividades tan básicas de todo ser humano como la de dar soluciones a los problemas cotidianos o como el inventar alternativas para la sociedad y humanidad

Justificación del proyecto de investigación

En su gran mayoría los adolescentes presentan sus trabajos de manera poco convincente, por lo cual se puede observar su falta de conocimiento a ciertos métodos y técnicas que presenta el mercado para poder desarrollar los mismos.

Como primer punto vemos que los adolescentes no desarrollan su creatividad debido a inhibiciones propias de la misma edad, como problemas familiares destacando los complejos como resultado de la crítica constante de los padres hacia ellos y su entorno, lo que hace que los adolescentes repriman su parte creativa por miedo a ser criticados, afectando de manera directa en su evolución personal, emocional, causando complicaciones en el desarrollo de la creatividad, de esta manera los adolescentes tratan de ser complacientes con ellos mismos, y no concordar con el resto de las personas, realizando sus tareas de mala gana y por completar un requerimiento estudiantil.

A corto plazo.- Se busca que el estudiante logre presentaciones de los cuales ellos se sientan orgullosos y sea una manera de incentivarse en el área creativa. Buscar una interacción entre sus compañeros para profundizar su originalidad.

Otro punto importante es la falta de motivación, ya que los alumnos no se interesan por descubrir nuevas metodologías de aprendizaje, y como es conocido en la educación se engloban varios hitos que ayudan a desarrollar el cerebro en su plenitud, como lo sería la creatividad, puesto que, permite que el cerebro explote y aproveche todas sus cualidades al momento de alcanzar su madurez personal.

Mediano Plazo.- Es muy conocido que un cerebro desarrollado reacciona con mayor positivismo hacia los problemas, vicisitudes y se vuelve mucho más estratégico, evolucionado, en pocas palabras mucho más creativo.

Alrededor de 30 años atrás, los estudiantes tenían la predisposición de presentar los trabajos de una manera muy cuidadosa en los cuales hasta la portada era realizada por el propio estudiante, donde ellos, en su totalidad, escogían el diseño de toda la presentación: cromática, tipografías, márgenes, etc. Lastimosamente en la actualidad las nuevas tecnologías han logrado un desinterés en los adolescentes para estas presentaciones, ya que con un solo click tienen a su disposición variados modelos de presentación como fotografías y dibujos, que con un solo corte y pega, logran presentaciones de poca creatividad.

A largo plazo.- Los adolescentes deben comprender que desarrollar esta parte del cerebro les da independencia e identidad ya que al realizar un trabajo utilizando sus propios recursos, los hace ser diferentes a los demás, fortaleciendo su amor propio y que luchen por alcanzar su propio reconocimiento, punto importantísimo cuando se enfrenten al área laboral, puesto que en la actualidad se busca la originalidad en varios campos profesionales.

En base a la investigación, conocer las causas y efectos que se generan con la influencia de la creatividad en los adolescentes y lograr enfocarla en la aplicación de una guía que contenga métodos y técnicas que estén dirigidos hacia este segmento de mercado, motivando el aprendizaje de conocimientos.

Objetivos

Objetivo general

Conocer la importancia de la Creatividad y su influencia en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol y proponer el desarrollo de una guía de creatividad.

Objetivos específicos

- Determinar el origen del porqué los estudiantes de nivel secundario se restringen al momento de expresar su creatividad en la presentación de deberes, trabajos, proyectos, etc.
- Conocer la motivación que necesitan los adolescentes para mostrar interés en dicha propuesta de la guía creativa.
- Ampliar la gama de métodos y técnicas creativas, las cuales ayudarán a los adolescentes en la elaboración de sus trabajos académicos.
- Mostrar técnicas de desarrollo creativo para los adolescentes.
- Desarrollar una propuesta de guía creativa para el adolescente.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. La Adolescencia



Figura 1-1: Los adolescentes

Fuente: <http://latin.org.mx/programas/campamentos/>

1.1.1. *¿Qué es la Adolescencia?*

1.1.1.1. *¿Qué es la Adolescencia?*

La adolescencia, es el período intermedio que todo ser humano transita desde la niñez hasta la edad adulta. Dicha etapa comprende la pubescencia y la pubertad entrando a la adolescencia, época que se presenta desde los doce o trece años, hasta los diecinueve o los veinte. No se puede estimar una edad exacta de inicio y finalización, puesto que, cada persona tiene su propia evolución. Sin embargo, se ha observado que ésta puede durar entre dos a tres años. Se puede contar con muchos estudios en los cuales se tiene resultados que lo demuestran.

“Las mujeres empiezan la pubescencia sólo unos seis meses antes que los hombres, pero llegan a la pubertad aproximadamente dos años antes. La escala de edad normal para la pubertad oscila entre los 10 y los 16 años para las niñas, con un promedio de edad de 12, y de 12 a 18 años para los niños, con un promedio de edad de 14. El hecho de que un joven madure tarde o temprano con frecuencia tiene consecuencias sociales y psicológicas”, (Papalia y Wendkos, 1987, p.610).

Para McKinney (1992, pp.49-54), el proceso de evolución en el período de la adolescencia en las mujercita, en su primera menstruación (menarquía) se ha ido presentando a través del tiempo a más temprana edad es así que en los años de 1960 comprendía entre los 13 años y ya en los años 1990 entre los 10 y 11 años.

El comienzo de la etapa, está marcada por variadas circunstancias y sujeta a diferentes causas de acuerdo al lugar y período de tiempo, no se podría determinar una edad que marque el inicio de la pubertad y la adolescencia. Es en esta etapa, en que, por un lado la niñez y por el otro la adultez se presentan las variaciones propias de la pubertad, sin embargo, a lo largo de la historia se ha podido apreciar algunas variaciones relacionadas a la fecha de inicio y al período exacto en el cual aparecen dichos cambios. En varios estudios realizados se ve que, con el avance de la sociedad en cada siglo se tendrá una notable diferencia de lo que ocurría hace 100 y 50 años; como otros factores, están la alimentación, el clima y entre los más importantes el factor genético, alterado por cuestiones de herencia, como también de cuestiones raciales. Se debe tomar en cuenta la influencia social y psicológica.

Entre las fases se tiene la de desarrollo emocional, psicológico y sociológico. Se aprecia un rápido desarrollo físico que es notorio a simple vista, el crecimiento repentino, los rasgos faciales, estatura, el vello facial en los hombres, y los aspectos normales de acuerdo a su género. Entre las primeras expresiones de evolución y superación de la etapa de la adolescencia, se aprecia que, comienza a aceptar su crecimiento y una circunstancial adaptación al medio.

La adolescencia está marcada por características que la definen, se puede apreciar una desubicación respecto al lugar que ocupa en la sociedad como también un desconocimiento de los límites por los cuales comenzarán a regir su vida, son desconocedores de que son entes que tienen derechos que los protege y obligaciones que deben cumplir con respecto a la sociedad, entorno y familia, pero que, son ignorados por ellos al encontrarse en una etapa de conocimiento y descubrimiento propio, lo que no les permite reconocer con claridad las exigencias normales de un adulto lo que los conduce a una desorientación.

La sociedad luchando por alcanzar una equidad entre las personas sin importar sexo, edad, condición y a través de organismos internacionales con influencia en los estados afiliados como la ONU en el año de 1959 en asamblea general, publicó la declaración de los derechos del Niño, entre muchos de los alcances obtenidos con dicha ley, se puede contar con un concepto que diferencia claramente al niño del adolescente en que marca a cada etapa de manera distinta, como períodos distintos de desarrollo.

Para el sociólogo Keniston (1968, p.34), al período del desarrollo, que transita todo ser humano lo reconoce con el nombre de "juventud", comprendiéndose entre los años de secundaria y la etapa que se inicia con la estabilidad ocupacional y la formación de un hogar.

Cuando una persona demuestra una preocupación por su bienestar y su satisfacción personal dentro de un marco de cordura y madurez, se podría decir que ha superado la adolescencia y comienza a vivir la etapa de la juventud dejando de lado inseguridades y temores

Se podrá hablar de una persona adulta cuando ha llegado al estadio en el cual se puede sostener por sí misma, cuando haya elegido una carrera de acuerdo a su capacidad. Analizando en el ámbito psicológico, se puede hablar que una persona ha llegado a la edad adulta cuando cumplió varias etapas de la adolescencia: la auto-aceptación de su personalidad descubriendo su propia identidad, se logra independizar del hogar y de manera conjunta de los padres, logrando tener su propio círculo social y las relaciones de amor y amistad.

“Esta identidad se refiere al compromiso del o la adolescente con una serie de valores o ideas políticas y religiosas y con un proyecto futuro a nivel personal y profesional. Hemos ido construyendo la identidad personal a lo largo de nuestra vida: las ideas políticas, los valores religiosos o éticos, y la forma de entender las relaciones de pareja y de amistad. Sin embargo, la adolescencia fue para muchos de nosotros/as una etapa importante en la adquisición de nuestra forma de ver el mundo, y en la que empezamos a mostrar interés y preocupación por asunto ideológicos y sociales”, (Adolescentes: ¡cómo ha cambiado!, 2007, p.8).

1.1.1.2. Características de la Adolescencia

En la historia de la humanidad las sociedades han considerado que la adolescencia es un período turbulento que acarrea problemas potenciales tanto para el adolescente como para los que están en estrecha relación. Como regla general se lo considera como un sujeto expuesto a circunstancias que se tornan peligrosas y que tiene una conducta que gira alrededor de la tentación de una sexualidad prematura que puede terminar en un embarazo prematuro, enfermedades de transmisión sexual, y que es un individuo inadaptado familiar, social, y escolarmente.

Con el inicio de la adolescencia el joven comienza a experimentar una cierta independencia personal que con la guía correcta de la persona que se encuentre a cargo de su desarrollo podrá tomar decisiones que sean a su beneficio y que aporten a su crecimiento personal lo cual contribuye a la estructuración de la personalidad y la auto-identidad. Para alcanzar una plenitud

que acompañe su madurez el adolescente pasará por un cambio constante en variados aspectos experimentando cada día un nuevo comienzo. A consideración de Stanley Hall (1904, p.93), la adolescencia se caracteriza principalmente por la tensión y la aflicción (Sturm und Drang). Que explicando así, los adolescentes sólo pueden llegar a esclarecer su individualidad mediante el conflicto con aquellos que quisieran mantenerlos eternamente sumisos.

La persona al llegar a la etapa de la adolescencia busca identificarse con la sociedad que la rodea pero de una manera muy particular y personal que lo represente y que en muchas de las ocasiones pueden crear un posible conflicto ya que defenderán su posición que para ellos es la correcta y cuando ésta no es del agrado o de la comprensión de un adulto puede llegar a un conflicto y crear problemas, que, dicho adulto puede no estar preparado para lidiar con tal situación, lo cual podría llevar al adolescente en formación a sentirse incomprendido y busque refugio y comprensión en otros de su misma calidad y sin una lógica en su pensar los empujarían a tomar decisiones poco acertadas y hasta peligrosas. Para que en la adolescencia se pueda alcanzar un desarrollo favorable se deberá cubrir algunas mecanismos biológicos y psicológicos; con una correcta guía se podrá lograr el desarrollo pleno que abracará varias aristas como, lograr independencia con respecto a sus padres, para de esta manera alcanzar aptitudes sociales que requiere para funcionar como adulto, procurándose una autoestima positiva, es decir un sentido de sí mismo, de una persona con valor propio, que servirá para orientar su vocación y sus estudios profesionales, como también su identidad de género y de pareja sexual, alcanzando una satisfacción tanto con su nuevo aspecto físico, como con el conjunto de normas y valores que le sirvan como lineamiento que regirán su conducta en adelante.

Stanley Hall, se lo encuentra entre uno de los primeros psicólogos dedicado a estudiar la psicología de los adolescentes y que formuló una teoría en la cual refirió la importancia de esta etapa en el desarrollo psicológico general de la persona. Como resultado de tales análisis señaló que en el joven se presenta una reacción ocasionada por una acción en éste caso sostiene que el adolescente responde a factores fisiológicos determinados que provocan una respuesta psicológica.

Harry Stack Sullivan (1953, p.47), en su teoría desarrollista, presentada con mayor puntualidad, diciendo que los adolescentes deberían desarrollar actividades de grupo adquiriendo un patrón que les otorgue estabilidad conjuntiva la que provocará un acercamiento positivo en sus relaciones interpersonales y que en la otra cara de la moneda se encuentran con un dinamismo disyuntivo que logrará todo lo contrario al anterior, lo cual afectaría la evolución placentera de la adolescencia. Provocando un rechazo de la sociedad, alejándolo de su normal actuar.

Este mismo autor explica la teoría en la cual para él en la adolescencia podemos distinguir tres etapas, iniciando con la pre-adolescencia, que se caracterizan por un deseo de intimidad

interpersonal sin un afán erótico; la segunda etapa se trata de una adolescencia temprana en la cual aparece una necesidad de gratificación sexual y erótica con el sexo opuesto por lo general y por última etapa la adolescencia tardía, en ésta ya busca una consolidación de un punto de vista de género y sexo. Ana Freud consideraba que los años de la adolescencia eran más importantes para la formación del carácter de lo que su padre pensaba. (El mundo del niño, 1987, p.659)

Para McKinney el adolescente es un ser interactivo, con valores que han evolucionado por la influencia de los que lo rodean y otros que surgen de la experiencia que servirán de lineamiento para posteriores situaciones. (Psicología del desarrollo adolescente, 1982. Pp. 49-54).

“Un cambio físico importante es el inicio de la pubertad, el proceso que lleva a la madurez sexual o fertilidad, es decir, la capacidad de reproducirse. Tradicionalmente se creía que la adolescencia y la pubertad empezaban al mismo tiempo alrededor de los 13 años, pero, como veremos, en algunas sociedades occidentales los médicos han comprobado que los cambios puberales tienen lugar mucho antes de los 10 años”, (Desarrollo humano, 2010, p.354)

1.1.1.3. La Autoestima del Adolescente



Figura 2-1: El autoestima del adolescente

Fuente: <http://www.redcenit.com/noticias/wp-content/uploads/2015/05/adolescentes2.jpg>

La autoestima es el concepto que cada persona tiene de su propia imagen, integrando pensamientos, emociones y sentimientos, y que refleja una auto-valoración, que puede estar ajustada a la realidad pero también puede ser sujeta de infra-valoración y de sobre-valoración.

Puntualmente se dirá que, la autoestima se puede definir como una actitud auto-valorativa que la persona adopta hacia sí misma, que abarca tres dimensiones: cognitiva, afectiva y comportamental. Desde el punto de vista cognitivo, es el conjunto de creencias estimativas que una persona tiene de sí misma. El aspecto afectivo es el conjunto de sentimientos que la persona experimenta con relación a sí misma. La dimensión comportamental es el patrón de conductas

que una persona manifiesta hacia su propio cuerpo y hacia su propia psique, por ejemplo alimentarse o propiciarse terapia psicológica.

La autoestima básica nace en el momento de la infancia por lo tanto es la que siempre perdurará a lo largo de la vida de la persona, de ésta depende mucho, el éxito o fracaso de la en las variadas actuaciones de cada una; es más arraigada, ya que, el adolescente sentirá seguridad de actuar de acuerdo al amor y estima que haya recibido en su infancia, valores como el respeto, amor propio, serán pilares fundamentales.

La autoestima para muchos estudiosos puede tener dos direcciones de expresión, que son:

La autoestima circunstancial, es la que, va cambiando de acuerdo a las situaciones que se vayan presentando y que no dependen de la persona; pero servirá de prueba para conocer sus principios y valores; saber hasta el punto el cual puede llegar, dependiendo de su autoestima, será su reacción y la misma se podrá modificar y de ser necesario canalizada positivamente.

Para una mejor comprensión de la importancia de la autoestima se la podría estudiar en tres niveles que serían una autoestima alta, otra media y finalmente la baja. La autoestima alta se reconoce en aquella persona que se sobre-valora, sintiéndose imprescindible en toda situación de su vida y lo que le rodea. Al otro extremo de la cuerda que representa la autoestima tenemos la baja, que sería una poco valorada estima, en la cual la persona muestra comportamientos de dependencia e inseguridad, los sentimientos de tristeza, depresión, de incomodidad ante las personas, muchas veces evitarán ser criticados ya que eso les representa una amenaza, una burla hasta una agresión, sentirán un poco de culpa cuando algo relacionados con ellos no salga como lo esperaban. En cualquiera de las circunstancias antes nombradas se denotará un desequilibrio en la evolución considerada correcta del ser humano, se debe procurar una autoestima que garantice sentimientos de amor propio, procurando un buen funcionamiento mental, físico y emocional que se tornan de gran importancia para garantizar la sobrevivencia personal, escolar y social, La persona con una autoestima equilibrada tendrá mayor aceptación en su entorno y casi garantizado el bienestar futuro, con un rendimiento que lo satisfaga plenamente. No será impulsado por la competencia que representa tener que ser mejor por el simple hecho de superar a sus iguales, para alimentar su ego y sentir vanamente seguridad acompañada con una dosis de envidia.

Una sana autoestima se balanceará entre la buena y la mala, resultando en su totalidad satisfactorio para el adolescente; será de fácil análisis y reconocimiento cuando, el respeto, sinceridad, buen juicio, cooperativismo, sean claves de su comportamiento, acostumbrado a lidiar con tales sentimientos diariamente, para esta persona no le será incómodo el reconocer en la otra sus

habilidades, esfuerzos, actitudes; ya que, para la persona con sana autoestima las cualidades encontradas en otro son de reconocimiento y no representan una competencia o peor una amenaza.

1.1.1.4. Factores de la Autoestima

Entre los factores que promueven una sana autoestima se tendrá casi necesariamente la intervención de un ambiente cálido, lleno de amor, respeto, igualitario, donde se premie la buena acción y se castigue lo negativo; un hogar conformado por personas que brinden seguridad a la persona en formación, en donde se premie y se aliente a obtener buenos resultados tanto en el ambiente académico como social y principalmente personal. Otro estímulo es incentivar al deporte para que encuentre una fuente de desfogue que les desarrollará un sentimiento de compañerismo y responsabilidad, promover a la bella cualidad del arte a través de la creatividad.

“Los padres autoritativos insisten en que los adolescentes consideren los dos lados de un problema, incentivan su participación en las decisiones familiares y admiten que en ocasiones los hijos saben más que los padres, es decir, encuentran un equilibrio entre ser exigentes y flexibles. Sus hijos reciben elogios y recompensas por las buenas calificaciones; por otra parte, ante las malas calificaciones ofrecen ayuda y aliento para que los muchachos se esfuercen más. En contraste, los padres autoritarios ordenan a los adolescentes no cuestionar ni discutir con los adultos y usan frases como “cuando crezcan sabrán más”. (Desarrollo humano, 2010, p382).

1.1.1.5. La Adolescencia como etapa de desarrollo



Figura 3-1: Los adolescentes. Etapa de desarrollo.

Fuente: <http://blogs.21rs.es/corazones/files/2015/05/adolescentesss.jpg>

De acuerdo al estudio profundizado de muchos sicólogos, doctores, estudiosos, analistas, etc. Se puede concluir que la adolescencia como se la conoce, es una calidad que se le otorga al ser humano, recientemente. Años atrás al adolescente una vez que terminaba su etapa de la niñez se lo consideraba que, comenzaban la pubertad e iniciaban su participación en la etapa adulta.

Gracias a tales estudios, se ha logrado comprender que entre la pubertad y la edad adulta hay un período relativamente más largo y que toma un carácter propio. Es más largo; puesto que, físicamente los jóvenes en la actualidad maduran mucho antes de lo que pasaba hace un siglo atrás, y en lo concerniente al ámbito sociológico de esta compleja sociedad exige un tiempo de educación y preparación un poco más largo; y por lo tanto, una prolongada dependencia financiera.

Un cambio importantísimo que se da en ésta etapa y es palpable, es en su estado de ánimo, mismo que se torna inestable, pasando de la alegría a la tristeza de una manera inmediata que resulta en muchas de las ocasiones incomprensible para los adultos. Se ha podido descifrar, que una de las causas sería el proceso hormonal, ligadas con la pubertad: las hormonas están desatadas. Aunque no se puede asegurar al cien por ciento que el cambio repentino del ánimo no es fiel reflejo de un cambio hormonal, también podría estar relacionado por otras circunstancias. “Los investigadores comprueban a veces que la elevación rápida de los niveles hormonales se acompaña de mayor irritabilidad e impulsividad, sólo que la relación tiende a ser pequeña y se observa todo en los primeros años de la adolescencia” (Kail y Cavanaugh, 1992, p.306).

1.1.1.6. Desarrollo intelectual en la Adolescencia



Figura 4-1: Desarrollo intelectual de los adolescentes

Fuente: <https://jevymifebles.net/wp-content/uploads/2014/10/adolescentes.jpg>

Los jóvenes valoran las actividades que les representa de alguna manera un reto que los haga crecer y ser reconocidos y que hagan desarrollar sus habilidades. Siempre disfrutan participar de deportes, pasatiempos en los cuales sean hábiles como: la música, el arte, deporte, cocina, etc., de manera especial al compartir con sus amigos. Como lo señala Robert Kail (2008, p.306) “Al llegar el niño a la adolescencia, los niveles de conocimiento y de comprensión que adquiere en varios dominios se asemejan a los del adulto”. Lo que les ayuda a ampliar sus conocimientos y habilidades, mismas que les permite sentirse a gusto con ellos mismos. Al no poder contar con tales oportunidades los adolescentes se ven obligados a buscar actividades en otras direcciones,

las mismas que les representen un desafío, por la necesidad latente en ellos de experimentar nuevos retos, innatos de su propia naturaleza y edad, que los haga sentirse competentes; todo esto se vuelve natural del adolescente, llegando al punto de ser catalogado por los adultos como algo fuera de lo normal, lejos de todo parámetro social. Promoviendo el apareamiento de nuevas tendencias, avances científicos, en varios ámbitos, las que buscan romper con lo preconcebido.

Si un adolescente no cuenta con una guía correcta, son presas fáciles de la violencia, drogas, delincuencia; de manera directa se observa en las áreas marginales, pero también forman parte de éstos, aquellos grupos sociales en los cuales no tienen aparentemente necesidades materiales, pero sí afectivas. Como resultado de estar inmersos en ambientes con poca creatividad; actividades creativas dirigidas a desarrollar al máximo su potencial artístico.

Hay muchas áreas en donde los adolescentes encuentran dificultad para poder expresar su potencial; los mismos que ellos lo aprecian como obstáculos que les limita el disfrutar de su plenitud adolescente; que se contaría como restringir su libertad, debido a su aparente irresponsabilidad; otro límite sería el descubrimiento de su sexualidad, falta de autocontrol y junto a esto el total rechazo de un modelo adulto. Todos estos obstáculos dan un preámbulo para conocer qué, es lo que le hace falta al adolescente para lograr un desarrollo adecuado. Y por el contrario no se toma en cuenta tales necesidades; y esto evita que sean personas adultas bien desenvueltas, y se asume como lógico que el adolescente crecerá de manera normal, que se integraran a la sociedad. Pero la realidad es contraria a lo idealizado; puesto que, dichas condiciones hacen difícil adquirir experiencias que su naturaleza exige. Se torna necesario que tanto las políticas del estado en manera conjunta con los padres sean capaces de prever las necesidades de los adolescentes y que las tengan en cuenta al crear los planes educativos que influyen en su futuro académico. Pero hasta que esto suceda, la función de los futuros educadores y padres sería la de aumentar el tiempo que se pasa tanto con los hijos como con los estudiante para ayudarlos.

1.1.1.6.1. El Adolescente y la Escuela



Figura 5-1: Adolescente en la escuela

Fuente: http://lifestyle.americaeconomia.com/sites/lifestyle.americaeconomia.com/files/styles/inline_picture/

La problemática en la etapa de la adolescencia suele ser muy conflictiva si no cuenta con las herramientas necesarias para afrontarlas, ya que, a diariamente éstos cruzan por experiencias que de una u otra manera afectan su vida, sea positiva o negativamente.

Tienen una lucha continua en la cual se esfuerza por conseguir su independencia frente a las personas que tienen a su poder su cuidado y protección, quienes representan sus modelos a seguir y brindan seguridad en la etapa escolar. Los adolescentes pasan por períodos que van desde la seguridad que el hogar les ofrece y el deseo de descubrir, lo que podrían hacer como seres independientes.

Una de las situaciones que incomoda sobremanera a un adolescente es la ambigüedad de sentimientos, por un lado tienen el espíritu indomable y libre, común de la edad, en el cual tienen la necesidad de explorar y conquistar cada uno de los rincones del mundo y en la otra cara de la moneda está, la inseguridad que los empuja a buscar la aceptación y el cariño de quien los guía, tanto en la escuela como en el ámbito familiar; aunque no lo digan y parezca que desean volar y vivir lejos de sus protectores, buscan insaciablemente ser amados y obtener aceptación y en caso de fallar ser reprendidos.

A pesar de parecer seres completamente independientes, necesitan de una guía, quizás mucho más que un infante; en su escasa experiencia, los riesgos a enfrentar problemas son mayores los mismos que los podrían empujar al fracaso escolar y familiar, truncando su auto realización.

Entre las situaciones que rechazan los jóvenes, se tiene que, con frecuencia tratan de huir de las apariencias, evaden sus obligaciones y deberes; todo lo ven como una coacción del deber o no deber hacer, de manera negativa; su meta es ir en contra de lo impuesto, con lo cual buscan no satisfacer las necesidades de los demás sino las propias, que por lo general son escasas o para un adulto se tornarían insignificantes; valoran de sobremanera lo auténtico, y su crecimiento emocional va dirigido a su confianza que tiene al realizar sus propias elecciones, con lo cual presentan un autogobierno y su propio yo; en donde sus sentimientos serán valorados de forma positiva por ellos mismos, lo que les lleva a estimar a los demás por lo que son; una forma de alimentar su auto aceptación, se fija en la búsqueda de una relación estrecha, íntima, de plena comunicación con otra persona, que por lo general será un ser del sexo opuesto

Se torna importante que el adulto que tenga una interacción directa con el adolescente comprenda que una cualidad casi normal es la hermeticidad con la cual se rigen; como muestra de esta etapa es el evitar la comunicación con su entorno familiar y escolar, acudiendo a sus amistades para desahogarse, puesto que éstos vagaran en las mismas o parecidas circunstancias.

1.1.1.6.2. La Inteligencia

Capacidad que tiene cada persona, que le servirá para acumular experiencia y poder aprovecharla de manera positiva para su propio beneficio sin atentar contra sí mismo o los demás, analiza y reacciona de manera acertada ante cada situación nueva, y aprendiendo de cada una de ellas logrando organizar y aplicar a la realidad futura. La inteligencia brinda la habilidad de poder aceptar y adaptarse a cada circunstancia sin mayor apego y de una manera satisfactoria en la sociedad.

Se han hecho muchos intentos por clasificar la inteligencia, desde diferentes puntos de vista. Dos de ellas son:

- 1. POR LA FORMA DE DESARROLLO, la Inteligencia Práctica e Inteligencia Conceptual.***
La inteligencia práctica se manifiesta en la forma de salir adelante en las circunstancias de la vida real, aunque a un nivel pragmático y poco elaborado. Inteligencia conceptual es la habilidad para estudiar, aprender, formar conceptos, manejar abstractos, etc.
- 2. POR SU FORMA DE APLICACIÓN, en: Espontánea y Reactiva.***
Espontánea es cuando la persona de motu proprio genera ideas. Reactiva si sólo busca ideas en su mente cuando las circunstancias o las personas se lo requieren. Espontáneo no quiere decir rápido, y no necesariamente se refiere a creatividad, que es una cualidad aparte de la inteligencia.

3. **POR LOS RANGOS DE COCIENTE INTELECTUAL.** El cociente intelectual se ha definido como el producto matemático de dividir la edad mental del sujeto (obtenida mediante un test con validez y confiabilidad), entre la edad cronológica del sujeto, y el resultado multiplicado por 100. Los cocientes se expresan en percentiles. Una fórmula sería:

$$\frac{\text{Edad mental}}{\text{Edad cronológica}} \times 100$$

(La autoestima del adolescente, 2003, pp. 42-43).

A continuación se muestra la tabla de rangos y cocientes intelectuales:

Tabla 1-1: Rangos y cocientes intelectuales

RANGOS Y COCIENTES INTELECTUALES	
130 o más	Capacidad muy superior
110 a 119	Superior al término medio
90 a 109	Término medio
80 a 89	Inferior a término medio
70 a 79	Capacidad intelectual límite
50 a 69	Retraso mental leve
35 a 49	Retraso mental moderado
20 a 34	Retraso mental grave
0 a 19	Retraso mental profundo

Fuente: La Autoestima del Adolescente Ricardo Nuño Cáceres 2003 La inteligencia, p43.

1.1.1.6.3. La escuela secundaria

Dentro del marco conceptual, la escuela como otro campo relacional en que el niño se mueve, es un sistema abierto que comparte funciones con otros como el familiar y el social, y con los que debe trabajar en armonía. La sociedad le otorga a la escuela la misión de educar e instruir a los alumnos a fin de que se integren lo más plenamente posible. En la escuela, al igual que en el ambiente familiar, el niño tiene las mismas necesidades básicas de expresiones de seguridad y afecto.

El profesor pertenece a ese sistema escolar y al mismo tiempo participan otros subsistemas como son compañeros, padres, profesores, abuelos comunidad. Por su parte, el alumno, juega en la

escuela uno de los diferentes roles que tienen lugar en su vida de hijo, amigo y alumno. El niño desarrolla su conocimiento y evoluciona en el ámbito personal a partir de atribuir un sentido a las situaciones que vive y de las cuales asimilará. Este proceso tiene un papel primordial en la capacidad de reflexión, interacción, autonomía, constante con los otros sujetos de su comunidad.

Un problema grave que afecta peligrosamente la autoestima es el hecho de que aún existen docentes que ignoran, humillan, se burlan y desprecian a los niños, y que trae como consecuencia el deterioro de la autoestima.

Por otro lado se puede constatar que hay docentes que favorecen el desarrollo de una autoestima sana, los maestros son entes importantes que podrían favorecer los canales por el cual el niño desarrolla su autoestima. Su comprensión o la ausencia de la misma, pueden favorecer o entorpecer dicho desarrollo.

En un estudio realizado por James Comenan titulado "The Adolescent Society" concluye que la sub-cultura del adolescente en la escuela se funda en un conjunto de valores que difieren entre lo que el niño desea y lo que la escuela planea para ellos. Por ejemplo, para los adolescentes los deportes son más importantes que el rendimiento académico. Por otro lado, al comparar la popularidad contra el rendimiento académico, se vio que éste ocupa un segundo lugar. Parece que los estudiantes perciben los valores de los adultos en una forma distinta.

Morrow y Wilson (1961, pp. 501-510) observaron que los adolescentes estudiantes de secundaria que presentan alta autoestima y un alto rendimiento escolar, generalmente provienen de hogares en que han recibido un trato generoso en alabanza y aprobación, que les llevaba a sentirse comprendidos por sus padres. En otras palabras, la autoestima adolescente se construye sobre situaciones y circunstancias internas y externas, algunas de las cuales no dependen de la voluntad de nadie, en tanto otras dependen de las conductas de otros, y finalmente de las actitudes del propio adolescente.

En muchos estudios realizados por investigadores se ha logrado demostrar que las familias de los adolescentes estudiantes que se negaban a continuar con la escuela secundaria, tenían en común señales de una paternidad ausente o con poca comprensión y aceptación, poco o nulo aprecio de los resultados obtenidos en la escuela, y por supuesto una nulidad absoluta referente a la motivación para el estudio. De igual manera, había escasa comunicación entre todos los miembros de la familia, y falta de tiempo destinado a actividades recreativas en común. Como culminación la falta de interés escolar por parte de los adolescentes desertores de secundaria, quienes manifestaron no ser felices en el hogar.

Los estudiosos de la autoestima señalan a lo anterior como una de las razones por las cuales, toman en consideración la escuela una de las causas de la inadaptación personal del alumno, si es que, ésta no es guiada y estimulada de manera positiva. En general la adaptación o inadaptación familiar del niño comienza a formar su autoestima. Para en lo posterior, reflejarse en el comportamiento y las actitudes del niño, futuro adolescente, en un contexto social que a su vez retroalimentan positiva o negativamente su autoestima en el ámbito social. Con todo esto comienza a formar parte del entorno escolar en el cual se refuerza y es retroalimentado interactivamente por maestros y compañeros, generando una adaptación o inadaptación escolar que da un nuevo modelamiento a su autoestima. Como tópico final se tiene que, la autoestima sana se refleja en la familia, la sociedad y la escuela; y ésta promoverá el futuro del estudiante adolescente hacia su adultez.

1.1.1.7. Desarrollo moral en la adolescencia

En la evolución típica del ser humano, se desarrolla la moral; reglas, que constituye un conjunto de costumbres y normas que rigen a la persona en su actuar y pensar, se caracterizan por estar enmarcadas en un contexto de la rectitud y los buenos modales que sirven para actuar, dirigir y juzgar el comportamiento humano.

En la adolescencia se torna en un desafío, ya que, es aquí donde se pone en práctica lo aprendido y enseñado a lo largo de la niñez de cada ser, por parte de los padres, familiares y la sociedad. Muchas de las ocasiones los jóvenes lo ven como una manera de complacer al adulto y de obedecer lo impuesto según ellos. De acuerdo a la influencia recibida en su formación será su reaccionar frente a cada dilema moral; como también del tipo de educación inculcada, la experiencia vivida. Una mayor presencia moral se apreciará en aquellos que han sido moralmente orientados, sin llegar a un moralismo extremo, o a un fanatismo que se haya alcanzado a base de un chantaje, o castigo; sino que, sea resultado de una confrontación de dilemas morales logrando un pensamiento crítico.

Ciertamente, parece haber una relación entre lo que los padres dicen y hacen y la forma en que sus hijos actúan. Por ejemplo, Sears, Maccoby y Levin notaron que los niños que reciben frecuentes alabanzas por su buen comportamiento, y que como castigo son sometidos a aislamiento y falta de amor, tienen mayores probabilidades de desarrollar una conciencia fuerte que aquellos a quienes se les enseña la disciplina por medio de palmadas. "Consideraban que un niño tenía una conciencia fuerte si se sentía mal después de haber cometido una mala acción, si

no la negaba y si necesitaba ser perdonado por ella. Por lo general, las niñas tenían conciencia más fuerte que los niños”. (El mundo del niño, 1987, p.480).

Tanto los padres como los profesores deben promover una participación activa a los adolescentes, dejando que desarrollen sus ideas, pensamientos y sentimientos, logrando una interacción con los preceptos morales, alcanzando en ellos un razonamiento moral; este tipo de jóvenes serán mayormente asertivos en sus respuestas, que aquellos en que no se ha dado tal interacción, haciéndolos más inactivos y hasta en ocasiones negativos.

En el pensamiento expresado por Walker, Robert Kail, señala que “A veces para promover el cambio basta el contacto con un razonamiento más avanzado”, siempre será importante que el joven se encuentre inmerso en un ambiente en donde la moral sea una práctica común diaria, ya que de esto depende su evolución ante la sociedad. (Desarrollo humano, 2008, p.329).

1.1.1.7.1. La Familia



Figura 6-1: Adolescentes y la familia

Fuente: <http://blog.pucp.edu.pe/blog/perfil/wp-content/uploads/sites/149/2012/09/Familia-jpg>

En toda cultura la base de la sociedad forma la familia, es en este núcleo en donde toma forma la personalidad dándole un sentido de pertenencia y de identidad; dependiendo de la intensidad de tales sentimientos la persona desarrollará otros como el de respeto, confianza, comunicación, responsabilidad, compañerismo, empatía, solidaridad. Tales valores se transmitirán de forma casi automática, puesto que, en la educación lo predominante es el ejemplo antes que las palabras. Y están en las manos de las personas encargadas del cuidado del niño o adolescente, transmitir sentimientos de seguridad y firmeza. La persona en su proceso de crecimiento llenará su conciencia de cada concepto y enfoque que aprenda dentro de su hogar en su etapa de la niñez, y

será en la adolescencia cuando éstos tendrán su mayor auge y exposición, actuarán en base a lo inculcado, llegando a un punto de hasta cuestionar lo aprendido durante sus años de niñez.

“Ni Piaget ni Kohlberg consideraron que los padres fueran importantes para el desarrollo moral de los niños, pero investigadores más reciente destacan su contribución en los campos cognoscitivos y emocional. Los adolescentes con padres autoritativos que los apoyan y los estimulan a cuestionar y ampliar su razonamiento moral tienden a razonar a niveles más altos”. (Desarrollo humano, 2010, p.378)

Al brindarle motivación al niño se está reforzando su autoestima y seguridad, la misma que les servirá en el futuro para poder transmitir sus emociones, evitando así que caigan en depresión o soledad por sentirse rechazado. A su vez los padres están en la obligación de conocer el concepto de paternidad, que no es otra cosa, que el entregar a los hijos la seguridad y confianza de crecer en un ambiente sano que promulgue su buen desarrollo en condiciones ideales para que florezcan sus capacidades y sean capaces de interactuar en sociedad de forma satisfactoria para sí mismos.

Los padres tienen la capacidad de transmitir en los hijos los ideales que les permitan desarrollar integralmente sus capacidades, para actuar sana, correcta y adecuadamente dentro de la sociedad que influye en el desarrollo formativo de sus hijos. La actitud que se tenga frente a la paternidad se verá reflejada en la salud psico emocional de los hijos, su inteligencia y cultura, así como la estructura y dinámica de sus relaciones de pareja.

Para poder comprender de manera más clara la paternidad, se la puede agrupar en variados estilos de acuerdo a la personalidad, hay diferencias marcadas que serán notables en la relación de sus hijos con la sociedad en la cual cada uno tiene niveles de intensidad. Los estilos van cambiando gradualmente a lo largo de esa línea, según la intensidad de manifestación de la característica que les es común.

“A medida que los niños alcanzan niveles cognoscitivos más altos adquieren la capacidad de hacer razonamientos más complejos sobre temas morales. También aumenta su tendencia al altruismo y la empatía Los adolescentes son más capaces que los niños más jóvenes de considerar la perspectiva de otra persona para resolver problemas sociales, tratar con relaciones interpersonales y verse como seres sociables”. (Desarrollo humano, 2010, p.375).

Elemento de suma importancia para todo ser humano y que puede influir ampliamente en la formación de un adolescente, arrastra consigo una cultura que formará parte de las costumbres que identificarán a la persona a lo largo de su vida y la de todos sus miembros, se puede apreciar

variadas personalidades conformando una sola sociedad en la cual se expresaran en base a sus lineamientos y creencias recibidos en el camino de su formación. En cada sociedad influyen caracteres como: el económico, religioso, político y hasta en la actualidad racial. Cada carácter determinará la manera de actuar entre ellos y de ellos junto con otras sociedades. Como característica, cada miembro de una sociedad en particular se identificará y la sentirá como parte de su formación personal y de identidad, en representación con otras sociedades, buscará su sentimiento de pertenencia a un grupo, cualidad que busca todo ser en formación. Se puede apreciar una falta de identidad y de pertenencia en aquellas personas que su autoestima baja los lleva a aceptar imposiciones adoptando roles sociales y de manera indirecta rechazando responsabilidades propias para otorgar hasta su personalidad. En la actualidad las personas condicionan su autoestima a los resultados obtenidos a través de su medio de subsistencia, en el cual, si es fructífera la persona tendrá más valor para la sociedad que aquél que su producción es limitada, traduciéndose en un status de vida.

1.1.1.8. La búsqueda de la identidad



Figura 7-1: Adolescentes y la búsqueda de la identidad

Fuente: <http://3.bp.blogspot.com/-UAR9j3YbUeA/Ne-bmEpTuPI/AAAAAAAAACVA/O3PvD6FYH9U/>.

En la adolescencia el ser humano atraviesa los cambios más representativos debido a los cambios hormonales de la pubertad. Cambia su manera de pensar y sentir con respecto a casi cualquier cosa.

Los jóvenes en la actualidad, llegan a su madurez física más pronto a comparación de generaciones pasadas; en aquellas sociedades que se desenvuelven en un ambiente más complejos, éstos dependen de sus padres por más tiempo debido a su preparación educacional.

La característica más relevante en el adolescente está en afianzar su identidad hacia un futuro adulto. Los jóvenes se preocupan de sí mismos, con sus sorprendentes anhelos físicos, su sistema de valores en evolución y con su creciente sentido de quiénes son. Crecen con la idea; de que,

deben perder a sus padres para encontrarse consigo, por lo cual se lesionan las relaciones entre generaciones; puesto que, las consideran poco útiles y una guía que los frena. Pero, aunque no sea la regla, algunos alcanzan una buena relación con sus padres al aceptar los valores de ellos, a la par que continúan progresivamente canalizando y desarrollando sus propios valores, socialmente aceptados.

La adolescencia si es dirigida acertadamente por una persona coherente sean padres u otro familiar, puede ser, una etapa placentera para el que se encuentra en desarrollo; ya que, un joven con autoestima estará preparado para soportar problema típicos de la edad, entre los que se pueden citar, el acné, económico, estatura, físico, el desarrollo temprano o tardío.

1.1.1.8.1. La adaptación personal

Todo ser humano en su proceso evolutivo y en su etapa de la adolescencia busca una identidad personal, en la cual exista una relación entre lo vivido y lo futuro, se enfrentan a todo aquello que limite, según ellos, su crecimiento, comenzando así un conflicto entre lo señalado por el adulto y lo recién descubierto por ellos, se exponen a una experiencia nueva con respecto a lo físico, comprendido en lo sexual como los órganos y su funcionamiento, las relaciones interpersonales y sentimentales.

En este proceso de adaptación el adolescente tomará variadas direcciones, hasta poder encontrar una que los defina y los satisfaga en su nuevo rol, direcciones que serán elegidas por diversas circunstancias, no importarán las consecuencias simplemente es el hecho de encajar en sus requerimientos del momento. En esta etapa deberá contar con una autoestima sana que se basará en principios que le servirán para cuestionarse ciertos escenarios en los cuales se negara formar parte y así encontrar el que a ellos satisfaga. Pero si al contrario el adolescente carece de una autoestima sana será una presa fácil de las circunstancias y su adaptación personal dependerá de la voluntad en muchos de los casos de otras personas con poco que contribuir en su evolución sana, en éste caso se verán afectados su encaje en la vida familiar, escolar y social. Se podrá hablar de una adaptación pero destructiva para el adolescente, ya que buscará llamar la atención de una manera errónea y para él o ella será un orgullo ser el problemático del curso, el que enfrenta a los padres sin miedo a un posible castigo y toma lo que quiere, violando preceptos ya concebidos de una sociedad ya conformada. Para el joven constituye una adaptación personal, ya que, pertenece a algo y recibe la atención que tanto necesitan en ese proceso, aunque de manera errónea; tal situación llena tanto al adolescente que no importará las consecuencias negativas sino la atención recibida. En estas circunstancias cuando comiencen a resentir el rechazo de la sociedad y familiar

podrán caer en cuadros depresivos llevándoles a la delincuencia, rebeldía y en el extremo de los casos huir de su hogar o el suicidio.

1.1.2. El adolescente y la Sociedad



Figura 8-1: Adolescentes y la sociedad

Fuente: <http://sancajetano-nortedesantander.gov.co/apc-aa-files/>

El iniciar la etapa de la adolescencia puede acarrear un enfrentamiento entre los padres, familiares para con éstos; casi siempre, esta etapa viene acompañada de conflictos y discusiones. Al entrar en la etapa de la pubertad la relación entre padres e hijos se comienza a ver alterada cambiando la interacción por aislamiento, llegando en muchas circunstancias a verlos enfrentados, por un lado la lucha por la independencia del chico y por otro la angustia del padre de no soltar tan abruptamente a esa persona en crecimiento; si no se fomenta la cultura de comunicación en el hogar a edad temprana pueden caer en el distanciamiento y la rebeldía; dichas disputas no llegan a ser tan graves, es simplemente un acoplarse a la nueva realidad de un ser que comienza a tener opinión y unos padres que tienen reglas típicas de la vida cotidiana. Debido a la nueva realidad que aprecia el joven, comienza a reconocer a los padres o persona que tiene su cuidado como seres imperfectos que son capaces de tener defectos.

En su relación con la sociedad se origina el fenómeno de la audiencia imaginaria, que es el pensamiento en que el adolescente cree ser el centro de atención de cualquiera que se cruce en su camino, y que todas las personas están pendientes de cómo es su manera de vestir y de todo aquello que haga o que diga. Otro fenómeno es la fábula personal, que le lleva a considerar que su vida es única diferente a la de los demás, que sus experiencias son propias y que a nadie le ocurre lo que a él, tienen un escudo que los hace inmune al acontecer cotidiano, como en el caso de un embarazo, un accidente, o cualquier otra circunstancia; razón por la cual toman ciertos riesgos sin estar preparados.

1.1.2.1. ¿Cómo enseñar valores a los adolescentes?

Se vuelve necesario animar y fomentar al joven que tenga sus propias ideas y que tenga cierta autonomía; pero con la exigencia de que deben ser orientados, con la opinión tanto de sus padres como de sus profesores guías, o quien tenga la responsabilidad de educarlos y enseñarles, Se tomará en cuenta que no son capaces de aguantar la presión de que piensen como un adulto responsable, al momento de elegir una profesión o decidir ciertos tópicos de su edad. Es necesario que se le brinde apoyo en los momentos de crisis, cuando ellos se sientan sin una orientación, siempre abriendo un canal de comunicación, para poder estar al tanto de su actividad diaria; con lo cual se evitará que caigan en conductas riesgosas y peligrosas para su edad; puesto que, la adolescencia está llena de búsqueda y el hambre de experimentar cosas nuevas.

1.1.3. Psicología del adolescente

Es casi normal que el adolescente tenga muchas dudas al elegir una dirección, un estilo determinado de vida, una profesión, abandonar las creencias religiosas familiares, o una forma de actuar ante una crisis personal en el camino de su identidad propia. Es importante que el adolescente construya su personalidad, la que se refiere al compromiso con una serie de valores, ideologías tanto políticas como religiosas y su proyecto de vida en el ámbito personal y profesional, la que se va construyendo a lo largo de la vida. En ocasiones pueden mostrarse dudosos y con inseguridad al momento de elegir, lo que se traduce en una crisis de identidad personal que los llevará a una confusión y desorientación hasta llegar a la ansiedad; es cuando en estos periodos se mostraran abiertos a influencias y querrán experimentar nuevas cosas, todo esto les ayudará a madurar; en ese camino adquieren nuevas tendencias y propuestas que llenen sus perspectivas, diferentes a las heredadas por sus progenitores o guías. En estas circunstancias lo más sensato sería guardar distancias y ser paciente, comprender que muy a pesar de los consejos, ellos comienzan a ser personas con autonomía.

1.1.3.1. Técnicas para aumentar la autoestima en los adolescentes

El tránsito de la niñez a la adolescencia, muchos estudiosos la catalogan como un período que debe ser comprendido por los padres, ya que éstos se constituyen en los guías, que deberán poner límites que sean claros; puesto que, sin éstos el adolescente se encontrará perdido y frustrado; y, como regla general hacer que ellos alcancen una autoestima basada en la comunicación en donde se debe ofrecer todo el apoyo necesario para que alcancen confianza mediante el saber escuchar las necesidades de los jóvenes, y con paciencia aconsejar, sin llegar a una crítica de su actuar y

pensar; y de esta forma se alcanzará adolescentes seguros, y así poder evitar el desprecio de los hijos a sus padres.

Otra arma con la que cuentan los adultos al momento de guiar a un adolescente sería el deporte, que lleva a la persona en formación a adquirir disciplina, ser ordenado, la convivencia en grupo, a ser positivo en la derrota y humilde en el triunfo, a esforzarse por llegar a la meta, a lo largo de lo que constituye el entrenamiento hasta las competencias, ya que, cada reto superado será un estímulo; y así un sin número de beneficios y buenas costumbres que los jóvenes experimentan con el deporte.

El joven valora su autoestima con el número de amigos que va adquiriendo durante los años del colegio, que es donde tiene mayor contacto con gente de su edad, pero en este camino tendrán contacto con chicos con intereses afines, si estas relaciones, se basan en el respeto y el alcanzar nuevas metas, se considerará positivo para el joven, de lo contrario, se tornaría en una pesadilla en la cual serán víctimas de agresiones y el tan conocido bulling, acabando paulatinamente con su autoestima. Para evitar tales abusos de parte de sus supuestos amigos y compañeros, los padres tienen que reforzar su autoestima en todo momento y en la medida exacta, ya que puede ser contraproducente y crear en el joven un complejo de superioridad.

La falta de autoestima es apreciable en ambos sexos, pero de manera mucho más notoria se da en las mujeres, por su misma naturaleza de ser sensibles, su imagen es prioridad para ellas, el contar con habilidades sociales, un buen rendimiento escolar, etc.; por lo tanto, es grave en estos casos que lleguen a una depresión.

Se recomienda dar atención al adulto en formación, de lo contrario los resultados serán lamentables, al tener personas inseguras y con miedo de enfrentar el mundo en el cual les toque desenvolverse.

El estudio debe ser estimulado para que logren culminar los mismos con éxito, ya que ellos aprenden cuando se desarrollan en un ambiente sano, en donde prioricen el área académica sobre todo, y que logren concluir la etapa escolar en todas sus fases, lo que representará en ellos un gran triunfo que reforzará su autoestima.

Cabe recordar que la autoestima, es la forma en la que se ven tanto personalmente, como, ante la sociedad; capaces de resolver y dar cara a los retos de la vida.

Por lo general en la adolescencia el joven tiene cierta tendencia a lo destructivo, todo lo relacionan con lo negativo, como estar convencidos de que no son buenos para ciertas habilidades, el estudio,

las relaciones, etc., es importante que se refuerce un pensamiento positivo, tratando de no generalizar el comportamiento contraproducente, promover el éxito para revalorizar su imagen; tanto los padres como sus profesores en la escuela.

1.1.4. El adolescente y la educación



Figura 9-1: Adolescentes y la educación

Fuente: <http://www.diariodecultura.com.ar/cm/wp-content/uploads/2015/12/estudiar.jpg>.

El adolescente es una esponja en busca de alcanzar la independencia con respecto a sus padres y poder actuar dentro de lo que ellos consideran libertad; pero en ese camino se encuentra expuesto a diversas corrientes que tratan de manipular su actuar; corrientes que desbordan de varias direcciones, como lo comercial, medios de comunicación, sociedad, religioso, hogar, y amistades.

No se puede dudar que en la sociedad moderna hay mucha incidencia en la juventud, en su aspecto educacional, los medios de comunicación, en muchas circunstancias tiende a ser negativa, enviándole la información, que ellos deben ser libres y rebeldes ante el sistema, y que sólo su pensar y sentimientos es lo que vale, restando valía a lo transcendental que es el estudio para su formación, y futuro.

Otra situación que podría acarrear al estudiante al fracaso es la excesiva presión que cargan sobre sus hombros los familiares y la sociedad, en la cual se pone como un modelo idealizado, el que el estudiante debe ser brillante en su actuar académico, siempre deberá brindar a sus padres una libreta de inmejorables calificaciones, que le permitirá un pase seguro a una universidad de prestigio asegurando su éxito profesional, o le brinde la oportunidad de obtener beca para cualquiera de las tantas universidades de renombre que se encuentran a nivel mundial. Sin tomar en cuenta que no todos los jóvenes que pasan por la vida escolar son aptos al cien por ciento en

sus estudios, y por lo contrario son estudiantes promedio, que sobresaldrán en otros campos, como el arte, con sus ramas en la actuación, canto, pintura, expresión corporal, deporte o que serán más útiles en su vida laboral siendo emprendedores. Tal presión los llega a agobiar tanto que terminan renunciando al estudio, por no sentir que complacen a lo que la sociedad les impone, sin contar con sus propios anhelos. Sin tomar en cuenta que un papel importante es el que desarrolla el profesor al impartir su materia; puesto que, en algunos casos lo hacen como una obligación y no una vocación, con la cual iniciaron sus labores de enseñanza, llevando al joven al hastío y cansancio, al hacer de su clase un día a día lleno de cosas ya dadas y sólo repetidas, un traspaso de los libros a los cuadernos y apuntes; y ya no una labor de ansiedad por el conocimiento de parte del estudiante, dejando lo tedioso a un lado y ampliando la necesidad de investigar y saciar el hambre de conocimiento, tratando de crear en el joven un ambiente propicio para el aprendizaje y aplicando la creatividad, para así captar su atención. Cabe resaltar que el alumno amará u odiará tal o cual materia en la forma como su profesor guía, se la presente.

Otra circunstancia que muchos investigadores señalan, se debe a los escasos medios económicos, ya que los jóvenes se ven obligados a dejar sus estudios, para colaborar con el hogar, teniendo que trabajar desde temprana edad, truncando su deseo de crecer intelectualmente y acceder a un futuro prometedor; entre los estudiantes que abandonan sus estudios se cuentan aquellos de las clases sociales medias y altas, tal como lo señala en estudio realizado por el SITEAL Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina:

“En el inicio de la adolescencia cambia la estructura de los motivos por los cuales los adolescentes se alejan de la escuela. Las dificultades económicas, la discapacidad, y los problemas de oferta van perdiendo centralidad, mientras que el desinterés o desaliento por la actividad escolar cobra una importancia cada vez mayor a tal punto que se ubica en primer lugar. Ya entrada la adolescencia, el desinterés por el estudio mantiene su relevancia y se observa que el trabajo incrementa su peso relativo como causa asociada a la interrupción de los estudios. Paralelamente, las actividades relacionadas con la maternidad y paternidad y la reproducción de la vida doméstica (embarazo, tareas del hogar, cuidado de niños y ancianos) comienzan a aparecer como causa asociada a la deserción. En efecto, la proporción de adolescentes a los que su condición de desescolarizados se la relaciona con el trabajo duplica su peso relativo hasta alcanzar el 18%, mientras que la maternidad, la paternidad y las tareas domésticas, que en la niñez no aparecían, son mencionadas por el 6% de los encuestados. Al finalizar la adolescencia, se intensifica la relación entre las tareas relacionadas con la domesticidad y la deserción hasta alcanzar el 10% de los casos, a la par que el trabajo pasa a ser mencionado por el 20% de los adolescentes o sus familias como el principal motivo de abandono escolar. Aun

así, el desinterés por estudiar continúa siendo el principal motivo por el cual los adolescentes interrumpen sus estudios”. (¿Por qué los adolescentes dejan la escuela?, 2013).

Para evitar que los adolescentes decidan desertar en el ámbito académico, es conveniente que tanto los padres y de manera especial los profesores sean coherentes con su actuar y pensar en todo ámbito en el cual se desenvuelva, al adquirir la cualidad de formadores, mostrando siempre un compromiso hacia sus alumnos y respeto a sus ideologías, sumando ingenio para lograr apuntar a la meta fijada en cada año escolar; ya que, los jóvenes tienen como fin el cuestionar todo lo que a ellos les rodea y que, trata de corregir su proceder; buscar encaminar su integración en la sociedad de manera positiva que sean antes de provecho para la sociedad y en especial para ellos mismos.

1.1.4.1. Dificultades de los adolescentes en el estudio



Figura 10-1: Adolescentes y la falta de aprendizaje

Fuente: http://endimages.s3.amazonaws.com/legacy/1292724151_salud2.jpg.

Para poder conocer las dificultades por las cuales los adolescentes presentan problemas académicos, se torna necesario conocer las circunstancias que llevan a los estudiantes a presentar falta de interés educacional, y que cada vez se refleja a nivel mundial, en donde hay diversas problemáticas de acuerdo a la ubicación, al aspecto económico, social, religioso, llegando hasta la edad que atraviese cada estudiante. Se tendrá en cuenta que en ocasiones se vuelve un ámbito muy duro para el joven, ya que, les toca vivir situaciones muy angustiosas e injustas; como, las notas bajas, la presión a rendir más de lo que ellos pueden rendir, cayendo en una sobre exigencia, acarreado en los jóvenes una baja autoestima, un sentimiento de frustración, y la impotencia de no tener las herramientas necesarias para poder encontrar solución a su problemática. Los adultos

deben brindar al joven estudiante mucha comprensión y asegurarles armas con las cuales darán solución a sus futuros problemas académicos. Como porcentajes se aprecia que, el 70% de las estadísticas señalan que aquellos jóvenes que fracasan escolarmente, no son motivados de manera positiva, y por el contrario su única estimulación constituye el alcanzar una recompensa de carácter material o económico, o que a su vez como respuesta a su falta de esfuerzo escolar serán castigados de forma severa, logrando inconscientemente afianzar en el adolescente la idea que ningún esfuerzo vale realmente la pena, por lo tanto será notoria su falta de intento por alcanzar metas.

Otra dificultad tanto para el estudiante, como los padres y profesores, es el hecho de que los jóvenes, llegan a convencerse de que su estudio está dirigido a complacer a sus progenitores, a dar al profesor lo que quiere, y sin pensar que el beneficio será exclusivamente para ellos. Miran al estudio como una manera de coartar su libertad y que tienen hipotecado con la institución escolar todo su tiempo, convirtiéndose en un freno en la evolución programada del grado escolar.

Se fija desde ya un desafío para su educador, ya que, éstos están llamados a aplicar sus técnicas pedagógicas y captar la atención del estudiante hacia la realización y culminación de la meta propuesta para el año en el que cursa el mismo, logrando re direccionar en ellos sus fuerzas siendo aprovechadas al máximo en beneficio propio.

1.1.4.2. Pautas de organización y Técnicas de estudio

La organización escolar de los jóvenes comienza desde la niñez, en sus primeros años escolares en donde son como esponjas que están abiertos a adoptar ciertas costumbres con referente a su comportamiento y su actuar dentro y fuera de casa, se creará un horario en el cual ellos darán prioridad a sus estudios, continuando así hasta la etapa del colegio, que es donde se ven los resultados de las enseñanzas transmitidas en la etapa infante. Si se desaprovecha la fragilidad de sus primeros años, se dirá que se perdió una etapa importantísima de su formación; ya que los estudiantes no contarán con un cronograma de actividades y comenzarán a ser desordenados en sus estudios, y el que, se puede apreciar en su falta de responsabilidad al momento de presentar sus deberes, al no emplear tiempo en repasar las lecciones de cada clase recibida, y el fracaso con las malas notas al dar sus exámenes de evaluación.

Por lo tanto es sumamente necesario que los chicos cuenten con una planificación, en el cual se tomará en cuenta la materia a estudiar, puesto que, unas requerirán un poco más de esfuerzo que otras, tomando en cuenta la personalidad de cada estudiante, porque se puede apreciar que muchos serán buenos para desarrollar las matemáticas, mientras otros son buenos para el área del lenguaje

y otros para las investigaciones, y así, las diversas materias recibidas a lo largo de los años escolares.

La necesidad de organizar el tiempo de los jóvenes, se torna importante por lo menos hasta que ellos tengan conciencia y lo hagan por sí mismos como un hábito; se tomará en cuenta que, dicho horario debe procurar abarcar toda su rutina semanal, desde las horas que dedicaran al estudio, sus actividades extra curriculares, y sus pasatiempos; sugerir un tiempo prudencial para cada asignatura, combinar aquellas materias de menor agrado con las que inspiran al estudiante; recordar que este horario será apto de cambio de acuerdo a las necesidades diarias.

También el hacer un programa de actividades pero a largo plazo, tomando en cuenta las actividades mensuales, trimestrales y anuales.

Al elaborar los cuadros de actividades, deben tomar en cuenta que el joven ya dejó de ser niño, y que será parte activa de dicho horario; ya que al entrar en la adolescencia busca ser identificado como un ser con voz y voto y la ayuda se dirigirá a explotar su potencial y que nazca su pasión por intereses y metas.

La manera más efectiva de conocer los intereses de los adolescentes, es propiciar una conversación en la cual ellos puedan expresar sus anhelos, evitando se sientan acosados a pensar de tal forma que, terminan complaciendo las disposiciones de sus padres y no las propias; dando cabida a ese acercamiento, se habrá abierto una brecha en la cual se buscará ya, dar obligaciones y responsabilidades, haciéndoles comprender lo importante de tener libertad y saber manejarla, responsables de sus excesos y evitando que caigan en el libertinaje.

Las metas en esta edad de la evolución humana, son el pilar que los ayudará a afianzar su autoestima, y encontrar una forma de guiar su entusiasmo hacia la culminación de las mismas en base a sus pasiones con objetivos y expectativas claras.

1.1.4.3. ¿Cómo motivar a un adolescente a estudiar?

La motivación de cada persona dependerá mucho de su manera de formación como ser humano, como prueba a esto se tiene que aquellas personas que se desarrollaron en un hogar positivo bajo la guía de una persona clara en sus ideas y con amplios horizontes tendrá mayor opción de motivación que aquellas que han carecido de los mismos para encontrar sentido al día a día de la vida; son personas que han sido víctimas de desilusiones, depresiones, baja autoestima, o limitadas en su evolución resultado de padres posesivos que obstruyeron la correcta crianza de sus hijos.

Es un factor de gran importancia por la cual las personas encuentran una razón para luchar y alcanzar sus metas, ésta existe desde que somos infantes, al iniciar nuestra vida estamos marcados por la motivación, como la de satisfacer la necesidad de caminar y poder por nuestros propios medios alcanzar aquello que llama nuestra atención. Como aprender y adquirir conocimientos en materia intelectual.

La mejor manera de estimular a un niño y adolescente es analizar su ambiente de formación para atacar aquello que le provoca una falta de interés y brindarles un estímulo que les resulte interesantes para incentivarlos a buscar otras direcciones de motivación.

“Ofrecerles estímulos que lo motiven. Los padres deben buscar momentos para hacer cosas con sus hijos y descubrirles situaciones y actividades interesantes: salir con él de excursión, pasear en bicicleta juntos, escuchar música, bailar, dibujar, observar el cielo, ir con él al cine, disfrutar en la cocina preparando un postre... Lo ideal es que desde muy pequeño los niños se acostumbren a obtener experiencias que requieran la utilización de todos sus sentidos”. (La salud de nuestros hijos, 2004, p.195).

Una de las causas de la falta de motivación es el escaso interés que muestran las personas que tienen en sus manos la protección de tal chico y éstos al no sentirse apoyados en su entorno familiar caen en desgano por las cosas importantes de la vida dirigiendo su atención a aquellas sin mayor relevancia y beneficio para su vida y si dicha actitud se torna en una constante, llegará a un punto en que el adolescente desarrolle una apatía hacia las cosas en realidad valiosas, acarreado consigo diversos tipos de problemas como la depresión, fracaso escolar, una falta de adaptación al medio familiar y social.

En tales circunstancias es de suma importancia y de carácter urgente actuar buscando alternativas en las cuales el joven pueda dedicar su tiempo en algo positivo y garantizar una correcta evolución; actividades en las cuales puedan reconocer su personalidad y comenzar a proyectarse al futuro para fomentar una posible profesión que les servirá como su sustento y satisfacción personal.

Otros factores pueden ser de carácter emocional, en donde el adolescente busque encajar dentro de su entorno familiar, escolar y social, fortaleciendo su sentimiento de identidad y pertenencia, pero que al no ser aceptado y motivado de la manera adecuada, afectará su evolución y en muchos de los casos la principal afectación será en lo académico, desarrollando en ellos la inseguridad

perturbando sus trabajos escolares, siendo presas fáciles de la burla y el tan conocido bulling y hasta caer en el consumo de drogas.

Dar ejemplo de esfuerzo tanto en el área familiar como en el entorno escolar, incentivando al aprendizaje, la lectura y el trabajo con responsabilidad, que dicho esfuerzo será la clave del éxito, proponerse metas a corto y largo plazo y motivar culminarlas.

Se puede descubrir nuevos talentos en los jóvenes reforzando la parte de la exploración a través de cursos, clases extracurriculares en donde conocerán otros campos de los que ya exploran en la aulas de la escuela, el valor que le den a dichas actividades servirá como refuerzo para su seguridad y motivación. Cada curso que esté descubriendo se debe promover su culminación, así se está reforzando su continuidad y responsabilidad de todo aquello que comienza deben terminar para incrementar su responsabilidad.

La clave para que los adolescentes estén seguros de su capacidad para cierta actividad, es el reconocer en ellos sus cualidades para tal o cual; y las personas que tienen a su cargo su formación puede servirle como guía haciéndoles reconocer en ellos sus capacidades, teniendo expectativas realistas. En éste camino de la motivación y el descubrimiento de ellos mismos, debe contar con cierta dosis de paciencia ya que no todos los adolescentes tienen el mismo ritmo, habrá aquellos que necesitan de una mayor motivación que otros.

1.2. La Creatividad

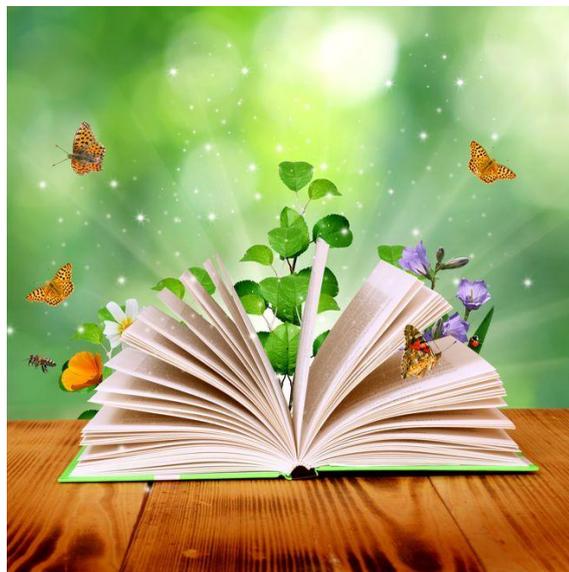


Figura 11-1: La creatividad

Fuente: <http://thumbs.dreamstime.com/z/magic-book-28682112.jpg>.

1.2.1. Conceptos y definiciones

En la creatividad se tiene una nueva forma de ver las cosas, en todo ámbito la creatividad juega un papel de suma importancia, ya que demuestra un pensamiento divergente, en el cual una persona podrá hallar una o más soluciones a cada situación, en base a un cerebro de ampliadas direcciones que actúa de manera calma y lógica para aplicar la solución más correcta, resultado de un análisis mental y profundo a cada problema. Una persona creativa no busca la satisfacción de otro, sino la solución más propicia a cada situación para evitar complicarla. La persona creativa trata de buscar en cada problema tantos caminos como sean posibles, para obtener nuevas alternativas.

La creatividad se encuentra estrechamente relacionada con la originalidad, con la inventiva y la imaginación, busca una asociación de conceptos preconcebidos e ideas que dan soluciones que descubren y satisfacen al propio creativo debido a su alto nivel de adaptación final.

La creatividad es algo casi espontáneo vinculado a la preconcepción, a la necesidad de una solución y el análisis de ciertas circunstancias. Tal es el caso de aquellos descubrimientos de trascendencia en muchos de los casos no han sido resultado de años de arduo trabajo y al contrario han sido ideas sorprendentes que posteriormente fueron profundizadas y desarrolladas debido a la practicidad y necesidad.

Definición

La creatividad es la elaboración y comunicación de nuevas y significativas conexiones que nos ayuden a pensar en muchas posibilidades, aportando diversas formas de experiencia y con diferentes puntos de vista, que nos ayude a pensar en nuevas e inusuales posibilidades y para guiarnos en la generación y selección de alternativas. (Bessant & Tidd, 2007, p.40).

En la creatividad se encuentran propuestas para obtener solución a diversas circunstancias en las cuales se torna necesario actuar con lógica e inventiva en base a lo aprendido a lo largo de nuestro período de crecimiento y de las experiencias vividas, actuando con una claridad en la meditación y visualización originando un concepto o idea que resulte favorable al proceso de la creatividad.

“consideramos el proceso creativo como una respuesta a una situación problemática, proceso que consta de las fases típicas de ‘formulación del problema’, ‘adopción de un método de Resolución’ y ‘búsqueda de solución’, matizándola con la observación posterior acerca de la primacía del problema sobre la solución: El elemento significativo en la realización creativa es la manera en que se concibe el problema, porque sólo a una

pregunta fructífera puede darse respuesta con soluciones creativas. Su conclusión es que el acto creativo implica el descubrimiento del problema ('problem finding'), tanto como su solución". (Getzels y Csikszentmihalyi, 1976)

En la actualidad se está dando mayor cabida a la persona creativa, puesto que, se tornan necesarias sus contribuciones y soluciones en un mundo que va cambiando de una manera acelerada de lo que ocurría hace 20 o 30 años, cada día se buscan personas con un alto grado de creatividad para ofrecer mayores soluciones a los variados problemas que se presentan en una sociedad industrializada, tecnológica, económicamente activa, que avanza a pasos agigantados en busca de la perfección y el crecimiento en todo campo social, material e intelectual.

Cada nuevo invento y todos aquellos que ya forman parte de la vida de las personas y todo lo que compone nuestro hábitat son resultado de la sinéctica, que no es otra cosa, que el arte de emplear métodos y estrategias buscando obtener algo que sea Creativo. A lo largo del tiempo la sociedad ha estado estrechamente relacionada a la creatividad, que al principio de ella surgió como resolver una que otra necesidad; como aquella en la que el hombre tardaba días en transportarse de un pueblo a otro ya que contaban con medios de transporte limitado, en base a esa necesidad se ideó la rueda que luego con la creatividad llegó a formar parte de un medio de transporte, evolución que se dio gracias a la creatividad.

Para que se dé el proceso creativo se requiere aparte de la originalidad un proceso que involucre tres pasos que termine en la solución esperada. Es un concepto que abarca más que sólo imaginación, ingenuidad u originalidad. En la actualidad se le vincula con el hecho de hacer que las cosas nuevas sucedan". (Karlqvist, 1997, p.105).

De la creatividad podremos destacar que está ligada a la capacidad de crear algo que sorprende y a su vez es novedoso relacionado con ideas que deberán estar ligadas a un procedimiento, para satisfacer una necesidad tratando de optimizar los medios con los cuales se dispone y así lograr transformar la realidad individual y social, haciendo cosas poco habituales.

Esta cualidad no es exclusiva de una persona, ya que, todos contamos con algo de creatividad en gran o mediano porcentaje, lo intelectual no está relacionado en el proceso creativo, "dan pocas muestras de la cualidad que hace avanzar en vez de aumentar el statu quo", (Goertzel y Goertzel, 1962, p.280). Aunque no estén relacionados, es importante lo intelectual como lo racional ya que la una complementa a la otra mediante la racionalidad y lo emocional enriqueciendo el proceso creativo. Pueden darse episodios creativos cuando la persona puede estar desarrollando una actividad en la cual no se requiere mayor concentración y que se hace en manera de hábito, es cuando el cerebro

se encuentra en cierto modo abierto a cualquier estímulo que pueda desembocar en una idea creativa.

¿Qué es creatividad?

Para poder definir y tener un concepto amplio y concreto de lo que es la Creatividad se tiene una ardua tarea casi interminable, debido que, ésta sola palabra abarca múltiples conceptos que llevan a complementarla y comprender de mejor manera dicho cuestionamiento.

Paul Torrance, uno de los padres de la creatividad, contestó una vez a esta pregunta diciendo: “Creatividad es...

- *Querer saber*
- *Mirar dos veces*
- *Escuchar los olores*
- *Adentrarse*
- *Construir castillos de arena cantar en la ducha*
- *Tener una pelota*
- *Cavar hondo*
- *Tachar los errores*
- *Salir*
- *Hacer agujeros para ver a su través*
- *Darle la mano al mañana*

(Recupera tu creatividad, 2002, p.11).

La creatividad nace de un cerebro que analiza, indaga, observar, estudia y reacciona a un estímulo y teniendo como resultado una idea en la cual se entrelazan experiencias, conocimientos, definiciones, conclusiones, en una actitud que busca mejorar la situación o cambiar renovando conceptos o mejorándolos.

Su aplicación comienza desde el hogar en las primeras relaciones de la persona para con su entorno, es así que los padres como primeros involucrados en la evolución del niño, marcarán de forma errónea o acertada el desarrollo de la creatividad.

“En cualquier hogar pueden aparecer problemas o presentarse circunstancias difíciles de manera imprevista. Sin embargo, el resultado que se extraiga de estos momentos dependerá de la capacidad que tengan los miembros de la familia, y especialmente los padres, para afrontar situaciones”. (La salud de nuestros hijos, 2004, p.103).

Posteriormente la creatividad aparecerá con mayor impulso en la etapa de la adolescencia en la cual aparecerán los instintos por complacer y agradar a su entorno o de imponer sus ideales y criterios, entonces emplearan la creatividad para hacerse notar.

La creatividad, su aplicación

La creatividad no solo comprende el ámbito personal e íntimo de la persona, también se puede apreciar en el ámbito educativo o en el empresarial o en el arte, puede también ser el resultado de una comunión de ideas y soluciones en la cual se compenetran para tener como resultado una entrega de un trabajo en conjunto en el cual una idea se perfecciona con la de otra persona ampliando el concepto.

1.2.2. Importancia de la creatividad

La importancia de la creatividad sirve al individuo en variadas direcciones, del funcionamiento volitivo, entre estas cualidades se tiene que; sirve de gran motivación a la iniciativa personal; junto a la creatividad se encuentra la tenacidad con la cual cuenta el creador que exige un gran esfuerzo para vencer los obstáculos que se le presenten a lo largo de su futura vida adulta, dándole valor a su independencia de crear, y la facultad de cuestionar lo establecidos, y expandir lo antes creado, dejando a un lado lo repetitivo y en muchas ocasiones lo trillado.



Figura 12-1: La creatividad.

Fuente: http://minutonoticias.com/wp-content/uploads/2012/04/Divertidas-Creativas-fotografias-Huevos-020_thumb-300x200.jpg.

Incrementa en el creador la decisión de explorar nuevos campos, dar a conocer al entorno y traspasar barreras dando a conocer la idea en la acción, transformar lo teórico en práctico,

palpable; junto a la decisión está la determinación de lograr lo soñado y no quedar en el limbo de lo deseado y no alcanzado.

“RELACIÓN ENTRE INTELIGENCIA Y CREATIVIDAD Todos conocemos personas brillantes que se desempeñan bien en la escuela y el trabajo pero que “dan pocas muestras de cualidad que hace avanzar en vez de aumentar el statu quo” (Goertzel & Goertzel, 1962, pág. 280). Estas personas tienen alta puntuación de inteligencia pero baja creatividad. También conocemos personas cuya puntuación en las pruebas de inteligencia no es buena y además pasan por el colegio con muchos tropiezos; sin embargo, son personas que siempre tienen ideas originales y de inventiva. Estos individuos tienen alta creatividad y baja inteligencia”. (Diane E. Papalia, 1987, p.512).

Los colegios con el afán de ubicarse en el mercado competitivo se enfrenta a la casi obligación de mejorar sus servicios, ampliar su ámbito de competencia buscar renovarse, puesto que, en la renovación los padres se motivan a inscribir a sus hijos. Las metas en los colegios están enfocadas en la creatividad y renovación de sus estudiantes como de su área promotora de conocimiento buscando nuevas ideas que los ofrezcan calidad, enfocada en satisfacer las necesidades y problemas de los estudiantes.

Muchos colegios han visto imprescindible la necesidad de crear un espacio en el cual desarrollar nuevas ideas de promoción del estudiante, en el cual se esfuerzan por tener entre sus profesores que a través de sus ideas, brinden modelos satisfactorios que atraigan la atención de sus alumnos. La creatividad ya desarrollada deberá estar acompañada de una técnica y pasos en secuencia aplicados en la solución, que brinde resultados al problema educacional.

Para obtener resultados de los que se busca con la creatividad, primeramente se deberá comenzar por conocer el problema y analizar su magnitud, para inmediatamente conocer las dimensiones del mismo y en base a dicho estudio crear la posible solución por medio de una técnica que sea idónea para abolir el problema y aplicar la solución.

La creatividad y el método para estimularla

Al querer estimular la creatividad se debe separar entre lo individual y lo grupal, aplicando diversas fases al momento de fomentar la comunicación, coordinación y presentación del producto.

“Si vio la película Amadeus, sabrá la diferencia entre talentoso y creativo. Mozart y Salieri eran compositores rivales en Europa durante el siglo XVIII. Ambos eran músicos

talentosos y ambiciosos. Pero más de 200 años después la gente sigue venerando la música de Mozart y prácticamente olvidó a Salieri. ¿Por qué? Entonces como ahora reconocía que la obra de Mozart era creativa, no así la de Salieri”. (Desarrollo Humano, 2008, p.232).

“¿Qué es creatividad? Es la capacidad de ver las cosas de una forma nueva y diferente, ver, por ejemplo, problemas que tal vez nadie sepa que existen y luego sacar soluciones nuevas, eficaces y poco comunes para dichos problemas. La creatividad incluye el pensamiento divergente más que el convergente, según los términos de Guilford (1959). En lugar de tratar de dar una respuesta correcta con la que todos estén de acuerdo, la persona creativa intenta buscar en cada problema tantos caminos cuantos sean posibles, con el fin de obtener nuevas alternativas”. (Diane E. Papalia, 1987, p.510).

En la creatividad, se puede obtener ideas con nuevos conceptos, y un sin número de ellas que se pueden unir para obtener creaciones que brinden solución a los problemas, que pueden ser originales. Lo importante es tener un producto final que satisfaga las necesidades, que sea resultado del proceso mental de crear.

La imaginación nace de un pensamiento original, normal de un proceso mental. No se sabe cómo difieren las estrategias mentales del pensamiento convencional junto al creativo.

Se ha podido determinar que la creatividad también se da en muchas especies animales, a pesar de que sus cerebros son muy distintos al del ser humano, la apreciamos al momento que enfrentan los cambios climáticos, estímulos, necesidad de protegerse, camuflaje por su instinto de sobrevivencia, etc. Características palpables en su interacción con otros animales, en su cortejo, cantos, construcción de nidos y uso de herramientas.

1.2.3. Técnicas para desarrollar la creatividad



Figura 13-1: Publicidad creativa

Fuente: https://neuromaquia.files.wordpress.com/2010/04/colgate360_3.jpg

La creatividad está íntimamente relacionada con la manera de crianza de la persona y los estímulos que haya tenido para que aflore de forma natural, la influencia en los primeros años de infancia y adolescencia son de vital importancia en el momento de lograr motivarla. Lastimosamente en los sistemas educacionales no hay una apertura al desarrollo en su extensión de la creatividad; destinando a los niños y adolescentes a ser repetitivos en sus tareas escolares. Los profesores por lo general cumplen un cronograma de actividades que se repiten a lo largo de 5 y 10 años entre los alumnos y exigiendo que cumplan con sus tareas pero no motivándolos a desarrollar trabajos de calidad, y que presenten propuestas diferentes a través de tareas grupales o personales de acuerdo a cada habilidad y aptitud. La educación se ha vuelto un medio mecanizado de enseñanza en donde por años se repiten los mismos deberes, mismos libros de investigación, mismos exámenes; haciendo que la motivación en los primeros años de enseñanza de los maestros se pierda la alegría de explorar a cada alumno en su aspecto profundo y creativo. Cada materia enseñada en los años escolares cumplen una función primordial en el proceso de crecimiento, es así que el lenguaje enseña a soñar y plasmar lo soñado en un escrito que sea comprendido, por medio de éste desarrollan la capacidad de poder expresar y comunicarse de manera acertada con la sociedad; otra materia que colabora con el progreso personal es la historia y geografía, puesto que descubrir el lugar al cual pertenecen respetando cada uno de sus símbolos, identificándolos como parte de esa tierra; las matemáticas es otra de las materias de mucha

importancia ya que brinda la oportunidad de desarrollar un cerebro analítico, con el cual analizaren cada problema antes de dar solución y saber que no se darán por vencidos hasta no encontrar una respuesta que los satisfaga. Todo esto forma una importantísima herramienta al momento de crecer y lograr que nazca la creatividad.

Para lograr estimular la creatividad se debe comprender que es un trabajo constante, que correrá por la cuenta de cada individuo, ya que el colegio se limita a educar y no a desarrollar cualidades que le permitan al individuo conocer sus habilidades, mismas que servirán en lo posterior en la etapa universitaria al escoger una carrera que satisfaga sus necesidades tanto profesionales, económicas como personales, pero esto tendrá cavidad cuando la persona comprenda que es de su responsabilidad el crecer y explorar en su interior el camino que sea agradable y que le permita crecer. Hay técnicas que permite desarrollar la creatividad poco conocidas, pero que una vez comprendidas y puestas en práctica por la persona interesada servirán para aflorar de manera casi natural, pero para que esto suceda hay que comprender que todos tienen la casi obligación de crear un hábito en base a técnicas, hasta que nuestro cerebro se acostumbre y comience a arrojar ideas, como método de ayuda y contar con ejercicios mentales que busquen soluciones, practicar métodos de pintura y dibujo que permita jugar con los colores, figuras, contrastes, etc. Capaz de desarrollar los sentidos como el tacto y la vista los mismos que estarán de primer contacto con la creatividad, los muy conocidos juegos de mesa como aquellos que implican el pensar, adivinar, colorear, armar; logran despertar varias zonas cerebrales que tienden a quedar sin poca actividad debida a la mecanización que estan expuestos, rutina en donde ya todo se hace de una manera mecanizada y ya no analizada.

1.2.4. Personalidad creativa



Figura 14-1: Innovación y creatividad

Fuente: <https://alejandrocrown.files.wordpress.com/2015/06/innovation.jpg>.

Capacidad y personalidad creativa

Como se ha dicho en capítulos anteriores la persona nace con cierta dosis de creatividad, pero dependerá mucho de la habilidad de las personas encargadas de la formación del niño y adolescente para que ésta sea en mayor o menor grado satisfactoria y productiva. Si se promueve la personalidad creativa, se tendrá adolescentes que podrán tomar decisiones que le sean favorable para su vida y muchos campos cerebrales se activarán.

Entre las herramientas con que cuentan las personas para desarrollar la personalidad creativa cuenta la lluvia de ideas, selección de ideas, clasificación de las ideas, mapas conceptuales y mentales.

Por lo general cuando un creativo necesita inspiración la encuentra en sus momentos de soledad que es cuando vuelan las ideas entrelazándose y creando, es por tal, que se los consideran como personas introvertidas que buscan largos períodos lejos del contacto con otros para dejar aflorar sus pensamiento, Aman tanto crear que en muchas ocasiones sienten más placer al ver crecer sus ideas en la soledad y no compartiendo con su círculo social; en ese estado pueden analizar y comprender de mejor manera las circunstancias vivenciales de su entorno.

Al estar desvinculados de los prejuicios y convencionalismos, no les interesa el concepto que tengan de ellos, como también demuestran un distanciamiento de las costumbres y reglas establecida; mostrándose, hasta cierto punto, críticos y reacios a dar aceptación a otras personas Una personalidad creativa cuenta con una gran imaginación que va desde la realidad hasta la ficción, que se compromete con el desarrollo de las mismas, rechazando estereotipos y normas, tratando de hacer conocer su propia manera de actuar y pensar, captando la atención de los demás, y llegando a ser líderes de su comunidad y en donde se desenvuelvan, demostrando su capacidad creadora, realizando sus metas llegan a sentirse realizados obteniendo el respeto de todos.

Suelen atravesar situaciones en las que la inestabilidad emocional puede hacerse presente, debido a problemas que afecte su autoconfianza al sentir que sus ideas no son comprendidas o el resultados de las mismas no han sido plasmadas tal cual ellos la pensaron. Irónicamente o inmediatamente tal situación se vuelve en un reto que los llenará nuevamente de adrenalina desarrollando nuevas ideas creativas, lo cual representa una oportunidad para expresar sus distintas facetas e ingenio.

Para muchos estudiosos de la psicología moderna las personas que son hábiles usando su lado izquierdo del cuerpo más que el derecho, zurdos, tienen una gran creatividad debido a, el uso

del pensamiento divergente que permiten crear a partir de símbolos, como también son capaces de, combinar ideas para construir una tercera.

Como potenciar la creatividad

La creatividad la podemos potenciar en variados aspectos entre los que podemos contar

- Despertar la pasión.
- Identificar el elemento.
- Incentivar la constancia trabajo y control.
- Leer para estimular al cerebro a pensar.
- Experimentar con ideas nuevas.
- Tener a la mano material en caso de inspiración.
- Tener más de una idea sobre algún problema o elemento.
- Estar alerta con todo aquello que te rodea, generando ideas a diario.
- Compartir ideas y logros.
- Ser ordenado.
- Escuchar sugerencias
- Tiempo, la creatividad necesita tiempo para crecer.

Haciendo de estos consejos un hábito, usando la originalidad y la imaginación se puede expresar y aunque se tenga la idea, de que, para ser creativos se necesita una cualidad innata, todos están en capacidad de ser creativos en los variados espacios que la vida nos ofrece para expresarnos.

1.2.5. Tipos de creatividad

En la actualidad las personas cuentan con múltiples herramientas, que promueven el desarrollo de las habilidades en la tarea del conocimiento, pensamiento y expresar la realidad convirtiéndola en fantasía, lo que representa un desafío al tratar de plasmar ideas en algo palpable. Tanto los profesores como los alumnos tienen a su alcance toda variedad de herramientas que los ayudará a dar a conocer su talento Creativo, convirtiéndose en un desafío a los que emplean tales técnicas, ya que para unos serán factibles técnicas modernas, mientras que otros aprovechan al máximo lo utilizado tradicionalmente en la hermosa actividad de crear, y direccionándolo hacia lo moderno, manejando desde lo conceptual, hasta lo práctico.

Debido a la influencia globalizada de los medios de comunicación, en la sociedad moderna, todos terminan siendo iguales en su supuesta lucha por ser diferentes, pero que al final terminan por obtener las mismas herramientas electrónicas, como: los celulares, tablet, mp3, etc., se comportan de igual manera, consumen los mismos productos, ven los mismos programas, tienen las mismas expresiones, las mujeres se visten igual, consumidoras de tantos productos artificiales de belleza, en donde creen ser originales, pero al final todas terminan usando las mismas pestañas postizas, uñas artificiales, etc. Y por esto, la meta es alcanzar un mundo verdaderamente original, en el cual los jóvenes desarrollen su creatividad al máximo, en el cuál cada uno aporte sus propias ideas. En base a esta primicia, concluye que todos cuentan con cierta creatividad, que en mucha circunstancia se encuentra sepultada, mas no muerta, gracias a la falta de promoción, y explotación, que se debió dar en su debido momento aprovechable en la etapa del colegio y con mayores resultados en la infancia en donde los seres, somos mayormente expresivos, e imaginativos.

Como parte de la sociedad, se debe reconocer cuando tienen en nuestra presencia algo original, fruto de la creatividad de la expresión personal, y promover el potencial, en base a los conocidos tipos de Creatividad:

Creatividad mimética.- Conocido desde la civilización de la humanidad, en donde se aprecia una imitación de los hijos para con sus padres, cuando los hijos son educados por sus madres, ellos tienden a imitar cada acto y a repetir el comportamiento observado. Se aprecia que se repite la mimesis en los animales. Aplicando la mimesis en el campo de la creatividad ayuda a crear sobre lo creado, a ver desde otra perspectiva una idea.

Creatividad bisociativa.- Se enfoca en la asociación de ideas, entre las ya conocidas con nuevas, buscando obtener nuevas expresiones en base a lo ya obtenido, como resultado tendremos un concepto nuevo

Creatividad analógica.- Las analogías son las comparaciones y transferencias de información, con el fin de alcanzar nuevos rumbos en áreas desconocidas.

Creatividad narrativa.- La narrativa es una herramienta muy importante en el ámbito de la creación, puesto que, al contar con este instrumento puede de manera clara dar a conocer nuestra idea.

Creatividad intuitiva.- De gran ayuda en el campo creativo, descifra los sentidos, analizando y comprendiendo las ideas que se capta en el instante de crear, no se torna necesario el contar con imágenes previas, simplemente intuyendo creamos.

1.2.5.1. Técnicas de creatividad para la Innovación

La técnica para aplicar la creatividad e innovar lleva consigo acciones que servirán como estímulo para alcanzar el éxito, permitiendo dirigir los pensamientos en algo concreto; pero, no siempre el éxito es algo implícito de la creación y la innovación, ya que, implican otras acciones como el cumplir algunos pasos que permitirá ordenar y organizar el pensamiento creativo.

Entre las técnicas más utilizadas, mundialmente conocidas y que servirán de estímulo de las habilidades grupales e individuales, tenemos:

1.2.5.1.1. Análisis morfológico

Es un método analítico – combinatorio creado por Fritz Zwicky en 1960, conocido también como Caja Morfológica, Caja de Ideas, Morfología. Consiste en resolver problemas por medio del análisis de las partes que lo componen; expone que nuestro pensamiento se integra por varios elementos que pueden ser diferenciados y analizados separadamente, para estudiar su relación entre las partes que forman una sola matriz.

El método tiene 4 etapas que se pueden diferenciar claramente:

- a) **Análisis del problema u objeto.**
- b) **Analizar los lineamientos del problema.**
- c) **La búsqueda morfológica.**
- d) **Viabilidad y confrontación con el mercado.**

En primer lugar se debe:

- a) **Análisis del problema u objetivo.**

Reconocer el problema al que se dará solución, o el objetivo que se busca satisfacer.

- b) **Analizar los lineamientos del problema.**

Se necesita determinar los atributos importantes del problema, diferenciar aquellos que hacen que el problema subsista.

- c) **La Búsqueda morfológica.**

Hay que analizar las posibles soluciones para cada variante De acuerdo al número de variaciones que tenga cada parámetro se determina la complejidad de la matriz

- d) **Viabilidad y confrontación con el mercado.**

En base a la matriz hacer combinaciones alternadamente o en manera ordenada e ir comparando hasta encontrar una posible solución, se irá poco a poco descartando las

soluciones menos favorecedoras, y finalmente se realiza un análisis que comprenda la técnica a emplearse y el aspecto financiero que se ajuste a la necesidad del problema y su solución.

Mediante a este esquema se puede realizar trabajos en los que por su grado de complejidad, se torna necesario separar las fortalezas y debilidades de un problema.

Ejemplo:

Un profesor está preparando una casa abierta y decide trabajar con 4 asignaturas: literatura, computación, ciencias naturales, geografía.

a) Análisis del problema u objetivo.

a. Se les promueve a los estudiantes a realizar una casa abierta, con el objetivo de informar a los padres de familia, compañeros y a la comunidad en general los conocimientos adquiridos durante el año escolar.

b) Analizar los lineamientos del problema.

- a. Es necesario promover a los alumnos desarrollar la investigación.
- b. Servirá como una preparación para el ámbito universitario.
- c. Conocer las habilidades de los estudiantes que servirán como guía para escoger su futura carrera universitaria.

c) La Búsqueda morfológica

Tabla 2-1: Matriz de las ideas para la casa abierta

	<i>Literatura</i>	<i>Computación</i>	<i>Ciencias Naturales</i>	<i>Historia y Geografía</i>
1	<i>Literatura Ecuatoriana</i>	<i>Realización de programas informáticos</i>	<i>de Biología</i>	<i>Historia nacional</i>
2	<i>Literatura clásica</i>	<i>Periféricos entrada</i>	<i>de Reacciones Químicas</i>	<i>Historia Universal</i>
3	<i>Literatura infantil</i>	<i>Periféricos salida</i>	<i>de Anatomía</i>	<i>Personajes históricos</i>
4	<i>Artistas Contemporáneos</i>	<i>Software</i>	<i>Compuestos Químicos</i>	<i>Hidrografía</i>
5	<i>Cuentas y Leyendas</i>	<i>Hardware</i>	<i>Botánica</i>	<i>Litografía</i>

6	Novelas	Nuevas tecnologías	Primeros Auxilios	Gastronomía Geográfica Nacional
---	---------	--------------------	-------------------	------------------------------------

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

d) Viabilidad y confrontación con el mercado

En base a la matriz y haciendo las posibles combinaciones alternada y ordenadamente se comprobó la factibilidad de aplicación de la casa abierta con las materias escogidas cumpliendo el aspecto financiero.

1.2.5.1.2. Analogías

Mediante las analogías, se podrá resolver una situación con la comparación del problema con otros de similares características, su creador fue William Gordon (1961). Busca integrar a un grupo de individuos que analizan un problema y plantean soluciones, las mismas que hayan sido experimentadas en situaciones parecidas en variados campos.

A este método se lo aplica en los siguientes pasos:

a) Identificar el problema

Se le presenta al grupo el problema, dándoles una descripción minuciosa del estado de la situación.

b) Generación de las ideas

Cada participante dará la solución de acuerdo a su experiencia o imaginación, se producen analogías comparativas.

c) Selección de las ideas

Se seleccionan las ideas posibles a aplicar considerando las más calificadas en aplicar y que serán cruzadas con el problema.

e) Intersección:

Se llega a un nivel de análisis avanzado, ya con una aplicación más profunda que tiene que conjugarse con la analogía.

1.2.5.1.3. Biónica

Es el estudio de los sistemas biológicos, basado en la observación y conocimiento de la estructura de la naturaleza. Viene del griego Bio, que es vida y la partícula Nica que es técnica. Por lo tanto su significado comprende, el estudio y análisis de la naturaleza aprovechando su cualidad para crear e inventar aparatos, común a los seres vivos.

Mediante esta técnica se busca soluciones a través de los objetos animados de la naturaleza utilizando su mecánica para ser transportada en aparatos tecnológicos que usarán la misma biónica natural. La naturaleza es tan exacta es su funcionamiento que ha servido de inspiración.

1.2.5.1.4. Brainstorming o Lluvia de ideas

Se considera la técnica más conocida. Su creador fue Alex Osborn 1941 (especialista en creatividad y publicidad) en el libro "Applied Imagination". Se lo conoce también como "lluvia de ideas". Sirve como inspiración y base para las posteriores técnicas presentadas en la creación de ideas.

Las etapas del proceso se las puede enumerar de la siguiente manera:

a) Planteamiento del problema.

Presentación al grupo del problema y análisis del mismo por el moderador.

b) Análisis de problemas.

Cada participante presenta el número de ideas de acuerdo a lo requerido por el moderador, en esta técnica se recomienda señalar un tiempo determinado para la intervención de cada participante, recordándoles que no se aceptarán críticas hacia otros participantes, no hay límites de ideas, ni serán rechazadas, se podrán combinar las ideas entre ellas

Los miembros expresan lo que se les ocurra en ese instante en relación al problema presentado y respetando los lineamientos.

El análisis de las ideas se deberá realizar con un objetivo crítico que permita la valoración exacta de cada una de las anteriores, como por ejemplo: la factibilidad de dicha idea, o si es necesaria su aplicación desde otra arista, si es posible sustituir, ampliar, reducir o mejorar

- Para alcanzar un resultado con mayor aceptación o mejor aplicación podemos analizar ideas de manera personal o intercambiarlas con otros grupos.
- Se deberá analizar tanto de forma constructiva como destructiva para tener clara las ventajas y desventajas de cada idea.
- Cuando uno de los participantes tenga alguna acotación que hacer en la intervención de otro compañero podrá interrumpirlo para enriquecer su participación.
- A todo el aporte de ideas se le llama "banco de ideas" que será como un soporte.

c) Solución de problemas mediante ideas.

Las ideas escogidas se aplican al problema, analizando cuál de ellas se ajusta más a la resolución del problema.

d) Árbol de ideas con soluciones.

Se crea un árbol de ideas con las soluciones obtenidas.

e) Conclusiones.

Luego del análisis y tras escoger las ideas posibles a aplicarse se hará una evaluación de cada una de ellas para ver su factibilidad.

Ejemplo:

1. Planteamiento de Problemas.

- a. ¿Cómo planificar un video cortometraje?
- b. ¿Cómo hacer una Página Web?
- c. ¿Cómo formar un grupo de trabajo?

2. Análisis de Problemas.

- a. ¿Cómo planificar un video cortometraje?

3. Solución de Problemas mediante de las ideas.

- a. Buscar un Guionista para realizar la historia.
- b. Realizar un casting.
- c. Realizar un cronograma para tener el tiempo exacto y sin fallas.
- d. Buscar locaciones que se adecuen al cronograma y a las necesidades del video.
- e. Buscar y elegir al personal técnico, artístico que se adecuen con el cortometraje.
- f. Buscar herramientas de importancia como: cámaras, trípode, luces.
- g. Llevar un itinerario del día a día de cómo se van a realizar las grabaciones diariamente teniendo en cuenta tiempo de los artistas y locaciones donde se realizan las grabaciones.
- h. Adquirir material necesario para la grabación como: cassettes, claquetas, etc.
- i. Contratar 2 camionetas para movilización del personal.
- j. Contratación de extras para la grabación.
- k. Adecuación de escenografía del escenario.
- l. Contratación de personal especializado para maquillaje y vestuario.
- m. Contratar empresa calificada para la realización de efectos especiales.
- n. Contratar un servicio de catering para todo el personal.
- o. Técnicos especializados para el mantenimiento de las cámaras y para los equipos audiovisuales.

4. **Árbol de ideas con soluciones.**

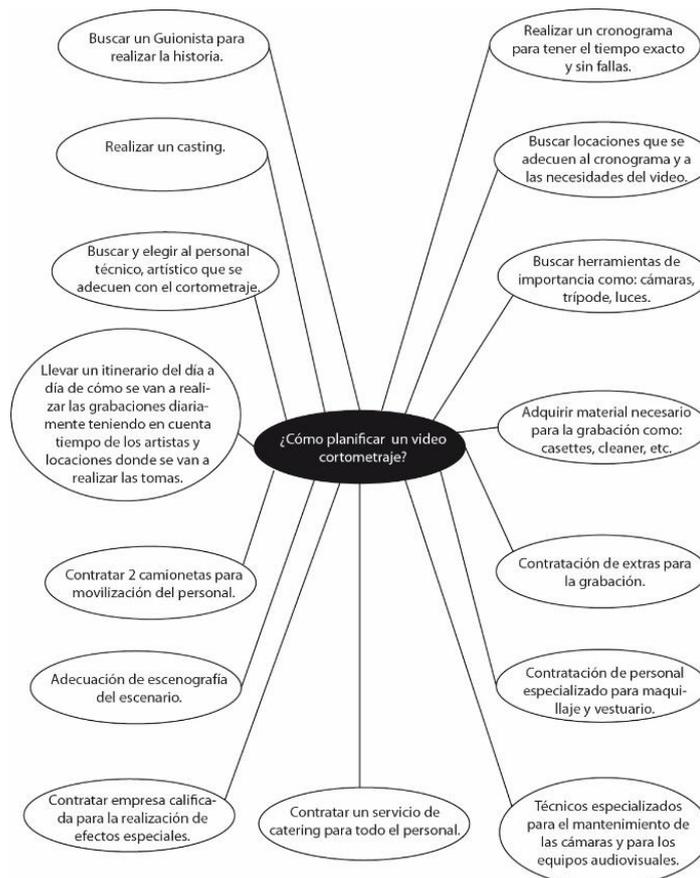


Figura 15-1: Árbol de ideas con soluciones

Realizado por: Hamilton Flores M. 2016

5. **Conclusión.**

Se llega a la conclusión que para obtener resultados óptimos en la grabación de un cortometraje es necesario tener en cuenta que se debe llevar varios documentos que nos servirán como ayuda en tiempo y con el elenco técnico, artístico y con las locaciones en las cuales se grabará el cortometraje, ya que por motivos del elenco algunos actores y algunas locaciones no tendrán el tiempo necesario para estar el día en el que se los necesite o se desee grabar en ellos.

1.2.5.1.5. Blue Slip

Creada por Dale Clawson y Rolf Smith, esta técnica se la aplica mediante un banco de preguntas en las cuales se generan ideas de acuerdo a las preguntas contenidas en tarjetas dirigidas tanto de manera individual como grupal de al menos cinco miembros. Las respuestas deben tener sentido y relacionadas a lo principal, luego serán evaluadas y servirán para crear nuevas ideas.

Las preguntas deberán estar relacionadas al ambiente en el cual van a ser aplicadas y analizadas. Este tipo de técnica se lo utiliza con mayor frecuencia en los colegios que buscan mejorar el ambiente y relación de sus alumnos y maestros, como también mejorar la calidad de la educación.

1.2.5.1.6. Brainwriting

Creada por Horst Geschka, esta técnica consiste en reunir a un grupo de personas alrededor de una mesa, cada uno portará una libreta de apuntes u hojas separadas y un lápiz.

- Se presenta el problema.
- El grupo discute y comprende el problema, se aceptan críticas constructivas y alternativas.
- Se pedirá que cada participante escriba en su libreta cuatro posibles soluciones, la misma que deberá ser puesta en la mesa formando una pila con dichas libretas.
- Luego al azar van analizando cada grupo de ideas, haciendo los respectivos comentarios.
- Se dará la oportunidad de que un participante pueda ingresar nuevas ideas en cualquier momento.
- Acabada la sesión se guardarán las ideas para una evaluación posterior.
- Tiene mayor aceptación en grupos de gente que no se conocen y que no tienen la facilidad de poder expresarse ante un público.
- Es práctico y no se emplea mayor tiempo.
- Esta modalidad permite el intercambio de ideas a distancia.
- Es muy utilizado para solucionar problemas colegiales.

1.2.5.1.7. Conexiones morfológicas forzadas

Esta técnica se encuentra dividida en dos etapas que se complementan perfectamente, la primera consiste en la apertura para presentar ideas basadas en aquellos aspectos poco observados o estimados del problema, para luego dar paso a la segunda fase que consiste en expresar las analogías. Esta propuesta fue presentada por Koberg y Bagnall. Bajo los principios básicos de “listado de atributos” y “relaciones forzadas”.

- En primer lugar debemos dividir el problema en secciones, para analizar las zonas no exploradas.
- Separamos cada aspecto de acuerdo a sus cualidades, y así diferenciarlas.
- Generamos la lluvia de ideas, para comenzar con la aplicación de la Lista de atributos.

- Elaboramos una lista y en conjunto a cada atributo hacemos un análisis de las alternativas a aplicarse.
- Poco a poco se irá reduciendo la lista de probabilidades hasta quedar con las más mocionadas para aplicar.

Ejemplo:

¿Cómo hacer un personaje creativo?

Tabla 3-1: Conexiones morfológicas forzadas

<i>GENERO</i>	<i>TAMAÑO</i>	<i>TIPO</i>	<i>PERSONALIDAD</i>	<i>PESO</i>	<i>MATERIAL</i>
<i>Hombre</i>	<i>Grande</i>	<i>Hombre</i>	<i>Bueno</i>	<i>Gordo</i>	<i>Plastilina</i>
<i>Mujer</i>	<i>Mediano</i>	<i>Monstruo</i>	<i>Malo</i>	<i>Normal</i>	<i>Arcilla</i>
	<i>Pequeño</i>	<i>Extraterrestre</i>		<i>Flaco</i>	<i>Empaste</i>
					<i>Pasta moldeable</i>

Realizado por: Hámilton Flores M. 2016

Conexiones:

- Hombre- pequeño-humano-malo-gordo-de arcilla.
- Mujer-grande-monstruo-mala-flaca-de empaste.
- Hombre-mediano-extraterrestre-malo-gordo-de plastilina.
- Hombre-mediano-humano-bueno-gordo-de pasta moldeable.
- Mujer-pequeña-humana-mala-flaca-de arcilla.
- Mujer-pequeña-monstruo-buena-gorda-de plastilina.

Resultado:



Figura 16-1: Resultado ejercicio Conexiones morfológicas forzadas

Realizado por: Hámilton Flores M. 2015

1.2.5.1.8. Crear en sueños

Como su nombre lo indica claramente es una técnica para crear durante el sueño, aprovechando el poder creativo que se da en las horas de sueño. La mente humana es un mundo tan amplio y fantástico que permite aprovecharlo hasta en las horas de relajación y es por esta cualidad que muchos científicos han analizado la capacidad de sueño, en sus mensajes, señales o imágenes que el ser humano es capaz de recibir cuando está soñando, aprovecharlas en beneficio de la creatividad, esta técnica se la maneja de la siguiente manera.

- La persona que busca creatividad mediante sus sueños, necesitará tener en su mesita de noche una libreta y un lápiz, una vez que haya recibido la imagen, señal o asociación, podrá anotarlo para no correr el riesgo de olvidarlo o no recordarlo con claridad.
- Una recomendación sería, que antes de ir a dormir pensar en lo que está buscando alcanzar mediante el sueño, en muchas ocasiones el cerebro sigue conectado con la idea que se busca analizar o complementar.
- Las sesiones para este tipo de técnica es que se las realice en la tarde para que el cerebro no pierda conexión con la idea principal.

1.2.5.1.9. Galería de famosos (Hall of Fame)

Busca desarrollar la empatía de las personas, enfocada en pensar como famosos y que de alguna u otra forma han influido en la sociedad; estudiando su forma de actuar, pensar, hasta en los gestos y su relación psicológica, la clave consiste en adoptar el personaje al cien por ciento, imaginando cómo el personaje actuaría en tal o cual situación.

Fue creada por Michael Michalko, ayuda a descubrir nuevos puntos de vista generando ideas partiendo de un enfoque creativo. Se busca conjugar las ideas de los famosos y entrelazarlas con el creativo para así mejorar o tener nuevas.

- Se escogen citas y frases célebres de los personajes, las mismas que hayan sido muy conocidas y que sean relacionadas con su creador.
- Tener una lista de los personajes ayuda mucho en la búsqueda de la creatividad, las mismas que pueden ser reales o ficticias, vivas o muertas.
- Se trabaja en base a la cita o frase que servirán como una especie de consejero.
- Las citas pueden ser elegidas al azar o de acuerdo a lo que se ajuste a la idea creativa.

1.2.5.1.10. Mapas mentales

Desarrollada por el psicólogo Tony Buzan 1990, mediante esta técnica se busca el contacto con los espacios mentales con una visión creativa y gráfica, para luego organizar las ideas a partir de una imagen central que será el enfoque principal para generar otras nuevas. Se basa en la manera de que el cerebro recoge, procesa y almacena información.

El método usado para esta técnica es el de los mapas mentales, que consiste en lograr que el cerebro almacene todos los detalles y componentes de una imagen, como una especie de soporte, para luego llegar a una interpretación lógica.

- Se llega al cerebro en su potencial, mediante los mapas mentales.
- Se toma una hoja y en el centro de ella se pondrá la palabra o el dibujo.
- En forma de ramas se van desprendiendo del centro los temas relacionados con la imagen o palabra.
- Se puede enriquecer dichos dibujos o palabras con colores, frases, códigos.

1.2.5.1.11. Microdibujos

Kepa Landa fue su creador y consiste en generar e interpretar imágenes que se basan en la actividad del subconsciente, busca un camino al pensamiento intuitivo, dejando de lado el pensamiento racional, mediante un estado mental de predisposición.

- Se necesita una hoja A4 con una matriz de 7x10 puntos en la cual grabaremos unos 70 garabatos en unos 4 minutos.
- La primera etapa dura 5 minutos se pide que los integrantes realicen pequeños dibujos o garabatos (de 1 a 2cm de diámetro) uno cada 3 o 4 segundos.
- Siempre pensando en la idea del proyecto a desarrollar. Sin analizar o buscar justificación, o una idea concreta en cada dibujo.
- Ya en la segunda etapa se proyectan los dibujos a un tamaño grande.
- Se comparte dichos dibujos con otras personas que hayan aportado ideas sobre el problema y que aportaran ideas sobre los dibujos observados.
- Por punto final se sacarán conclusiones en base a los puntos obtenidos por los dibujos.

Ejemplo:

Crear bocetos para forros de celular.

1.2.5.1.12. Scamper

Sirve como guía de preguntas que toma en consideración un número determinado de verbos y acciones que ayudan a complementar una posible solución innovadora al problema creativo. Scamper su creador 2011, Se busca un tema, para algunos verbos y en base a esto se formulan preguntas las mismas que deberán estar fundamentadas en un cambio y solución para el problema, todas las preguntas serán válidas y consideradas. Esta técnica incentiva la participación de todos los interesados en el tema generando ideas en cualquier área.

No es un método exclusivo y guarda un orden en la aplicación de sus pasos, puesto que, permite la utilización de otros métodos.

- Se establece el problema, luego será analizado por medio de los mapas mentales, preguntas, etc.
- Luego se inicia con la lluvia de ideas, basadas en suposiciones y preguntas que abarcarán la situación en especial y que deberá ser analizada en diversas direcciones y circunstancias.
- Un solo problema puede abarcar un sin número de hipótesis y circunstancias que deberán ser confrontadas desde todas sus aristas posibles.
- Luego se evalúan las preguntas que se irán descartando de acuerdo a su nivel de importancia y criterios del grupo.

Ejemplo:

Imaginen que tienen problemas en una materia determinada y se busca reforzar los conocimientos en las áreas en las cuales se está fallando. Lo que se busca es mejorar el aprendizaje en todos los alumnos, se comienza por aplicar las opciones más idóneas para solucionar el problema.

Sustituir: ¿Qué tal si conseguimos un profesor extra que nos refuerce aquellos temas en los que estamos fallando? Podríamos pensar en conseguir nuevos libros que expliquen detalladamente la materia.

Combinar: Podríamos combinar al nuevo guía junto con las técnicas aplicadas en el nuevo libro.

Adaptar: adaptar las nuevas estrategias a todos los alumnos, conociendo cual estrategia es más favorable para cada uno de ellos, sea la del libro o la del nuevo guía.

Modificar: ¿Puede ser que los estudiantes se hayan acostumbrado a la enseñanza de su anterior profesor? ¿Qué tal si empezamos a cambiar la manera de aprendizaje de los alumnos?

Ponerle otros usos: Hasta ahora se ha contado con la enseñanza que brinda el profesor, pero podemos reforzar dicha enseñanza con material didáctico.

Eliminar: Definitivamente, el sedentarismo escolar y la falta de creatividad de los profesores y alumnos. No buscamos culpables, sino tratamos de reforzar las cualidades de las dos partes.

Reordenar: ¿Qué pasaría si captamos que el esfuerzo de traer un nuevo guía y presentar nuevo material didáctico, no ha servido para mejorar el aprendizaje? ¿Nos adaptamos? ¿Nos resignamos a esta realidad? ¿Abandonamos el esfuerzo realizado? ¿Introducimos una nueva estrategia? ¿Ignoramos el problema?

1.2.5.2. Técnicas para generar ideas a distancia

1.2.5.2.1. Generación de ideas a distancia

Esta técnica al igual que las otras consiste en la generación de ideas en la cual los participantes pueden expresar sus tópicos a distancia, debido a la zona geográfica y de tiempo. Con esta técnica se busca la practicidad en cuestiones de distancias, evitando así la inversión en viajes y gastos innecesarios, aunque se pierde el contacto personal y la confrontación de ideas.

La tecnología juega un papel importante, entrando en funcionamiento: video-llamadas, llamadas telefónicas, correo electrónico, etc. Se procede de la siguiente manera:

- Lluvia de ideas, para comenzar el proceso creativo.
- Se contará con un periodo de espera que podrá consistir de un mes o de ser necesario un tiempo mayor, dentro del cual se recibirán todas las ideas.
- Se analizarán las propuestas y la persona encargada del proceso, escogerá las más idóneas.

Con el cronograma de actividades se citarán a los participantes para llegar a un consenso e intercambio de ideas.

1.2.5.2.2. Braingoogleplusing

Esta técnica fue desarrollada por Miguel Albizu Moreno, se basa en la búsqueda de creatividad a través del uso de la herramienta Google Plus, que acorta distancias y con la modernidad atraer y aprovechar talentos, creando una comunidad que favorece el trabajo en conjunto. Por medio de ésta, se trabajará de la siguiente manera:

- Se busca un grupo de personas que formarán parte de la comunidad sea de manera abierta o cerrada. En la primera muchos podrán aportar sus ideas a un blog determinado y el segundo al contrario será restringido, puede ser utilizado por los colegios.
- El día y hora se reunirán virtualmente las personas, desde sus puntos de trabajo, ubicado en cualquier lugar del planeta. Se fijarán hora de inicio y finalización.

- Al igual de un debate presencial se señalarán los parámetros en los cuales se manejará la sesión.
- El animador recordará a los participantes el objetivo que se busca con la lluvia de ideas.
- Todos los participantes deben contar con una cuenta de "Gmail".
- Se puede trabajar con imágenes para dinamizar mayormente la sesión y la comprensión de las ideas.
- Se inicia la etapa de evaluación, dando a cada participante el tiempo de 15 minutos para que expongan ventajas y desventajas de sus ideas.

Se finaliza con el proceso de selección.

1.2.5.2.3. Brainwhatsapping

Del creador de la técnica anterior (Miguel Albizu Moreno), se busca obtener la creatividad pero a través de una red social con mayor limitación, como es, el WhatsApp, por medio de un grupo restringido de personas.

- Se fija día y hora en la cual se reunirán para intercambiar ideas.
- Se efectúan rondas de análisis de los participantes con técnicas de activación como en una sesión presencial.
- Se puede trabajar por medio de videos o archivos que dicha aplicación permite
- Como toda ronda de intercambio de ideas se fijarán los parámetros por los cuales se manejarán.
- Se contará con una persona que dirija la sesión, conocido como administrador del grupo.
- Debido a su practicidad en el mundo de la comunicación se puede aplicar su uso en los colegios con centros dispersos geográficamente por lo cual se busca un ahorro en la taza de desplazamiento.

Al ser una aplicación moderna su uso es limitado.

1.2.5.3. Técnicas para evaluar ideas

1.2.5.3.1. Análisis FODA

El Análisis FODA, no es propiamente una técnica de creatividad, sirve para potenciar el trabajo realizado al objetivo creativo. Se busca analizar las variables que se pueden controlar como las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, de ahí sus siglas. Propuesta creada por Albert Humphrey 1970.

Su aplicación es extensa cubriendo ámbitos desde lo personal, empresarial, social, siendo de gran ayuda para analizar la factibilidad de la idea, su implantación, la estratégica correcta que se necesitará con tal o cual idea, de ésta manera evitar equivocarse en su factibilidad; problemas que pueden surgir en el trayecto tanto internos como externos de manera positiva y negativa.

Comprender el análisis FODA, por el significado de sus siglas:

- **Fortaleza.-** Análisis de carácter interno y de eje positivo, que ayuda a determinar los elementos que contribuyen a potenciar la capacidad, potencia y progreso.
- **Oportunidades.-** Se encuentra en el ámbito externo positivo, que se aprovecharán en beneficio de la idea creativa, y en base a las fortalezas.
- **Debilidades.-** Se analiza desde la aplicación interna, aquellas que frenan el desarrollo de la idea, con una estrategia negativa. Se busca evitarlas o de ser posible eliminarlas.
- **Amenazas.-** Son circunstancias de carácter negativo externo, que pueden ser contraproducentes para la evolución de la idea creativa, limitando su competencia.

Su importancia radica en el análisis que servirá para determinar de forma objetiva y clara; los aspectos en que la idea creativa presenta sus ventajas respecto de su competencia y en qué, aspecto necesita ser mejorada para poder ser aplicada.

En el ámbito educacional, se analizarán las fuerzas y debilidades que, toda institución tanto interna como externamente presentan, ofreciendo una herramienta que servirá para mejorar la situación actual y de acuerdo a ello tomar decisiones que contribuyan a mejorar.

Tabla 4-1: Ejemplo análisis FODA

<i>ANÁLISIS INTERNO</i>	<i>ANÁLISIS EXTERNO</i>	
<i>DEBILIDADES</i>	<i>AMENAZAS</i>	<i>EJE NEGATIVO</i>
<i>FORTALEZAS</i>	<i>OPORTUNIDADES</i>	<i>EJE POSITIVO</i>

Fuente: <http://www.neuronilla.com/>

1.2.5.3.2. Método Walt Disney

Esta técnica fue creada por uno de los hombres más exitosos a lo largo de la historia Walt Disney, quién la desarrolló como resultado de sus experiencias entre éxitos y fracasos que buscaba crear algo grande, que en ocasiones lograban el choque de ideas entre un soñador y un realista enfrentadas en una misma mente.

Su aplicación consiste en tres fases muy bien definidas:

- **Soñador:** El que dejaba volar la imaginación y creatividad sin límite, sin cuestionamientos, sin ataduras, sin nada que pueda impedir el crecimiento de la idea.
- **Realista:** Toma el producto de la imaginación, traspasándolo a lo real, a lo factible, a lo conocido, busca comprender el porqué de su aplicación y el cómo hacerlo palpable.
- **Crítica:** Mediante este paso buscó tener una respuesta a la factibilidad, a las debilidades en base a una evaluación con la cual se busca descartar, superar y reparar.

1.2.5.3.3. Mis preferidas

Es una técnica que se puede complementar con otras técnicas, que analiza los tópicos escogiendo los de mayor peso para su evaluador, luego de una presentación de la lluvia de ideas y su aplicación es sencilla y práctica.

- Una vez presentadas todas las ideas de cada miembro del grupo, se le pedirá que escoja las que crea de mayor agrado y satisfacción.
- Se podrán realizar varias rondas.
- Luego se escogerán a las más mocionadas.

1.2.5.3.4. Mis Puntuaciones

Mediante esta técnica de evaluación y con la ayuda de otras técnicas como Mis Preferidas, se puede escoger aquellas que sean de mayor aceptación en el grupo.

- Se otorga a cada participante un número determinado de puntos.
- Se leen las ideas obtenidas y cada participante anota su libreta, las que le sean de mayor agrado ya sea por su factibilidad o por su creatividad.
- Luego cada participante con los puntos califica las mocionadas.
- Las que hayan obtenidos mayor número de puntos.

1.2.5.4. Otras técnicas y temáticas relacionadas

1.2.5.4.1. Serendipity (Descubrimientos afortunados)

Este método resulta de la suerte o del azar, es un descubrimiento accidental, a veces aparecen por error pero que luego son aprovechados. Se lo conoce como “La facultad de hacer descubrimientos afortunados e inesperados por casualidad, un hallazgo feliz e inesperado”.

La historia de la humanidad ha visto con asombro que en varias veces se han hecho importantes descubrimientos debido al accidente o la casualidad, pero que de alguna manera han sido el resultado de un arduo trabajo de una persona creativa.

1.2.5.4.2. Seis sombreros para pensar

Técnica creada por Edward De Bono, herramienta de comunicación que es utilizada a nivel mundial, que busca facilitar el análisis de los problemas pero en distintas directrices o enfoques. Este método permite desarrollar nuestro pensamiento eficazmente, y ayuda a incrementar la actividad de los paralelos cerebrales, otorgando amplitud de criterio dejando a un lado el ego y siendo más asertivo. Se trabaja de la siguiente manera:

- Se entregan seis colores de sombreros, que serán la representación simbólica de las direcciones del pensamiento.
- Puede ser utilizada en grupo o individualmente.
- Cada miembro podrá ponerse o quitarse el sombrero en base al pensamiento con el que se identifica en el momento, siendo:
 - **Blanco:** Representa lo real.
 - **Negro:** Representa la cautela y un pensamiento juicioso.
 - **Rojo:** Representa la intuición, emociones y sentimientos.
 - **Amarillo:** Representa el positivismo.
 - **Verde:** Representa la creatividad.
 - **Azul:** Representa el control del proceso del pensamiento.

1.2.6. Creatividad en los Adolescentes

Con el paso de los años en la vida el ser humano va perdiendo la habilidad de expresar la creatividad y en muchos casos puede llegar a desaparecer. Por variadas razones, tanto internas como, prejuicios y autoestima baja y también pueden ser externas como, presión de grupo o ambiente social negativo; o puede ser, una combinación de ambos factores. Hay estudiosos que piensan que la creatividad es una cualidad con la cual se nace; y otros, a su vez, aseguran que se puede aprender.

En el proceso de la adolescencia se dan cambios biológico, psicosocial, e histórico-cultural, de orden cualitativo y cuantitativo; tales como, el alcanzar un pensamiento abstracto, un juicio crítico, visión propia del mundo y el sentido de la vida. Tener un proyecto de vida, que crece y

cambia hacia las variadas y múltiples opciones en sentido amplio, logrando una expansión de la creatividad debido al incremento del conocimiento y el aprendizaje tecnológico de una educación formal e informal, junto a estímulos externos.

Cabe destacar cuatro elementos que sobresalen en la grandiosa relación que surge entre la adolescencia y la creatividad. Primero; la evolución que comienza antes de la adolescencia. Segunda; potenciar el desarrollo de la creatividad en la infancia. Tercero; la estimulación se da desde su entorno, dependiendo del nivel económico, la cultura del mismo, incluyendo lo histórico. Cuarto; promover los buenos hábitos y desechar los que representen riesgo.

En la etapa de la niñez la creatividad está en su máximo nivel de expresión, debido a que los niños no conocen límites y sus juegos están complementados con ese toque de fantasía que los ayuda a explorar nuevos juegos; ya en la adolescencia se suele dejar atrás la libertad creativa. Es ahí cuando se debe aprovechar al máximo su potencial creativo, como un aspecto importantísimo de la personalidad; ya que, con la presencia de distractores externos corre el riesgo de quedar prácticamente nulo, lo cual priva a los individuos de las ventajas de ser una persona creativa.

El aprovechamiento de tales cualidades ayuda al adolescente a desarrollar otras cualidades que ayudarán al futuro adulto a la toma asertiva de decisiones, agilidad mental, expresión mental, podrá analizar el nivel de las cosas, toma la iniciativa pudiendo llegar a ser un líder, ampliar su campo de opciones ante la solución a problemas, apertura a nuevas ideas, ser persistentes, y ceder créditos.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

2.1. Metodología de la Investigación

La presente investigación se enmarca en la investigación cuantitativa, basada en un problema conocido, que a futuro puede causar varias deficiencias en la forma de desarrollo académico – profesional de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la UESTAR.

El proceso de investigación cualitativa (exploratoria), sirve para realizar el trabajo con un grupo focal (focus group), esto ayuda a verificar las opiniones y actitudes del público objetivo frente a la propuesta.

2.1.1. Tipo de Investigación

Para el proceso de investigación descriptiva se requiere indagar sobre las causas que generan la falta de creatividad, que métodos, técnicas y herramientas poseen los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol Riobamba para resolver, enfrentar y solucionar problemas con su vida académica y a futuro de manera profesional y social.

2.1.2. Población y Focus Group

2.1.2.1. Población

2.1.2.1.1. Características de la población

La población objeto de estudio está formada por los cuatro paralelos de Primero de Bachillerato de la "Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol" (UESTAR).

2.1.2.1.2. Tamaño de la población

En los primeros de bachillerato de la UESTAR existen 190 alumnos entre hombres y mujeres que tienen entre 14 y 16 años, entre ellos estarán adolescentes que habrán entrado un año antes, un

años después a recibir la educación que es obligatoria y alumnos que tal vez perdieron el año, sea por cambios de régimen costa a sierra o por no esforzarse para concluir el año lectivo.

2.1.2.1.3. Unidad de Observación

El grupo objetivo seleccionado ha sido una cantidad de 40 de los 190 adolescentes, seleccionados por la técnica de muestreo aleatorio, éstos tienen similares características en cuanto a edades.

Pertenecen a una clase social media, media alta y en su mayoría disponen de cualquier tipo de tecnología para poder utilizar la guía de creatividad.

2.1.2.2. Grupo Focal (Focus Group)

En la investigación que se va a realizar no cabe calcular el tamaño de la muestra ya que la población es muy pequeña, por tal motivo se procederá a utilizar Grupos focales: se basa en una entrevista, o en la aplicación de la técnica de encuesta realizada por un moderador a un pequeño grupo de la población, el mismo que deberá estar compuesto de entre 8 a 12 personas de la población. Se ha decidido investigar sobre el tema propuesto tomando un grupo focal de 10 personas en cada uno de los paralelos (4 paralelos).

2.1.2.2.1. Selección de los elementos del grupo focal

Para obtener de la investigación la información con un mínimo de error posible, los grupos focales serán compuestos por personas tomadas al azar del Marco muestral que será la lista de estudiantes de cada uno de los paralelos, para esto se utilizará la tabla de números aleatorios. (Ver anexo G).

2.1.2.1. Operacionalización de Variables

Tabla 1-2: Tabla para la Operacionalización de variables

VARIABLES	CATEGORIAS	INDICADORES	METODO	TECNICA	INSTRUMENTO	PARÁMETROS
Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos y definiciones. • Importancia de la Creatividad. • Tipos de Creatividad. 	Conceptos de autores	<i>Deductivo</i>	<i>Fichaje</i>	Ficha Nemotécnica	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de la Creatividad. 	Experiencias	<i>Deductivo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Encuesta</i> • <i>Focus Group</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Guía de preguntas • Trabajo grupal 	
Estudiantes De Primero De Bachillerato De La UESTAR (Adolescent es 14 – 16 Años)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es la adolescencia? • La Adolescencia como etapa de desarrollo. • Desarrollo moral en la Adolescencia. • Perspectivas teóricas sobre la Adolescencia. • La búsqueda de la Identidad. • Adolescente y la Sociedad. • ¿Cómo enseñar valores a los Adolescentes? • Psicología del Adolescentes. • Técnicas para aumentar el Autoestima en los Adolescentes. • El Adolescente y la Educación. • Dificultades en los estudios. • Pautas de Organización y Técnicas de estudio. • ¿Cómo motivar a un Adolescente a estudiar? 		Deductivo	<ul style="list-style-type: none"> • Observación. • Encuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de observación. • Cuestionario. • Guía de preguntas. 	Atención Importancia

Realizado por: Hámilton Flores M. 2016

2.1.2.2. Instrumentos para la Recolección de Información

El objetivo de esta ficha es observar a los estudiantes y verificar su comportamiento en clases y ver sus distracciones. (Ver Anexo B, C, D, E)

Tabla 2-2: Ficha de Observación de los estudiantes.

FICHA DE OBSERVACIÓN		CÓDIGO: PB1
TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: “LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA. PROPUESTA: DESARROLLO GUÍA DE CREATIVIDAD.”		
OBJETIVO DE OBSERVACIÓN: DISTINGUIR EL DESENVOLVIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO Y VERIFICAR QUE TIPO DE DISTRACCIONES TIENEN EN EL AULA DE CLASES.		
MUESTRA:		
UNIDAD DE OBSERVACIÓN: PRIMERO BACHILLERATO “X”		
FECHA		
PARÁMETRO	CARACTERÍSTICAS	
Tareas de otras materias no correspondientes a la materia actual.		
Tecnología		
Compañeros inquietos		
Problemas de Aprendizaje		
Falta de Interés en la materia		

Realizado por: Hámilton Flores M. 2016.

Este es el modelo de encuesta que se va a aplicar en la investigación.

ENCUESTA

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

“LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA. PROPUESTA: DESARROLLO GUÍA DE CREATIVIDAD.”

OBJETIVO:

1. *La presente encuesta ayudará a determinar el nivel de conocimiento sobre el tema de “La Creatividad”.*

INSTRUCCIONES:

1. *Llenar esta encuesta con letra clara.*
2. *Llenar de manera precisa y consciente.*
3. *Responder con mucha sinceridad.*
4. *Seleccionar una sola respuesta (varias en caso de que la pregunta lo requiera).*

CUESTIONARIO:

1. **Para usted: ¿Qué es la creatividad?**

2. **¿Cree usted que la Creatividad es importante para el desarrollo diario en la vida?**

_____ **Si**
_____ **No**

Porque:

3. **¿Conoce usted alguna técnica o método de Creatividad?**

_____ **Si**
_____ **No**

4. **¿Cree usted que las técnicas o métodos de Creatividad nos ayudan a resolver tareas de clases y/o problemas de la vida diaria sea grupal o personal?**

_____ **Si**
_____ **No**

5. **¿Cuál cree usted que es una de las mejores formas de aprendizaje en casa? (Escoge varias respuestas si es necesario).**

- _____ **Libros**
- _____ **Libros Interactivos**
- _____ **Diapositivas (PowerPoint)**

6. **¿Cuál cree usted que es una de las mejores formas de aprendizaje en las aulas? (Escoge varias respuestas si es necesario).**

- _____ **Libros**
- _____ **Libros Interactivos**
- _____ **Diapositivas (PowerPoint)**
- _____ **Clases Dictadas**
- _____ **Carteles, Cartulinas, etc.**

7. **¿Qué métodos utilizan tus profesores para enseñar en clases? (Escoge varias respuestas si es necesario).**

- _____ **Libros**
- _____ **Libros Interactivos**
- _____ **Diapositivas (PowerPoint)**
- _____ **Clases dictadas.**
- _____ **Otros.**

¿Cuáles?

Gracias por su colaboración y atención...

Ficha para base de datos.

Tabla 3-2: Ficha para base de datos

Base de Datos Primero de Bachillerato "X" mn = 00		Ficha no. 0.0
Código	Nombres y Apellidos	Paralelo
00		X

Realizado por: Hámilton Flores M. 2016

2.1.2.3. Proceso de Investigación

Población: Estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol Riobamba.

Tamaño: 190 estudiantes, divididos en 4 paralelos: A: 45, B: 47, C: 49 y D: 49.

Marco Muestral

Aquí se muestran las listas de los alumnos de cada uno de los cursos de Primero Bachillerato de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol Riobamba. (Imágenes de las listas de cada curso).

Para poder escoger los alumnos que serán encuestados, se realiza una selección de un número referencial de 4 dígitos de manera aleatoria mediante papeles dentro de una ánfora.

Numero referencial para Primero de Bachillerato "A" = 1824



Ilustración 1-2: Número referencial Primero de Bachillerato "A"

Realizado por: Hámilton Flores M. 2016

En relación a la tabla de números aleatorios vemos que los números escogidos son: 23, 24, 30, 31, 35, 40, 19, 04, 25 y 33, esto significa que estos son los códigos de los alumnos escogidos para la realización de la encuesta.

Numero referencial para Primero de Bachillerato “B” = 5728



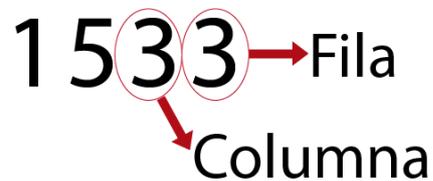
5728 → Fila
Columna

Ilustración 2-2: Número referencial Primero Bachillerato “B”

Realizado por: Hámilton Flores Mendoza. 2016

En base a la tabla de números aleatorios, las cifras elegidas son: 07, 35, 41, 16, 01, 03, 26, 43, 22, estos son los códigos de los alumnos que van a realizar la encuesta.

Numero referencial para Primero de Bachillerato “C” = 1533



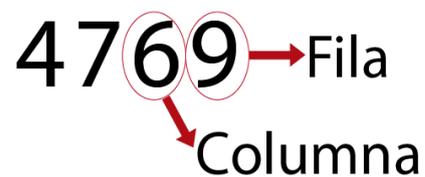
1533 → Fila
Columna

Ilustración 3-2: Número referencial Primero Bachillerato “C”

Realizado por: Hámilton Flores Mendoza. 2016

Con la utilización de la tabla de números aleatorios, los números seleccionados son: 41, 30, 25, 03, 34, 07, 37, 28, 39, 09, esto representa a los códigos de los estudiantes van a ejecutar la encuesta.

Numero referencial para Primero de Bachillerato “D” = 4769



4769 → Fila
Columna

Ilustración 4-2: Número referencial Primero Bachillerato “D”

Realizado por: Hámilton Flores Mendoza. 2016

En relación a la tabla de números aleatorios, los números seleccionados para resolver la encuesta son: 25, 32, 31, 12, 34, 48, 27, 44, 09, 19.

Base de Datos

Para la realización de la base de datos se utilizan fichas que contienen el código, nombres y apellidos y el paralelo al que pertenecen los estudiantes seleccionados utilizando la tabla de números aleatorios. Los códigos resultantes son los encuestados.

Primero Bachillerato “A”

Tabla 4-2: Ficha para base de datos Primero de Bachillerato “A”

Base de Datos Primero de Bachillerato “A” m₁ = 10		Ficha 1.1
Código	Nombres y Apellidos	Paralelo
23	LUNA PEREZ HAZIEL ALEJANDRO	A
24	MACHADO ROJAS JHORDAN EDVIN	A
30	PAZMIÑO CASCANTE RICARDO ESTEBAN	A
31	PEÑAFIEL VACA MARIA CRISTINA	A
35	ROJAS CARGUA MARCO ALEXIS	A
40	VALDIVIEZO COBA EMILY ALEJANDRA	A
19	GUACHO MELENDEZ BRYAN FRANCISCO	A
04	ARGUELLO ALCOSER ANDERSON JHOSUE	A
25	MANCERO TRUJILLO ANDREA CATALINA	A
33	REINOSO SALAS DANIEL ALEJANDRO	A

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Primero Bachillerato “B”

Tabla 5-2: Ficha para base de datos Primero Bachillerato “B”

Base de Datos Primero de Bachillerato “B” m₂ = 10		Ficha 1.2
Código	Nombres y Apellidos	Paralelo
07	AYNAGUANO SALGUERO ANDREA VALERIA	B
35	ORDOÑEZ MOLINA MAURICIO JAVIER	B
41	SANTILLAN CASTILLO CARLA ALEJANDRA	B
16	COLCHA VILLAMARIN ANGELY DANIELA	B
01	AJITIMBAY LOPEZ ADRIANA CRISTINA	B
03	ANDINO ROJAS KEVIN ANDRES	B
26	GUICALPI PINGOS ELIAN JOEL	B
43	VARGAS CEDEÑO GERMAN ALFREDO	B
05	AVILES ALLAUCA VICTOR HUGO	B
22	GARCIA ERAZO LIZBETH ALEXANDRA	B

Realizado por: Hámilton Flores. 2015

Primero Bachillerato “C”

Tabla 6-2: Ficha para base de datos Primero Bachillerato “C”

Base de Datos Primero de Bachillerato “C” m₃ = 10		Ficha 1.3
Código	Nombres y Apellidos	Paralelo
41	ROBALINO PAILIACHO CRISTHIAN ALEXANDER	C
30	MORENO AYALA ESTEBAN SEBASTIAN	C
25	JURADO CANTOS ANDREA MICAELA	C
03	ALMACHE ALULEMA FERNANDO ANDRES	C
34	PEREZ SALAZAR ISABEL ALEXANDRA	C
07	BUENAÑO GAIBOR HUGO SEBASTIAN	C
37	PRIETO SALAS MATEO NICOLAS	C
28	MESTANZA VELASTEGUI JOHAN SEBASTIAN	C
39	RIVERA CHIRIBOGA EMILIA PAVLOVA	C
09	BURGOS LEON CRISTOPHER FABRICIO	C

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Primero Bachillerato “D”

Tabla 7-2: Ficha para base de datos Primero Bachillerato “D”

Base de Datos Primero de Bachillerato “D” M₄ = 10		Ficha 1.4
Código	Nombres y Apellidos	Paralelo
25	MANCHENO PAEZ ALEXIS SEBASTIAN	D
32	PALACIOS MACHADO DIEGO MAURICIO	D
31	PAILIACHO ARMIJOS PABLO ANDRES	D
12	DONOSO MALDONADO CAMILIA NATALIA	D
34	PILCO CORDOVA ARIEL ENRIQUE	D
48	VILLAGOMEZ ORNA FRANCISCO XAVIER	D
27	MORALES FREIRE KEVIN FERNANDO	D
44	VALLEJO MOYANO JORGE HERNAN	D
09	CHAVEZ ARIAS ANGEL ROBERTO	D
19	GUAMAN COELLO MARIA ANGELES	D

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

CAPÍTULO III

MARCO DE RESULTADOS, DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1. Análisis e interpretación de resultados

El grupo objetivo selecto ha sido una cantidad de 40 de los 190 estudiantes, seleccionados por la técnica de muestreo aleatorio, cada uno de ellos resolvió la encuesta para medir los conocimientos sobre la creatividad, verificar que técnicas y métodos conocen ellos, la forma que ellos reciben esta información para su aprendizaje en las aulas, indagar que herramientas tienen ellos en sus casas y que métodos necesitan para mejorar sus nuevos conocimientos.

3.1.1. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes adolescentes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol Riobamba y verificar sus conocimientos y falencias en los estudios

PREGUNTA 1. Para usted: ¿Qué es la creatividad?

Se determina que los encuestados tienen un conocimiento alto sobre el tema de la creatividad, en su totalidad, ellos dicen que la creatividad es un pensamiento innato que tienen todas las personas, que ayuda a expresar y anunciar nuevas percepciones que llevan a la resolución de dificultades, generan soluciones originales, y logran una comunicación con el entorno.

PREGUNTA 2. ¿Cree usted que la Creatividad es importante para el desarrollo diario en la vida?

Tabla 1-3: Importancia de la creatividad en el diario vivir

SI	38
NO	2
TOTAL	40

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR



Figura 1-3: Importancia de la creatividad en el diario vivir

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

Análisis:

En su totalidad los encuestados dicen que la creatividad es muy importante, ya que esta les ayuda a mejorar la forma de expresarse, comunicarse, dándoles una originalidad a cada trabajo o problema de su diario vivir.

PREGUNTA 3. ¿Conoce usted alguna técnica o método de Creatividad?

Tabla 2-3: Conocimientos de las técnicas y métodos de creatividad

SI	20
NO	20
TOTAL	40

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

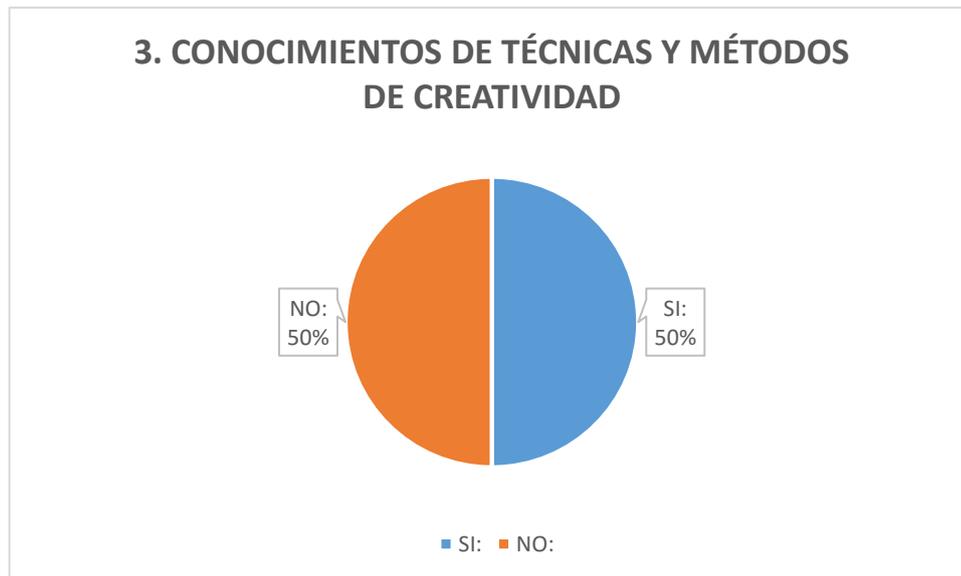


Figura 2-3: Conocimientos de las técnicas y métodos de creatividad

Realizado por: Hámilton Flores. 2016.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

Análisis:

En las tabulaciones de esta pregunta, se observa que hay un 50% que conoce y otro 50% que no conoce ninguna técnica o método de creatividad, esto indica que los adolescentes deberían conocer más sobre este tema para mejorar a futuro en sus trabajos.

PREGUNTA 4. ¿Cree usted que las técnicas o métodos de Creatividad nos ayudan a resolver tareas de clases y/o problemas de la vida diaria sea grupal o personal?

Tabla 3-3: La creatividad ayuda a resolver tareas y problemas

SI	39
NO	1
TOTAL	40

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

4. LA CREATIVIDAD AYUDA A RESOLVER TAREAS Y PROBLEMAS

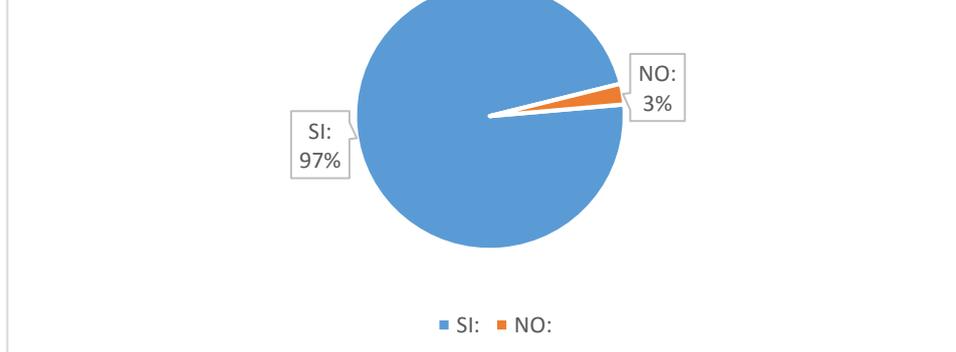


Figura 3-3: La creatividad ayuda a resolver tareas y problemas

Realizado por: Hámilton Flores. 2015

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

Análisis:

Los encuestados dicen que la creatividad es la forma más eficiente de resolver problemas y tareas del diario vivir sea en centros educativos o de manera profesional. Esto demuestra que la creatividad es muy importante no solo para los adolescentes, sino para todo el mundo sea la edad que tenga.

PREGUNTA 5. ¿Cuál cree usted que es una de las mejores formas de aprendizaje en casa? (Escoge varias respuestas si es necesario).

Tabla 4-3: Formas de aprendizaje en casa

LIBROS	21
LIBROS INTERACTIVOS	23
DIAPPOSITIVAS (POWERPOINT)	12

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

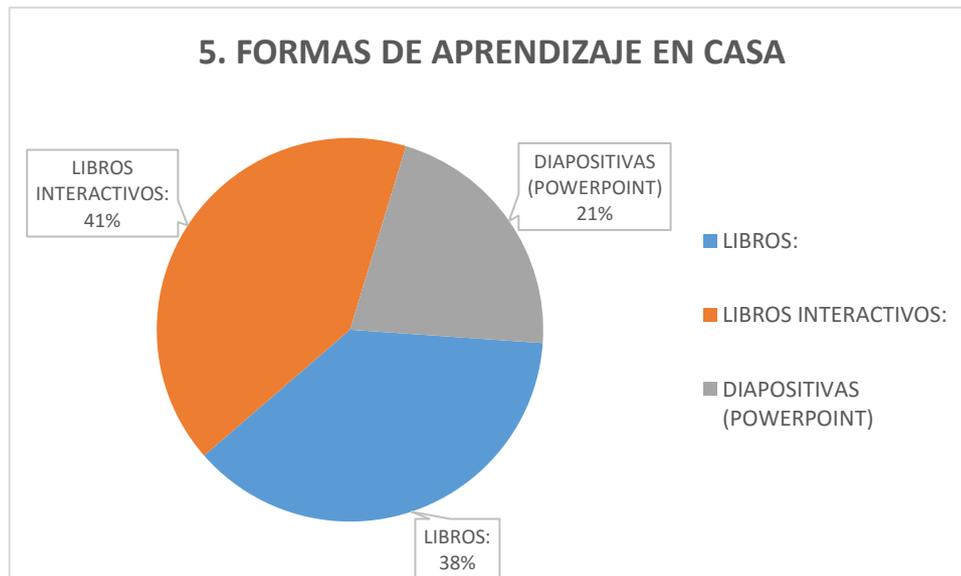


Figura 4-3: Formas de aprendizaje en casa

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

Análisis:

Los adolescentes dicen que existen mejores formas para aprender desde la casa, entre ellas las mejores herramientas de aprendizaje declaran que los libros físicos o libros interactivos son el mejor modo de educarse, y pocos estudiantes dicen que las diapositivas son una buena forma de aprendizaje.

PREGUNTA 6. ¿Cuál cree usted que es una de las mejores formas de aprendizaje en las aulas? (Escarce varias respuestas si es necesario).

Tabla 5-3: Formas de aprendizaje en las aulas

LIBROS	13
LIBROS INTERACTIVOS	9
DIAPOSITIVAS (POWERPOINT)	26
CLASES DICTADAS	23
CARTELES, CARTULINAS	24

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

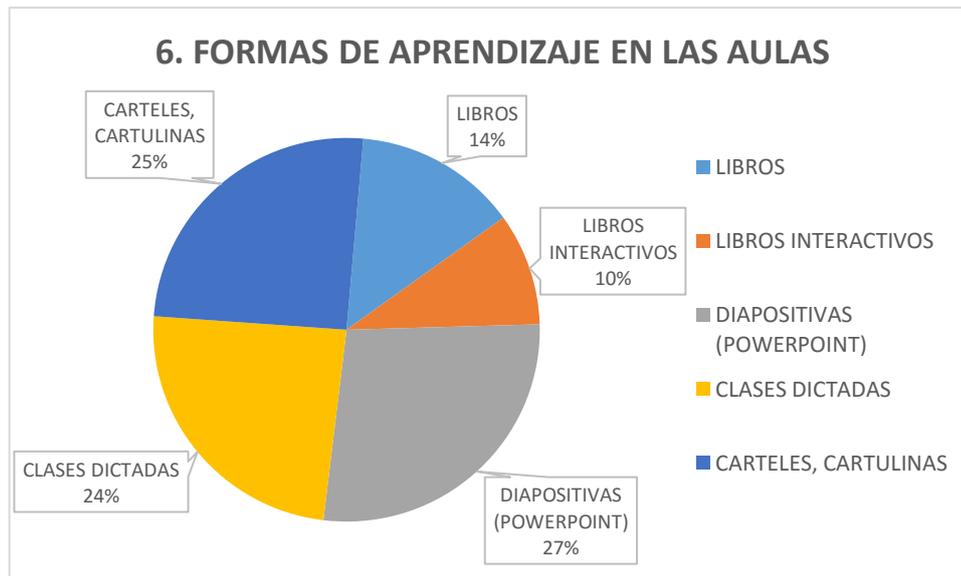


Figura 5-3: Formas de aprendizaje en las aulas

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

Análisis:

En cambio, los adolescentes dicen que las mejores formas de aprendizaje en las aulas son las diapositivas, clases dictadas y los carteles o cartulinas, ya que tienen una mayor interactividad entre profesores y adolescentes, pero faltan técnicas y métodos para desarrollar los mismos. Aunque existe una disyuntiva entre la pregunta 5 y 6 sobre el aprendizaje en las casas y en las aulas, vemos que hay un gran interés por los estudiantes en aprender con métodos distintos a los que ya conocen.

PREGUNTA 7. ¿Qué métodos utilizan tus profesores para enseñar en clases? (Escoge varias respuestas si es necesario).

Tabla 6-3: Métodos que utilizan los profesores en clase

LIBROS	21
LIBROS INTERACTIVOS	3
DIPOSITIVAS (POWERPOINT)	37
CLASES DICTADAS	27
OTROS	18

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

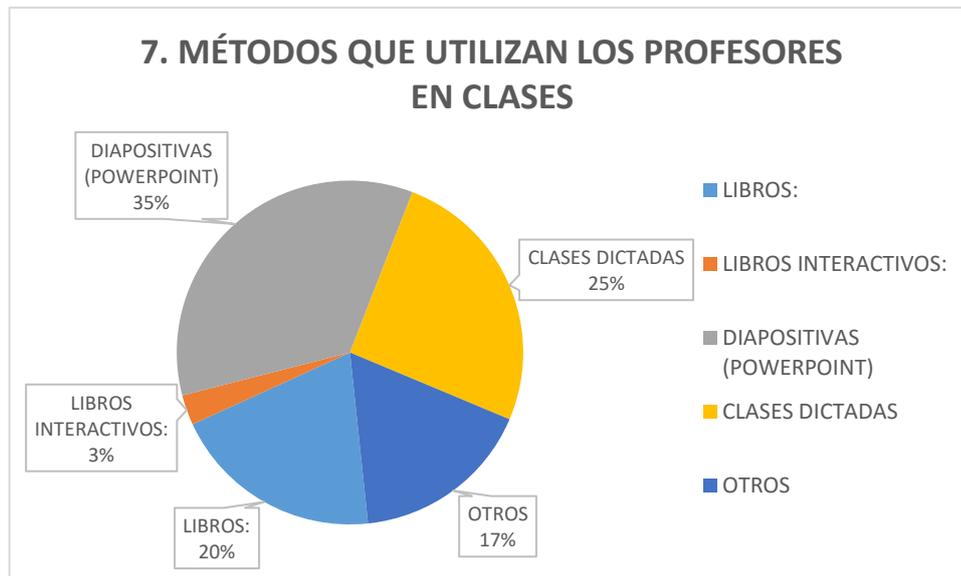


Figura 6-3: Métodos que utilizan los profesores en clases

Realizado por: Hámilton Flores. 2016

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato UESTAR

Análisis:

Los estudiantes dicen que los profesores utilizan varias formas inadecuadas para enseñar en sus clases, tales como las diapositivas, libros físicos, clases dictadas, pero un pequeño grupo de los profesores también utilizan videos, hojas impresas con la materia, videos, exposiciones grupales y materia que se busca en esos momentos en internet, y muy pocos docentes utilizan audios, imágenes, juegos dentro o fuera del aula, maquetas e investigaciones.

3.1.2. Resultados de la Ficha de Observación aplicada a los Primeros de Bachillerato de la Unidad Educativa Santo Tomás Apóstol Riobamba

Con las fichas de observación se logró verificar que los estudiantes siempre tienen distracciones sean personales o distracciones que son propias del ambiente. Revisando esta información vemos que una parte de los adolescentes no atienden a clases porque se dedican a realizar deberes de otras materias con el riesgo que los profesores descubran que están realizando otra tarea se les quite lo que están realizando y sean entregados a los profesores que mandaron esta trabajo. Por otro lado observamos que la tecnología también influye fuertemente cuando están en clases, se distraen con mensajes, llamadas, etc., también los alumnos se distraen con los compañeros sea molestándose entre ellos o molestando a los profesores a los cuales no se les tiene mucho respeto ya que los docentes posiblemente tienen poca autoridad o son nuevos. Los alumnos necesitan nuevas formas de aprendizaje, las clases dictadas, libros físicos, diapositivas, etc., poco a poco van ocasionando desinterés en los alumnos es por esto que las clases les parecen muy monótonas

y causan en ellos cansancio y pérdida de interés en la materia, ocasionando que los estudiantes no aprendan en clases y que tengan malas notas. Otro punto tomado en cuenta son los problemas de aprendizaje, este es un caso muy poco común en las aulas de primero de bachillerato, se observa que ninguno de los estudiantes tiene problemas de aprendizaje y más bien si ellos tienen malas notas es más por la falta de dedicación. Muchos de los alumnos se distraen por problemas que se generan por la misma edad, estos son: las peleas entre sus padres, con sus hermanos, problemas con su círculo social como los amigos, enamoramientos y las típicas peleas entre compañeros y amigos por cualquier razón, estas se dan por obtener jerarquías entre grupos, o peleas con otros chicos de diferentes colegios de la ciudad.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. Selección de Información

La información será de vital importancia para el correcto desarrollo de la guía de creatividad para adolescentes, esta información será ubicada de manera jerárquica en la cual no pierda importancia para el lector.

El cuerpo de esta propuesta contiene: índice, introducción, conceptos y definiciones, técnicas para desarrollar la creatividad, personalidad creativa, técnicas de creatividad para la innovación, técnicas para generar ideas, técnicas para generar ideas a distancia, técnicas para evaluar ideas y bibliografía.

4.2. Retícula

Se utiliza un sistema de dos columnas, en la cual se consignan columnas para textos y otras para imágenes o a su vez mezclar las dos, con una composición simétrica, en todos los márgenes internos, externos, superiores, exteriores y el medianil. Ésta sirve para la organización adecuada de toda la información. Este libro tiene un formato libre en cada hoja, una composición simétrica, contiene descansos visuales para evitar el cansancio de los lectores. Las paginas contienen más porcentaje de texto que imágenes en unas páginas, mientras que en otras existen más imágenes que texto, en otras solo imágenes y descansos visuales.

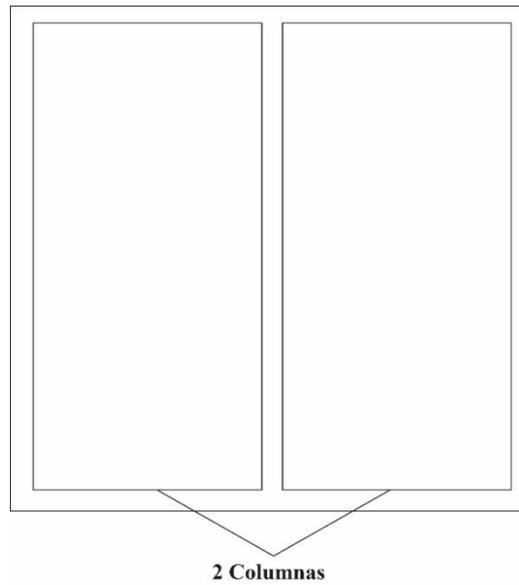


Figura 1-4: Retícula 2 columnas.

Realizado por: Hámilton Flores M. 2016

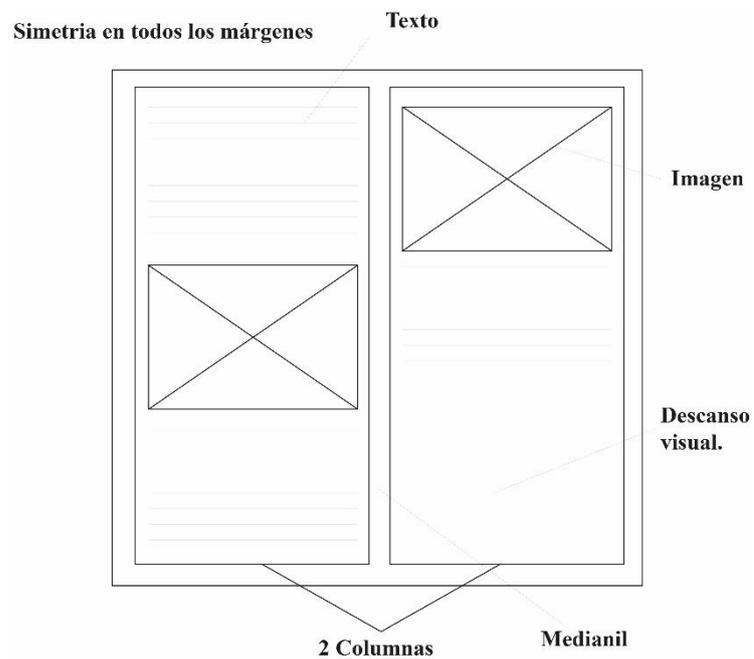


Figura 2-4: Composición para la maquetación

Realizado por: Hámilton Flores M. 2016

4.3. Cromática

Al adolescente no le gusta la monotonía de colores, es por esto que, los colores vivos y saturados son parte de su vida diaria siendo la parte emocional uno de los más importantes en la matiz cromática para el adolescente, ya que tiene una distribución de sentidos más complicado.

Los colores terciarios más complejos forman parte de esta representación, los tonos saturados mezclados se comparan con la parte emocional tratando de conservar parte de su infancia.

La vida diaria influye en estos colores, combinar los tonos neutros con los vibrantes, transmiten la naturaleza rebelde y la etapa de conocimiento del adolescente, dividen a los colores en masculino: naranja, azul, rojo, verde y negro, femenino: burdeo, violeta, grises y oliva.

Los colores utilizados son:



Figura 3-4: Cromática

Realizado por: Hámilton Flores Mendoza. 2016

4.4. Tipografía

Las tipografías que se utilizan en esta propuesta son las adecuadas para este grupo objetivo, no tienen serifa, porque se basan en la emocionalidad de los adolescentes, son redondeadas y muy legibles para el lector porque utilizan el círculo como una figura emocional. Representan a personas sociales, extrovertidas. Este tipo de fuente es moderna, tiene sobriedad, alegría y seguridad, es más imparcial y muy popular se utilizará en todo el texto y tendrá sus variaciones a negritas e itálicas.

Century Gothic Regular

a b c d e f h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 ! " . \$ % & / () = ? ¿ ° \ ^ ` * + ' " ; : - _

Figura 4-4: Tipografías

Realizado por: Hámilton Flores Mendoza. 2016

Century Gothic Bold

a b c d e f h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! " . \$ % & / () = ? ; ° \ ^ ` * + ' " ; : - _

Figura 5-4: Tipografías 1

Realizado por: Hámilton Flores Mendoza. 2016

Century Gothic Bold Italic

a b c d e f h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
*! " . \$ % & / () = ? ; ° \ ^ ` * + ' " ; : - _*

Figura 6-4: Tipografías 2

Realizado por: Hámilton Flores Mendoza. 2016

Para la portada y las separaciones de cada tema se utilizó una variante de la Tipografía Helvética llamada Coolvetica, esta tipografía es sin serifa, es moderna, sobria y genera alegría e interés en el lector.

Coolvetica-Regular

a b c d e f h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! " . \$ % & / () = ? ; ° \ ^ ` * + ' " ; : - _

Figura 7-4: Tipografías 3

Realizado por: Hámilton Flores Mendoza. 2016

4.5. Íconos e Imagen

Los íconos e imágenes utilizados son totalmente informales, son atractivos para ellos, sus colores, textos, características, formas, que generan un considerable interés y despiertan mucha curiosidad de seguir observando esta propuesta.

4.6. Diagramación

En este punto se organiza y distribuye en el espacio de trabajo la información que fue investigada para la realización de esta propuesta, se elige las tipografías, imágenes, color, las cuales se juntaran en el programa para maquetar la propuesta.

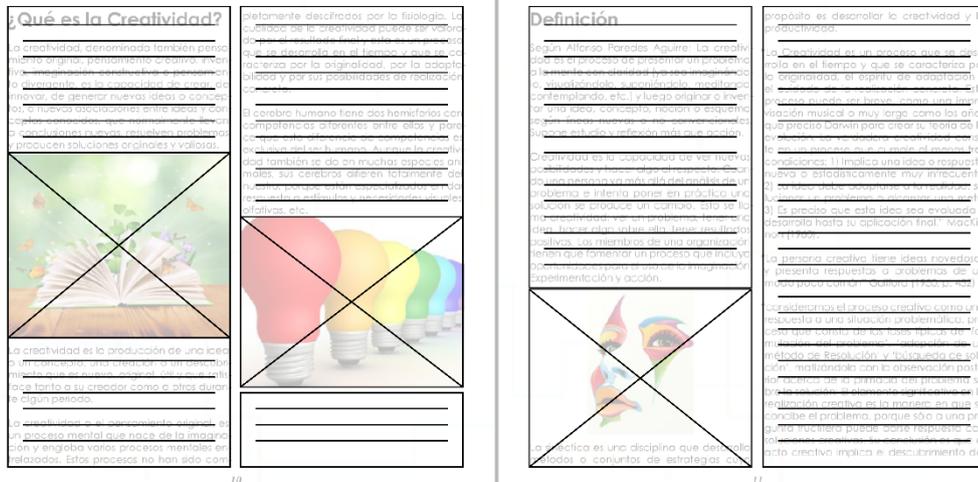


Figura 8-4: Diagramación

Realizado por: Hámilton Flores Mendoza. 2016

4.7. Edición y Post-Producción

Para la realización de esta propuesta se estudió al público objetivo de manera profunda, buscando: información adecuada, tipografías, colores, etc., más importantes que serán de vital importancia para la creación de esta guía de desarrollo creativo.

En esta guía tenemos la portada y contraportada, consta de una introducción, cuerpo y final.

Está hecho en un formato de 20x20 centímetros, será impreso a color en papel couché de 80 a 90 gramos, la portada será en papel couché de 200 gramos laminado para dar brillo a la presentación final y de tapa gruesa.

Para el libro electrónico se manejará en formato SWF (abreviado de Shockwave Flash, subsiguientemente cambiado a Small Web Format para impedir confusiones con Shockwave del que nace), formato conocido para la reproducción en Adobe Flash Player, que tendrá el efecto de la transición de paso de hojas con un click o un click arrastrado. También habrá un formato EPUB (acrónimo de la expresión inglesa Electronic Publication) que es un formato de código abierto para leer textos e imágenes y que del mismo modo permiten añadir audio (en este no funciona la transición de páginas), que se reproduce en programas específicos, estos programas vendrán en el disco que se incluirá en la reproducción física de la guía de desarrollo.

Además será exportado en formato PDF para facilitar el uso del mismo ya que no en todas las computadoras funcionarán por la razón de que sean antiguas u obsoletas para el nuevo software que está siempre en auge.

Esta propuesta puede ser reproducida en distintas tecnologías como: tabletas, celulares, computadoras de escritorio y portátiles.

4.8. Arte Final

Éste es el arte final de la propuesta realizada. Ver Anexos.

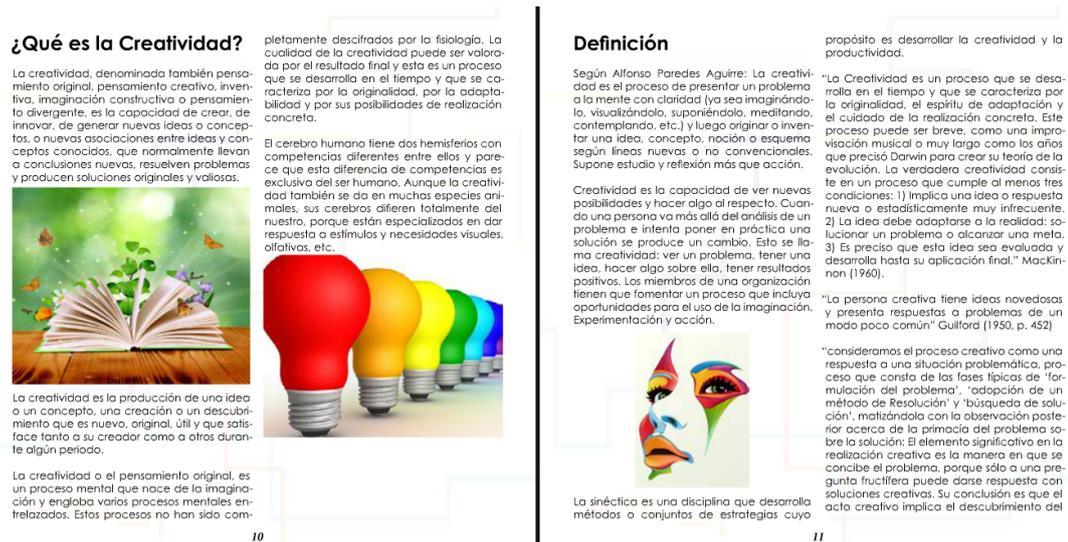


Figura 9-4: Arte Final

Realizado por: Hamilton Flores Mendoza. 2016

4.9. Metodología Matriz de Análisis

4.9.1. Aplicación

La aplicación que se maneja para realizar el análisis del funcionamiento en los adolescentes es el libro electrónico en formato SWF. Utilizaremos un "focus group" de 10 personas divididas en grupos de 5 personas cada curso.

4.9.2. Resultados

Se realizó un trabajo grupal, explicando la finalidad que este tenía. Se empezó definiendo los conceptos y definiciones de la creatividad y poniendo temas para el trabajo grupal, los resultados que arrojó este análisis son los siguientes:

- Los adolescentes en base a la interfaz gráfica, quedó muy contenta, ya que pudieron utilizar de manera correcta el libro electrónico.
- En base a la tipografía, colores, imágenes, quedaron satisfechos, lo pudieron leer e interpretar de manera correcta. Se lo reprodujo por medio de un proyector.
- Ellos lo utilizaron de forma correcta en celulares, tabletas, computadoras de escritorio y portátiles.
- Las técnicas y métodos que constan en el libro ayudaron de manera perfecta a los adolescentes en la resolución de problemas propuestos en el “focus group”.
- A manera de comentarios a ellos les gustó la idea de esta propuesta, dijeron que si los docentes utilizaran esta guía de desarrollo creativo, sería de gran ayuda y de mejor entendimiento para materias en las que no hay mucha parte práctica.

CONCLUSIONES

- Los conocimientos que los adolescentes tienen sobre la creatividad son muy buenos, y los métodos aplicados en la investigación y enseñanza son los adecuados para el desarrollo de su trabajo.
- Los adolescentes necesitan nuevos métodos de aprendizaje para mejorar su manera de estudiar, herramientas con las cuales puedan expresar y desarrollar su creatividad.
- Los estudiantes son dependientes de la tecnología por lo cual es necesario enseñar a utilizar de manera correcta las nuevas tendencias tecnológicas y evitar el abuso de las mismas, que a largo plazo podrían dañar los sentidos y pensamientos de los estudiantes.
- La propuesta ofrece alternativas, las cuales se adaptan a las necesidades educativas del sector seleccionado.
- En el mundo del adolescente se observa que si su tiempo no es planificado y aprovechado al máximo son fácilmente presas de malos hábitos.
- El nivel de aceptación es de un 93% por parte del grupo estudiado y al cual va dirigido el proyecto, a la vez en la investigación de mercado realizada se observa que existe la disponibilidad de compra y consumo del mismo.
- El proyecto busca desarrollar la creatividad a través de los ejemplos realizados, para lograr personas que en el futuro experimenten la oportunidad de brindar a la sociedad soluciones.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que a los adolescentes se les influya en la lectura, mejora la retentiva y aumenta la creatividad.
- Los padres juegan un papel muy importante, es por esto que se pide mejorar la comunicación con sus hijos adolescentes, ya que son personas muy emotivas relativamente por la edad.
- Se recomienda fomentar los métodos y técnicas de creatividad en las escuelas, colegios y universidades, esta guía es creada para facilitar la resolución de problemas cotidianos.
- Se recomienda no alterar el producto final. En caso de necesitar algún cambio o recomendación estará a nombre de su creador dicha actividad.

BIBLIOGRAFÍA

- ADOLESCENTES.** (Imagen). [En línea], 2014. [Consulta: 26 de mayo 2016]. Disponible en: <https://jeymifebles.net/wp-content/uploads/2014/10/adolescentes.jpg>
- ADOLESCENTESSSS.** (Imagen). [En línea], 2015. [Consulta: 26 de mayo 2016]. Disponible en: <http://blogs.21rs.es/corazones/files/2015/05/adolescentesssss.jpg>
- ADOLESCENTES2.** (Imagen). [En línea], 2015. [Consulta: 26 de mayo 2016]. Disponible en: <http://www.redcenit.com/noticias/wp-content/uploads/2015/05/adolescentes2.jpg>
- ADOLESCENTES EN LA ESCUELA.** (Imagen). [En línea], 2015. [Consulta: 26 de mayo 2016]. Disponible en: http://lifestyle.americaeconomia.com/sites/lifestyle.americaeconomia.com/files/styles/inline_picture/
- COLGATE 360.** (Imagen). [En línea], 2010. [Consulta: 15 d julio 2014]. Disponible en: https://neuromaquia.files.wordpress.com/2010/04/colgate360_3.jpg
- CREATIVIDAD.** (Imagen). [En línea], 2015. [Consulta: 22 d enero 2016]. Disponible en: <http://thumbs.dreamstime.com/x/libro-mgico-28682112.jpg>
- DIVERTIDAS CREATIVAS FOTOGRAFÍAS HUEVOS.** (Imagen). [En línea], 2012. [Consulta: 22 d enero 2016]. Disponible en: http://minutonoticias.com/wp-content/uploads/2012/04/Divertidas-Creativas-fotografias-Huevos-020_thumb-300x200.jpg
- EDWARDS, Mónica.** *Creatividad* [blog]. 26 de marzo, 2012. [Consulta: 15 de noviembre 2015]. Disponible en: http://www.tendencias21.net/innovacion/Que-es-la-creatividad_a37.html
- ESTUDIAR.** (Imagen). [En línea], 2015. [Consulta: 1 de junio 2016]. Disponible en: <http://www.diariodecultura.com.ar/cm/wp-content/uploads/2015/12/estudiar.jpg>
- ETAPA CINCO1.** (Imagen). [En línea], 2015. [Consulta: 26 de mayo 2016]. Disponible en: <http://3.bp.blogspot.com/-UAR9j3YbUeA/Ve-bmEpTuPI/AAAAAAAAACVA/Q3PvD6FYH9U/>
- FAMILIA.** (Imagen). [En línea], 2012. [Consulta: 26 de mayo 2016]. Disponible en: <http://blog.pucp.edu.pe/blog/perfil/wp-content/uploads/sites/149/2012/09/Familia-.jpg>
- FROMM CEA, Lidia Margarita,** *La Práctica pedagógica cotidiana: Hacia Nuevos Modelos de investigación en el aula.* San José, Costa Rica. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana CECC/SICA, 2009.
- HALL, Stanley.** *Adolescence.* New York, USA, Londres, Appleton and Company, 1904. p. 93.
- INNOVATION.** (Imagen). [En línea], 2015. [Consulta: 23 d mayo 2016]. Disponible en: <https://alejandrocrown.files.wordpress.com/2015/06/innovation.jpg>
- KAIL, Robert V., CAVANAUGH, Joh,** *DESARROLLO HUMANO, Una perspectiva del ciclo vital.* 3.a., México, Edamsa, 2008, pp. 306, 329.

- KENISTON, Kenneth.** *Young radicals. Notes on committed youth*, New York, USA, Harcourt, Brace & World, 1968, pp. 34-35.
- LA SALUD DE NUESTRO HIJOS**, Barcelona, España, Círculo de Lectores, 2004, p. 195.
- McKINNEY, J. P., Hiram E. Fitzgerald & Ellen A. Strommen.** *Psicología del desarrollo adolescente*. México, Manual Moderno, 1982, pp. 49-54.
- MORROW, W.R., y R.C. Wilson.** *2 Family relations on bright high-achieving and underachieving high school boys*. USA, Child Development. 1961. pp. 501-510.
- NARESH, Malhotra,** *Investigación de Mercados*. 6. a.. Pearson. México, 2010. p. 816.
- NUÑO, Ricardo,** *La Autoestima del Adolescente*, [En Línea], México, 2003 [5 septiembre 2015], Disponible en:
http://www.academia.edu/10922936/LA_AUTOESTIMA_DEL_ADOLESCENTE.
- OLIVA Alfredo, HIDALGO Victoria, PARRA Águeda & RÍOS Moisés,** *Adolescentes: ¿cómo ha cambiado!*, Sevilla, España, Junta de Andalucía, 2007, p. 8.
- PAPALIA Diane E & WENDKOS OLDS Sally,** *El mundo del niño*. 3.a., México, Mac Graw-Hill, 1987 pp. 354, 382, 480, 510, 512, 606-607, 610, 659.
- SALUD2.** (Imagen). [En línea], 2015. [Consulta: 26 de mayo 2016]. Disponible en:
http://endimages.s3.amazonaws.com/legacy/1292724151_salud2.jpg
- SITEAL (Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina),** *¿Por qué los adolescentes dejan la escuela?*, Argentina, 2013.
- SOCIEDAD.** (Imagen). [En línea], 2015. [Consulta: 26 de mayo 2016]. Disponible en:
<http://sancayetano-nortedesantander.gov.co/apc-aa-files/>
- STEINBERG, et al. Sapiens,** *DESARROLLO HUMANO, Una perspectiva del ciclo vital*. 3.a., México, Edamsa, 2008, pp. 232, 306.
- SULLIVAN, H.S.** *The Interpersonal Theory of Psychiatry*. USA, 1953. Pp 47-51.
- TALLER DE ADOLESCENTES.** (Imagen). [En línea], 2015. [Consulta: 12 de mayo 2016]. Disponible en: <http://latin.org.mx/programas/campamentos/>
- TORRES CORONAS, Teresa.** *Recupera tu creatividad: ideas y sugerencias para fomentar el espíritu creativo*. Septem. 2012, p.11.
- TORRES MALDONADO, Hernán.** *Didáctica general*. San José, Costa Rica. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA, 2009.

ANEXOS

Anexo A: Oficio enviado a Rector de UESTAR



ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

"Saber para ser"

Riobamba, 11 de Mayo de 2016

Padre:

JAIME CHELA

RECTOR UNIDAD EDUCATIVA SALESIANA "SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA"

De mi consideración:

El motivo del presente es para desearle éxito en cada una de las actividades emprendidas por la Unidad Educativa Salesiana "Santo Tomás Apóstol Riobamba" que usted dignamente representa en beneficio de los jóvenes de la ciudad, provincia y el país en general, promoviendo el famoso dicho de nuestro Patrono San Juan Bosco "*Buenos cristianos y honrados ciudadanos*", además hacerle llegar mi más cálido y afectuoso saludo.

Me permito comunicarle que me encuentro realizando el Proyecto de Tesis denominado: "**LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA. PROPUESTA: DESARROLLO GUÍA DE CREATIVIDAD**", para lo cual le pido de manera muy cordial se me apruebe realizar unas encuestas a los chicos y chicas de todos los Primeros de Bachillerato del STAR, que me permitirá analizar y finalizar mi Proyecto de Tesis de Ingeniero en Diseño Gráfico.

Por este motivo estaré muy agradecido por ayudar a un ex – estudiante Salesiano que cursó toda su vida estudiantil en tan prestigiosa institución, seguro de contar con su aprobación quedará muy agradecido.

Atentamente:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Jorge Hamilton Flores Mendoza", written over a horizontal line.

Jorge Hamilton Flores Mendoza

TESISTA DISEÑO GRÁFICO ESPOCH

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Milton Espinoza", written over a horizontal line.

Ing. Milton Espinoza

DIRECTOR DE TESIS

Anexo B: Firmas de Aceptación del rector y coordinador del Bachillerato.



ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

"Saber para ser"

Riobamba, 11 de Mayo de 2016

Padre:

JAIME CHELA

RECTOR UNIDAD EDUCATIVA SALESIANA "SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA"

De mi consideración:

El motivo del presente es para desearle éxito en cada una de las actividades emprendidas por la Unidad Educativa Salesiana "Santo Tomás Apóstol Riobamba" que usted dignamente representa en beneficio de los jóvenes de la ciudad, provincia y el país en general, promoviendo el famoso dicho de nuestro Patrono San Juan Bosco "Buenos cristianos y honrados ciudadanos", además hacerle llegar mi más cálido y afectuoso saludo.

Me permito comunicarle que me encuentro realizando el Proyecto de Tesis denominado: "LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA. PROPUESTA: DESARROLLO GUÍA DE CREATIVIDAD", para lo cual le pido de manera muy cordial se me apruebe realizar unas encuestas a los chicos y chicas de todos los Primeros de Bachillerato del STAR, que me permitirá analizar y finalizar mi Proyecto de Tesis de Ingeniero en Diseño Gráfico.

Por este motivo estaré muy agradecido por ayudar a un ex – estudiante Salesiano que cursó toda su vida estudiantil en tan prestigiosa institución, seguro de contar con su aprobación quedará muy agradecido.

Atentamente:

Jorge Hámilton Flores Mendoza

TESISTA DISEÑO GRÁFICO ESPOCH

Ing. Milton Espinoza

DIRECTOR DE TESIS

25013120
Milton Espinoza
2016-05-12

Permiso a Fernando Adame
12/05/2016

Anexo C: Listas de los estudiantes de Primero de Bachillerato A



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTO TOMÁS APÓSTOL

Fecha: 02/09/2015
 Curso escolar: CURSO
 Tutor: PAUL EDUARDO MONGE
 Etapa: Bachillerato
 Curso: 1º
 Grupo: A

Alumnos		
Nº Orden	Apellidos y nombres	FIRMA
01	1 ALARCON CABEZAS, KAREN ANDREA	
02	2 ALVAREZ MALDONADO, JHOSUE AURELIO	
03	3 AMAGUAYO ARMIJO, ISAAC EDUARDO	
04	4 ARGUELLO ALCOSER, ANDERSON JHOSUE	8
05	5 ARIAS SILVA, CARLOS SANTIAGO	
06	6 AVILES GONZALEZ, JOSSELYN DIANA	
07	7 BONIFAZ CRUZ, KEVIN ANDRES	
08	8 BONIFAZ MANCHENO, DOMENICA PAOLA	
09	9 CABEZAS LEON ELIAN GONZALO	
10	10 CARRASCO OROZCO, ALEXANDER PATRICIO	
11	11 CARVAJAL CHAVEZ, ANGEL DANILO	
12	12 CEPEDA GUAMAN, MARICELA ZOILA	
13	13 COLCHA CARRILLO, DANNY FABRICIO	
14	14 CRUZ ROJAS, LUIS GERARDO	
15	15 DAVILA SANTILLAN, FERNANDO ANDRES	
16	16 ESPINOSA REMACHE, JACK STEVEN	
17	17 FERNANDEZ VITERI, SAMMY MIKAELA	
18	18 FREIRE RIVERA, MARIUXI DANIELA	
19	19 GUACHO MELENDEZ, BRYAN FRANCISCO	7
20	20 GUADALUPE MENDOZA, GARY STEPHANO	
21	21 LLUMIQUINGA ACHI, RONNY ALEXANDER	
22	22 LOPEZ ASQUI, DAVID ALEXANDER	
23	23 LUNA PEREZ, HAZIEL ALEJANDRO	1
24	24 MACHADO ROJAS, JHORDAN EDVIN	2
25	25 MANCERO TRUJILLO, ANDREA CATALINA	9
26	26 MEJIA BURGOS, GABRIELA ELIZABETH	
27	27 NARANJO ORTEGA, ESTEFANY KAROLINA	
28	28 NARVAEZ FUENTES, IVAN SEBASTIAN	
29	29 PALTAN PALTAN, VANESSA KATHERINE	
30	30 PAZMIÑO CASCANTE, RICARDO ESTEBAN	3
31	31 PEÑAFIEL VACA, MARIA CRISTINA	4
32	32 PONCE CANDO, VALERIA SALOME	
33	33 REINOSO SALAS, DANIEL ALEJANDRO	10
34	34 ROBALINO CORONEL, MARIO ALEJANDRO	
35	35 ROJAS CARGUA, MARCO ALEXIS	5
36	36 ROJAS IZQUIERDO, VICTOR MANUEL	
37	37 ROMO VACA, GEOVANNA CATHERINE	
38	38 SANGOQUIZA CORDONEZ, GÉNESIS VANESSA	Retirado.
39	39 SINALUISA YUPANGUI, DENNIS ANTONY	
39	40 VACA ALMENDARIZ, MARCELO ALEXANDER	5
40	41 VALDIVIEZO COBA EMILY ALEJANDRA	6
41	42 VARGAS AVILES, DIEGO ANDRES	
42	43 VELASCO NOBLE, ALAIN MAURICIO	
43	44 VELOZ DAQUILEMA, ADRIANA NAOHMI	
44	45 VILLAMAR OLIVO, ERVIN JHOSUA	
45	46 ZUNIGA SANCHEZ CHRISTIAN SEBASTIAN	

Anexo D: Listas de los estudiantes de Primero de Bachillerato B



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTO TOMÁS APÓSTOL

Fecha: 02/09/2015
Curso escolar: CURSO 2015-2016

Tutor: JIMENA RIVADENEIRA MORA PRIMERO BACHILLERATO B

	Apellidos y nombre	FIRMA
01	1 AJITIMBAY LOPEZ, ADRIANA CRISTINA	(5)
02	2 ALMACHE VILLACIS, LEONARDO DANIEL	
03	3 ANDINO ROJAS, KEVIN ANDRES	(6)
04	4 ARMAS BEDOYA, CRISTHIAN ANTONIO	
05	5 AVILES ALLAUCA VICTOR HUGO	(9)
06	6 AYALA BONILLA, JAIME PAUL	
07	7 AYNAGUANO SALGUERO, ANDREA VALERIA	(1)
08	8 BAQUERO MARAÑON, DANNY ALEJANDRO	
09	9 BUENAÑO MURILLO, JOEL STEEVEN	
10	10 BURBANO LAYEDRA, DAVID ALEJANDRO	
11	11 CARPIO LARREA, KEVIN FRANCISCO	
12	12 CARPIO LAYEDRA, MARTIN ALEJANDRO	
13	13 CHAVARREA RIOFRIO, BRAYAN ANDRES	
14	14 CHAVEZ CHAVEZ, KARLA ELIZABETH	
15	15 COLCHA CABRERA, KEVIN ALEXANDER	
16	16 COLCHA VILLAMARIN, ANGELY DANIELA	(4)
17	17 ERAZO COELLO, JEREMMY JOEL	
18	18 FALCONI MERIZALDE, CRISTIAN PATRICIO	
19	19 FLORES BUÑAY, DENNYS ALEJANDRO	
20	20 GALARZA MOYANO, NADIA HIPATIA	
21	21 GARCIA BUENAÑO, ANA KARINA	
22	22 GARCIA ERAZO, LIZBETH ALEXANDRA	(10)
23	23 GUAMAN ORTEGA, EDITH JESSENIA	
24	24 GUILCAPI ANDRADE, PABLO ANDRES	
25	25 GUILCAPI ARROBA, JHOSELYN TATIANA	
26	26 GUILCAPI PINGOS, ELIAN JOEL	(7)
27	27 HERNANDEZ LLERENA CRISTINA FERNANDA	
28	28 IDROVO GAVILANES, ALESSANDRO MAURIZIO	
29	29 LOOR ORTEGA, JULIANA MIKAELA	
30	30 MARTINEZ BAQUERO, JORDI FERNANDO	
31	31 MARTINEZ QUEVEDO, ANA CRISTINA	
32	32 MERINO RODRIGUEZ, MATEO SEBASTIAN	
33	33 MORA ALBAN, EDUARDO XAVIER	
34	34 OCHOA UBIDIA, CRISTINA ANAI	
35	35 ORDOÑEZ MOLINA, MAURICIO JAVIER	(2)
36	36 ORTEGA COBOS, JENNIFER ALEJANDRA	
37	37 PEREZ CAZORLA, ERIK DANILO	
38	38 PEREZ REYES, BRAD ALEJANDRO	
39	39 RIOS ROMAN, CARLOS ALBERTO	
40	40 RUTZER JARA, ROLAND KUNZLERY	
41	41 SANTILLAN CASTILLO, CARLA ALEJANDRA	(3)
42	42 TENE GUAMAN, MILTON ADRIAN	
43	43 VARGAS CEDEÑO, GERMAN ALFREDO	(8)
44	44 VILLA TOLEDO, STHEFANNY MELIZA	
45	45 VILLACIS SOLARTE, KATHERIN CRISTINA	
46	46 VILLAFUERTE LARA, MARIA DE LOS ANGELES	
47	47 ZAMBRANO ENDARA, NICOLE STEFANY	

Anexo E: Listas de los estudiantes de Primero de Bachillerato C



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTO TOMÁS APÓSTOL

Fecha: 02/09/2015

Curso escolar: CURSO 2015-2016
 Tutor: SANDRA BARRAGÁN
 Etapa: Bachillerato
 Curso: 1º
 Grupo: C

Alumnos		
Nº Orden	Apellidos y nombre	FIRMA
01	1 ACOSTA RAZA, JOSE MARTIN	
02	2 ACOSTA RAZA, SEBASTIAN NICOLAS	
03	3 ALMACHE ALULEMA, FERNANDO ANDRES	(4)
04	4 ALMENDARIZ CARRILLO, ANDRES SEBASTIAN	
05	5 ANDRADE FALCONI, IVAN ALEXANDER	
06	6 AREVALO TORRES, JOSUE ALEXANDER	
07	7 BUENAÑO GAIBOR, HUGO SEBASTIAN	(6)
08	8 BUENDIA BRITO, NICOLAS	
09	9 BURGOS LEON, CRISTOPHER FABRICIO	(10)
10	10 CABEZAS ACARO, STEFANIA CAROLINA	
11	11 CALDERON POLO, ROMMEL IVAN	
12	12 CALERO TAPIA, KELLY ALEXANDRA	
13	13 CARRION MERA, MATEO FRANCISCO	
14	14 CISNEROS MONTERO, RANDY MATEO	
15	15 GOBEL BUENO, CRISTINA BELEN	Retirado
16	16 COELLO TENELEMA, JUAN DANIEL	
17	17 COLOMA RODRIGUEZ, MATEO STEVE	
18	18 CROW MUÑOZ, NICOLAS SEBASTIAN	
19	19 FALCONI MARTINEZ, SOFIA MONSERRATH	
19	20 FERNANDEZ PERALTA, MATEO JHOSUE	
20	21 GARCIA DAMIAN, BETY MISHHELL	
21	22 GUAMAN SAMANIEGO, ANDREA CAROLINA	
22	23 GUILCAPI FIALLOS, ANDY YOSEF	
23	24 HITZ GAPPISCH, DOMINIK NICO	
24	25 JARA CARPIO, JENNIFER MICHELLE	(3)
25	26 JURADO CANTOS, ANDREA MICAELA	(3)
26	27 LLANGARI ESPINOZA, JAVIER ISRAEL	
27	28 MELO FUENMAYOR, MARIA ANAHI	(8)
28	29 MESTANZA VELASTEGUI, JOHAN SEBASTIAN	(8)
29	30 MIÑO MALDONADO, MARCELO ANDRES	(2)
30	31 MORENO AYALA, ESTEBAN SEBASTIAN	(2)
31	32 ORNA MACHADO, VICTOR ALEJANDRO	
32	33 PAGUAY BADILLO, DAYANA ESTEFANIA	
33	34 PARREÑO HUMANANTE, LEOPOLDO SEBASTIAN	(5)
34	35 PEREZ SALAZAR, ISABEL ALEXANDRA	(5)
35	36 PILATUÑA GUAMAN, PABLO MARTIN	
36	37 PILCO GRANIZO, MONICA SOFIA	(7)
37	38 PRIETO SALAS, MATEO NICOLAS	(7)
38	39 RICAURTE ZABALA, ANA JULIA	(9)
39	40 RIVERA CHIRIBOGA, EMILIA PAVLOVA	(9)
40	41 RIVERA GRANJA, DANIEL ALEJANDRO	(1)
41	42 ROBALINO PAILIACHO, CRISTHIAN ALEXANDER	(1)
42	43 SAETEROS GUEVARA, PABLO ANDRES	
43	44 SANTACRUZ VERDEZOTO, EDGAR FABRICIO	
44	45 SILVA BRITO, LUIS ALEXANDER	
45	46 SOLIS DELGADO, JENNIFER CAROLINA	
46	47 URQUIZO CORDOVA FELIPE SEBASTIAN	
47	48 VALDIVIESO BALSECA, ADRIAN JOSUE	
48	49 VALLE BALDEON, LUIS ANTONIO	
49	50 VILLEGAS PAREDES, ALANIS ANTONELLA	

Anexo F: Listas de los estudiantes de Primero de Bachillerato D



UNIDA EDUCATIVA FISCOMIIONAL SANTO TOMÁS APÓSTOL

Fecha: 02/09/2015

Curso escolar: CURSO 2015-2016

Tutor: MIGUEL ANGEL DURÁN VILLACIS

Etaoa: Bachillerato

Curso: 1º

Grupo: D

Alumnos		FIRMA
Nº Orden	Apellidos y nombre	
01	1 ABARCA SANTILLAN, MISHHELL ALEJANDRA	
02	2 ALTAMIRANO NAVAS, VERONICA FERNANDA	
03	3 ALVARACIN GAVILANEZ, JORGE SEBASTIAN	
04	4 ARIAS CORDOVEZ, ODALYS NAYELI	
05	5 BARBA GUERRA, ALBERTO ELIAN	
06	6 CAICEDO VALDERRAMA, VALERIA KARINA	
07	7 CAMPAÑA LLANGARI, CARLOS DANIEL	
08	8 CARRILLO NARANJO, HENRRY DAVID	
09	9 CHAVEZ ARIAS, ANGEL ROBERTO	(9)
10	10 CONCHA VASQUEZ, JOE STEVEN	
11	11 CUADRADO FONSECA, FRANKLIN ALEJANDRO	
12	12 DONOSO MALDONADO, CAMILA NATALIA	(4)
13	13 DONOSO VINUEZA, GEOVANNA LIZBETH	
14	14 ESCOBAR VELASTEGUI, FERNANDO SEBASTIAN	
15	15 FIGUEROA MIRANDA, SOLANGE JANAI	
16	16 FLORES GUAMAN, KEVIN JOEL	
17	17 GODOY RIERA, MIKAELA STEFANIA	
18	18 GOMEZ BUENAÑO, JOSELYNE ANAHI	
19	19 GUAMAN COELLO, MARIA ANGELES	(10)
20	20 HERRERA CALDERON, DANNA CRISTINA	
21	21 HIDALGO LOGROÑO, ALEJANDRO JAVIER	
22	22 HUILCA RUIZ, MARIA AUXILIADORA	
23	23 LINDAO BASANTES, ANA LUCIA	
24	24 LUNA PAZMIÑO, GABRIELA BELEN	
25	25 MANCHENO PAEZ, ALEXIS SEBASTIAN	(1)
26	26 MONCAYO CHAMORRO, BRYAN JESUS	
27	27 MORALES FREIRE, KEVIN FERNANDO	(7)
28	28 MORALES ZABALA, ANDRES MATEO	
29	29 MUCARSEL LARREA, ESTEBAN FERNANDO	
30	30 OÑATE ROSERO, KATHERIN XIMENA	
31	31 PAILIACHO ARMijos, PABLO ANDRES	(3)
32	32 PALACIOS MACHADO, DIEGO MAURICIO	(2)
33	33 PAZMIÑO ALARCON, BYRON ALEJANDRO	
34	34 PILCO CORDOVA, ARIEL ENRIQUE	(5)
35	35 PIÑAS HERNANDEZ, PABLO ANDRES	
36	36 QUEVEDO CALDERON, JOSUE ISMAEL	
37	37 RIVAS MONTENEGRO, GABRIEL OSWALDO	
38	38 ROBALINO RODRIGUEZ, VALERIA NICOLE	
39	39 RUIZ RODRIGUEZ, SAMANTHA ISABELLA	
40	40 SALAZAR UQUILLAS, ABIGAIL ESTHEFANNY	
41	41 TAYUPANDA TACURI, LEONEL VINICIO	
42	42 TOALOMBO GARCIA, DANNY SEBASTIAN	
43	43 VALLEJO GUAMAN, CHRISTIAN PAUL	
44	44 VALLEJO MOYANO, JORGE HERNAN	(8)
45	45 VASCONEZ FLORES, DAVID EDUARDO	
46	46 VASCONEZ JARA, ALISSON ROMINI	
47	47 VEGA GARCIA, CARLOS ALEXANDER	
48	48 VILLAGOMEZ ORNA, FRANCISCO XAVIER	(6)
49	49 VANEZ MARIANO KEVIN	

Anexo G: Tabla de números aleatorios para la selección de los estudiantes.

Tabla 22: Tabla Números aleatorios: enteros entre 0 y 99999 (generados con R)

F/C	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)
1	26776	58587	56041	75428	7539	81909	64024	66807	13802	74725	2799	29420	55658	29160
2	50497	71432	97244	92480	10677	92645	1524	98592	84356	81799	26367	95085	12466	38906
3	72729	82438	98941	19202	39210	40180	91722	29687	76807	57258	16231	99558	79083	32391
4	45900	15381	26830	67457	58260	15374	66338	75653	25902	12879	41307	64205	32017	35523
5	91137	8023	85925	87911	89117	47587	55514	30607	96123	11541	81671	24105	39002	97611
6	2376	67450	51703	42217	11795	23621	65350	39467	90119	53702	93851	19669	49657	55993
7	17051	26498	25584	91979	77400	22776	56040	22435	97466	74123	1101	52823	47786	47325
8	957	42261	4385	54277	94698	11730	16071	28241	3752	40192	52688	6771	88840	71069
9	22101	6192	1934	19657	16669	25450	85714	18916	1496	6748	93755	56021	64238	51774
10	41170	66324	58985	69805	71953	77425	36563	18591	62319	76389	99498	56511	68715	75296
11	30742	49670	71057	37457	16076	88682	16327	28598	18404	5566	73529	23560	36999	82372
12	95666	99865	76952	36248	75368	9585	72868	17399	19172	82578	25046	91609	72422	48658
13	93110	86598	50607	76476	86257	4632	58981	81988	15995	53623	49151	91370	19190	60046
14	90645	22597	82137	52820	62965	69131	34284	62301	29621	6126	7696	71938	11781	14559
15	97635	69574	50828	30791	17717	78012	85168	62303	81324	57733	30852	63055	23	95478
16	80240	17894	76439	78997	20154	10691	22162	37148	60721	74415	8494	98625	55400	44742
17	80862	83430	11309	71641	25482	20834	69628	57126	37823	29008	40083	99021	14532	95218
18	43427	15731	97566	37773	29217	52348	55833	38643	27632	48540	56235	50341	55651	54863
19	92070	94035	26069	98132	193	7773	13652	57296	59076	42704	53975	89585	40019	78628
20	85890	54340	37710	50306	49998	84727	74400	92483	78224	45492	3130	35599	9447	93100
21	82538	53819	3263	54277	56849	30684	3957	93205	59928	17549	63830	32722	1158	20147
22	10754	54497	38602	48482	11182	87055	50460	8779	82931	38152	54386	32788	21975	62641
23	26382	86888	99358	38917	93718	56844	2020	39650	92519	2591	75922	25358	89784	42634
24	9807	86300	47633	29377	24185	51250	24083	69873	38677	81570	19361	5646	49992	3476
25	1566	12576	34414	65407	68823	21709	71684	16499	56947	48773	26503	71420	38416	42098
26	96601	55773	94873	71563	49804	88245	76084	80925	53675	12570	71807	70666	17089	40792
27	65765	77404	91177	92974	30059	51552	69232	97687	51251	37841	50155	75057	36146	95666
28	93149	9225	99855	61119	2867	85676	13265	32033	49811	49440	34591	4879	48714	83286
29	48118	25194	20321	72967	37846	75223	9684	9902	25720	82390	10396	29440	56365	29035
30	50701	90987	59982	88440	5281	63030	47832	91895	89447	64589	2045	56713	93948	31621
31	58675	27633	84054	43366	81807	4494	13193	98635	90297	35950	96733	79604	63143	13752
32	1786	3049	36187	73802	49173	39327	81359	13568	81631	75835	75020	47744	83222	3995
33	48296	95979	76644	28201	19397	21863	23131	59787	84671	37111	29557	35822	21655	32874
34	67249	8290	79587	55283	29492	34125	42268	8174	65380	25364	97529	95022	92717	11163
35	1184	431	80464	73696	39576	67691	68429	23136	92304	95586	82145	80409	58204	18476
36	31502	76846	15726	16618	30147	23803	62360	30211	13199	3719	11569	44869	34063	42618
37	40385	44388	60011	94438	92339	23189	51268	63329	41252	66229	85295	73411	91496	17875
38	6963	66476	49753	37252	44290	93051	85417	96677	5438	49234	97683	56383	87896	16307
39	96217	61946	43477	73574	87898	58602	88025	77917	43313	77767	53201	65031	73587	57447
40	83400	68653	88819	73830	2601	45578	84875	94095	4526	59115	16098	2160	44591	31417
41	82596	69182	33665	9031	24088	51114	17453	17757	18401	32777	2362	77	77202	31344
42	62795	56332	76478	59500	96982	48999	23288	13414	45139	48252	70676	86478	503	57491
43	62705	53583	8698	80458	22278	38374	16028	49731	5239	4162	46221	64108	89291	81909
44	69701	14325	32404	28122	77263	70035	75515	40888	4622	37098	87182	71848	5859	14685
45	55126	61604	97351	92042	13671	61187	17472	21014	27759	38819	86487	84136	58632	70884
46	43083	42949	65080	25760	13012	17930	35514	67207	6977	84242	20189	31025	24928	71931
47	86676	81458	15048	7074	31737	26102	75136	89060	17469	85087	67990	53302	72388	48653
48	64883	81215	63380	83723	91447	20155	57045	89102	65856	69573	34789	14392	73467	24605
49	1349	70196	65073	40500	1458	96145	56292	93303	20019	5999	35601	31400	97307	7440
50	56253	17135	81205	28874	50609	77928	88600	75732	21098	79329	78049	81304	3798	40407

Encuesta.

Anexo H: Ficha de observación de los estudiantes de Primero Bachillerato A

FICHAS DE OBSERVACION

FICHA DE OBSERVACIÓN	CÓDIGO: PB1
TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: "LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA. PROPUESTA: DESARROLLO GUÍA DE CREATIVIDAD."	
OBJETIVO DE OBSERVACIÓN: DISTINGUIR EL DESENVOLVIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO Y VERIFICAR QUE TIPO DE DISTRACCIONES TIENEN EN EL AULA DE CLASES.	
UNIDAD DE OBSERVACIÓN: PRIMERO BACHILLERATO "A"	
FECHA	
PARÁMETRO	CARACTERÍSTICAS
Tareas de otras materias no correspondientes a la materia actual.	15%
Tecnología	10%
Compañeros inquietos	30%
Problemas de Aprendizaje	—
Falta de Interés en la materia	20%

Anexo I: Ficha de observación de los estudiantes de Primero Bachillerato B

FICHAS DE OBSERVACION

FICHA DE OBSERVACIÓN		CÓDIGO: PB2
TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: "LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA. PROPUESTA: DESARROLLO GUÍA DE CREATIVIDAD."		
OBJETIVO DE OBSERVACIÓN: DISTINGUIR EL DESENVOLVIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO Y VERIFICAR QUE TIPO DE DISTRACCIONES TIENEN EN EL AULA DE CLASES.		
UNIDAD DE OBSERVACIÓN: PRIMERO BACHILLERATO "B"		
FECHA		
PARÁMETRO	CARACTERÍSTICAS	
Tareas de otras materias no correspondientes a la materia actual.	5%	
Tecnología	30%	
Compañeros inquietos	40%	
Problemas de Aprendizaje	—	
Falta de Interés en la materia	20%	

Anexo J: Ficha de observación de los estudiantes de Primero Bachillerato C

FICHAS DE OBSERVACION

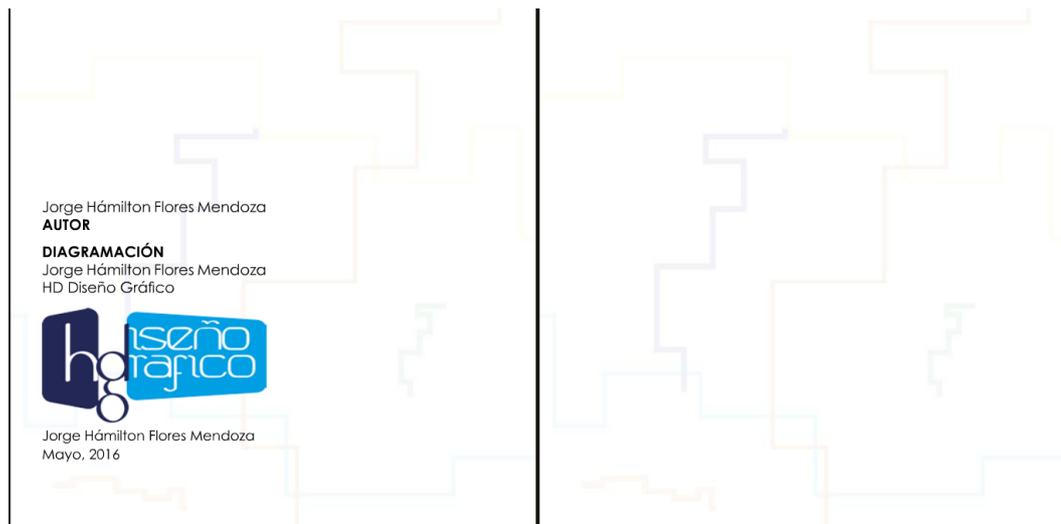
FICHA DE OBSERVACIÓN		CÓDIGO: PB3
TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: "LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA. PROPUESTA: DESARROLLO GUÍA DE CREATIVIDAD."		
OBJETIVO DE OBSERVACIÓN: DISTINGUIR EL DESENVOLVIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO Y VERIFICAR QUE TIPO DE DISTRACCIONES TIENEN EN EL AULA DE CLASES.		
UNIDAD DE OBSERVACIÓN: PRIMERO BACHILLERATO "C"		
FECHA		
PARÁMETRO	CARACTERÍSTICAS	
Tareas de otras materias no correspondientes a la materia actual.	✓ 20%	
Tecnología	✓ 15%	
Compañeros inquietos	✓ 35%	
Problemas de Aprendizaje	→	
Falta de Interés en la materia	✓ 30%	

Anexo K: Ficha de observación de los estudiantes de Primero Bachillerato D

FICHAS DE OBSERVACION

FICHA DE OBSERVACIÓN	CÓDIGO: PB4
TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: "LA CREATIVIDAD Y SU INFLUENCIA EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SANTO TOMÁS APÓSTOL RIOBAMBA. PROPUESTA: DESARROLLO GUÍA DE CREATIVIDAD."	
OBJETIVO DE OBSERVACIÓN: DISTINGUIR EL DESENVOLVIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO Y VERIFICAR QUE TIPO DE DISTRACCIONES TIENEN EN EL AULA DE CLASES.	
UNIDAD DE OBSERVACIÓN: PRIMERO BACHILLERATO "D"	
FECHA	
PARÁMETRO	CARACTERÍSTICAS
Tareas de otras materias no correspondientes a la materia actual.	✓ 20%
Tecnología	✓ 15%
Compañeros inquietos	✓ 35%
Problemas de Aprendizaje	—
Falta de Interés en la materia	✓ 30%

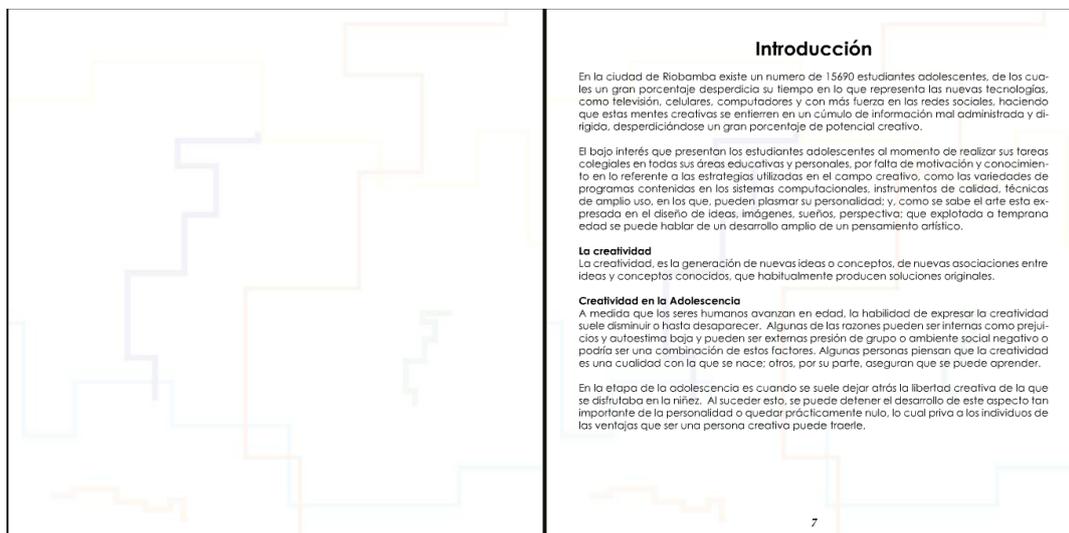
Anexo L: Arte Final



Anexo M: Arte Final



Anexo N: Arte Final



Anexo O: Arte Final



Anexo P: Arte Final

¿Qué es la Creatividad?

En la creatividad se tiene una nueva forma de ver las cosas, en todo ámbito la creatividad juega un papel de suma importancia, ya que demuestra un pensamiento divergente, en el cual una persona podrá hallar una o más soluciones a cada situación, en base a un cerebro de amplias direcciones que actúa de manera calma y lógica para aplicar la solución más correcta, resultado de un análisis mental y profundo a cada problema. Una persona creativa no busca la satisfacción de otro, sino la solución más propicia a cada situación para evitar complicarla. La persona creativa trata de buscar en cada problema tantos caminos como sean posibles, para obtener nuevas alternativas. (Shirley Zeiberg).

La creatividad se encuentra estrechamente relacionado con la originalidad, con la inventiva y la imaginación, busca una asociación de conceptos preconcebidos e ideas que dan soluciones que descubren y satisfacen al propio creativo debido a su alto nivel de adaptación final.

La creatividad es algo casi espontáneo vinculado a la preconcepción, a la necesidad de una solución y el análisis de ciertas circunstancias. Tal es el caso de aquellos descubrimientos de trascendencia en muchos de los casos no han sido resultado de años de arduo trabajo y al contrario han sido ideas sorprendentes que posteriormente fueron profundizadas y desarrolladas debido a la proclividad y necesidad.




10

Definición

La creatividad es la elaboración y comunicación de nuevos y significativos conexiones que nos ayuden a pensar en muchas posibilidades, aportando diversas formas de experiencia y con diferentes puntos de vista, que nos ayude a pensar en nuevas e inusuales posibilidades y para guiarnos en la generación y selección de alternativas. (Bessant & Tidd, 2007, p.40).

En la actualidad se encuentran propuestas para obtener solución a diversas circunstancias en las cuales se torna necesario actuar con lógica e inventiva en base al aprendizaje o a largo de nuestro periodo de crecimiento y de las experiencias vividas, actuando con una claridad en la meditación y visualización originando un concepto o idea que resulte favorable al proceso de la creatividad.

En la actualidad se está dando mayor cabida a la persona creativa, puesto que, se tornan necesarias sus contribuciones y soluciones en un mundo que va cambiando de una manera acelerada de la que ocurría hace 20 o 30 años, cada día se buscan personas con un alto grado de creatividad para ofrecer mayores soluciones a las variadas problemáticas que se presentan en una sociedad industrializada, tecnológica, económicamente activa, que avanza a pasos agigantados en busca de la perfección y el crecimiento en todo campo social, material e intelectual.

Cada nuevo invento y todos aquellos que ya forman parte de la vida de las personas y todo lo que compone nuestro hábitat son resultado de la sinéctica, que no es otra cosa, que el arte de emplear métodos y estrategias buscando obtener algo que sea Creativo. A lo largo del tiempo la sociedad ha estado estrechamente relacionada a la creatividad, que al principio de ella surgió como resolver una que otra necesidad; como aquella en la que el hombre tardaba días en transportarse de un pueblo a otro ya que contaban con medios de transporte limitado, en base a esa necesidad se diseñó la rueda que luego con la creatividad llegó a formar parte de un medio de transporte, evolución que se dio gracias a la Creatividad.

Para que se dé el proceso creativo se requiere aparte de la originalidad un proceso que involucre tres pasos que termine en la solución esperada, para Mc Kinnon, (1960), dicho proceso consiste en, primeramente tener la



11

Anexo Q: Arte Final

idea o el problema que origine una respuesta, como segundo paso dice que la idea se deberá ser acorde a la necesidad y la realidad del momento, y el tercero y último paso

Esta cualidad no es exclusiva de una persona, ya que, todos contamos con algo de creatividad en gran o mediano porcentaje, lo intelectual no está relacionado en el proceso creativo, "dan pocas muestras de la cualidad que hace avanzar en vez de cumentar el statu quo". (Goertzel y Goertzel, 1962, p.280). Aunque no estén relacionados, es importante lo intelectual como lo racional ya que lo una complementa a la otra mediante la racionalidad y la emocional enriqueciendo el proceso creativo. Pueden darse episodios creativos cuando la persona puede estar desarrollando una actividad en la cual no se requiere mayor concentración y que se hace en manera de hábito, es cuando el cerebro se encuentra en cierto modo abierto a cualquier estímulo que pueda desembocar en una idea creativa.



será que la propuesta sea analizada y posteriormente desarrollada para su puesta en práctica. "Creatividad capacidad de crear cosas nuevas. Es un concepto que abarca más que sólo imaginación, ingeniería u originalidad. En la actualidad se le vincula con el hecho de hacer que las cosas nuevas sucedan". (Karlqvist, 1997, p.105).

De la creatividad podremos destacar que está ligada a la capacidad de crear algo que sorprende y a su vez es novedoso relacionado con ideas que deberán estar ligadas a un procedimiento, para satisfacer una necesidad tratando de optimizar los medios con los cuales se dispone y así lograr transformar la realidad individual y social, haciendo cosas poco habituales.

12

primeros involucrados en la evolución del niño, marcarán de forma errónea o acertada el desarrollo de la creatividad.

Posteriormente la creatividad aparecerá con mayor impulso en la etapa de la adolescencia en la cual aparecerán los instintos por complacer y agrandar a su entorno o de imponer sus ideales y criterios, entonces empezaron la creatividad para hacerse notar.

LA CREATIVIDAD, SU APLICACIÓN

La creatividad no solo comprende el ámbito personal e íntimo de la persona, también se puede apreciar en el ámbito educativo o en el empresarial o en el arte, puede también ser el resultado de una comunión de ideas y soluciones en la cual se complementan para tener como resultado una entrega de un trabajo en conjunto en el cual una idea se perfecciona con la de otra persona ampliando el concepto.

Para poder definir y tener un concepto amplio y concreto de lo que es la Creatividad se tiene una oración larga casi interminable, debida que, ésta sola palabra abarca múltiples conceptos que llevan a complementarla y comprender de mejor manera dicho cuestionamiento.

La creatividad nace de un cerebro que analiza, indaga, observa, estudia y reacciona a un estímulo y teniendo como resultado una idea en la cual se entrelazan experiencias, conocimientos, definiciones, conclusiones, en una actitud que busca mejorar la situación o cambiar renovando conceptos o mejorándolos.

Su aplicación comienza desde el hogar en las primeras relaciones de la persona para con su entorno, es así que los padres como




13

Anexo R: Arte Final

Importancia de la creatividad

La importancia de la creatividad sirve al individuo en variadas direcciones, del funcionamiento volitivo, entre estas cualidades se tiene que: sirve de gran motivación a la iniciativa personal, junto a la creatividad se encuentra la tenacidad con la cual cuenta el creador que exige un gran esfuerzo para vencer los obstáculos que se le presenten a lo largo de su futuro vida adulta, dándole valor a su independencia de crear, y la facultad de cuestionar lo establecido, y expandir lo antes creado, dejando a un lado lo repetitivo y en muchas ocasiones lo trillado.

Incrementa en el creador la decisión de explorar nuevos campos, dar a conocer al entorno y traspasar barreras dando a conocer la idea en la acción, transformar lo teórico en práctico, palpable; junto a la decisión está la determinación de lograr lo soñado y no quedar en el limbo de la deseado y no alcanzado.

Los colegios con el afán de ubicarse en el mercado competitivo se enfrentan a la casi obligación de mejorar sus servicios, ampliar su ámbito de competencia buscar renovar, se, puesto que, en la renovación los padres se motivan a inscribir a sus hijos. Los retos en los colegios están enfocados en la creatividad y renovación de sus estudiantes como de su área promotoras de conocimiento buscando

nuevas ideas que les ofrezcan calidad, enfocada en satisfacer las necesidades y problemas de los estudiantes.

Muchos colegios han visto imprescindible la necesidad de crear un espacio en el cual desarrollar nuevas ideas de promoción del estudiante, en el cual se esfuerzan por tener entre sus profesores que a través de sus ideas, brinden modelos satisfactorios que atraigan la atención de sus alumnos. La creatividad ya desarrollada deberá estar acompañada de una técnica y pasos en secuencia aplicados en la solución, que brinde resultados al problema educacional.

Para obtener resultados de los que se busca con la creatividad, primeramente se deberá comenzar por conocer el problema y analizar su magnitud, para inmediatamente conocer las dimensiones del mismo y en base a dicho estudio crear la posible solución por medio de una técnica que sea idónea para abarcar el problema y aplicar la solución.

LA CREATIVIDAD Y EL MÉTODO PARA ESTIMULARLA

Al querer estimular la creatividad se debe separar entre lo individual y lo grupal, aplicando diversas fases al momento de fomentar la comunicación, coordinación y presentación del producto.

14

En la creatividad, se puede obtener ideas con nuevos conceptos, y un sin número de ellas que se pueden unir para obtener creaciones que brinden solución a los problemas, que pueden ser originales. Lo importante es tener un producto final que satisfaga las necesidades, que sea resultado del proceso mental de crear.

La imaginación nace de un pensamiento original, normal de un proceso mental. No se sabe cómo difieren las estrategias mentales

del pensamiento convencional junto al creativo. Se ha podido determinar que la creatividad también se da en muchas especies animales, a pesar de que sus cerebros son muy distintos al del ser humano, lo aprendimos al momento que enfrentan los cambios climáticos, estímulos, necesidad de protegerse, camuflaje por su instinto de supervivencia, etc. Características palpables en su interacción con otros animales, en su cortejo, cantos, construcción de nidos y uso de herramientas.



15

Anexo S: Arte Final



Anexo T: Arte Final

Técnicas para desarrollar la creatividad

La creatividad está íntimamente relacionada con la manera de crianza de la persona y los estímulos que haya tenido para que aflora de forma natural, la influencia en los primeros años de infancia y adolescencia son de vital importancia en el momento de lograr motivarla.

Lastimosamente en los sistemas educacionales no hay una apertura al desarrollo en su extensión de la creatividad; destinando a los niños y adolescentes a ser repetitivos en sus tareas escolares.

Los profesores por lo general cumplen un cronograma de actividades que se repiten a lo largo de 5 y 10 años entre los alumnos y exigiendo que cumplan con sus tareas pero no motivándolos a desarrollar trabajos de calidad, y que presenten propuestas diferentes a través de tareas grupales o personales de acuerdo a cada habilidad y aptitud. La educación se ha vuelto un medio mecanizado de enseñanza en donde por años se repiten los mismos deberes, mismos libros de investigación, mismos exámenes; haciendo que la motivación en los primeros años de enseñanza de los maestros se pierda la alegría de explorar a cada alumno en su aspecto profundo y creativo.

Cada materia enseñada en los años escolares cumplen una función primordial en el pro-

ceso de crecimiento, es así que el lenguaje enseña a soñar y plasmar lo soñado en un escrito que sea comprendido, por medio de éste desarrollan la capacidad de poder expresar y comunicarse de manera acertada con la sociedad; otra materia que colabora con el progreso personal es la historia y geografía, puesto que descubren el lugar al cual pertenecen respetando cada uno de sus símbolos, identificándolos como parte de esa tierra; las matemáticas es otra de las materias de mucha importancia ya que brinda la oportunidad de desarrollar un cerebro analítico, con el cual analizarán cada proble-



ma antes de dar solución y saber que no se darán por vencidos hasta no encontrar una respuesta que los satisfaga. Todo esto forma una importantísima herramienta al momento de crecer y lograr que nazca la creatividad.

Para lograr estimular la creatividad debemos comprender que es un trabajo constante, que correrá por la cuenta de cada individuo,

ya que el colegio se limita a educar y no a desarrollar cualidades que le permitan al individuo conocer sus habilidades, mismas que servirán en lo posterior en la etapa universitaria al escoger una carrera que satisfaga sus necesidades tanto profesionales, económicas como personales; pero esto tendrá cavidad cuando la persona comprenda que es de su responsabilidad el crecer y explorar en su interior el camino que sea agradable y que le permita crecer.

Hay técnicas que permiten desarrollar la creatividad poco conocidas, pero que una vez comprendidas y puestas en práctica por la persona interesada servirán para aflorar de manera casi natural, pero para que esto suceda debemos comprender que tenemos la casi obligación de crear un hábito en base a técnicas, hasta que nuestro cerebro se acostumbre y comience a armar ideas, como método de ayuda podemos contar con ejercicios mentales que busquen soluciones, practicar métodos de pintura y dibujo que permita jugar con los colores, figuras, contrastes, etc.

Capaz de desarrollar nuestros sentidos como

el tacto y la vista los mismos que estarán de primer contacto con la creatividad, los muy conocidos juegos de mesa como aquellos que implican el pensar, adivinar, colorear, armar; logran despertar varias zonas cerebrales que tienden a quedar sin poca activi-

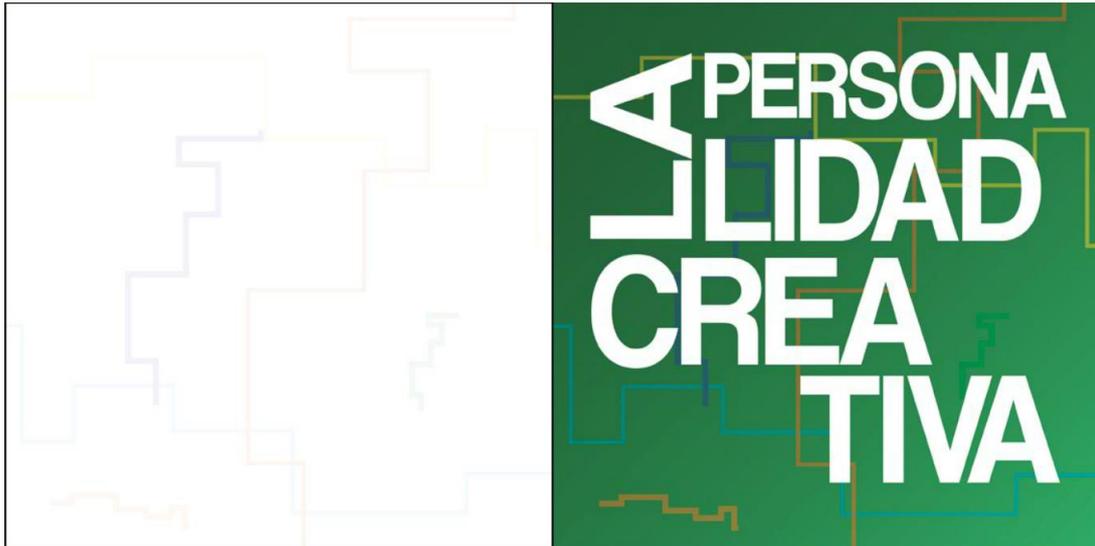


dad debida a la mecanización que estamos expuestos ruina en donde ya todo lo hacemos de una manera mecanizada y ya no analizada.

18

19

Anexo U: Arte Final



Anexo V: Arte Final

Capacidad y personalidad creativa

Como se ha dicho en capítulos anteriores la persona nace con cierta dosis de creatividad, pero dependerá mucho de la habilidad de las personas encargadas de la formación del niño y adolescente para que ésta sea en mayor o menor grado satisfactoria y productiva. Si se promueve la personalidad creativa, se tendrán adolescentes que podrán tomar decisiones que le sean favorables para su vida y muchos campos cerebrales se activarán.

Entre las herramientas con que cuentan las personas para desarrollar la personalidad creativa cuenta la lluvia de ideas, selección de ideas, clasificación de las ideas, mapas conceptuales y mentales.

Por lo general cuando un creativo necesita inspiración la encuentra en sus momentos de soledad que es cuando vuelan las ideas entrelazándose y creando, es por tal, que se los consideran como personas introvertidas que buscan largos períodos lejos del contacto con otros para dejar aflorar sus pensamientos. Aman tanto crear que en muchas ocasiones sienten más placer al ver crecer sus ideas en la soledad y no compartiendo con su círculo social; en ese estado pueden analizar y comprender de mejor manera las circunstancias vivenciales de su entorno.

Al estar desvinculados de los prejuicios y convencionales roles, no les interesa el concepto

que tengan de ellos, como también demuestran un distanciamiento de las costumbres y reglas establecidas; mostrándose, hasta cierto punto, críticos y reacios a dar aceptación a otras personas.

Una personalidad creativa cuenta con una gran imaginación que va desde la realidad hasta la ficción, que se compromete con el desarrollo de los mismos, rechazando estereotipos y normas, tratando de hacer conocer su propia manera de actuar y pensar, captando la atención de los demás, y llegando a ser líderes de su comunidad y en donde se desenvuelven, demostrando su capacidad creadora, realizando sus metas llegan a



sentirse realizados obteniendo el respeto de todos.

Suelen atravesar situaciones en las que la inestabilidad emocional puede hacerse presente, debido a problemas que afecte su autoconfianza al sentir que sus ideas no son

comprendidas o el resultados de las mismas no han sido plasmados tal cual ellos la pensaron. Irónicamente o inmediatamente tal situación se vuelve en un reto que los llenará nuevamente de adrenalina desarrollando nuevas ideas creativas, lo cual representa una oportunidad para expresar sus distintos facetas e ingenio.

Para muchos estudiosos de la psicología moderna las personas que son hábiles usando su lado izquierdo del cuerpo más que el derecho, zurdos, tienen una gran creatividad debido a, el uso del pensamiento divergente que permiten crear a partir de símbolos, como también son capaces de, combinar ideas para construir una tercera.

Como potenciar la creatividad

La creatividad la podemos potenciar en varios aspectos entre los que podemos contar

- Despertar la pasión.
- Identificar el elemento.
- Incentivar la constancia trabajo y control.
- Leer para estimular al cerebro a pensar.
- Experimentar con ideas nuevas.
- Tener a la mano material en caso de inspiración.
- Tener más de una idea sobre algún problema o elemento.
- Estar alerta con todo aquello que te rodea, generando ideas a diario.
- Compartir ideas y logros.
- Ser ordenado.
- Escuchar sugerencias

-Tiempo, la creatividad necesita tiempo para crecer

Haciendo de estos consejos un hábito, usando la originalidad y la imaginación se puede expresar y aunque se tenga la idea, de que, para ser creativos se necesita una cualidad innata, todos están en capacidad de ser creativos en los variados espacios que la vida nos ofrece para expresarnos.



22

23

Anexo W: Arte Final

Tipos de creatividad

En la actualidad las personas cuentan con múltiples herramientas, que promueven el desarrollo de las habilidades en la tarea del conocimiento, pensamiento y expresar la realidad convirtiéndola en fantasía, lo que representa un desafío al tratar de plasmar ideas en algo palpable. Tanto los profesores como los alumnos tienen a su alcance toda variedad de herramientas que los ayudará a dar a conocer su talento Creativo, convirtiéndolo en un desafío a los que emplean tales técnicas, ya que para unos serán fáciles técnicas modernas, mientras que otros aprovechan al máximo lo utilizado tradicionalmente en la hermosa actividad de crear, y direccionándolo hacia lo moderno, manejando desde lo conceptual, hasta lo práctico.

Debido a la influencia globalizada de los medios de comunicación, en la sociedad moderna, todos terminan siendo iguales en su supuesta lucha por ser diferentes, pero que al final terminan por obtener las mismas herramientas electrónicas, como: los celulares, tablet, mp3, etc., se comportan de igual manera, consumen los mismos productos, ven los mismos programas, tienen las mismas expresiones, las mujeres se visten igual, consumidoras de tantos productos artificiales de belleza, en donde creen ser originales, pero al final todas terminan usando las mismas pestañas postizas, uñas artificiales, etc. Y por esto, la meta es alcanzar un mundo verda-

deramente original, en el cual los jóvenes desarrollen su creatividad al máximo, en el cual cada uno aporte sus propios ideas. En base a esta premisa, concluye que todos cuentan con cierta creatividad, que en mucha circunstancia se encuentra sepultada, mas no muerta, gracias a la falta de promoción, y explotación, que se debió dar en su debido momento aprovechable en la etapa del colegio y con mayores resultados en la infancia



en donde los seres, somos mayormente expresivos, e imaginativos.

Como parte de la sociedad, se debe reconocer cuando tienen en nuestra presencia algo original, fruto de la creatividad de la expresión personal, y promover el potencial, en base a los conocidos tipos de Creatividad:

Creatividad mimética. Conocido desde la civilización de la humanidad, en donde se aprecia una imitación de los hijos para con sus padres, cuando los hijos son educados por sus madres, ellos tienden a imitar cada

acto y a repetir el comportamiento observado. Se aprecia que se repite la mimesis en los animales. Aplicando la mimesis en el campo de la creatividad ayuda a crear sobre lo creado, a ver desde otra perspectiva una idea.

Creatividad bisociativa. Se enfoca en la asociación de ideas, entre las ya conocidas con nuevas, buscando obtener nuevas expresiones en base a lo ya obtenido, como resultado tendremos un concepto nuevo

Creatividad analógica. Las analogías son las comparaciones y transferencias de información, con el fin de alcanzar nuevos rumbos en áreas desconocidas.

Creatividad narrativa. La narrativa es una herramienta muy importante en el ámbito de la creación, puesto que, al contar con este instrumento puede de manera clara dar a conocer nuestra idea.

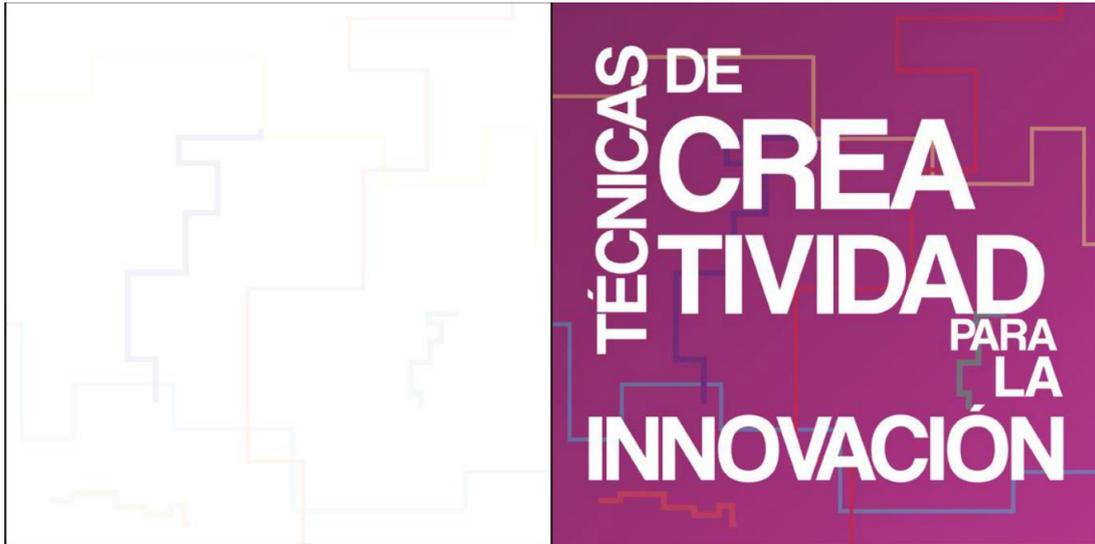
Creatividad intuitiva. De gran ayuda en el campo creativo, desafiara los sentidos, analizando y comprendiendo las ideas que se captan en el instante de crear, no se torna necesario el contar con imágenes previas, simplemente intuición creamos.



24

25

Anexo X: Arte Final



Anexo Y: Arte Final

Técnicas de Creatividad para la Innovación

La técnica para aplicar la creatividad e innovar lleva consigo acciones que servirán como estímulo para alcanzar el éxito, permitiendo dirigir los pensamientos en algo concreto; pero, no siempre el éxito es algo implícito de la creación y la innovación, ya que, implican otras acciones como el cumplir algunos pasos que permitirá ordenar y organizar el pensamiento creativo.

Entre las técnicas más utilizadas, mundialmente conocidas y que servirán de estímulo de las habilidades grupales e individuales, tenemos:

Técnicas para generar ideas

Análisis morfológico

¿Qué es y para qué?

Es un método analítico – combinatorio creado por Fritz Zwicky en 1960, conocida también como Caja Morfológica, Caja de Ideas, Morfológica. Consiste en resolver problemas por medio del análisis de las partes que lo componen, expone que nuestro pensamiento se integra por varios elementos que pueden ser diferenciados y analizados separadamente, para estudiar su relación entre las partes que forman una sola matriz.

El método tiene 4 etapas que se pueden diferenciar claramente:

- Análisis del problema u objeto.
- Analizar los lineamientos del problema.
- La búsqueda morfológica.
- Viabilidad y confrontación con el mercado

En primer lugar se debe:

- La Búsqueda morfológica.

Reconocer el problema al que se dará solución, o el objetivo que se busca satisfacer.

- Analizar los lineamientos del problema.

Se necesita determinar los atributos importantes del problema, diferenciar aquellos que hacen que el problema subsista.

- La Búsqueda morfológica.

Hay que analizar las posibles soluciones para cada variante De acuerdo al número de variaciones que tenga cada parámetro se determina la complejidad de la matriz

- Viabilidad y confrontación con el mercado.

En base a la matriz hacer combinaciones alternadamente o en manera ordenada e ir comparando hasta encontrar una posible solución, se irá poco a poco descartando las soluciones menos favorecedoras, y finalmente se realiza un análisis que comprenda la técnica a emplearse y el aspecto financiero que se ajuste a la necesidad del problema y su solución.

Mediante a este esquema se puede realizar trabajos en los que por su grado de complejidad, se llama necesario separar las fortalezas y debilidades de un problema.

Ejemplo:
Un profesor está preparando una casa abierta y decide trabajar con 4 asignaturas: literatura, computación, ciencias naturales, geografía.

Análisis del problema u objetivo.
Se les promueve a los estudiantes a realizar

28

29

Anexo Z: Arte Final

una casa abierta, con el objetivo de informar a los padres de familia, compañeros y a la comunidad en general los conocimientos adquiridos durante el año escolar.

Análisis los lineamientos del problema.
Es necesario promover a los alumnos desarrollar la investigación. Servirá como una preparación para el ámbito universitario.

Conocer las habilidades de los estudiantes

Matriz de las ideas para la casa

	Literatura	Computación	Ciencias Naturales	Historia Geografía	y
1	Literatura Ecuatoriana	Realización de programas informáticos	Biología	Historia nacional	
2	Literatura clásica	Periféricos entrada	de Reacciones Químicas	Historia Universal	
3	Literatura infantil	Periféricos salida	de Anatomía	Personajes históricos	
4	Artistas Contemporáneos	Software	Compuestos Químicos	Hidrografía	
5	Cuentas Leyendas	y Hardware	Botánica	Litografía	
6	Novelas	Nuevas tecnologías	Primeros Auxilios	Gastronomía Geográfica Nacional	

que servirán como guía para escoger su futura carrera universitaria.

La Búsqueda morfológica

Viabilidad y confrontación con el mercado
En base a la matriz y haciendo las posibles combinaciones alternada y ordenadamente se comprobó la factibilidad de aplicación de la casa abierta con las materias escogidas cumpliendo el aspecto financiero.

Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado de Análisis Morfológico, reúnete en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúnete en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.

30

31

Anexo AA: Arte Final

Analogías
¿Qué es y para qué sirve?

Mediante las analogías, se podrá resolver una situación con la comparación del problema con otros de similares características, su creador fue William Gordon (1961). Busca integrar a un grupo de individuos que analizan un problema y plantean soluciones, las mismas que hayan sido experimentadas en situaciones parecidas en variados campos. A este método se lo aplica en los siguientes pasos:

- **Identificar el problema**
Se le presenta al grupo el problema, dándole una descripción minuciosa del estado de la situación.
- **Generación de las ideas**
Cada participante dará la solución de acuerdo a su experiencia o imaginación, se producen analogías comparativas.

Selección de las ideas
Se seleccionan las ideas posibles a aplicar considerando las más calificadas en aplicar y que serán cruzadas con el problema.

• **Intersección:**
Se llega a un nivel de análisis avanzada, ya con una aplicación más profunda que tiene que conjugarse con la analogía.



Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado Analogías, reúne en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúne en grupo de 5 personas distintos con las que hiciste en clases.

32

Biónica
¿Qué es y para qué sirve?

Es el estudio de los sistemas biológicos, basado en la observación y conocimiento de la estructura de la naturaleza. Viene del griego Bio, que es vida y la partícula Nica que es técnica. Por lo tanto su significado comprende, el estudio y análisis de la naturaleza apropiada.



Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado Biónica, reúne en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúne en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.



Practica lo aprendido.
Rechando su cualidad para crear e inventar aparatos, común a los seres vivos.

Mediante esta técnica se busca soluciones a través de los objetos animados de la naturaleza utilizando su mecánica para ser transportada en aparatos tecnológicos que usarán la misma biónica natural. La naturaleza es tan exacta es su funcionamiento que ha servido de inspiración.

33

Anexo BB: Arte Final



34

Brainstorming o Lluvia de Ideas
¿Qué es y para qué sirve?

Se considera la técnica más conocida. Su creador fue Alex Osborn 1941 (especialista en creatividad y publicado) en el libro "Aplicación Imaginativa". Se lo conoce también como "lluvia de ideas". Sirve como inspiración y base para los posteriores técnicos presentados en la creación de ideas. Las etapas del proceso las podemos enumerar de la siguiente manera:

- Planteamiento del problema. Presentación al grupo del problema y análisis del mismo por el moderador.
- Análisis de problemas. Cada participante presenta el número de ideas de acuerdo a lo requerido por el moderador, en ésta técnica se recomienda señalar un tiempo determinado para la intervención de cada participante, recordándoles que no se aceptarán críticas hacia otros participantes, no hay límites de ideas, ni serán rechazadas, se podrán combinar las ideas entre ellos. Los miembros expresan lo que se les ocurra en ese instante en relación al problema presentado y respetando los lineamientos.

El análisis de las ideas se deberá realizar con un objetivo crítico que permita la valoración exacta de cada una de las anteriores, como por ejemplo: la factibilidad de dicha idea, o si es necesaria su aplicación desde otra arista, si es posible sustituir, ampliar, reducir o mejorar.

Para alcanzar un resultado con mayor aceptación o mejor aplicación podemos analizar ideas de manera personal o intercambiarlas con otros grupos.

Se deberá analizar tanto de forma constructiva como destructiva para tener clara las ventajas y desventajas de cada idea.

Cuando uno de los participantes tenga alguna anotación que hacer en la intervención de otro compañero podrá interrumpirlo para enriquecer su participación.

A todo el aporte de ideas se le llama "banco de ideas" que será como un soporte.

- Solución de problemas mediante ideas. Las ideas escogidas se aplican al problema, analizando, cuál de ellas se ajusta más a la resolución del problema.
- Árbol de ideas con soluciones. Se crea un árbol de ideas con las soluciones obtenidas.
- Conclusiones. Luego del análisis y tras escoger las ideas posibles a aplicarse se hará una evaluación de cada una de ellas para ver su factibilidad.

Ejemplo:

- Planteamiento de Problemas. ¿Cómo planificar un video cortometraje?
- ¿Cómo hacer una Página Web?
- ¿Cómo formar un grupo de trabajo?

35

Anexo CC: Arte Final

- Análisis de Problemas. ¿Cómo planificar un video cortometraje?
- Solución de Problemas mediante de las ideas.

a) Buscar un Guionista para realizar la historia.
b) Realizar un casting.
c) Realizar un cronograma para tener el tiempo exacto y sin fallos.
d) Buscar locaciones que se adecuen al cronograma y a las necesidades del video.
e) Buscar y elegir al personal técnico, artístico que se adecuen con el cortometraje.
f) Buscar herramientas de importancia como: cámaras, tripode, luces.

ción como: cassettes, claquetas, etc.
i) Contratar 2 camionetas para movilización del personal.
j) Contratación de extras para la grabación.
k) Adecuación de escenografía del escenario.
l) Contratación de personal especializado para maquillaje y vestuario.
m) Contratar empresa calificada para la realización de efectos especiales.
n) Contratar un servicio de catering para todo el personal.
o) Técnicos especializados para el mantenimiento de las cámaras y para los equipos audiovisuales.

• Árbol de ideas con soluciones.

Conclusión.
Se llega a la conclusión que para obtener resultados óptimos en la grabación de un cortometraje es necesario tener en cuenta que se debe llevar varios documentos que nos servirán como ayuda en tiempo y con el elenco técnico, artístico y con las locaciones en las cuales se grabará el cortometraje, ya que por motivos de elenco algunos actores y algunas locaciones no tendrán el tiempo necesario para estar el día en el que se los necesite o se desee grabar en ellos.

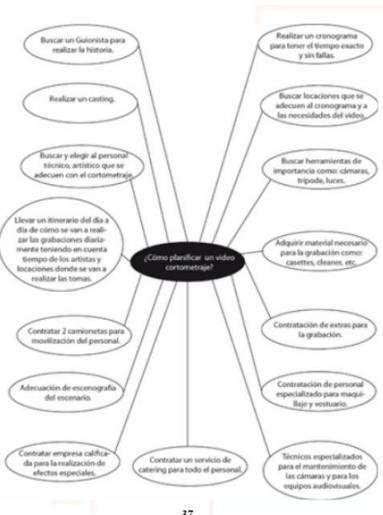


Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado Brainstorming, reúne en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases.

36

¿Cómo planificar un video cortometraje?



- Buscar un Guionista para realizar la historia.
- Realizar un casting.
- Buscar y elegir al personal técnico, artístico que se adecuen con el cortometraje.
- Llevar un itinerario del día a día de cómo se van a realizar las grabaciones diariamente teniendo en cuenta tiempo de los artistas y locaciones donde se van a realizar las tomas.
- Contratar 2 camionetas para movilización del personal.
- Adecuación de escenografía del escenario.
- Contratar empresa calificada para realización de efectos especiales.
- Realizar un cronograma para tener el tiempo exacto y sin fallos.
- Buscar locaciones que se adecuen al cronograma y a las necesidades del video.
- Buscar herramientas de importancia como: cámaras, tripode, luces.
- Adquirir material necesario para la grabación como: cassettes, clasettes, etc.
- Contratación de extras para la grabación.
- Contratación de personal especializado para maquillaje y vestuario.
- Técnicos especializados para el mantenimiento de las cámaras y para los equipos audiovisuales.

37

Anexo DD: Arte Final

ses, reúnete en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.



Blue Slip
¿Qué es y para qué sirve?

Creada por Dale Clawson y Rolf Smith, esta técnica se la aplica mediante un banco de preguntas en las cuales se generan ideas de acuerdo a las preguntas contenidas en tarjetas dirigidas tanto de manera individual como grupal de al menos cinco miembros. Las respuestas deben tener sentido y relacionadas a lo principal, luego serán evaluadas y servirán para crear nuevas ideas.

Las preguntas deberán estar relacionadas al ambiente en el cual van a ser aplicadas y analizadas. Este tipo de técnica se lo utiliza con mayor frecuencia en los colegios que buscan mejorar el ambiente y relación de sus alumnos y maestros, como también mejorar la calidad de la educación.

Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado Blue Slip, reúnete en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúnete en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.



Brainwriting
¿Qué es y para qué sirve?

Creada por Harst Geschka, esta técnica consiste en reunir a un grupo de personas alrededor de una mesa, cada uno portará una libreta de apuntes u hojas separadas y un lápiz.

- Se presenta el problema.
- El grupo discute y comprende el problema, se aceptan críticas constructivas y alternativas.
- Se pedirá que cada participante escriba en su libreta cuatro posibles soluciones, la misma que deberá ser puesta en la mesa formando una pila con dichas libretas.
- Luego al azar van analizando cada grupo de ideas, haciendo los respectivos comentarios.
- Se dará la oportunidad de que un participante pueda ingresar nuevas ideas en cualquier momento.

• Acabada la sesión se guardarán las ideas para una evaluación posterior.

- Tiene mayor aceptación en grupos de gente que no se conocen y que no tienen la facilidad de poder expresarse ante un público.
- Es práctico y no se emplea mayor tiempo.
- Esta modalidad permite el intercambio de ideas a distancia.

Anexo EE: Arte Final

- Es muy utilizado para solucionar problemas colegiales.

Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado Brainwriting, reúnete en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúnete en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.

Conexiones morfológicas forzadas
¿Qué es y para qué sirve?

Esta técnica se encuentra dividida en dos etapas que se complementan perfectamente, la primera consiste en la apertura para presentar ideas basadas en aquellos aspectos

los poco observados o estimados del problema, para luego dar paso a la segunda fase que consiste en expresar las analogías. Esta propuesta fue presentada por Kabery y Baginali, bajo los principios básicos de "listado de atributos" y "relaciones forzadas".

- En primer lugar debemos dividir el problema en secciones, para analizar las zonas no exploradas.
- Separamos cada aspecto de acuerdo a sus cualidades, y así diferenciarlas.
- Generamos la lluvia de ideas, para comenzar con la aplicación de la lista de atributos.
- Elaboramos una lista y en junto a cada atributo hacemos un análisis de los alternativos a aplicarse.
- Poco a poco se irá reduciendo la lista de probabilidades hasta quedar con los más mencionados para aplicar.

Ejemplo:
¿Cómo hacer un personaje creativo?

GENERO	TAMAÑO	TIPO	PERSONALIDAD	PESO	MATERIAL
Hombre	Grande	Hombre	Bueno	Gordo	Plastilina
Mujer	Mediano	Monstruo	Malo	Normal	Arcilla
	Pequeño	Extraterrestre		Flaco	Empaste
					Pasta moldeable

Conexiones:
Hombre- pequeño-humano-malo-gordo-de arcilla.
Mujer-grande-monstruo-mala-flaca-de empaste.
Hombre-mediano-extraterrestre-malo-gordo-de plastilina.
Hombre-mediano-humano-bueno-gordo-de pasta moldeable.
Mujer-pequeño-monstruo-buena-gorda-de arcilla.
Mujer-pequeño-monstruo-buena-gorda-de plastilina.
Resultado:



Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado Conexiones Morfológicas forzadas, reúnete en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúnete en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.



Anexo FF: Arte Final

Crear en sueños
¿Qué es y para qué sirve?

Como su nombre lo indica claramente es una técnica para crear durante el sueño, aprovechando el poder creativo que se da en las horas de sueño. La mente humana es un mundo tan amplio y fantástico que permite aprovecharlo hasta en las horas de relajación y es por esta cualidad que muchos científicos han analizado la capacidad de sueño, en sus mensajes, señales o imágenes que el ser humano es capaz de recibir cuando está soñando, aprovecharlas en beneficio de la creatividad, esta técnica se la maneja de la siguiente manera.

La persona que busca creatividad mediante sus sueños, necesitará tener en su mesita de noche una libreta y un lápiz, una vez que haya recibido la imagen, señal o asociación, podrá anotarlo para no correr el riesgo de olvidarlo o no recordarlo con claridad.

Una recomendación sería, que antes de ir a dormir pensar en lo que está buscando alcanzar mediante el sueño, en muchas ocasiones el cerebro sigue conectado con la idea que se busca analizar o complementar. Las sesiones para este tipo de técnica es que se las realice en la tarde para que el cerebro no pierda conexión con la idea principal.

Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado Crear en sueños, reúnete en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en cla-

ses, reúnete en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.

Galería de famosos (Hall of Fame)
¿Qué es y para qué sirve?

Busca desarrollar la empatía de las personas, enfocado en pensar como famosos y que de alguna u otra forma han influido en la sociedad; estudiando su forma de actuar, pensar, hasta en las gestos y su relación psicológica, la clave consiste en adaptar el personaje al cien por ciento, imaginando cómo el personaje actuaría en tal o cual situación.

Fue creada por Michael Michalko, ayuda a descubrir nuevos puntos de vista generando ideas partiendo de un enfoque creativo. Se busca conjugar las ideas de los famosos y entrelazarlas con el creativo para así mejorar o tener nuevos.

Se escogen citas y frases célebres de los personajes, las mismas que hayan sido muy conocidas y que sean relacionadas con su creador.

Tener una lista de los personajes ayuda mucho en la búsqueda de la creatividad, las mismas que pueden ser reales o ficticias, vivas o muertas.

Se trabaja en base a la cita o frase que servirán como una especie de consejero.

Las citas pueden ser elegidas al azar o de acuerdo a lo que se ajuste a la idea creativa.

Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado Galerías de Famosos, reúnete en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúnete en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.



Anexo GG: Arte Final



44

Mapas mentales

¿Qué es y para qué sirve?

Desarrollada por el psicólogo Tony Buzan 1990, mediante esta técnica se busca el contacto con los espacios mentales con una visión creativa y gráfica, para luego organizar las ideas a partir de una imagen central que será el enfoque principal para generar otros nuevos. Se basa en la manera de que el cerebro recoge, procesa y almacena información.

El método usado para esta técnica es el de los mapas mentales, que consiste en lograr que el cerebro almacene todos los detalles y componentes de una imagen, como una especie de soporte, para luego llegar a una interpretación lógica.

- Se llega al cerebro en su potencial, mediante los mapas mentales.
- Se toma una hoja y en el centro de ella se pondrá la palabra o el dibujo.
- En forma de ramas se van desprendiendo del centro los temas relacionados con la imagen o palabra.
- Se puede enriquecer dichos dibujos o palabras con colores, frases, códigos.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúne en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.

45



Microdibujos

¿Qué es y para qué sirve?

Kepe Landa fue su creador y consiste en generar e interpretar imágenes que se basan en la actividad del subconsciente, busca un camino al pensamiento intuitivo, dejando de lado el pensamiento racional, mediante un estado mental de predisposición.

- Se necesita una hoja A4 con una matriz de 7x10 puntos en la cual grabaremos unos 70 garabatos en unos 4 minutos.
- La primera etapa dura 5 minutos se pide que los integrantes realicen pequeños dibujos o garabatos (de 1 a 2cm de diámetro) uno cada 3 o 4 segundos.
- Siempre pensando en la idea del proyecto a desarrollar. Sin analizar o buscar justificación, o una idea concreta en cada dibujo.
- Ya en la segunda etapa se proyectan los dibujos a un tamaño grande.
- Se comparte dichos dibujos con otras personas que hayan aportado ideas sobre el problema y que aportaran ideas sobre los di-

46

Anexo HH: Arte Final

bujos observados.

- Por punto final se sacarán conclusiones en base a los puntos obtenidos por los dibujos.

Ejemplo:
Crear bocetos para torres de celular.

Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado Microdibujos, reúne en grupo de 5 personas, y crea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúne en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.




46

SCAMPER

¿Qué es y para qué sirve?

Sirve como guía de preguntas que toma en consideración un número determinado de verbos y acciones que ayudan a complementar una posible solución innovadora al problema creativo. Scamper su creador 2011. Se busca un tema, para algunos verbos y en base a esto se formulan preguntas las mismas que deberán estar fundamentadas en un cambio y solución para el problema, todas las preguntas serán validas y consideradas. Esta técnica incentiva la participación de todos los interesados en el tema generando ideas en cualquier área.

- No es un método exclusivo y guarda un orden en la aplicación de sus pasos, puesto que, permite la utilización de otros métodos.
- Se establece el problema, luego será analizado por medio de los mapas mentales, preguntas, etc.
- Luego se inicia con la lluvia de ideas, basadas en suposiciones y preguntas que abarcarán la situación en especial y que deberá ser analizada en diversas direcciones y circunstancias.
- Un solo problema puede abarcar un sin número de hipótesis y circunstancias que deberán ser confrontadas desde todas sus aristas posibles.
- Luego se evalúan las preguntas que se irán descartando de acuerdo a su nivel de importancia y criterios del grupo.

Ejemplo:
Imaginen que tienen problemas en una materia determinada y se busca reforzar los conocimientos en las áreas en las cuales se está fallando. Lo que se busca es mejorar el aprendizaje en todos los alumnos, se comienza por aplicar las opciones más idóneas para solucionar el problema.

Sustituir: ¿Qué tal si conseguimos un profesor



47

Anexo II: Arte Final

extra que nos refuerce aquellos temas en los que estamos fallando? Podríamos pensar en conseguir nuevos libros que expliquen detalladamente la materia.

Combinar: Podríamos combinar al nuevo guía junto con las técnicas aplicadas en el nuevo libro.

Adaptar: adaptar las nuevas estrategias a todos los alumnos, conociendo cual estrategia es más favorable para cada uno de ellos, sea la del libro o la del nuevo guía.

Modificar: ¿Puede ser que los estudiantes se hayan acostumbrado a la enseñanza de su anterior profesor? ¿Qué tal si empezamos a cambiar la manera de aprendizaje de los alumnos?

Ponerle otros usos: Hasta ahora se ha contado con la enseñanza que brinda el profesor, pero podemos reforzar dicha enseñanza con material didáctico.

Eliminar: Definitivamente, el sedentarismo escolar y la falta de creatividad de los profesores y alumnos. No buscamos culpables, sino tratamos de reforzar las cualidades de los dos partes.

Reordenar: ¿Qué pasaría si captamos que el esfuerzo de traer un nuevo guía y presentar nuevo material didáctico, no ha servido para mejorar el aprendizaje? ¿Nos adaptamos? ¿Nos resignamos a esta realidad? ¿Abandonamos el esfuerzo realizado? ¿Introducimos

una nueva estrategia? ¿Ignoramos el problema?

Practica lo aprendido.
Basándote en el ejemplo mostrado SCAMPER, reúne en grupo de 5 personas, y crea un problema de la sociedad.

Trabajo para la casa
Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúne en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.




48



49

Anexo JJ: Arte Final



Anexo KK: Arte Final

<p>Técnicas para generar ideas a distancia Generación de ideas a distancia ¿Qué es y para qué sirve?</p> <p>Esta técnica al igual que las otras consiste en la generación de ideas en la cual los participantes pueden expresar sus tópicos a distancia, debido a la zona geográfica y de tiempo. Con esta técnica se busca la practicidad en cuestiones de distancias, evitando así la inversión en viajes y gastos innecesarios, aunque se pierde el contacto personal y la confrontación de ideas.</p> <p>La tecnología juega un papel importante, entrando en funcionamiento: video-llamadas, llamadas telefónicas, correo electrónico, etc. Se procede de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas, para comenzar el proceso creativo. • Se contará con un periodo de espera que podrá consistir de un mes o de ser necesario un tiempo mayor, dentro del cual se recibirán todas las ideas. • Se analizarán las propuestas y la persona encargada del proceso, escogerá las más idóneas. <p>Con el cronograma de actividades se citarán a los participantes para llegar a un consenso e intercambio de ideas.</p> <p style="text-align: right;">52</p>	<p>Practica lo aprendido. Basándote en el ejemplo mostrado SCAMPER, reúne en grupos de 5 personas, y re-crea un problema de la sociedad.</p> <p>Trabajo para la casa Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúne en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.</p>  <p style="text-align: right;">53</p>
---	---

Anexo LL: Arte Final

 <p style="text-align: center;">54</p>	 <p style="text-align: center;">55</p>
---	--

Anexo MM: Arte Final

<p>Brainwhatsapping <i>¿Qué es y para qué sirve?</i></p> <p>Del creador de la técnica anterior (Miguel Albizu Moreno), se busca obtener la creatividad pero a través de una red social con mayor limitación, como es, el WhatsApp, por medio de un grupo restringido de personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se fija día y hora en la cual se reunirán para intercambiar ideas. • Se efectúan rondas de análisis de los participantes con técnicas de activación como en una sesión presencial. • Se puede trabajar por medio de videos o archivos que dicha aplicación permite. • Como toda ronda de intercambio de ideas se fijan los parámetros por los cuales se manejarán. • Se contará con una persona que dirija la sesión, conocido como administrador del grupo. • Debido a su practicidad en el mundo de la comunicación se puede aplicar su uso en los colegios con centros dispersos geográficamente por lo cual se busca un ahorro en la tasa de desplazamiento. <p>Al ser una aplicación moderna su uso es limitado.</p> <p>Practica lo aprendido. Basándote en el ejemplo mostrado SCAMPER, reúnete en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.</p>  <p>Trabajo para la casa Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúnete en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.</p>  <p>56</p>	<p>Braingoogleplussing <i>¿Qué es y para qué sirve?</i></p> <p>Esta técnica fue desarrollada por Miguel Albizu Moreno, se basa en la búsqueda de creatividad a través del uso de la herramienta Google Plus, que acorta distancias y con la modernidad atraer y aprovechar talentos, creando una comunidad que favorece el trabajo en conjunto. Por medio de ésta, se trabajará de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se busca un grupo de personas que formarán parte de la comunidad sea de manera abierta o cerrada. En la primera muchos podrán apartar sus ideas a un blog determinado y el segundo al contrario será restringido, puede ser utilizado por los colegios. • El día y hora se reunirán virtualmente las personas, desde sus puntos de trabajo, ubicado en cualquier lugar del planeta. Se fijan hora de inicio y finalización. • Al igual de un debate presencial se señalarán los parámetros en los cuales se manejará la sesión. • El animador recordará a los participantes el objetivo que se busca con la lluvia de ideas. • Todos los participantes deben contar con una cuenta de "Gmail". • Se puede trabajar con imágenes para dinamizar mayormente la sesión y la comprensión de las ideas. • Se inicia la etapa de evaluación, dando a cada participante el tiempo de 15 minutos para que expongan ventajas y desventajas de sus ideas. <p>Se finaliza con el proceso de selección.</p> <p>Practica lo aprendido. Reúnete en grupos de 5 personas, y recrea un problema de la sociedad.</p> <p>Trabajo para la casa Realiza el mismo trabajo practicado en clases, reúnete en grupo de 5 personas distintas con las que hiciste en clases.</p>  <p>57</p>
--	---

Anexo NN: Arte Final

 <p>58</p>	 <p>59</p>
--	---

Anexo OO: Arte Final

	
---	--

Anexo PP: Arte Final

Evaluación y Selección

Pasamos ahora a la fase de evaluación. Después de la hora de generación de ideas, se deja un espacio de 15' donde cada participante (siempre que haya aportado ideas) puede clicar +1 a las ideas que más le gusten; como ventaja respecto a Twitter, puede hacer también un comentario con los motivos de la elección. Las 3-5 ideas con un número mayor de +1 serán las que se pongan en práctica.

Técnicas para evaluar ideas

Análisis FODA (SWOT)

¿Qué es y para qué sirve?

El Análisis FODA, no es propiamente una técnica de creatividad, sirve para potenciar el trabajo realizado al objetivo creativo. Se busca analizar las variables que se pueden controlar como las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, de ahí sus siglas. Propuesta creada por Albert Humphrey 1970.

Su aplicación es extensa cubriendo ámbitos desde lo personal, empresarial, social, siendo de gran ayuda para analizar la factibilidad de la idea, su implantación, la estratégica correcta que se necesitará con tal o cual idea, de esta manera evitar equivocarse en su factibilidad; problemas que pueden surgir

en el trayecto tanto internos como externos de manera positiva y negativa.

Comprender el análisis FODA, por el significado de sus siglas:

Fortaleza.- Análisis de carácter interno y de eje positivo, que ayuda a determinar los elementos que contribuyen a potenciar la capacidad, potencia y progreso.

Oportunidades.- Se encuentra en el ámbito externo positivo, que se aprovecharán en beneficio de la idea creativa, y en base a las fortalezas.

Debilidades.- Se analiza desde la aplicación interna, aquellas que frenan el desarrollo de

la idea, con una estrategia negativa. Se busca evitarlas o de ser posible eliminarlas.

Amenazas.- Son circunstancias de carácter negativo externo, que pueden ser contraproducentes para la evolución de la idea creativa, limitando su competencia.

Su importancia radica en el análisis que servirá para determinar de forma objetiva y clara: los aspectos en que la idea creativa presenta sus ventajas respecto de su competencia y en qué, aspecto necesita ser mejorada para poder ser aplicada.

En el ámbito educacional, se analizarán las fuerzas y debilidades que, toda institución tanto interna como externamente presentan, ofreciendo una herramienta que servirá para mejorar la situación actual y de acuerdo a ello tomar decisiones que contribuyan a mejorar.

ANÁLISIS INTERNO	ANÁLISIS EXTERNO	
DEBILIDADES	AMENAZAS	EJE NEGATIVO
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	EJE POSITIVO





Anexo QQ: Arte Final

Método Walt Disney

¿Qué es y para qué sirve?

Esta técnica fue creada por uno de los hombres más exitosos a lo largo de la historia Walt Disney, quien la desarrolló como resultado de sus experiencias entre éxitos y fracasos que buscaba crear algo grande, que en ocasiones lograban el choque de ideas entre un soñador y un realista enfrentados en una misma mente.

Su aplicación consiste en tres fases muy bien definidas:

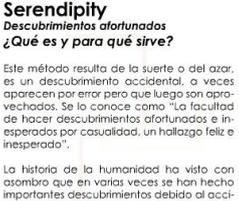
- Soñador: El que dejaba volar la imaginación y creatividad sin límite, sin cuestionamientos, sin ataduras, sin nada que pueda impedir el crecimiento de la idea.
- Realista: Toma el producto de la imaginación, traspasándolo a lo real, a lo factible, a lo conocido, busca comprender el porqué de su aplicación y el cómo hacerlo palpable.
- Crítico: Mediante este paso buscó tener una respuesta a la factibilidad, a las debilidades en base a una evaluación con la cual se busca descartar, superar y reparar.

Mis preferidas

¿Qué es y para qué sirve?

Es una técnica que se puede complementar con otras técnicas, que analiza los lápizcos escogiendo los de mayor peso para su evaluador, luego de una presentación de la lluvia de ideas y su aplicación es sencilla y práctica.

- Una vez presentadas todas las ideas de cada miembro del grupo, se le pedirá que escoja las que crea de mayor agrado y satisfacción.
- Se podrán realizar varias rondas.
- Luego se escogerán a las más macionadas.





Mis puntuaciones

¿Qué es y para qué sirve?

Mediante esta técnica de evaluación y con la ayuda de otras técnicas como Mis Preferidas, se puede escoger aquellas que sean de mayor aceptación en el grupo.

- Se otorga a cada participante un número determinado de puntos.
- Se leen las ideas obtenidas y cada participante anota su libreta, las que le sean de mayor agrado ya sea por su factibilidad o por su creatividad.
- Luego cada participante con los puntos califica las macionadas.
- Las que hayan obtenidos mayor número de puntos.

Serendipity

Descubrimientos afortunados

¿Qué es y para qué sirve?

Este método resulta de la suerte o del azar, es un descubrimiento accidental, a veces aparecen por error pero que luego son aprovechados. Se lo conoce como "la facultad de hacer descubrimientos afortunados e inesperados por casualidad, un hallazgo feliz e inesperado".

La historia de la humanidad ha visto con asombro que en varias veces se han hecho importantes descubrimientos debido al accidente o a la casualidad, pero que de alguna manera han sido el resultado de un arduo trabajo de una persona creativa.



Anexo RR: Arte Final

Seis sombreros para pensar

¿Qué es y para qué sirve?

Técnica creada por Edward De Bono, herramienta de comunicación que es utilizada a nivel mundial, que busca facilitar el análisis de los problemas pero en distintos directivos o enfoques. Este método permite desarrollar nuestro pensamiento eficazmente, y ayuda a incrementar la actividad de los paralelos cerebrales, otorgando amplitud de criterio dejando a un lado el ego y siendo más asertivo. Se trabaja de la siguiente manera:

- Se entregan seis colores de sombreros, que serán la representación simbólica de las direcciones del pensamiento.
- Puede ser utilizada en grupo o individualmente.
- Cada miembro podrá ponerse o quitarse el sombrero en base al pensamiento con el que

se identifica en el momento, siendo:

Bianco: Representa lo real.

Negro: Representa la cautela y un pensamiento juicioso.

Rojo: Representa la intuición, emociones y sentimientos.

Amarillo: Representa el positivismo.

Verde: Representa la creatividad.

Azul: Representa el control del proceso del pensamiento.





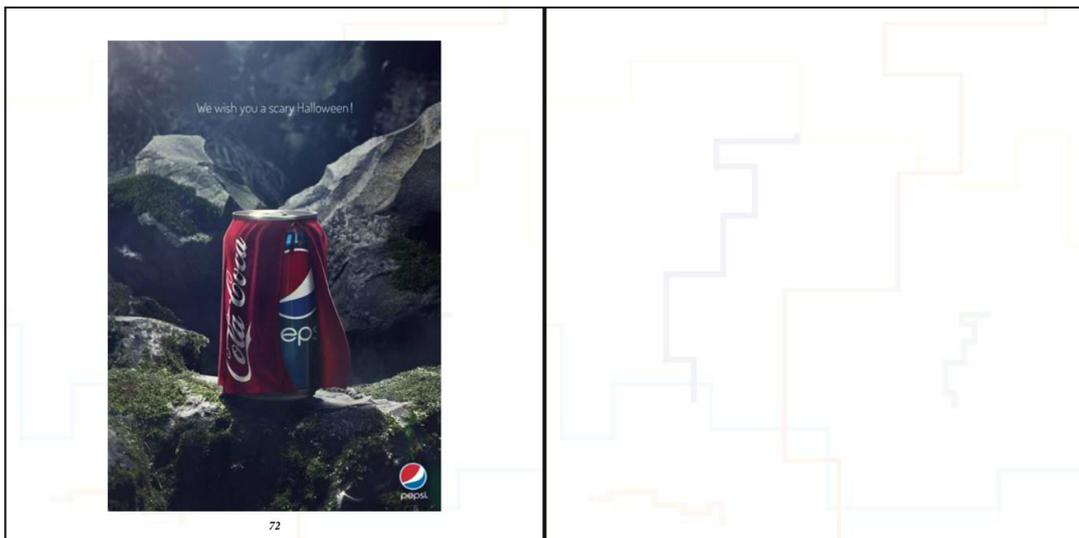
Anexo SS: Arte Final



Anexo TT: Arte Final



Anexo UU: Arte Final



Anexo VV: Arte Final

