

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN CIENCIAS

MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**LOS ORGANIZADORES GRÁFICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS
ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE LA I.E. 16173 DEL DISTRITO
DE SANTA ROSA DE LA PROVINCIA DE JAÉN EN EL AÑO 2014**

Por:

LILIANA CLOTILDE BRAVO SANDOVAL

Asesor:

Dr. Ángel Lozano Cabrera

Jaén, Cajamarca – Perú

2014

COPYRIGHT © 2014 by
LILIANA BRAVO SANDOVAL
Todos los derechos reservados

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN CIENCIAS

MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**LOS ORGANIZADORES GRÁFICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS
ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE LA I.E. 16173 DEL DISTRITO
DE SANTA ROSA DE LA PROVINCIA DE JAÉN EN EL AÑO 2014**

Por:

LILIANA CLOTILDE BRAVO SANDOVAL

Comité Científico

Dr. Ángel Lozano Cabrera
Asesor

Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar
Miembro de Comité Científico

Mg. Waldir Díaz Cabrera
Miembro de Comité Científico

M.Cs. Enrique Vera Viera
Miembro de Comité Científico

Cajamarca – Perú

2014

Dedico el presente trabajo a mi hija Valeria
Liliana Contreras Bravo, que es, en quien se
concentran mis ganas de luchar y colma de
satisfacción y alegría mi vida.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por haberme dado la oportunidad de hacer realidad un sueño anhelado.

Quiero hacer extensiva mi gratitud a la Escuela de Post grado y en especial a la Dra. Marina Estrada Pérez, por su rectitud y disciplina que permitió conducir con éxito el presente Post grado.

También quisiera expresar mi más profundo y sincero agradecimiento al Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar por su orientación en la realización del presente trabajo de tesis.

Por último un agradecimiento especial a gente tan valiosa como la Mg. Elizabeth Zavaleta Chang y el Dr. Ángel Lozano Cabrera, que han contribuido a través de sus enseñanzas a mi formación académica.

ÍNDICE

Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice	vi
Lista de tablas	ix
Lista de gráficos	x
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema	16
1.2. Formulación del problema	20
1.2.1. Sistematización del problema	20
1.3. Justificación de la investigación	21
1.4. Delimitación del problema	22
1.5. Limitaciones	23
1.6. Objetivos de la investigación	23
1.6.1. Objetivo general	23
1.6.2. Objetivos específicos.....	24

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	25
2.1.1. A nivel internacional	25
2.1.2. A nivel nacional	28
2.1.3. A nivel regional y local.....	30
2.2. Bases teórico-científicas	31
2.2.1. Estrategias didácticas.....	31
2.2.2. Estrategias didácticas y aprendizaje	33
2.2.2.1. Estrategias de enseñanza.....	34
2.2.2.2. Estrategias de Aprendizaje	35
2.2.3. Estrategias didácticas, cognitivismo y constructivismo	35
2.2.3.1. El cognitivismo.....	35

2.2.3.2.	El constructivismo	37
2.2.3.3.	Teoría Holística	39
2.2.4.	Los organizadores gráficos como estrategia didáctica	42
2.2.4.1.	¿Qué son los organizadores gráficos?	42
2.2.4.2.	Orígenes y evolución de los organizadores gráficos	43
2.2.4.3.	Organizadores gráficos y pensamiento creativo	45
2.2.4.4.	¿Por qué utilizar organizadores gráficos?	46
2.2.4.5.	Tipos de organizadores gráficos	49
2.2.5.	El pensamiento creativo	58
2.2.5.1.	El Pensamiento creativo según Joy Paul Guilford	60
2.2.5.2.	Tipos de pensamiento según Guilford	61
2.2.5.3.	Dimensiones del pensamiento creativo	61
2.2.5.4.	El Pensamiento Creativo según Ellis Paul Torrance	65
2.2.5.5.	Pensamiento Lateral de Edward de Bono	68
2.2.5.6.	El desarrollo del pensamiento creativo en el aula	71
2.2.5.7.	Evaluación de la creatividad	73
2.2.6.	Modelo de programa de talleres para el desarrollo del pensamiento creativo	74
2.2.7.	Algoritmo de procesos del taller de aplicación de organizadores gráficos para el desarrollo del pensamiento creativo	75
2.3.	Definición de términos básicos	76

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Hipótesis de investigación	79
3.2.	Variables	80
3.3.	Matriz de operacionalización de variables	81
3.4.	Población y muestra	82
3.5.	Unidad de análisis	82
3.6.	Tipo de investigación	82
3.7.	Diseño de investigación	83
3.8.	Técnicas e instrumentos de recopilación y procesamiento de datos	83
3.9.	Validez y confiabilidad de los instrumentos de evaluación	84

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Dimensión: originalidad	86
4.2. Dimensión fluidez	91
4.3. Dimensión flexibilidad	96
4.4. Dimensión capacidad de elaboración.....	100
4.5. Comparación de porcentajes de desarrollo del pensamiento creativo	105
 CONCLUSIONES	 108
SUGERENCIAS	110
LISTA DE REFERENCIAS.....	111
APÉNDICES/ ANEXOS.....	115

LISTA DE TABLAS

Tabla 01:	Resultados del indicador 01: Pre-test y Post-test – Dimensión Originalidad.....	86
Tabla 02:	Resultados del indicador 02: Pre-test y Post-test – Dimensión Originalidad.....	88
Tabla 03:	Resultados del indicador 03: Pre-test y Post-test – Dimensión Fluidez.....	91
Tabla 04:	Resultados del indicador 04: Pre-test y Post-test – Dimensión Fluidez.....	93
Tabla 05:	Resultados del indicador 05: Pre-test y Post-test – Dimensión Flexibilidad.....	96
Tabla 06:	Resultados del indicador 06: Pre-test y Post-test – Dimensión Flexibilidad.....	98
Tabla 07:	Resultados del indicador 07: Pre-test y Post-test – Dimensión Capacidad de Elaboración.....	100
Tabla 08:	Resultados del indicador 08: pre-test y post-test – Dimensión Capacidad de Elaboración.....	102
Tabla 09:	Porcentajes de mejoramiento del pensamiento creativo	105

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01:	Resultados del indicador 01: Pre-test y Post-test – Dimensión Originalidad.....	87
Gráfico 02:	Resultados del indicador 02: Pre-test y Post-test – Dimensión Originalidad.....	89
Gráfico 03:	Resultados del indicador 03: Pre-test y Post-test – Dimensión Fluidez.....	91
Gráfico 04:	Resultados del indicador 04: Pre-test y Post-test – Dimensión Fluidez.....	94
Gráfico 05:	Resultados del indicador 05: Pre-test y Post-test – Dimensión Flexibilidad.....	96
Gráfico 06:	Resultados del indicador 06: Pre-test y Post-test – Dimensión Flexibilidad.....	98
Gráfico 07:	Resultados de indicador 07: Pre-test y Post-test – Dimensión Capacidad de Elaboración.....	100
Gráfico 08:	Resultados del indicador 08: Pre-test y Post-test – Dimensión Capacidad de Elaboración.....	103
Gráfico 09:	Porcentajes de mejoramiento del pensamiento creativo.....	105

RESUMEN

La investigación presenta los resultados de la influencia de la aplicación de los Organizadores Gráficos como estrategia didáctica en el desarrollo del Pensamiento Creativo de los estudiantes del sexto grado de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014. La hipótesis y objetivos de la investigación buscan determinar el nivel de influencia de los organizadores gráficos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes en referencia. La muestra estuvo conformada por un solo grupo de estudio (27 estudiantes, a los cuales se les aplicó un pre-test y un post-test). El diseño de investigación es cuasi experimental. Se evaluó la variable dependiente (Pensamiento Creativo) con sus cuatro dimensiones: originalidad, fluidez, flexibilidad y capacidad de elaboración. Se trabajó con 08 indicadores (02 en cada dimensión). Los resultados de la investigación permiten comprobar, que el uso de los organizadores gráficos como estrategia didáctica, influye significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes que conforman el grupo de estudio. Esto se verifica en los resultados alcanzados por el grupo de estudio, en los niveles “bueno” y “óptimo” en los 08 indicadores de las 04 dimensiones estudiadas: originalidad (85,18% y 92,59 %), fluidez (85,18% y 88,88%), flexibilidad (96,29% y 92,59%) y capacidad de elaboración (96,29% y 92,59%). Los resultados parciales y totales de la investigación verifican que se lograron los objetivos propuestos y que la hipótesis ha sido confirmada.

PALABRAS CLAVE. Organizadores gráficos, estrategia didáctica, pensamiento creativo.

ABSTRACT

This research presents the results of the influence of the application of graphic organizers as a teaching strategy in the development of Creative Thinking of sixth grade students of I.E. 16173 Santa Rosa district of the province of Jaén in 2014. The hypothesis and research objectives seek to determine the level of influence of graphic organizers in the development of creative thinking of students in reference. The sample consisted of a single study group (27 students, who were administered a pre - test and post -test). The research design was quasi- experimental. The dependent variable (Creative Thinking) was evaluated in four dimensions: originality, fluency, flexibility and processing capacity. It worked with 08 indicators (02 in each dimension). The research results allow proving that the use of graphic organizers, as a teaching strategy, has a significant influence on the development of creative thinking of students of the study group. This is verified with the results obtained from the study group, in "good" and "optimal" levels in 08 indicators of the 04 studied dimensions: originality (85,18 % and 92,59 %), flow (85,18 % and 88,88 %), flexibility (96,29 % and 92,59 %) and processing capacity (96,29 % and 92,59 %). The total and partial research results verify that the proposed objectives were achieved and that the hypothesis has been confirmed.

KEYWORDS. Graphic organizers, teaching strategy, creative thinking.

INTRODUCCIÓN

El tema materia de la presente investigación surge con el propósito de ofrecer una respuesta metodológica coherente y pertinente frente al descuido en que se encuentra la creatividad en nuestro sistema educativo. No es novedad, la escasa atención que se brinda al ejercicio del pensamiento creativo. En la escuela y en el seno familiar, existe mayor inclinación por el desarrollo del pensamiento lógico como indicador de la inteligencia. Esa es la racionalidad que predomina en nuestro sistema educativo aun cuando se pretenda hablar de estimulación de la creatividad, actitud innovadora y pensamiento divergente.

Ser inteligente –según quienes dirigen las políticas educativas de nuestro sistema educativo- es saber razonar, pensar y resolver problemas de matemática y de las ciencias fácticas como la Física, Química, Biología, entre otras. Ser inteligente es resolver con acierto los test y pruebas de inteligencia centrados en la resolución de problemas. Las emociones, los sentimientos y los afectos, la sensibilidad, la imaginación y la fantasía son consideradas en un segundo orden. Los currículos, por eso, presentan un mayor porcentaje de contenidos que están dirigidos al desarrollo del pensamiento lógico, analítico y crítico. Como si se quisiera formar matemáticos puros, científicos puros, ingenieros puros, economistas puros, etc.

La neurociencia cognitiva y la psicopedagogía actual, felizmente viene aportando nuevas luces sobre el funcionamiento del cerebro, cuyo funcionamiento –en el sentido amplio- es unidual (Roger Sperry, Herrman, et. al. El cerebro humano tiene dos hemisferios conectados entre sí por el cuerpo calloso. El hemisferio izquierdo es el hemisferio lógico relacionado con el lenguaje y pensamiento crítico. El hemisferio derecho es el hemisferio creativo, relacionado con los sentimientos, la imaginación, la

fantasía. Necesitamos el esfuerzo y complementariedad de ambos, para poder sobrevivir y actuar con éxito. Necesitamos solucionar problemas y proponer cosas nuevas. Con mayor razón necesitamos desarrollar el pensamiento creativo para lograr la innovación, y el impulso estético para afrontar la vida de manera más conectiva y armoniosa.

Por eso la presente investigación pretende constituir un esfuerzo y un aporte pedagógico para encontrar la sintonía con la creatividad en la escuela. Educar nuestros sentimientos, nuestra imaginación y fantasía. Lograr la imaginación productiva que aspiraba Kant. Por eso, es necesario buscar nuevas estrategias para impulsar el pensamiento creativo. Una de las cuales está constituida por la utilización de los organizadores visuales creados por diversas mentes innovadores, como Pearson y Johnson (1978) Novack (1991), Buzan (1996), entre otros. Los mapas mentales nos ayudan a organizar nuestro pensamiento. No solo nos sirven para jerarquizar ideas, sino también para producir nuevas ideas. Sin embargo, pocos lo usan con un sentido de pertinencia para estimular no sólo el pensamiento crítico sino también el pensamiento creativo. Esas son las razones que nos han motivado a utilizar como estrategia didáctica los organizadores gráficos en el desarrollo de del pensamiento creativo de nuestros estudiantes del sexto grado de la I.E. 16173 del Distrito de Santa Rosa de la Provincia de Jaén en el año 2014. Consideramos por eso que los resultados de la investigación constituyen un aporte para el fomento de la creatividad en el aula y del desarrollo del pensamiento creativo.

La presente investigación consta de cuatro capítulos. En el capítulo I, se aborda el problema de investigación, la justificación, delimitación y limitaciones de la investigación. La pregunta central busca determinar ¿Cuál es el nivel de influencia de la aplicación de los organizadores gráficos como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. 16173

del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014? A consecuencia de esta pregunta, se han formulado la hipótesis y los objetivos correspondientes.

En el capítulo II, se presentan los antecedentes de la investigación, las bases teórico-científicas y la definición de términos básicos que han orientado la elaboración del marco teórico de la investigación. Estas están referidas al estudio de las dos variables: organizadores gráficos y pensamiento creativo. Se abordan las teorías sobre el pensamiento creativo de Joy Paul Guilford y Ellis Paúl Torrance.

En el capítulo III, se presenta el marco metodológico, constituido por la hipótesis de investigación, las variables, matriz de operacionalización de variables, población y muestra, unidad de análisis, el tipo y diseño de investigación, técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos y la validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación, validada a través de coeficiente de Cronbach.

En el capítulo IV, se presentan los resultados y discusión de la investigación en dos niveles parciales referidos a las cuatro dimensiones del pensamiento creativo: originalidad, fluidez, flexibilidad y capacidad de elaboración. Asimismo, los datos se presentan en tablas y gráficos con su correspondiente análisis y discusión de los resultados más resaltantes.

Finalmente, se presentan las conclusiones, sugerencias y la lista de referencias. Asimismo, se presentan los anexos donde se han incluido los instrumentos del pre-test y post-test, el programa de talleres de organizadores gráficos aplicado para el estímulo del pensamiento creativo y que constituye el soporte de la variable independiente. Se ha incluido además la matriz de consistencia donde se resume todo el trabajo de investigación y la matriz general de datos, la cual es la fuente para el procesamiento estadístico e interpretación de los datos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La importancia de adquirir y utilizar habilidades necesarias para el siglo XXI, es hoy una de las principales preocupaciones de las escuelas que desean entregar una educación de calidad. Esto implica que el estudiante estimule el desarrollo permanente de dos grandes capacidades relacionadas con la inteligencia, y que son fundamentales para su desempeño exitoso tanto en la solución de problemas como en el ejercicio permanente de la creatividad en todas sus dimensiones. Se trata del pensamiento lógico y del pensamiento creativo (Gardner, 1983). No obstante, la sociedad actual, signada por la complejidad y la incertidumbre, exige con mayor razón estimular la comprensión humana para entender la realidad fenomenológica y la compleja problemática del mundo real.

El ser humano necesita comprender el mundo, asegurar su sobrevivencia, generar conocimiento y vivir en armonía con el entorno sociocultural y ambiental. En esta perspectiva, el estudiante necesita desarrollar estrategias que le permitan encontrar, evaluar, interpretar, organizar y presentar la información de manera adecuada para leer, comprender, pensar, sentir y actuar bien en el mundo.

En este proceso, conviene resaltar que la inventiva y la innovación son dos ejes transversales que se debe cultivar en la escuela. Sin innovación no hay mejora en la calidad educativa para el logro de aprendizajes significativos

pertinentes. Sin imaginación y sin creatividad el conocimiento se detiene, se anquilosa y corre el riesgo de perecer (Guilford, 1977). Por esta razón, el desarrollo del pensamiento creativo en la escuela debe orientarse a la búsqueda de nuevas posibilidades para ver más allá del simple análisis de un problema. Gracias al pensamiento creativo podemos encontrar diversas soluciones a un mismo problema. Además, la creatividad permite el desarrollo de la productividad no sólo intelectual sino también artística. Quiere decir que la imaginación y la fantasía conducen al desarrollo de la sensibilidad contemplativa y estética del estudiante. Lo cual, se condice plenamente con el paradigma humanista asumido por nuestra educación.

Al analizar el currículo de nuestro sistema educativo, se puede comprobar que la mayoría de contenidos se orientan hacia el desarrollo de la matemática y de las ciencias naturales. A razón de los desastrosos resultados de las Pruebas PISA, se viene exigiendo el desarrollo del razonamiento matemático y la comprensión lectora. Es decir del pensamiento lógico. Sin embargo, muy poco espacio se brinda al ejercicio de la creatividad articulada con el pensamiento lógico. Mayor aún es el problema, cuando se descuida el manejo de las emociones y el ludismo para el desarrollo de la creatividad artística del estudiante. Por lo que la formación integral del estudiante resulta débil.

Se viene observando además, que los métodos de estímulo de la creatividad que se fomentan en las escuelas carecen de procesos y de técnicas pertinentes para orientar y comprender no sólo los procesos sino también los objetivos y fines que se persiguen con los talleres programados. Por otra parte,

la evaluación de la creatividad es otro de los temas que merece atención especial en el desarrollo curricular. ¿Qué se evalúa, finalmente, cuando se trata de valorar un proceso o producto relacionado con el pensamiento creativo? Esta interrogante revela que aún es incipiente el fomento del pensamiento creativo y sobre todo el uso de criterios e indicadores pertinentes para evaluar la creatividad en el aula.

La creatividad no tiene fronteras. No existen fórmulas lógicas para obtener un resultado o producto creativo. Sin embargo, consideramos de gran importancia diseñar técnicas o estrategias más pertinentes para el estímulo y desarrollo de la creatividad. Estas técnicas, sin pretender convertirse en herramientas rígidas, deben articular la razón con las emociones, el intelecto o inteligencia con la afectividad, estableciendo el bucle *intellect <-> affect* (Morin, 1999). Consideramos por ello, que el uso de los organizadores gráficos constituye un medio para sistematizar la organización y generar procesos creativos, relacionados con la fluidez, flexibilidad, originalidad y capacidad de elaboración, que son las dimensiones básicas del pensamiento creativo (Torrance, 1976).

Se ha podido observar en la institución educativa donde laboramos, que la estimulación de la creatividad es muy escasa e irrelevante. La rutina de los estudiantes está centrada en recibir información por parte de los docentes, memorizar la información antes de la evaluación y presentar exámenes. A los pocos días la mayor parte de los aprendizajes, generalmente son olvidados, por la falta del uso de la vivencia lúdico-imaginativa para construir imágenes

sólidas para “visualizar” y aprehender el conocimiento y facilitar su almacenamiento en la memoria de mediano y largo plazo.

Por otra parte, el uso de los organizadores gráficos por parte de los docentes se ha centrado en la transcripción repetitiva de temas sugeridos en los libros del Ministerio de Educación. Existe mayor preocupación por usar los organizadores gráficos para fortalecer el pensamiento convergente en áreas como Matemática, Personal Social, Comunicación y Ciencia y Ambiente; sin embargo, no se fomenta el uso de organizadores gráficos para estimular el pensamiento divergente, por ejemplo en el área de Educación Artística y la competencia comunicativa referida a la producción de textos, los estudiantes desconocen el manejo de los diferentes tipos de organizadores gráficos y la función que cumplen para la organización, sistematización y presentación de la información, ya sea para la producción o productividad del conocimiento. Tampoco se observa el uso de la metacognición para impulsar la reflexión y determinar la relevancia de los organizadores gráficos en el fortalecimiento del pensamiento creativo.

Esta investigación pretende llenar esos vacíos que requieren urgente atención, en el entendido que de ello se tiene una multiplicidad de pensamientos con claro potencial creativo, una rica variedad de cerebros, distintas formas de interpretar, captar, expresar, e interpretar los mensajes que interaccionan entre los hablantes. Considerando que se debe generar una cultura de aprendizaje permanente y una cultura comunicativa intercultural liderada por el pensamiento creativo.

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es el nivel de influencia de la aplicación de los organizadores gráficos como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014?

1.2.1. Sistematización del problema

- a) ¿Cómo influyen los organizadores gráficos en el desarrollo de la **originalidad** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014?
- b) ¿Cómo influyen los organizadores gráficos en el desarrollo de la **fluidez** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014?
- c) ¿Cómo influyen los organizadores gráficos en el desarrollo de la **flexibilidad** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014?
- d) ¿Cómo influyen los organizadores gráficos en el desarrollo de la **capacidad de elaboración** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014?

1.3. Justificación de la investigación

El presente trabajo de Investigación tiene por objeto presentar los resultados sobre el nivel de influencia de los organizadores gráficos utilizados como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del sexto grado de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.

En esta perspectiva, se pretende llenar los vacíos que existe en el aula relacionados con la necesidad de fomentar el desarrollo de la creatividad en todas sus formas y niveles, empleando estrategias innovadoras, como son el uso de los organizadores gráficos. Debemos insistir que la práctica de elaboración de organizadores gráficos en relación al uso y productividad de la información, nos brinda la oportunidad para estimular nuestra inteligencia. Su uso permite analizar, evaluar y pensar de manera crítica, pero también abre las puertas hacia la comprensión y la creatividad.

Este es el punto central donde radica la relevancia de la presente investigación: proponer nuevos métodos, fortalecer el aprendizaje, la gestión pedagógica y curricular, estimular la creatividad en todas sus dimensiones (originalidad, fluidez, flexibilidad y capacidad de elaboración). En consecuencia, el programa de talleres para el fomento de la creatividad debe ser una herramienta básica para todos los maestros y estudiantes de la localidad, de la región y del país. Así se logrará con mayor celeridad el aprendizaje significativo y el mejoramiento de la calidad educativa.

1.4. Delimitación del problema

1.4.1. Delimitación espacial

El presente trabajo de investigación se desarrolló en la Institución Educativa N° 16173 del distrito de Santa Rosa, provincia de Jaén, departamento Cajamarca, región Cajamarca.

1.4.2. Delimitación temporal

Esta investigación se planificó, aprobó y ejecutó de mayo a diciembre del año 2014.

1.4.3. Delimitación científica

El tema de investigación está referido al estímulo de la creatividad mediante el uso de organizadores gráficos. Para tal propósito se han tomado en cuenta fundamentalmente las teorías de J.P Guilford (1976) y de Torrance (1977). Las dimensiones estudiadas del pensamiento creativo son: originalidad, fluidez, flexibilidad y capacidad de elaboración.

En cuanto a los organizadores visuales se ha tomado como base a los aportes de Pearson y Johnson (1978), J. Novack y B. Gowin D. (1988), Tony Buzan (1996), entre otros.

1.4.4. Delimitación socio-educativa

El presente trabajo de investigación será de valiosa ayuda al sector educativo y sobre todo al docente que desee innovar aplicando nuevas metodologías que permitan activar, desarrollar y ejercitar el potencial creativo de los estudiantes. No olvidemos que los individuos

altamente creativos, llevan la vida de forma diferente. Están muy metidos en su trabajo y lo hacen con pasión, tienen la necesidad de hacer cosas nuevas. Además son muy reflexivos en sus actividades, el uso del tiempo y la calidad de lo que hacen.

La línea de investigación que abarca el presente estudio es gestión pedagógica, tecnología y calidad educativa.

1.5. Limitaciones

Una de las limitaciones que hemos encontrado en la realización de la investigación es la escasa información bibliográfica sobre las variables del problema de investigación. Para salvar esta situación se ha visitado las bibliotecas de algunas universidades, elaborando materiales y separatas de lectura para el estudiante.

Otra de las limitaciones que hemos encontrado ha sido el escaso apoyo brindado por los padres de familia para realizar la labor de extensión educativa en la familia. Sin embargo, progresivamente se ha superado este inconveniente a través del diálogo con fines de sensibilización.

1.6. Objetivos de la investigación

1.6.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la **aplicación de organizadores gráficos, como estrategia didáctica**, en el desarrollo del **pensamiento creativo** en los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.

1.6.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los organizadores gráficos en el desarrollo de la **originalidad** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.
- Determinar la influencia de los organizadores gráficos en el desarrollo de la **fluidez** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.
- Determinar la influencia de los organizadores gráficos en el desarrollo de la **flexibilidad** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.
- Determinar la influencia de los organizadores gráficos en el desarrollo de la **capacidad de elaboración** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Los estudios encontrados sobre la presente investigación los hemos agrupados en tres niveles:

2.1.1. A nivel internacional

Bravo Sabando, Rocío (2007). Los organizadores gráficos, su uso e influencia en el desarrollo del pensamiento sistémico de los estudiantes del décimo año de educación básica del colegio Eloy Alfaro de bahía de Caraquéz del Cantón Sucre, en el período lectivo 2007. Tesis de Maestría en Educación y Desarrollo social. Universidad Tecnológica Equinoccial. Portoviejo, Ecuador.

Los resultados de la investigación revelan la gran influencia del uso de organizadores gráficos en el pensamiento sistémico de los integrantes de la muestra en estudio. Se determinó que el grupo experimental superó cualitativamente en rendimiento académico al grupo control. Asimismo, la predisposición para el trabajo grupal y participación espontánea en clases se desarrolló en el grupo experimental.

Gallifa y Rocha, Josep (2008).

Utilización de los mapas conceptuales como herramienta evaluadora del aprendizaje significativo del alumno universitario en ciencias, con independencia de su conocimiento de la metodología. Tesis Doctoral en Investigación Psicopedagógica. Universitat Ramón Llull, España.

Los resultados de la investigación comprueban que la hipótesis ha sido confirmada. Por otra parte, es necesario destacar que la metodología Adoptada para la creación y aplicación de los mapas conceptuales verifican su validez y fiabilidad como herramienta evaluadora del aprendizaje significativo. Esta metodología propone la generación del mapa en base a una secuencia de ejercicios: selección de conceptos ordenación jerárquica de los mismos y su traslado a una estructura piramidal abierta estableciendo enlaces y etiquetas de enlace. La tarea así solicitada ha permitido a los alumnos verificar su conocimiento de Mecánica en la asignatura de Biomecánica dentro de la diplomatura de Fisioterapia sin necesidad de que dominen previamente la construcción gráfica de un mapa conceptual.

Pech Puch, Joan (2009). Uso de mapas de pensamiento para el aprendizaje de las matemáticas. Tesis de Maestría en investigación educativa. Universidad Autónoma de Yucatán. México.

En este trabajo de tesis, el autor presenta los resultados del uso de mapas conceptuales en el aprendizaje de las matemáticas de estudiantes del 2do. Grado de secundaria del Centro Educativo Blas Pascal. El grupo experimental demostró al final de la investigación tener mayor habilidad que el grupo control en la utilización de los mapas conceptuales en el procesamiento y sistematización de la información relacionada con el aprendizaje de las matemáticas.

Clavijo, María Isabel (2011). El pensamiento creativo y la recuperación de la lecto - escritura en el tercer año de Educación Básica.

Tesis de Maestría en Educación y Desarrollo del Pensamiento.
Universidad de Cuenca-Ecuador.

Esta investigación presenta los fundamentos teóricos en cuanto a Pensamiento Creativo y Lecto escritura. Los resultados demuestran que existe correlación significativa entre las variables en estudio. La confirmación de la hipótesis nos da pautas fundamentales para estimular la creatividad no sólo en los niños de Tercer año de Educación Básica, sino en todos los niños de los diferentes grados de escolaridad.

Puma Lucero, Janeth Hildauro (2012). El pensamiento creativo en estudiantes de octavo año de educación básica de los colegios de la ciudad de Cuenca. Tesis de Maestría en Educación y desarrollo del pensamiento creativo. Universidad de Cuenca- Ecuador.

La presente investigación determina el nivel de desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de octavo año de educación básica, de los colegios de la ciudad de Cuenca, para la cual se aplicó el test Pic (Prueba de Imaginación Creativa), la misma que evalúa la fluidez, flexibilidad y originalidad aptitudes del pensamiento creativo. Los resultados revelan que existe muy poca estimulación del desarrollo del pensamiento creativo. La investigación está sustentada en las bases teóricas de J. Guilford, Edward De Bono, Torrance. Finalmente se plantea una propuesta metodológica para estimular el pensamiento creativo de los estudiantes.

2.1.2. A nivel nacional

Castañeda Quiroz, Selfa (2009). Diseño de un Modelo de Estrategias Cognitivas que permiten el desarrollo del pensamiento creativo para la producción de cuentos de las alumnas del Tercer Año de Educación Secundaria de la I.E. “Federico Villarreal” de la ciudad de Chiclayo. Tesis de Maestría en Ciencias de la Educación. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

En el trabajo la conclusión principal señala que se diseñó y validó la propuesta del Modelo de estrategias cognitivas para el desarrollo del pensamiento creativo en la producción de cuentos con un enfoque social y productivo, orientado a la elevación de la creatividad en las alumnas del Tercer Año de Educación Secundaria de la I.E. “Federico Villarreal” de la ciudad de Chiclayo.

Taboada Contreras, Zenobia (2011). El mapa mental y su influencia en el rendimiento académico de las alumnas del quinto grado del nivel secundaria del colegio emblemático “Santa Ana” Chinchipe - 2011. Tesis de Maestría en Administración Educativa. Universidad César Vallejo.

Los resultados y conclusiones obtenidas en la investigación revelan que existe alta correlación significativa entre el uso del mapa mental y el rendimiento académico en las áreas de matemática, comunicación, historia, geografía y economía, alcanzando un 95% de confiabilidad estadística.

Jaimes Campos, Miguel Angel (2011). Estilos de pensamiento e inteligencia emocional. Tesis de Maestría en Psicología Educativa. Facultad de Psicología, Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima.

De acuerdo con la hipótesis general sobre la relación entre los tipos de pensamiento y los componentes de la Inteligencia Emocional, sólo se ha determinado la relación significativa inversa entre el tipo Anárquico del pensamiento con los componentes de la Inteligencia Emocional: Estado de ánimo general, manejo del estrés, adaptabilidad, relaciones interpersonales e intrapersonales. En los estilos de pensamiento de acuerdo a la Universidad de origen, se ha encontrado diferencias significativas en los estilos ejecutivo, local, liberal, jerárquico, monárquico, anárquico, interno y externo. Se observa que en los estilos ejecutivos, local, anárquico e interno los evaluados se distribuyen más por debajo de la mediana y en los estilos liberal, jerárquico, monárquico y externo se distribuyen por encima de la mediana.

Reyes Aponte, Luis (2013). El debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Tesis de Maestría en Educación. UNMSM, Lima.

Los resultados de la investigación reportan la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre el grupo experimental y

el grupo control en lo que respecta al desarrollo de capacidades creativas. Así, mediante el análisis con el estadígrafo del Chi cuadrado de Pearson (X^2) al tenerse un nivel de significancia de 0,036 (donde $p < 0,05$), se comprueba que dicho nivel se encuentra dentro del valor permitido y se concluye que la técnica debate-dramatizado influye en el desarrollo de las capacidades creativas de los estudiantes del curso Taller de Comunicación Integral de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

2.1.3. A nivel Regional y Local

Lescano Tisnado, Cleopatra (2004) Aplicación de Técnicas Activas para Lograr Aprendizajes Significativos y Mejorar el Rendimiento Académico en el Área de Comunicación en Educación Secundaria del año 2004. Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Cajamarca.

En este trabajo de investigación, la autora concluye que: El logro de aprendizajes significativos es posible cuando los conocimientos previos son relacionados, de modo no arbitrario sino sustancial, con los nuevos conocimientos mediante el proceso de inclusión, logrando modificar y fijarse en la estructura cognitiva para luego ser utilizados en otras circunstancias o aprendizajes. Asimismo, para que un aprendizaje sea significativo es necesario crear predisposición en el alumno y que el material a emplear sea significativo.

Los mapas mentales, conceptuales y semánticos, como técnicas gráfico esquemáticas, facilitan la elaboración de la síntesis o resumen de

un tema, siendo ésta elemental en el desarrollo de las actividades de aprendizaje significativo para lograr que el alumno asimile y fije la nueva información en su estructura cognoscitiva en forma eficaz y duradera.

La aplicación de técnicas activas en los aprendizajes significativos en el área de Comunicación en Educación Secundaria permite mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2. Bases Teórico - Científicas

2.2.1. Estrategias didácticas

En la labor pedagógica existen numerosos conceptos claves que son necesarios conocer y utilizar adecuadamente para la optimización de los logros de aprendizaje. Así tenemos: currículo, modelo didáctico, estrategias de enseñanza, técnicas didácticas, etc. Es imprescindible conocer sus significados para su aplicabilidad científica. Por ejemplo, el currículo es un instrumento planificado que nos enseña qué vamos a enseñar para lograr los perfiles deseados. La didáctica, en cambio, nos enseña cómo vamos a enseñar, con qué métodos, técnicas o estrategias (Sánchez, 2005).

Las estrategias didácticas son herramientas imprescindibles que se debe conocer y manejar en todo proceso educativo. Sin ellas, los procesos y los resultados del aprendizaje difícilmente serían eficientes y eficaces. Esto quiere decir que el encuentro docente-estudiante requiere de una comunicación vivencial, profunda, efectiva, afectiva, reflexiva y productiva para el logro del aprendizaje significativo. Lo cual se logra mediante la utilización de las estrategias didácticas pertinentes.

Conviene aclarar que las estrategias didácticas forman parte del modelo didáctico que orientan los procesos pedagógicos del currículo. El modelo didáctico implica un conjunto de principios educativos relacionados con los conocimientos y aprendizajes construidos en la teoría y en la práctica. El modelo didáctico orienta el proceso de enseñanza- aprendizaje en el aula. Cumple una especial función en el diseño y selección de las estrategias didácticas relevantes y pertinentes, acordes con los saberes contextualizados esperados (Larriba, 2012). Así, frente a la incertidumbre cotidiana, el docente tiene que actuar de manera estratégica para afrontar los ritmos cambiantes de la heterogeneidad de mentes, sentimientos, culturas y microculturas, que se manifiestan en el aula.

Etimológicamente, la palabra *estrategia*, proviene del latín *strategia* y se comienza a utilizar en el ámbito bélico. Se la considera como el arte de dirigir las operaciones militares, combinando el movimiento de las tropas para lograr una victoria. Sin embargo, en el ámbito educativo se empieza a emplear a partir de la década de los años sesenta, con el significado de método o combinación de métodos, procedimientos, principios, etc., debidamente planificados (Torre, 2002).

El constructo estrategias didácticas desde nuestro punto de vista y para efectos de la presente investigación, se refiere al conjunto de acciones que planifica y realiza el docente, empleando un enfoque sistémico-holístico e intercultural, con la finalidad de facilitar el aprendizaje significativo, reflexivo y pertinente de los estudiantes. Por lo tanto, las estrategias didácticas no son simples técnicas o recetas mecanicistas. Deben ser

consecuencia de la formación teórica, pragmática, estética y creativa de los docentes, para que puedan asumir el desafío de la complejidad del proceso enseñanza aprendizaje.

2.2.2. Estrategias didácticas y aprendizaje

El aprendizaje ha sido definido de múltiples maneras, acorde con las teorías psicológicas del aprendizaje.

Shunk (1991) define al aprendizaje como el cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de una determinada manera, la cual resulta de la práctica o de alguna otra forma de experiencia. El aprendizaje implica la adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes.

En relación a las teorías del aprendizaje, según este autor, hay cinco preguntas que figuran en toda teoría del aprendizaje: 1) ¿Cómo ocurre el aprendizaje, 2) ¿Qué factores influyen en el aprendizaje, 3) ¿Cuál es el papel de la memoria?, 4) ¿Cómo ocurre la transferencia? y 5) ¿Cuáles tipos de aprendizaje se explican mejor con esta teoría?

Las estrategias didácticas necesariamente tienen que facilitar el aprendizaje, plasmado en la adquisición de conocimientos, saberes procedimentales y actitudes. Pero también debemos destacar la importancia de los estilos de aprendizaje relacionadas con las estrategias didácticas. Cuando sentimos la necesidad de querer aprender algo recurrimos a un estilo de aprendizaje, esto quiere decir que cada uno de nosotros tenemos preferencias por emplear una o varias estrategias, métodos o técnicas. El uso

peculiar de las estrategias coadyuva a la conformación de nuestro estilo de aprender. Esto es lo que ocurre en un aula de clase, una heterogeneidad de estilos de aprender, que requieren que el docente posea conocimientos de psicología del aprendizaje, antropología del aprendizaje, sociología del aprendizaje y filosofía del aprendizaje. Así podrá entender que el uso de estrategias didácticas está emparentado con la edad mental, género, idioma, cultura, religión, valores, situación socioeconómica y geográfica de los estudiantes.

En esta perspectiva, las estrategias didácticas se bifurcan y orientan en dos grandes dimensiones fundamentales: estrategias para la enseñanza y estrategias para el aprendizaje.

2.2.2.1. Estrategias de enseñanza

Son aquellas estrategias planificadas por el docente para que los estudiantes puedan facilitar un procesamiento más profundo de la información. Deben orientarse siempre hacia el aprendizaje significativo y que causen un alto grado de satisfacción en el estudiante

Las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas o seleccionadas de tal manera que estimulen las capacidades de los estudiantes, como son: observar, analizar, sintetizar, opinar, valorar, buscar soluciones creativas y fomentar el aprendizaje autónomo; es decir que permita a los estudiantes descubrir el conocimiento por sí mismos.

2.2.2.2. Estrategias de aprendizaje

Corresponden al estudiante el diseño, selección y utilización intencional de estrategias para estimular su aprendizaje guiado o autónomo. El propio estudiante debe utilizar aquellas estrategias que le permitan aprender con facilidad y satisfacción. El estudiante además debe ser consciente de la construcción de su estilo de aprendizaje, orientado hacia los requerimientos académicos (la comprensión y producción de textos de diversa tipología, la solución de problemas, el desarrollo del pensamiento creativo, etc.)

2.2.3. Estrategias didácticas, cognitivismo y constructivismo

Las estrategias didácticas como medios para facilitar el aprendizaje están relacionadas directamente con las teorías educativas relacionadas con el aprendizaje. La selección, validación y ejecución de estrategias y técnicas para facilitar los aprendizajes dependen de la fundamentación teórica de las teorías o paradigmas educativos.

Para una mejor comprensión del uso de estrategias didácticas es necesario familiarizarnos con dos paradigmas educativos que hoy están en plena vigencia: el cognitivismo y el constructivismo.

2.2.3.1. El cognitivismo

Según Ferreiro, (1996), el paradigma cognitivista fundamenta el aprendizaje como un proceso en el cual se producen modificaciones de los significados de manera interna. Las modificaciones son intencionales por

parte del estudiante. Es el resultado de la interacción entre la información procedente del medio externo (ambiente) y la información o conocimientos que posee el sujeto activo. Sus representantes son: Gagné, Bruner, Guilford, Anderson, Gardner, Novak, Rummelhart, entre otros.

El cognitivismo incluye todas aquellas teorías que se centran en el estudio de la mente humana para comprender cómo interpreta, procesa y almacena la información en la memoria. Es decir, el objetivo principal del cognitivismo es descubrir cómo la mente humana es capaz de pensar y aprender.

Este modelo de teorías asume que el aprendizaje se produce a partir de la experiencia, pero, a diferencia del conductismo, lo concibe no como un simple traslado de la realidad, sino como una representación de dicha realidad. Así pues, es de vital importancia descubrir el modo en que se adquieren tales representaciones del mundo, se almacenan y se recuperan de la memoria o estructura cognitiva.

El docente cognitivista promueve que el estudiante asuma un rol activo, se convierta en un procesador de información. Desde la condición de novato a la condición de experto. Sin embargo, cumple un rol pasivo cuando depende de la información de un tercero. Por otra parte considera que el conocimiento es el resultado de experiencia previa y de la razón. Busca la asociación de los conocimientos previos con la experiencia (Racionalismo).

El objetivo fundamental que persigue el docente cognitivista a través de la evaluación es comprobar que la información que se le entrega al estudiante, éste la pueda recuperar transcurrido un tiempo. Trabaja las habilidades del razonamiento del estudiante. Fomenta la evaluación sumativa, la evaluación constante y la evaluación formativa. Promueve la participación activa de los estudiantes y subordina la enseñanza al aprendizaje. Utiliza la enseñanza directa e indirecta. Su metodología está vinculada con el dominio de estrategias cognoscitivas, motivacionales. Utiliza la retroalimentación, el error para guiar a la asociación correcta. Trabaja con los conocimientos previos como base de los nuevos aprendizajes, visión tridimensional del aprendizaje, análisis jerárquico. Trabaja la secuencia, (Resúmenes, mapas conceptuales, etc.). Trabaja el autocontrol, el entrenamiento metacognitivo, la planificación. Trabaja el desarrollo de habilidades del pensamiento.

2.2.3.2. El constructivismo

Santibáñez (2011)... el constructivismo no es una simple técnica o método, es un enfoque, no es una corriente educativa; su marco teórico o epistemológico está sustentado por varias teorías psicológicas, propuestas fundamentalmente por Piaget, Ausubel, Bruner y Vigostky.

Solé & Coll (1995) agregan que tampoco es un libro de recetas, sino un conjunto articulado de principios desde donde es posible diagnosticar, establecer juicios y tomar decisiones fundamentadas sobre la enseñanza.

La didáctica, según el enfoque constructivista es el proceso de construir los contenidos y procedimientos para aprender de manera significativa,

buscando el aprendizaje compartido mediado por el docente que se convierte en un facilitador. No obstante, la cognición es importante en este enfoque, pues considera que el conocimiento se construye, se posiciona y se sostiene en las estructuras de la mente por la interacción entre las actividades del sujeto y la reacción del objeto. El sujeto asimila, acomoda las estructuras en forma actualizada que van desde un carácter inferior a una de carácter superior. Se definen en orden, en sucesión y en la jerarquía de las estructuras individuales. Entre los representantes del constructivismo debemos citar a: Vygotsky, Piaget, Lave y Wenger, entre otros.

El rol del docente constructivista es promover que el estudiante sea proactivo. Que proponga lo que quiere aprender dentro del aula. Que sea un constructor activo de sus propios aprendizajes. Asimismo, trabaja con el error y lo visualiza como una oportunidad de aprendizaje.

En este paradigma se asume que el conocimiento es una construcción humana. Que necesita descubrirse y se conoce a través de la razón. El conocimiento se mueve en dos direcciones: racionalismo y relativismo. Es decir no hay verdades absolutas.

El estudiante es quien aprende involucrándose con otros aprendices durante el proceso de construcción del conocimiento (construcción social), tomando la retroalimentación como un factor fundamental en la adquisición final de contenidos.

La metodología es de carácter implicativa, participativa, autónoma. Las estrategias más usadas, son: el APB (Aprendizaje basado en problemas), el estudio de casos, la investigación acción y el desarrollo de proyectos.

El objetivo de la evaluación en este paradigma, es comparar el avance del que aprende en función de su estado inicial, con el estado que el estudiante después adquiere, es decir estudiar los procesos cognoscitivos y los cambios que se originan. En este paradigma los exámenes son dejados de lado, por lo que las evaluaciones pueden ser: Registro anecdótico, análisis de errores, entrevista, etc. se apuesta por la evaluación integral, siendo el aprendizaje el foco principal de atención. La evaluación tiende hacia lo cualitativo y a la visualización de los procesos de aprendizaje.

El docente es un facilitador que acompaña al estudiante en la construcción de sus aprendizajes. Busca desarrollar la autonomía individual y social de los estudiantes, orientado hacia la construcción significativa y representativa del mundo.

En el enfoque constructivista, el concepto de estrategias didácticas incluye aspectos como la organización de las acciones pedagógicas, secuencia didáctica, intencionalidad y finalidad pedagógica, fundamentación metodológica, adaptación y flexibilidad a la realidad, selección de recursos y materiales educativos, etc.

2.2.3.3. Teoría Holística

El holismo es un paradigma en resurgimiento, basado en la rica tradición de muchas disciplinas eruditas que se integran para enriquecer el trabajo pedagógico en las aulas. La educación holística, busca reestructurar la educación en todos sus aspectos: La naturaleza y el contenido del currículo, la función docente y el trato personalizado a los estudiantes en un ambiente

favorable de respeto y confianza, la importancia de los valores y la naturaleza de la inteligencia y la inteligencia emocional. Representa por tanto una estrategia comprensiva donde la educación holística nos provee de un marco coherente e integral que incluye todos los aspectos a ser considerados en una propuesta educativa.

La educación holística es más un arte que una tecnología. Percibe al mundo en términos de relación e integración, reconoce que toda la vida en la tierra está organizada en una vasta red de interrelaciones. Cuando los principios holísticos son aplicados a la educación la escuela empieza a funcionar como un sistema vivo, como una comunidad de aprendizaje, porque los sistemas vivos son por naturaleza comunidades de aprendizaje (Cortes, 2000)

La UNESCO ha recomendado orientar la educación hacia las necesidades de las comunidades, lo que denominamos “Escuela como comunidad de aprendizaje”, donde todos los participantes tienen como objetivo primordial aprender, el cual solo es posible, si existe libertad de lo conocido, libertad por aprender.

El diseño curricular en nuestro país, en su propuesta de una educación por competencias, promueve el desarrollo de un currículo integrador que permita generar en los estudiantes aprendizajes fundamentales, es decir aprendizajes mayores, resultado de la totalidad de experiencias educativas formales e informales, cuyo desarrollo es gradual y a lo largo de todo el proceso educativo, es decir, no representan asignaturas que deban enseñarse y aprenderse aislada e independientemente, sino que confluyan y se combinan para el logro de los aprendizajes.

Por su parte Fuguet (1998) coincide con los lineamientos anteriores al caracterizar un enfoque curricular comprensivo que debe plantearse la construcción del futuro, operando con una visión de plena creatividad, con el cual “... se promocionará la descentralización curricular, se manejarán modelos circulares de desarrollo, y se amparará en una evaluación negociada”.

Asimismo, Wilson (1997) señala que los docentes pueden diseñar prácticas de enseñanza holística mediante la incorporación de experiencias de aprendizaje de los tres dominios siguientes: cognitivo (pensamiento), afectivo (emocional) y psicomotor o físico. Manifiesta además, que al lado de los objetivos educacionales, redactados comúnmente en términos conductuales (mediante el uso explícito de verbos), los objetivos de mayor nivel artístico y de sofisticación pueden ser también escritos como enunciados de solución de problemas o como “actividades expresivas que conduzcan a resultados expresivos”. Además, los objetivos holísticos (los que incluyen más de un dominio) se corresponden justamente con la concepción de currículum comprensivo, y presentan como importante ventaja que el proceso de aprendizaje de los mismos “genera rutas neurales adicionales”.

La base teórica y las propuestas expresadas en los tres ejemplos (relacionados con enfoque curricular, proyecto de cambio educativo y elaboración de objetivos respectivamente) ilustran el hecho innegable de que la visión holística y creativa de la educación ha venido ganando espacios en todos los niveles, dimensiones y expresiones del hecho

educativo, proponiendo alternativas de solución a los problemas actuales y señalando rumbos hacia el futuro inmediato.

2.2.4. Los organizadores gráficos como estrategia didáctica

2.2.4.1. ¿Qué son los organizadores gráficos?

Guerra Reyes (2009), expresa que los organizadores gráficos son representaciones esquemáticas en las cuales se encuentra organizada la información. En otros términos, constituyen gráficos en los cuales se evidencia las ideas principales y secundarias de una temática o partes de un texto y sus interrelaciones.

Ibáñez (2007), afirma que los organizadores gráficos son estructuras que facilitan una representación visual de las ideas y sus relaciones. Esto a su vez, facilita la organización de la información y de las ideas en una estructura coherente, la cual contribuye a la comprensión y desarrollo de la memoria lógica.

Los organizadores gráficos son representaciones visuales de conocimientos que rescatan y grafican aquellos aspectos importantes de un concepto o contenido relacionado con una temática específica. Éstos permiten presentar información y exhibir regularidades y relaciones.

Utilizados como estrategias didácticas, los organizadores gráficos son muy útiles para la adquisición del conocimiento de una manera significativa. Se trata de estrategias divergentes complejas, pues incluyen tanto palabras como imágenes visuales, siendo así efectivos para diferentes alumnos, desde

aquellos estudiantes talentosos hasta los que tienen dificultades de aprendizaje.

2.2.4.2. Orígenes y evolución de los organizadores gráficos

Fue Barrón quien introdujo el concepto de organizador gráfico basado en las ideas de D. Ausubel. El Organizador de Ausubel era textual, en prosa; se escribía con un alto nivel de generalidad y abstracción, y servía de andamiaje entre el nuevo conocimiento y el que ya poseía el estudiante.

Ontoria Peña (1999), expresa que Barrón consideraba que el organizador debería ser gráfico por cuanto pone en evidencia las relaciones entre los conceptos y tiene el mismo nivel de abstracción que el nuevo texto por ser adquirido. Sus ideas, sin embargo, no fueron entendidas en ese momento. Debieron pasar muchos años para que el interés por los organizadores gráficos reapareciera.

Boggino (2005), señala que J. Novak, colaborador de Ausubel y coautor del libro “Psicología cognitiva: un punto de vista cognitivo”, presenta el mapa conceptual como una herramienta gráfica para posibilitar el aprendizaje significativo. Aunque sus trabajos iniciales datan de la década del 60, en la del 80 se difunden y, a partir de la del 90, ganan gran aceptación. Este esquema conceptual permite relacionar conceptos de un mismo dominio mediante conectivos verbales.

Joseph Novak en su teoría del aprendizaje, propone que construir significado, implica pensar, sentir, actuar y que estos aspectos hay que integrarlos para construir un aprendizaje significativo diferente, sobretodo,

para crear nuevos conocimientos. Para Novak los seres humanos hacen tres cosas: Piensan, sienten y actúan. Una teoría de la educación debe tener en cuenta cada una de ellas y contribuir a explicar cómo se puede mejorar la forma en que los seres humanos piensan, sienten y actúan. Es necesario tener en cuenta que la enseñanza y el aprendizaje son hechos interactivos en los que intervienen los pensamientos, sentimientos y acciones del profesor y estudiante. (Novak, 1998)

Igualmente, Tony Buzan (1996) inició trabajos en los años 60 sobre lo que se denomina mapas mentales. Desde los años 80 esta propuesta se ha difundido y ha logrado aceptación por cuanto permite gran libertad en su elaboración al hacer uso de conceptos y relaciones, líneas, iconos, colores, texto, etc. Buzan sostiene que en la elaboración de mapas la persona hace uso de los dos lados del cerebro...en palabras del mismo Buzan “Las cosas insignificantes daban los resultados más importantes y satisfactorios. Por ejemplo, la simple combinación de las dos habilidades corticales relacionadas con las palabras y los colores, transformó mi estilo de tomar apuntes. El mero hecho de añadir dos colores a mis apuntes mejoró en más de un cien por ciento mi capacidad de recordarlos y, algo, que quizás era incluso más asombroso, hizo que empezará a disfrutar de lo que estaba haciendo” (Buzan; 1996: 18)

Con igual cronología, Pearson y Johnson (1978) propusieron el mapa semántico, ampliamente difundido por Heimlich y Pittelman. Este presenta una desagregación radial, en diferentes niveles.

En los últimos años han aparecido varias representaciones gráficas del conocimiento con diferentes denominaciones: Mapas cognitivos, herramientas cognitivas, modelos visuales, técnicas de aprendizaje visual, herramientas viso-verbales, mapas de conocimiento, etc.; sin embargo, la denominación más precisa y aceptada es la de organizadores gráficos por las razones antes expuestas.

2.2.4.3. Organizadores gráficos y pensamiento creativo

El desarrollo del pensamiento creativo debe estar apoyado de estrategias activas que permitan su fortalecimiento, permitiendo así no solo el desarrollo de la imaginación, sino de otras habilidades necesarias para el crecimiento intelectual de los educandos. A través de la utilización de un organizador grafico construido de forma adecuada, se tiene que llegar a un conocimiento sólido, estructurado, basado no en la repetición de textos sin mayor sentido lógico, sino tomando como base el razonamiento, así este conocimiento se mantendrá en el tiempo y no será olvidado rápidamente como usualmente sucede. Estas técnicas contribuyen de forma muy importante al proceso educativo, ya que permiten desarrollar habilidades y destrezas necesarias para alcanzar los logros académicos.

La utilidad de estas herramientas de aprendizaje ha sido analizada por diferentes autores, (Ontoria Peña, 1999, pág. 144) en su obra “Potenciar la capacidad de aprender y pensar” destaca los siguientes aspectos:

Los organizadores gráficos permiten la creación de estructuras simples sobre la base de la representación gráfica. Pretenden integrar a todo el cerebro en su elaboración, usando palabras, imágenes, color y creatividad.

Permite tanto la construcción individual como el intercambio de significados a través del trabajo cooperativo.

Las habilidades que se desarrollan con los organizadores gráficos son tan variadas e importantes que basta con mencionar una: recolección y organización de información. Ya sea que los alumnos estén llevando a cabo una lluvia de ideas, escribiendo una historia o recolectando información para un proyecto, organizar la información es el primer paso y es crítico. Es que los organizadores gráficos permiten analizar, evaluar y pensar de manera crítica: esto es comparar, contrastar e interrelacionar de manera visual la información.

2.2.4.4. ¿Por qué utilizar organizadores gráficos?

Los Organizadores Gráficos son herramientas de autoayuda para realizar el debido procesamiento y sistematización de la organización para lograr aprendizajes significativos. Nos ayudan a identificar y enfocar los conceptos o ideas más importantes. Nos ayudan a integrar el conocimiento previo con uno nuevo. Estimulan el pensamiento crítico y creativo. Nos ayudan a fortalecer la comprensión lectora y la producción de textos. Empleado como técnica, ayudan al fomento del aprendizaje colaborativo. Es decir, nos enseñan a aprender a pensar. Ayudan a la comprensión y a la memoria reproductiva y productiva. Fortalecen nuestra capacidad de aprender a aprehender. (BOGGINO, 2005)

En resumen, los organizadores gráficos, utilizados como estrategias, nos ayudan a:

a. Clarificar el pensamiento

Los organizadores gráficos ayudan a: recoger información, enfocar lo que es importante, relacionar conceptos e ideas, hacer interpretaciones, resolver problemas, diseñar planes y a interiorizar el conocimiento asumiéndolo como parte de su propio pensamiento. En tal sentido, se constituyen en herramientas muy útiles para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

b. Reforzar la comprensión

Los estudiantes reproducen en sus propias palabras lo que han aprendido. Esto les ayuda a asimilar e interiorizar nueva información, permitiéndoles apropiarse de sus ideas.

c. Integrar nuevo conocimiento

Los organizadores gráficos facilitan la comprensión profunda de nuevos conocimientos mediante la realización de diagramas que se van actualizando durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Este tipo de construcciones visuales les ayudan a ver cómo las ideas principales de un tema nuevo se relacionan con el conocimiento previo que tienen sobre este y a identificar e integrar los conceptos clave de la nueva información al cuerpo de conocimientos que poseen.

d. Retener y recordar nueva información

Los organizadores gráficos fortalecen la memoria que con frecuencia, se la asocia con poder recordar fechas o acontecimientos específicos y/o conjuntos de instrucciones. Sin embargo, la memoria va más allá de esta

única dimensión (recordar), también participa en: fijar la atención, relacionar y utilizar piezas de conocimiento y de habilidades, aparentemente inconexas, para construir nuevo conocimiento.

e. Identificar conceptos erróneos

Al tiempo que un organizador gráfico pone en evidencia lo que los estudiantes saben, los enlaces mal dirigidos o las conexiones erradas dejan al descubierto lo que ellos aún no han comprendido. Es decir pone en evidencia aquello que aún no comprende o confunde sobre un determinado tema.

f. Evaluar

Los organizadores gráficos permiten almacenar con facilidad mapas y diagramas de los estudiantes, lo que facilita la construcción de portafolios. De esta manera, podemos volver a ver los organizadores gráficos que un estudiante construyó durante un período de tiempo determinado y observar cómo evolucionó su estructura cognitiva. En este sentido son muy útiles como herramientas de evaluación tanto para el docente como para el estudiante.

g. Desarrollar habilidades de pensamiento de orden superior

Los estudiantes necesitan herramientas que con su uso les ayuden a auto dirigir su pensamiento. Los organizadores gráficos pueden cumplir esta función propiciando la organización más efectiva de este en tres niveles de complejidad:

- En el 1° (quién, qué, cuándo, dónde) los estudiantes recolectan información para definir, describir, listar, nombrar, recordar y ordenar esa información.

- En el 2º (cómo y por qué), procesan la información contrastando, comparando, clasificando, explicando, etc.
- Por último, en el nivel 3º (qué pasa si...) los estudiantes pueden descubrir relaciones y patrones mediante acciones como evaluar, hipotetizar, imaginar, predecir, idealizar, etc.).

En el desarrollo de habilidades de pensamiento, el proceso de crear, discutir y evaluar un organizador gráfico es más importante que el organizador en sí.

Es necesario, entonces, generar oportunidades para que los estudiantes experimenten y utilicen una variedad de organizadores gráficos. La meta es que aprendan cómo trabajan y puedan identificar qué tipo es apropiado para la situación de aprendizaje requerida. Incluso el sólo hecho de elegir o crear un organizador gráfico en vez de otro, es un notable aporte al desarrollo intelectual de los estudiantes.

2.2.4.5. Tipos de organizadores gráficos

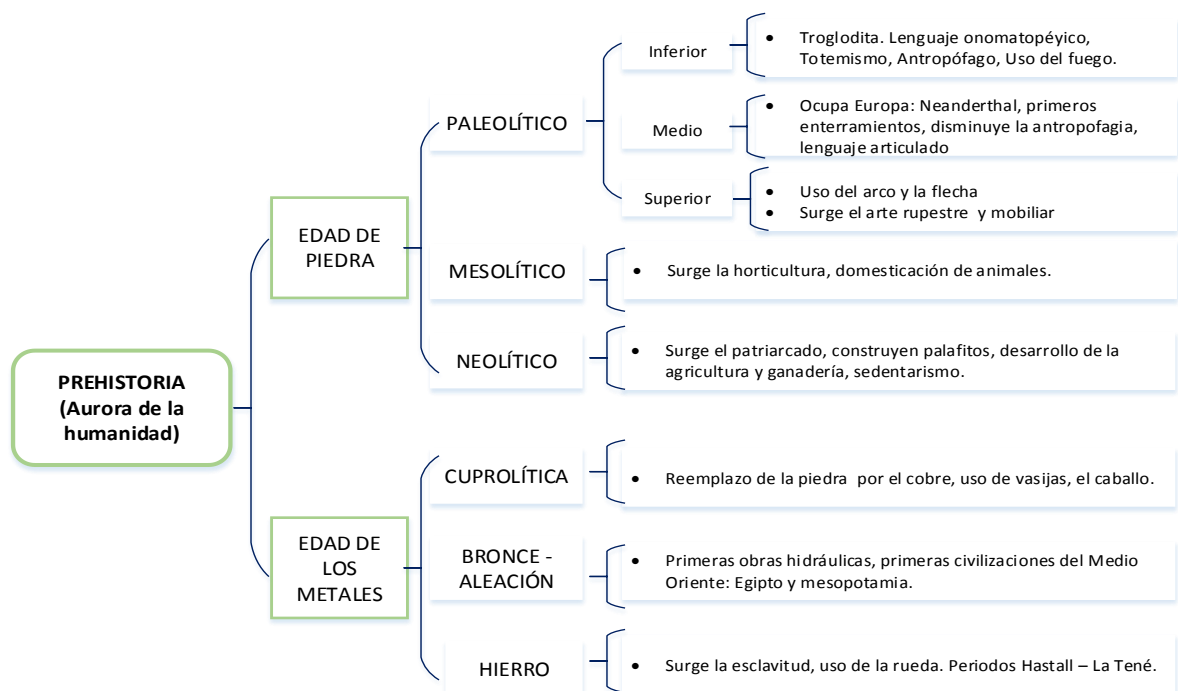
Los organizadores gráficos toman formas físicas diferentes y cada una de ellas resulta apropiada para representar un tipo particular de información. A continuación, se describen algunos de los organizadores gráficos más utilizados:

a. Cuadros sinópticos

Los cuadros sinópticos presentan una caracterización de temas y subtemas, organizando jerárquicamente la información en un diagrama mediante el sistema de llaves o por medio de tablas. Los cuadros sinópticos

son organizadores gráficos, que han sido ampliamente utilizados como recursos instruccionales y se definen como representaciones visuales que comunican la estructura lógica del material educativo. Los cuadros sinópticos, brindan una estructura global coherente de una temática y sus múltiples relaciones.

Principalmente existen dos formas de realizarlos. La más conocida es por medio de llaves, donde se presenta la información de lo general a lo particular, respetando una jerarquía, de izquierda a derecha. También pueden presentarse mediante tablas, sin embargo, el esquema de llaves o cuadro sinóptico es el más indicado para aquellos temas que tienen muchas clasificaciones y tiene la ventaja de ser el más gráfico de todos, por lo que favorece el ejercicio de la memoria visual. El esquema de la estructura de un cuadro sinóptico – en síntesis – es el siguiente:



Fuente: Elaboración de la autora

a. Mapas conceptuales

Es la representación gráfica de la relación lógica y significativa entre los conceptos de un tema en forma de proposiciones. El mapa conceptual es un procedimiento que tiene como finalidad sintetizar y, al mismo tiempo, relacionar de manera significativa los conceptos y contenidos de un determinado tema que se pretende analizar. (Guerra, 2009). Mediante esta herramienta se caracteriza, jerarquiza y relaciona información a nivel general o global y se forman proposiciones por medio del sistema de enlaces con conectores.

Novak y Gowin (1988) sugieren que los mapas conceptuales tienen por objeto representar relaciones significativas entre conceptos en forma de proposiciones.

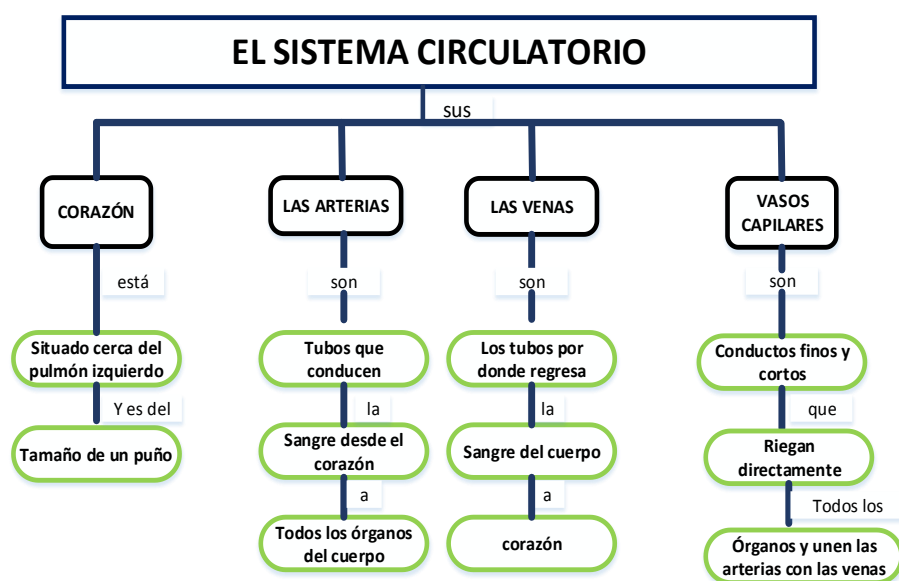
Los mapas conceptuales constituyen no solo una forma de sintetizar información sino una herramienta para comunicar conocimientos. Es por eso que debemos hablar un lenguaje común en cuanto a su estructura, pues existen muchas variaciones de estos. Los mapas conceptuales, formalmente se componen de: Conceptos, palabras enlaces, proposiciones, líneas y flechas de enlace, conexiones cruzadas, representaciones por elipses u óvalos

Elementos del mapa conceptual

Para su correcta aplicación es necesario que tanto docentes como estudiantes conozcan de qué elementos está constituido un mapa conceptual. Según Novak (1970) en su obra *Pedagogía Conceptual*, establece como elementos fundamentales del mapa conceptual los siguientes:

Proposición. La proposición consta de dos o más términos conceptuales conceptos unidos por palabras enlace para formar una unidad semántica. Es la unidad semántica más pequeña que tiene valor de verdad, puesto que se afirma o niega algo de un concepto; va más allá de su denominación.

Palabras enlace. Son las palabras que sirven para unir los conceptos y enseñar el tipo de relación existente entre ellos estableciendo relaciones conceptuales, son de gran importancia ya que permitirán establecer una relación entre los conceptos que forman parte de un organizador gráfico. Un ejemplo nos permite visualizar mejor el concepto y su estructura:



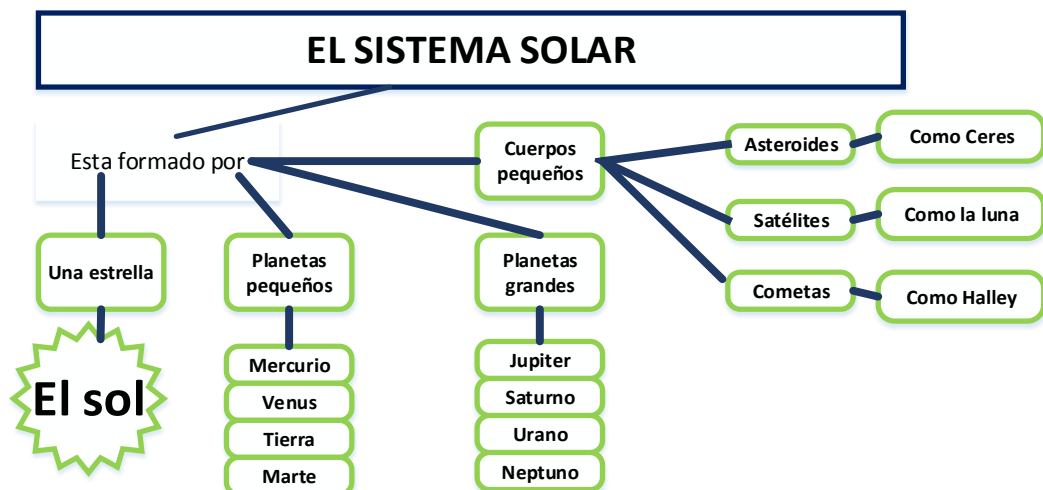
Fuente: Elaboración de la autora

b. Mapas semánticos

Los mapas semánticos han sido creados sobre todo para el análisis de textos. Se han aplicado a todos los niveles de la educación. Pueden utilizarse como apoyo previo a la lectura o como organizadores de la información que contiene un texto.

Se trata de organizadores gráficos que parten de una idea central a partir de la que surgen varias líneas de trabajo con diferentes aspectos complementarios entre sí. A diferencia del mapa conceptual, los mapas semánticos no llevan palabras enlace para formar proposiciones.

También se les denomina Redes conceptuales, son diagramas que dan a los estudiantes a ver como se relacionan. Es una estructura gráfica que ayuda a esquematizar, resumir o seleccionar información. El siguiente ejemplo nos permite visualizar mejor el concepto y su estructura:



Fuente: Elaboración de la autora

c. Mapas mentales

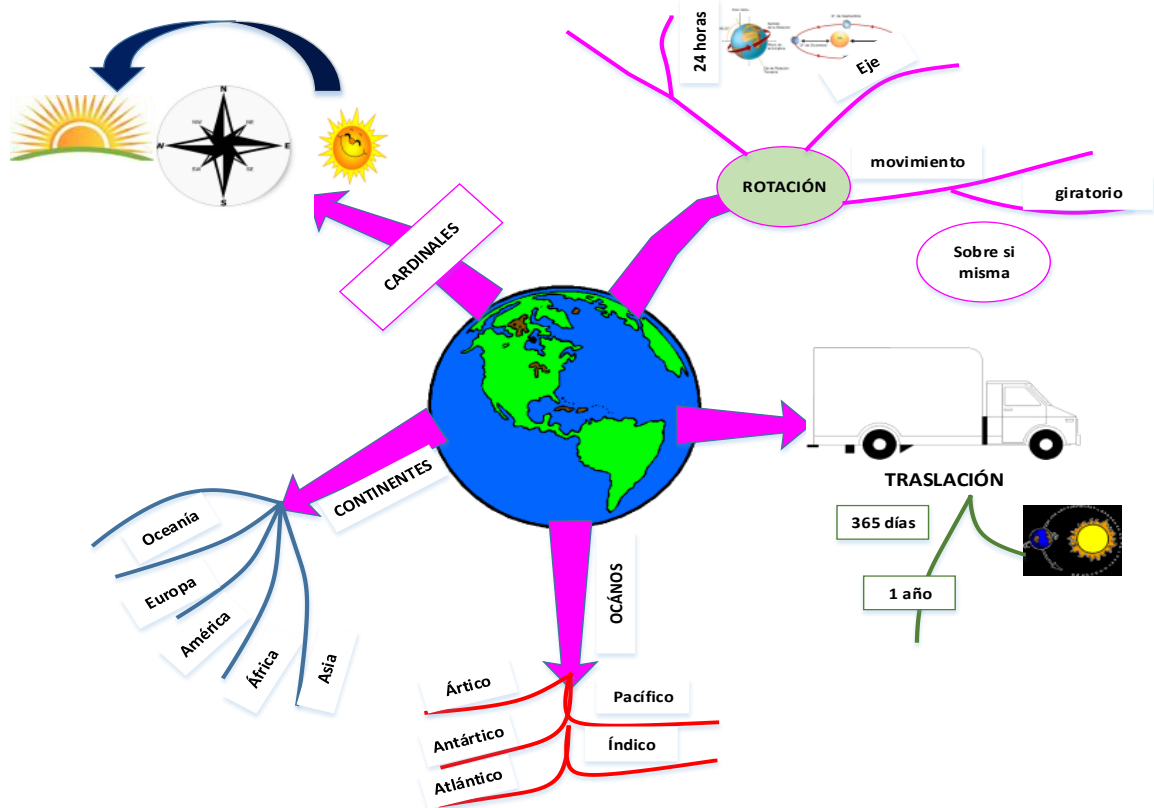
Los mapas mentales son representaciones gráficas de una idea o tema y sus asociaciones con palabras clave, de manera organizada, sistemática, estructurada y representada en forma radial. Los mapas mentales como herramienta permiten la memorización, organización y representación de la información con el propósito de facilitar los procesos de aprendizaje, administración y planeación organizacional así como la toma de decisiones.

Lo que hace diferente al Mapa Mental de otras técnicas de ordenamiento de información es que nos permite representar nuestras ideas utilizando de manera armónica las funciones cognitivas de los hemisferios cerebrales.

Para Tony Buzan (1996), el mapa mental “es una representación gráfica de un tema, idea o concepto, plasmado en una hoja de papel, empleando dibujos sencillos; escribiendo palabras clave propias, utilizando colores, códigos, flechas, de tal manera que la idea principal quede al centro del diagrama y las ideas secundarias fluyan desde el centro como las ramas de un árbol. El mapa mental es una herramienta que trabaja acorde a todo el cerebro, permite estimular el aprendizaje no memorístico, ya que trabaja por medio de una cadena de asociaciones, ampliando teorías y conceptos gracias a una visión general del tema, explorando la información de manera creativa, resumiendo los conceptos básicos y las ideas propias y profundizando en lo más mínimo los detalles.

(...) El mapa mental como reflejo de la actividad mental está constituido por una serie de asociaciones en interconexiones entre sí, permite expandir el pensamiento en una estructura creciente compuesta de palabras, líneas, flechas, números, símbolos y códigos facilitando la clasificación de la información y a su vez permitiendo la flexibilidad de su pensamiento creativo. (G., 2007)

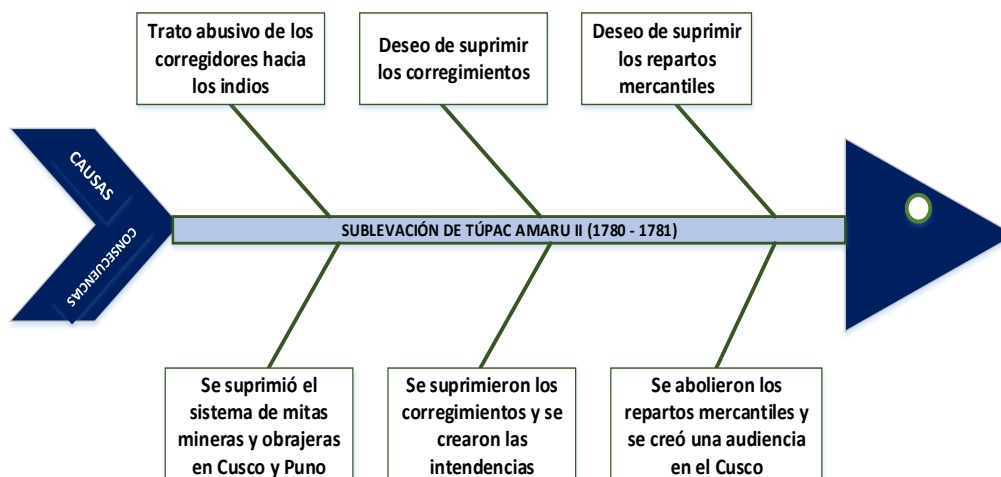
El siguiente ejemplo nos permite visualizar mejor el concepto y su estructura:



Fuente: Elaboración de la autora

d. Diagramas causa-efecto

El diagrama causa-efecto que usualmente se llama diagrama de “Ishikawa”, por el apellido de su creador; también se conoce como “Diagrama Espina de Pescado” por su forma similar al esqueleto de un pez. Está compuesto por un recuadro (cabeza), una línea principal (columna vertebral) y 4 o más líneas que apuntan a la línea principal formando un ángulo de aproximadamente 70 grados (espinas principales). Estas últimas poseen a su vez dos o tres líneas inclinadas (espinas), y así sucesivamente (espinas menores), según sea necesario de acuerdo a la complejidad de la información que se va a tratar. El siguiente ejemplo nos permite visualizar mejor el concepto y su estructura:



Fuente: Elaboración de la autora

e. Líneas de tiempo

Esta herramienta del conjunto de organizadores gráficos permite ordenar una secuencia de eventos o de hitos sobre un tema, de tal forma que se visualice con claridad la relación temporal entre ellos. Para elaborar una línea de tiempo sobre un tema particular, se deben identificar los eventos y las fechas (iniciales y finales) en que estos ocurrieron; ubicar los eventos en orden cronológico; seleccionar los hitos más relevantes del tema estudiado para poder establecer los intervalos de tiempo más adecuados; agrupar los eventos similares; determinar la escala de visualización que se va a usar y por último, organizar los eventos en forma de diagrama. La elaboración de líneas de tiempo, como actividad de aula, demanda de los estudiantes:

- Identificar unidades de medida del tiempo (siglo, década, año, mes, día, hora, minuto, etc.)
- Comprender cómo se establecen las divisiones del tiempo (eras, periodos, épocas, etc.)

- Utilizar convenciones temporales (ayer, hoy, mañana, antiguo, moderno, nuevo)
- Comprender la sucesión como categoría temporal que permite ubicar acontecimientos en el orden cronológico en que se sucedieron (organizar y ordenar sucesos en el tiempo)
- Entender cómo las líneas de tiempo permiten visualizar con facilidad la duración de procesos y la densidad (cantidad) de acontecimientos. El siguiente ejemplo nos permite visualizar mejor el concepto y su estructura:

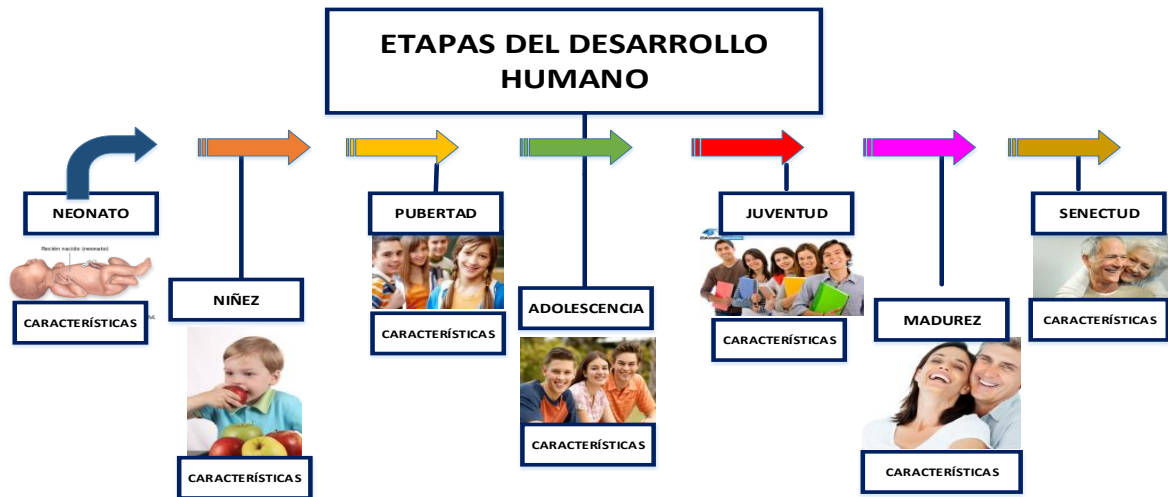


Fuente: Elaboración de la autora

f. Diagrama de secuencia

Es un diagrama que se lo usa para representar acontecimientos que ocurren en secuencia progresiva. Es decir, aquellos eventos que se presentan uno después de otro, en serie.

Al diseñarlo se debe priorizar acontecimientos, procesos, acciones, pasos, niveles, bases, actividades o movimientos principales y el orden con que aparecen.



Fuente: Elaboración de la autora

2.2.5. El pensamiento creativo

Muchos son los autores que a lo largo del tiempo han hablado acerca del pensamiento creativo, han contribuido al desarrollo del mismo o han participado en su consolidación. Sin embargo para delinear el presente trabajo de investigación iniciaremos destacando las conceptualizaciones que sobre pensamiento creativo han elaborado los más destacados estudiosos:

Sigmund Freud en 1908 fue uno de los primeros que en el siglo XX intenta dar una explicación psicológica del origen de la creatividad, considerándola como “una tentativa de resolver un conflicto originado por las pulsaciones instintivas biológicas reprimidas” (Cerde, 28). Concibió, que los deseos insatisfechos, son la fuerza que motiva la fantasía y alimenta los sueños nocturnos y se manifiesta mediante las obras creativas que descargan las

emociones, convirtiéndose para Freud, de suma importancia las motivaciones inconscientes de la creatividad por su carga energética.

Getzels (citado por Landau, 1992) indica: “El pensamiento creativo, se pone en acción cada vez que el individuo se encuentra ante un determinado problema, que requiere de él una resolución, que emane de un conocimiento sensible y una flexibilidad mental”.

J. P. Guilford (1977) expresa que “...es la capacidad de generar ideas, flexibilidad o habilidad para seleccionar soluciones de problemas, entre muchas categorías y posibilidades; originalidad, relacionada con la generación de soluciones únicas y nuevas de los problemas que se plantean, y elaboración ligada a percibir deficiencias, generar ideas y refinarlas para obtener nuevas versiones mejoradas”.

Para (Jones 1972) la creatividad incluye una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad hacia las ideas, que permiten al sujeto apartarse a un orden o arreglo usual del pensamiento para generar nuevos arreglos cuyos resultados produzcan satisfacción personal y posibilidades para otros.

Al respecto Torrance (1977) define el pensamiento creativo como: “Un proceso, una actividad creadora mental, ha sido también definido como la iniciativa que se manifiesta en la habilidad de uno de abandonar la secuencia normal del pensamiento para pasar a una secuencia totalmente distinta, pero productiva”.

J. P. Guilford y E. P. Torrance, se convierten en los pioneros de la concepción dominante actual de la creatividad, orientada a la solución de problemas y a la investigación

2.2.5.1. El Pensamiento creativo según Joy Paul Guilford

El modelo construido por Guilford (citado por Torrance, 1965) plantea la estructura del intelecto en tres dimensiones: Operaciones mentales, contenido o información y producto. En este modelo teórico de la estructura del intelecto, las operaciones constituyen los tipos más amplios de procesos intelectuales o actividades. Estos tipos los clasifica en cinco, las cuales son:

1. La cognición: En esta se incluyen el descubrimiento, la conciencia del objeto, el reconocimiento y la comprensión o entendimiento.
2. La memoria: Se refiere a la retención o almacenamiento del saber, con algún grado de disponibilidad. Se indican dos tipos de pensamiento productivo, por medio de los cuales se produce algo de lo que se ha reconocido o memorizado.
3. Producción divergente: Es la generación de conocimientos, en virtud de otros conocimientos dados, en que destaca la variedad y la cantidad de lo obtenido de una misma fuente.
4. Producción convergente: Es la generación de conocimientos en la que importa en mayor grado el logro de los mejores resultados únicos o convencionalmente aceptados (así, la información dada determina en forma total la respuesta).
5. La evaluación: Es tomar decisiones o formular juicios concernientes a la corrección, adaptabilidad, adecuación, conveniencia de los acontecimientos, en términos de criterios de identidad, consistencia y logro de la meta de respuesta.

2.2.5.2. Tipos de pensamiento según Guilford

Diferencia dos tipos de pensamiento: convergente y divergente.

- a. El pensamiento convergente: es analítico, deductivo, riguroso, constreñido, formal y crítico. Consiste en la generación de ideas partir de una información dada y para el que solo existe una respuesta correcta.
- b. El pensamiento divergente es sintético, inductivo, expansivo, libre, informal, difuso y creativo, y consiste en la generación de una variedad de ideas o de soluciones a partir de una información dada, todas ellas viables dentro de los límites de libertad que pueden ofrecer el problema.

2.2.5.3. Dimensiones del pensamiento creativo

Guilford (1977), fue el primero en hablar de las características de los individuos creativos. Distingue entre facultades o aptitudes y rasgos. Las facultades o aptitudes son disposiciones del individuo por hacer o aprender determinadas cosas, y los rasgos son cualidades relativamente estables que diferencian a un individuo de los otros, como la motivación y los factores temperamentales. Estrictamente la creatividad se refiere más a las aptitudes que a los rasgos, aunque dependerá de la motivación y temperamento del individuo.

Estas aptitudes que parecen ser responsables directas del éxito del pensamiento creativo son:

A. Originalidad

Este es el aspecto más característico de la creatividad, implica tener y expresar ideas originales como algo único y diferente o visualizar los

problemas de una manera distinta lo que conlleva a tener respuestas innovadoras a los problemas.

La originalidad es sinónimo de lo nuevo, que recién aparece, que es moderno, actual o que reemplaza a lo pasado. Naturalmente en la vida real, lo nuevo atrae el interés de las personas, pero lo cual no significa que por ser nuevo, es mejor que lo pasado. Por lo tanto no existe originalidad per se, sino con relación a un referente determinado.

Entre las dinámicas y técnicas para estimular la originalidad, están: La reflexión de actitudes, comportamientos y hábitos de conducta encaminando a buscar formas nuevas de respuesta y solución, la realización de actividades haciendo uso de organizadores gráficos, actividades de innovación e invención, generar diversas utilidades a un objeto. (Puma Lucero, 2012)

La originalidad en el campo de la educación consiste en proporcionar nuevas soluciones a viejos problemas mediante estrategias de transformación, introduciendo nuevos modos de actuar frente a las prácticas pedagógicas que se consideran inadecuadas o ineficientes. Existen algunas fórmulas de estimulación como presentar ideas que motiven redefinición, cambiar constantemente y de forma deliberada las preposiciones en las ideas, el uso de organizadores: mapas conceptuales, mentales, diagramas, listado de objetos insólitos, uso de analogías y metáforas, etc. (Puma Lucero, 2012). Se han utilizado algunas de estas estrategias didácticas para la investigación realizada.

B. Fluidez

Es la capacidad de producir ideas, de pensar en más cosas, preguntas, respuestas ante un hecho o tema determinado. Los psicólogos hablan de fluidez ideacional, que es la facilidad para formar y encadenar las ideas, que correspondería lo que Guilford, denomina como la producción divergente, donde el individuo tiene más de una opción al problema, no siempre la primera respuesta es la mejor, pues esto nos lleva a ver todas las formas posibles que se pueden encontrar, y erradicar el mal hábito de “una sola opción”.(Puma Lucero, 2012)

Tiene que ver con la vida afectiva del alumno y en muchas ocasiones la percepción de una realidad está condicionada por sensaciones, sentimientos y emociones, hasta tal punto que llegan a confundirse y no se puede precisar de qué elemento se trata. No basta con tener buenas ideas, sino que es necesario saber expresarlas, y esta expresión ha de ser holística, de manera que integre la expresión corporal, oral, escrita, plástica, manual y simbólica. El niño ha de aprender a expresar sus experiencias, puesto que son verdaderas fuentes de ideas para la producción creativa

Las personas creativas normalmente tienen mucha agilidad, rapidez y capacidad para desarrollar y producir nuevas ideas, pero la fertilidad creadora no se reduce a la cantidad de productos que se desarrolla, sino a la calidad de estos. Para que el alumno tenga fluidez de expresión es necesario que su capacidad de producir ideas esté bien desarrollada, esto permitirá que aparezcan con facilidad.

C. Flexibilidad de pensamiento

Generalmente se entiende que una persona es flexible cuando se acomoda con facilidad a las circunstancias o situaciones diferentes. Entendiéndose la acomodación como la transformación de la información que ya se tiene en función de la nueva, es decir un ajuste y adaptación a nuevas estructuras para lo cual se requiere mucha flexibilidad. (Puma Lucero, 2012)

Entre las características que destacan a la flexibilidad, es el uso provechoso de errores, la capacidad de encontrar varios enfoques en una misma actividad o experiencia y adaptarse a realidades diferentes.

Por lo tanto se trata de cambiar perspectivas y percibir problemas, hechos o situaciones de otra manera, la estructuración de la mente de los estudiantes es una cuestión decisiva en la resolución de problemas. Para lo cual, no se debe encaminar a solo acumular conocimientos sino a la formación de una mente bien estructurada y coordinada que sea capaz de producir y manejar una variedad de posibilidades, que permitan enfrentar a las diferentes realidades con esquemas flexibles y creativos, con la capacidad de sugerir iniciativas, ofrecer oportunidades y recibir las que se le presenten.

Facilidad para cambiar la manera de entender o de interpretar una tarea o para cambiar de estrategia en el momento de realizar. Es la habilidad para considerar una amplia variedad de soluciones diferentes a un problema.

D. Capacidad de elaboración

En el lenguaje común elaborar significa convertir la materia prima en producto, es decir es sinónimo de producir, trabajar, confeccionar. En un sentido figurado es un trabajo de confección, de construcción, de composición. Es la capacidad del individuo en la consolidación de una idea, planificar, desarrollar y ejecutar las acciones que permitan la creación de algo.

Es la habilidad que tiene una persona para desarrollar y/o perfeccionar una idea o producción original alcanzando niveles de complejidad y detalle. Por lo tanto, la elaboración es la capacidad de agregar elementos, rasgos, etc. Para ello se pueden utilizar dos o más habilidades para la construcción de un objeto complejo y sofisticado en su elaboración o una idea profunda y/o extensa.

2.2.5.4. El Pensamiento Creativo según Ellis Paul Torrance

Torrance (1977) definió la creatividad como el proceso de descubrir problemas o lagunas de información, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados.

E. Torrance, citado por Landau, E (1992), concede una gran importancia a la educación y especialmente al maestro en la facilitación de la creatividad de sus alumnos.

Entre las condiciones de una enseñanza creativa destaca el establecimiento de una relación creativa maestro – alumno, la que implica

una actitud constructiva, de confianza de las potencialidades del alumno y conocimiento de sus características y funcionamiento psicológico.

Estas características del alumno deben tenerse en cuenta en la elaboración de programas para facilitar la creatividad los que deben alejarse de reglas, métodos y de una planificación rígida, para asumir una orientación consciente y sensible en el proceso educativo.

Torrance (1977) le asigna a la creatividad un carácter de habilidad global. La revisión que hace sobre los estudios de la creatividad pone de manifiesto la existencia de documentos y pruebas que reflejaban los grandes esfuerzos realizados por estudiar y diseñar test de imaginación e invención.

En definitiva, veamos a continuación cómo han sido definidos aquellos componentes o dimensiones que configuran el pensamiento creativo para este autor:

a) Fluidez

Es la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas. Esto es, se trata de una habilidad que consiste en producir un número elevado de respuestas en un campo determinado, a partir de estímulos verbales o figurativos

b) Flexibilidad

Es la característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema o el planteamiento de éste. Comprende una transformación, un cambio, un replanteamiento o

reinterpretación. En definitiva, es la capacidad consistente en producir diferentes ideas para cambiar de un enfoque de pensamiento a otro y para utilizar diferentes estrategias de resolución de problemas.

c) Originalidad

Es la característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente. Está referida a la habilidad para producir respuestas novedosas, poco convencionales, lejos de lo establecido y usual.

d) Elaboración

Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Se trata de una capacidad para desarrollar, completar o embellecer una respuesta determinada.

Tomando en cuenta los aportes sobre el pensamiento creativo de J.P. Guilford y E.P. Torrance, presentamos un gráfico que sintetiza los factores aptitudinales necesarios para el desarrollo del pensamiento creativo propuesto por estos autores.

Factores Aptitudinales del Pensamiento Creativo



Fuente: Elaboración de la autora

2.2.5.5. Pensamiento Lateral de Edward de Bono

Para Edward de Bono el pensamiento lateral, se relaciona mucho con la “percepción” cómo miramos el mundo; y la segunda, la relativa al “procesamiento”, es decir, qué hacemos después con esa percepción.

...El pensamiento lateral se ocupa directamente de cambiar los conceptos y las percepciones. Necesitamos, por tanto, aprender a pensar, a mirar las cosas de manera desacostumbrada; o con sus palabras, “debemos enseñar a ver las posibilidades, las alternativas, a transitar por esquemas no rutinarios, y ése es el pensamiento que no está demasiado desarrollado”. Todos somos creativos y además la creatividad es infinita; la diferencia es que unos hacen uso de ella y otros no; algunos la extraen y otros la dejan latente en su interior... (Bono, 1994)

Los docentes; consideramos, erróneamente, que para fortalecer las capacidades de los estudiantes, en las distintas áreas, debemos potenciar únicamente el pensamiento vertical, crítico; porque es la única forma de pensamiento efectivo. Sin embargo, el uso y potenciación del pensamiento lateral viene cobrando fuerza en los últimos años. Esto no quiere decir que debo priorizar el desarrollo de solo un tipo de pensamiento. Ambos procesos son complementarios. El pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento vertical. Con el pensamiento lateral genero ideas y nuevos modos de ver las cosas (fluidez), pero su uso y selección por su eficacia, corresponde al pensamiento vertical.

Para De Bono, “la creatividad no es cosa de genios sino que puede ser aprendida y entrenada”. El concepto erróneo consiste en pensar que la creatividad está ligada al arte y que por lo tanto, los artistas son las personas más idóneas para enseñar... como consecuencia de esta confusión creemos que para enseñarla, son los artistas los llamados a desarrollarla en los estudiantes... y que como una especie de osmosis, las actitudes del artista le serán transmitidas al estudiante. (Bono, 1994)

Para Bono, existen técnicas e instrumentos que pueden aprenderse y usarse. O sea que es posible poder desarrollarse la capacidad de pensar creativamente, desde luego esto no implica que la creatividad, no pueda también originarse en otras fuentes.

Para Bono, no se trata solo de recompensar los resultados creativos, se puede premiar el esfuerzo creativo, no se le puede pedir a una persona que tenga una idea brillante de la noche a la mañana, muchas veces se logra generarlas con facilidad, pero en otras ocasiones es parte de un proceso. Sin embargo, los docentes, si podemos, hacer uso de ciertas técnicas y estrategias, que permitan a los estudiantes

desarrollar su creatividad. A esto, De Bono llama, esfuerzo creativo y una vez realizado el intento, tarde o temprano aparecerán los resultados. Si la voluntad de esfuerzo existe, podemos complementarla con un entrenamiento formal en las técnicas del pensamiento formal. La pausa creativa, es la más simple de todas las técnicas creativas, pero no por eso es menos potente. Esta pausa debe convertirse en un hábito mental en toda persona que debe ser creativa.

La pausa creativa es la manera más simple de realizar un esfuerzo creativo. (Bono, 1994)

Muchos son los autores que a lo largo del tiempo han hablado acerca del pensamiento creativo, han contribuido al desarrollo del mismo o han participado en su consolidación. Sin embargo para delinear el presente trabajo de investigación iniciaremos destacando las conceptualizaciones que sobre pensamiento creativo han elaborado los más destacados estudiosos:

CONCEPTOS RELACIONADOS AL PENSAMIENTO CREATIVO	Ellis Paul Torrance (1977, p. 126)	Edward de Bono (1970, p. 56)	Joy Paul Guilford (1978, p. 10)
	Es el proceso de intuir vacíos o elementos necesarios que faltan; de formar ideas. Esta actividad creadora mental, ha sido también definida como la iniciativa que se manifiesta en la habilidad de uno a abandonar la secuencia normal del pensamiento, para pasarse a una secuencia totalmente distinta, pero productiva.	Es una actitud y un proceso deliberado, para generar ideas mediante la reestructuración de esquemas conceptuales (intuición) y provocación de otros (creatividad). Denominó al pensamiento creativo como pensamiento lateral (PENSLAT).	Es la capacidad de generar ideas, flexibilidad o habilidad para seleccionar soluciones de problemas, entre muchas categorías y posibilidades; originalidad, relacionada con la generación de soluciones únicas y nuevas de los problemas que se plantean, y elaboración ligada a percibir deficiencias, generar ideas y refinarlas para obtener nuevas versiones mejoradas”.

(Elaboración propia)

2.2.5.6. El desarrollo del pensamiento creativo en el aula

Actualmente, el ejercicio de la creatividad en el aula viene cobrando mayor fuerza, puesto que sin el fortalecimiento de las habilidades creativas del estudiante, su formación será muy limitada. La libre expresión es una estrategia fundamental para que el estudiante libere sus energías contenidas y represiones y se exprese con fluidez, flexibilidad y originalidad. El equilibrio emocional del educando es fundamental para el ejercicio de la creatividad. En los talleres de creatividad se debe estimular la sensibilidad estética mediante la experimentación vivencial creativa y la apreciación estética.

Klausmeier y Goodwin (1977) ofrecen una serie de principios que el docente debe tener en cuenta para favorecer el desarrollo de la creatividad en el aula:

1. Proveer una variedad de materiales instruccionales y de formas de expresión del estudiante: fluidez, originalidad y flexibilidad.
2. Desarrollar actitudes favorables hacia la realización creativa. La creatividad tiene componentes afectivos: apertura de la mente y receptividad hacia las nuevas ideas.
3. Alentar continuamente la expresión creativa espontánea.
4. Promover la productividad: transformar las ideas creativas en productos tangibles.
5. Proveer asistencia y feedback: enseñar técnicas para solucionar los problemas creativamente una de ellas puede ser el uso de organizadores gráficos para hacer crecer la creatividad del estudiante.

Logan y Logan (1980), resumen las características que deben considerarse en una educación promotora del desarrollo creativo en el alumno:

- a) Es de naturaleza flexible: Está en función de la singularidad de los alumnos, y estructurada de acuerdo con las diferentes capacidades, intereses e historiales sociales de los niños.
- b) Requiere métodos de enseñanza indirecta: Requiere del arte de deducir, preguntar, sugerir, proporcionar pistas, indicar alternativas e integrar. Estimula las capacidades asociativas, pone en movimiento las operaciones connotativas y fomenta el pensamiento creativo.
- c) Es imaginativa.
- d) Fomenta el uso único de materiales e ideas: Debe ofrecer oportunidad de combinar actos y pensamiento, la experiencia y la creación, el aprendizaje y la experimentación; ello es esencial si se quiere que los niños desarrollen al máximo su potencial.
- e) Favorece la relación: Que implica una interacción en la que intervienen: profesor, alumno, tema y una experiencia o actividad de aprendizaje particular.
- f) Es de naturaleza integradora.
- g) Refuerza la autodirección: El maestro sólo guía el aprendizaje, pero es el niño quien aprende.
- h) Implica autovaloración.
- i) Comporta riesgos, pero aporta recompensas: El aprendizaje implica autorrealización.

2.2.5.7. Evaluación de la creatividad

Si hablamos de los más importantes Tests de Aptitudes Creativas no podemos pasar por alto que Guilford (1967) y su Modelo Multifactorial de la Inteligencia constituye el referente básico para la evaluación de la creatividad.

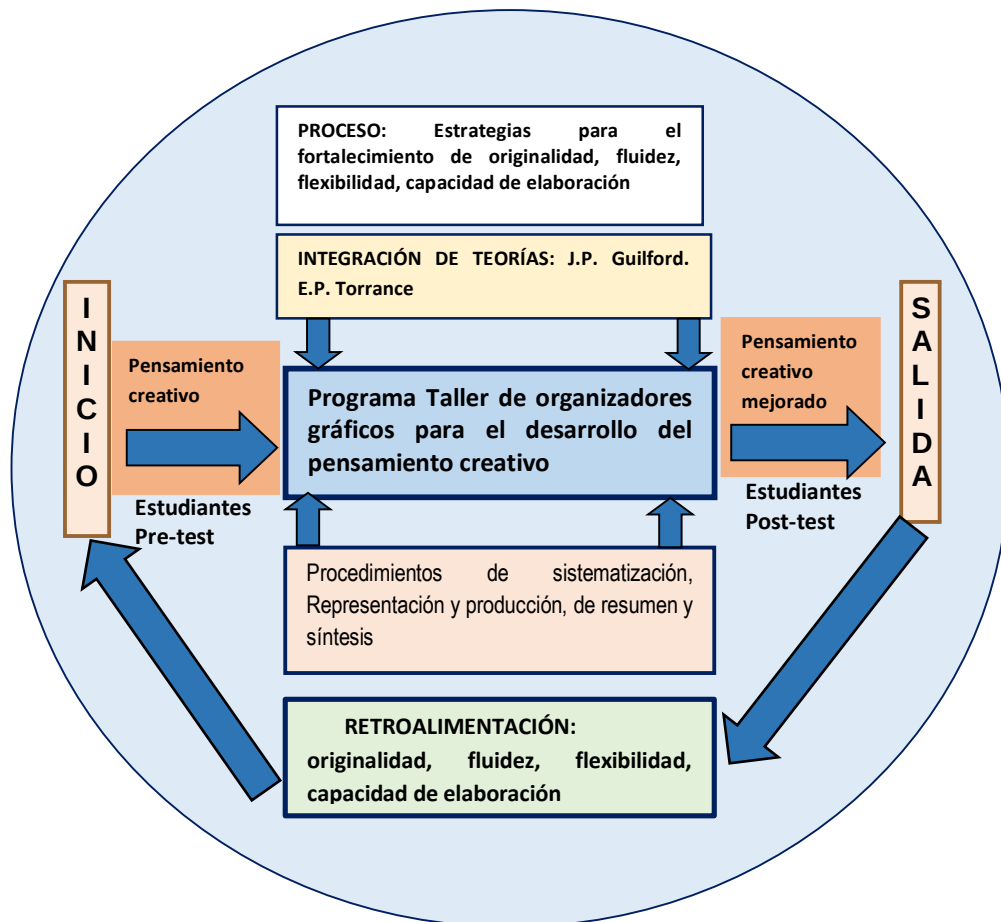
Para Guilford (1976) al igual que Torrance (1977) la creatividad surge como resultado de la combinación de los diferentes tipos de operaciones cognitivas que identifica como sustentos básicos (flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración) y un bagaje amplio de conocimientos.

Estos instrumentos consideran a estos tipos de operaciones cognitivas como los principales y básicos criterios de evaluación sobre los que fundamenta la evaluación de la creatividad.

- Originalidad: Capacidad para producir respuestas infrecuentes, lejos de lo establecido y lo usual.
- Fluidez: Habilidad para producir un número elevado de respuestas en un tiempo determinado a partir de estímulos verbales o figurativos.
- Flexibilidad: Habilidad para producir ideas clasificables en categorías diferentes para cambiar de un enfoque de pensamiento a otro y usar estrategias variadas de resolución de problemas
- Elaboración: Capacidad para desarrollar, completar o detallar una respuesta determinada.

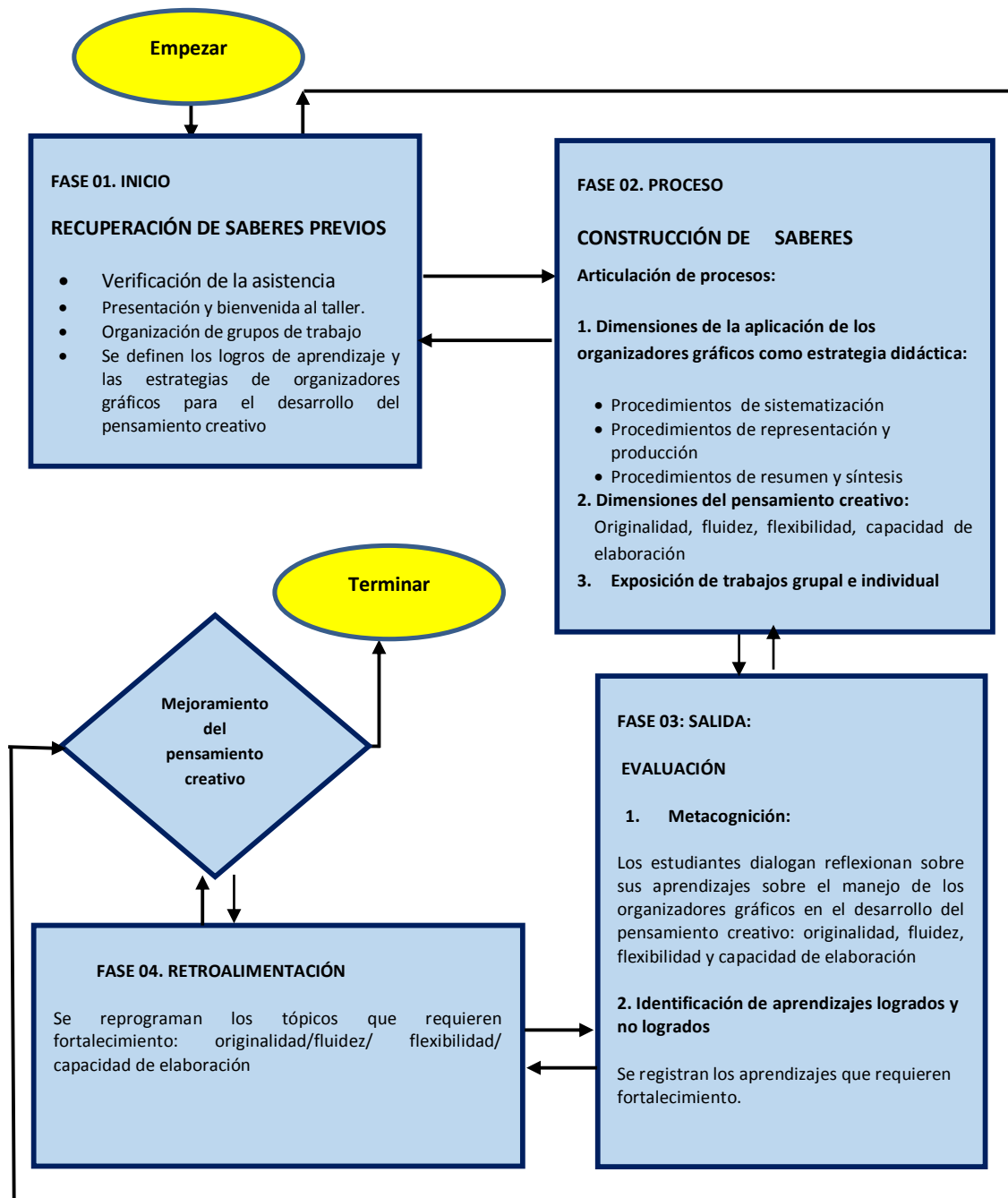
2.2.6. Modelo de programa de talleres para el desarrollo del pensamiento creativo

Modelo de programa de talleres de organizadores gráficos como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Elaboración de la Autora

2.2.7. ALGORITMO DE PROCESOS DEL TALLER DE ORGANIZADORES GRÁFICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO



Fuente: Elaboración de la autora

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

ACTIVIDADES CREATIVAS

Secuencia organizada de actividades específicas de enseñanza-aprendizaje orientadas a promover la capacidad de pensamiento creativo.

APTITUD

Disposición o potencial de origen genético que conforman el fundamento o base biológica para la formación de las capacidades humanas.

ÁREAS CURRICULARES

Referido a los grandes temas precisados para cada nivel educativo y que dan paso a la formación de las asignaturas o cursos.

CAPACIDAD

Potencialidad o estado del organismo que predispone para actuar con éxito o eficacia frente a una determinada tarea.

CAPACIDADES DE ÁREA

Son Aquellas potencialidades que tienen una relativa complejidad que las integradas contribuyen en la formación de las capacidades fundamentales. Sintetizan los propósitos de cada área curricular en relación con las potencialidades del estudiante.

CAPACIDADES ESPECÍFICAS

Son aquellas potencialidades de menor complejidad y que operativizan a las capacidades de área. Son procesos internos involucrados en cada Capacidad de área.

CAPACIDADES FUNDAMENTALES

Aquellas potencialidades relacionadas con las grandes intencionalidades del currículo. Se desarrollan de manera conectiva forman redes y de pensamiento que procuran el máximo desarrollo de las potencialidades de la persona. Son cuatro: Pensamiento creativo, pensamiento crítico, toma de decisiones y solución de problemas.

DESTREZA

Potencial o disposición de carácter motor logrado por pericia que pone en juego una habilidad.

ESTRATEGIAS

Son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los objetivos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos, con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje.

FLEXIBILIDAD DEL PENSAMIENTO

Es la capacidad que tiene la persona para adaptarse a las circunstancias del momento, pudiendo modificar su misma opinión y permitiendo la opinión y el juicio de otros. Tiene que ver con la versatilidad en la actuación y en la opinión. Se opone a la rigidez del pensamiento.

FLUIDEZ DE IDEAS

Cualidad por la cual se presentan en la mente de la persona creativa una serie de ideas, conceptos y representaciones las cuales pueden representarse en acciones motoras o en la fluidez verbal.

HABILIDAD

Es el potencial, talento, aptitud, pericia que tiene el ser humano para manejar, adquirir conocimientos y destrezas nuevas mediante el aprendizaje previo.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Enfoque psicológico propuesto y desarrollado por Howard Gardner (1983) que considera ocho tipos de inteligencias que el hombre puede aprender para desarrollar, resolver problemas y crear.

ORGANIZACIÓN

Es la característica por la cual la persona creativa se esfuerza por integrar los diversos elementos de una situación o problema para darle una estructura y comprenderla.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de investigación

3.1.1. Hipótesis Central

La aplicación de los **organizadores gráficos** como estrategia didáctica, influyen positivamente, en el desarrollo del **pensamiento creativo** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.

3.1.2. Hipótesis Específicas

H1: La aplicación de los organizadores gráficos influyen en el desarrollo de la **originalidad** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.

H2: La aplicación de los organizadores gráficos influyen positivamente en el desarrollo de la **fluidez** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.

H3: La aplicación de los organizadores gráficos influyen en el desarrollo de la **flexibilidad** de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.

H4: La aplicación de los organizadores gráficos influyen positivamente en el desarrollo de la **capacidad de elaboración** de los estudiantes del 6to grado de

educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.

3.2. Variables de estudio

Variable X: Organizadores gráficos

Variable Y: Pensamiento creativo

Definición conceptual de variables

- **Organizadores gráficos:** Son representaciones visuales del conocimiento que rescatan aquellos aspectos importantes de un concepto o contenido procesando la información, haciendo uso de procedimientos metodológicos de sistematización, representación y de resumen y síntesis.
- **Pensamiento creativo:** El pensamiento creativo es un proceso, que permite generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad (flexibilidad del pensamiento), haciendo uso de la fuerza imaginativa y la ingeniosidad constructiva (originalidad), la cantidad de ideas (fluidez) y la relevancia de los resultados (capacidad de elaboración).

3.3. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE X (INDEPENDIENTE)	DIMENSIONES	INDICADORES
ORGANIZADORES GRÁFICOS	Procedimientos de sistematización	Diseña con coherencia y creatividad diversos tipos de organizadores gráficos para sistematizar la información de diferentes tipos de textos.
		Organiza la información en diversos tipos de organizadores gráficos y produce textos con originalidad, fluidez, flexibilidad, y capacidad de elaboración.
	Procedimientos de representación y producción	Elabora organizadores gráficos pertinentes para representar producir ideas o contenidos textuales con originalidad, fluidez, flexibilidad, y capacidad de elaboración.
	Procedimientos de resumen y síntesis	Sistematiza y resume adecuadamente la información de un texto narrativo evidenciando capacidad de elaboración, originalidad, fluidez y flexibilidad.
VARIABLE (Y) DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
PENSAMIENTO CREATIVO Joy Paul Guilford/ Ellis Paúl Torrance	Originalidad La capacidad de producir ideas que son ingeniosas o novedosas.	- Produce ideas novedosas a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva. - Produce un cuento fantástico breve y novedoso, empleando un organizador gráfico de su inventiva
	Fluidez La capacidad de producir un gran número de ideas. Es la facilidad para generar un número elevado de ideas	- Genera con rapidez mental un gran número de ideas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico. - Identifica con rapidez el mayor número de ideas contenidas en un texto informativo y las jerarquiza en un organizador gráfico, empleando colores, flechas, círculos, recuadros, dibujos.
	Flexibilidad de pensamiento Capacidad para encontrar variedad de ideas o soluciones posibles	- Produce y sistematiza en un organizador gráfico una gran variedad de ideas o soluciones posibles para resolver un problema planteado. - Produce varios finales de un cuento y los jerarquiza en un organizador visual.
	Capacidad de elaboración La capacidad de producir, desarrollar, embellecer o completar una idea con visión totalizadora y sistémica.	- Sistematiza y resume adecuadamente un texto narrativo haciendo uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores, líneas, flechas, círculos, recuadros. - Demuestra autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador, hace uso de borradores antes de la presentación final de su organizador.

3.4. Población y muestra

Debido a la naturaleza del grupo se consideró a todos los elementos de la población para el estudio. Este grupo de estudio está constituido por 27 estudiantes del 6to grado, dicho grupo ya está formado antes del experimento, es un grupo intacto (Hernández, Fernández, Baptista; 2006) según nómina de matrícula 2014

3.5. Unidad de análisis

Lo constituye cada uno de los 27 estudiantes del 6to grado de la Institución Educativa N° 16173 del Distrito de Santa Rosa, Provincia de Jaén.

3.6. Tipo de investigación

Tomando en cuenta los aspectos metodológicos de Roberto, Hernández Sampieri, Carlos Fernández y Pilar Baptista (2006), nuestra investigación está clasificada de la siguiente manera:

- Según su finalidad: Es una investigación aplicada porque busca que el conocimiento tenga una utilidad y su aplicación sirva para el desarrollo del pensamiento creativo.
- Según su profundidad: Es experimental porque estudia las relaciones de causalidad utilizando la metodología experimental con la finalidad de control de los fenómenos.
- Por su temporalidad, es una investigación de corte transversal, porque la información requerida para el estudio ha sido levantada en un momento determinado del año 2014.

3.7. Diseño de investigación

El diseño que responde a esta investigación es cuasi experimental con un solo grupo (grupo de estudio) al mismo que se le aplicó un pre y post test.

La ejecución de este diseño implica tres pasos:

- a. Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (Pre test: O1).
- b. Introducción y aplicación de la variable independiente o experimental (X) a la muestra en estudio.
- c. Una nueva medición de la variable dependiente (Post test: O2).

Asume el siguiente esquema:

GE: O1 —X— O2

Dónde:

GE : Grupo experimental

O1 : Información recogida de la variable dependiente mediante el Pre Test

X : Variable Independiente: ORGANIZADORES GRAFICOS

O2 : Información recogida de la variable dependiente mediante el Post Test

3.8. Técnicas e instrumentos de recopilación y procesamiento de datos

3.8.1. Técnica e instrumentos

Para recabar la información se hizo a través del Instrumentos para evaluar el pensamiento creativo. El cual consta de un cuadernillo de preguntas y casos con 8 ítems, los cuales corresponden a los indicadores de las cuatro dimensiones del pensamiento creativo. Este instrumento fue aplicado antes y después del programa sobre

la aplicación de los organizadores gráficos. La sesión se aplicó en una mañana pedagógica con un descanso de 15 minutos (APÉNDICE 01).

El programa sobre la aplicación de los organizadores gráficos consta de nueve talleres que se desarrollaron en el aula con los 27 estudiantes que conforman el grupo de estudio.

Igualmente se aplicó la observación como técnica, a través del instrumento ficha de observación. Este instrumento consta de ocho preguntas dirigidas a las dimensiones de: originalidad, fluidez, flexibilidad y capacidad de elaboración (APÉNDICE 02)

3.8.2. Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de datos

Para el procesamiento, análisis e interpretación de los datos, se utilizaron, cuadros, tablas, gráficos, cifras absolutas y relativas

Se hizo uso de los programas EXCEL y SPSS versión 20 para el procesamiento estadístico.

3.9. Validez y confiabilidad de los Instrumentos de evaluación

La validación de los instrumentos de recojo de datos fue realizada mediante juicio de tres (03) expertos en educación y con experiencia en uso de organizadores visuales y en talleres de creatividad (ANEXO 01). En cuanto a la confiabilidad, se aplicaron los Estadísticos de fiabilidad SPSS 20.

Estadísticos de fiabilidad SPSS 20

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,841	27

Descripción:

Se puede definir como la estabilidad o consistencia de los resultados obtenidos, es decir, el grado en que la aplicación repetida del instrumento, al mismo sujeto, grupo u objeto, produce iguales resultados, para la fiabilidad del instrumento aplicado en esta investigación **este coeficiente alfa es de valor 0,841**, estando en el nivel de fiabilidad alto. El cual hace confiable al instrumento.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo se presentan los resultados de la evaluación del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa. Para ello se aplicó un pre test y luego de la aplicación de un programa de talleres de los organizadores gráficos, se aplicó un post test.

Para el procesamiento de datos se utilizó el programa SPSS 20, y los resultados se refieren al pensamiento creativo con sus cuatro dimensiones: originalidad, fluidez, flexibilidad y capacidad de elaboración.

4.1. DIMENSIÓN: ORIGINALIDAD

Esta dimensión comprende dos indicadores:

INDICADOR 01: Produce un cuento fantástico breve y novedoso, empleando un organizador gráfico de su inventiva.

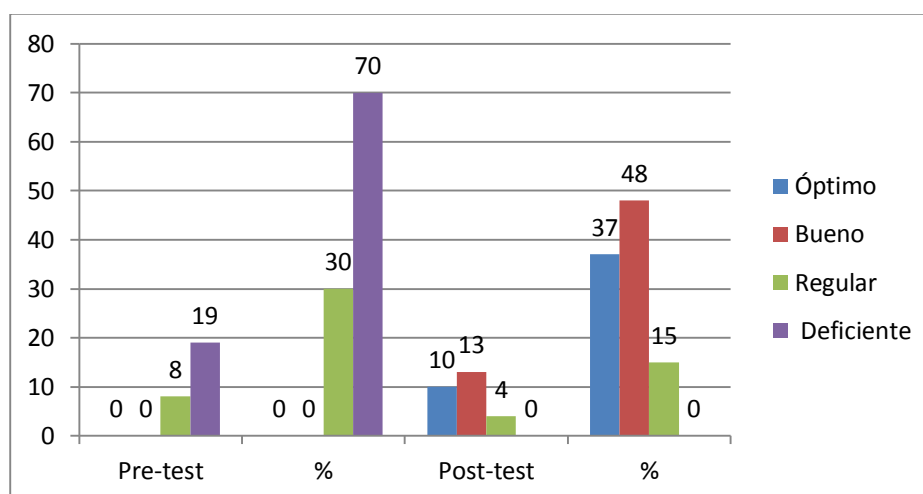
Tabla 01. Resultados del indicador 01: Pre-test y Post-test

PRE-TEST			POST-TEST		
Escala V.	Frecuencia	%	Escala V.	frecuencia	%
Óptimo	0	0	Óptimo	10	37
Bueno	0	0	Bueno	13	48
Regular	8	30	Regular	4	15
Deficiente	19	70	Deficiente	0	0
Total	27	100	Total	27	100

Fuente: Pre-Test y Post-Test

Gráfico 01: Resultados del indicador 01: Pre-test y Post-test

(Cifras absolutas y relativas)



Fuente: Pre-Test y Post-Test

ANÁLISIS

En el gráfico 01, referidos al indicador 01 de la dimensión: **Originalidad**, observamos que en el pre-test, el porcentaje más alto es 70% (19 estudiantes) y se encuentra en el nivel “deficiente”, seguido del nivel “regular” con 30% (8 estudiantes). El más bajo corresponde a los niveles “bueno” y “óptimo” con 0% (0 estudiantes).

En el post- test el porcentaje máximo es 48% (13 estudiantes) y se encuentra en el nivel “bueno”, seguido del nivel “óptimo” con 37% (10 estudiantes), el 15% (4 estudiantes) se encuentran en el nivel “regular”. El más bajo corresponde al nivel “deficiente” con 0 estudiantes.

DISCUSIÓN

Al comparar los resultados del pre-test y post test, presentados en la tabla 01 y en el gráfico 01, se observa que hay un significativo mejoramiento de la **Originalidad** en la producción de un cuento fantástico breve y novedoso, empleando un organizador gráfico de su inventiva (indicador 01).

Si comparamos los niveles “bueno” y “óptimo”, encontramos que en el pre-test no hay ningún estudiante en los niveles “bueno” y “óptimo”. En cambio, mediante la aplicación de los talleres de organizadores gráficos, se logró en el post-test un incremento significativo de 48% (13 estudiantes) en el nivel “bueno” y 37% (10 estudiantes) en el nivel “óptimo”.

Se concluye que de la muestra en estudio, conformada por 27 estudiantes, **el 85,18 % (23 estudiantes), ubicados en los niveles “bueno” y “óptimo”,** lograron un mejoramiento significativo de la originalidad en la producción de cuentos breves, lo que confirma la importancia de los talleres de organizadores gráficos en el avance del desarrollo del pensamiento creativo basado en las teorías de Joy Paul Guilford y Ellis Paul Torrance.

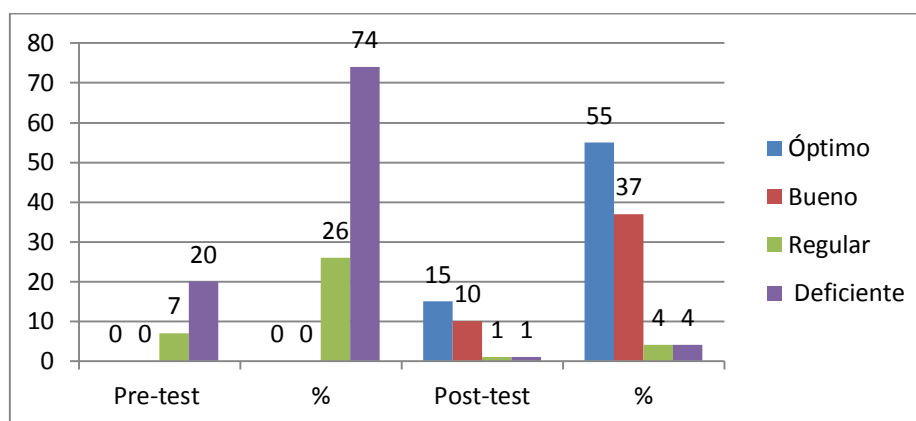
INDICADOR 02: Produce ideas novedosas a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva.

Tabla 02. Resultados del indicador 02: Pre-test y Post-test

PRE-TEST			POST-TEST		
Escala V.	frecuencia	%	Escala V.	frecuencia	%
Óptimo	0	0	Óptimo	15	55
Bueno	0	0	Bueno	10	37
Regular	7	26	Regular	1	4
Deficiente	20	74	Deficiente	1	4
Total	27	100	Total	27	100

Fuente: Fuente: Pre-Test y Post-Test

Gráfico 02: Resultados del indicador 02: Pre-test y Post-test



Fuente: Pre-Test y Post-Test

ANÁLISIS

En el gráfico 02, referidos al indicador 02 de la dimensión: **Originalidad**, se observa en el pre-test que el porcentaje más alto es 74% (20 estudiantes) y se encuentra en el nivel “deficiente”, seguido de un 26% (7 estudiantes) en el nivel regular. El más bajo corresponde a los niveles “bueno” y “óptimo” con 0 estudiantes.

En el post- test el porcentaje máximo es 55% (15 estudiantes) y se encuentra en el nivel “óptimo”, le sigue el nivel “bueno” con 37% (10 estudiantes). El más bajo corresponde a los niveles “regular” y “deficiente” con 4% (1 estudiante).

DISCUSIÓN

Al comparar los resultados del pre-test y post test, presentados en la tabla 02 y en el gráfico 02, se observa que hay un significativo mejoramiento de la **Originalidad** al producir ideas novedosas a partir de un texto leído, utilizando organizadores gráficos de su inventiva (indicador 02).

Si comparamos los niveles “bueno” y “óptimo”, encontramos que en el pre-test no hay ningún estudiante en los niveles “bueno” y “óptimo”. En cambio, mediante la aplicación de los talleres de organizadores gráficos, se logra en el post-test un incremento significativo de 55% (15 estudiantes) en el nivel “óptimo” y 37% (10 estudiantes) en el nivel “bueno”.

Se concluye que de la muestra en estudio, conformada por 27 estudiantes, **el 92,59 % (25 estudiantes), ubicados en los niveles “bueno” y óptimo”, lograron** un mejoramiento significativo de la **Originalidad** en la producción ideas novedosas a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva, lo que confirma la importancia de los talleres de organizadores gráficos en el avance del desarrollo del pensamiento creativo basado en las teorías de Joy Paul Guilford y Ellis Paul Torrance.

Al comparar los resultados del pre-test y post-test aplicados a 27 estudiantes, la dimensión **Originalidad** del pensamiento creativo, alcanza un mejoramiento altamente significativo en los niveles “bueno” y “óptimo” de sus dos indicadores: indicador 01: 85,18 % (23 estudiantes) y en el indicador 02: 92,59 % (25 estudiantes).

4.2. DIMENSIÓN FLUIDEZ

Esta dimensión comprende dos indicadores:

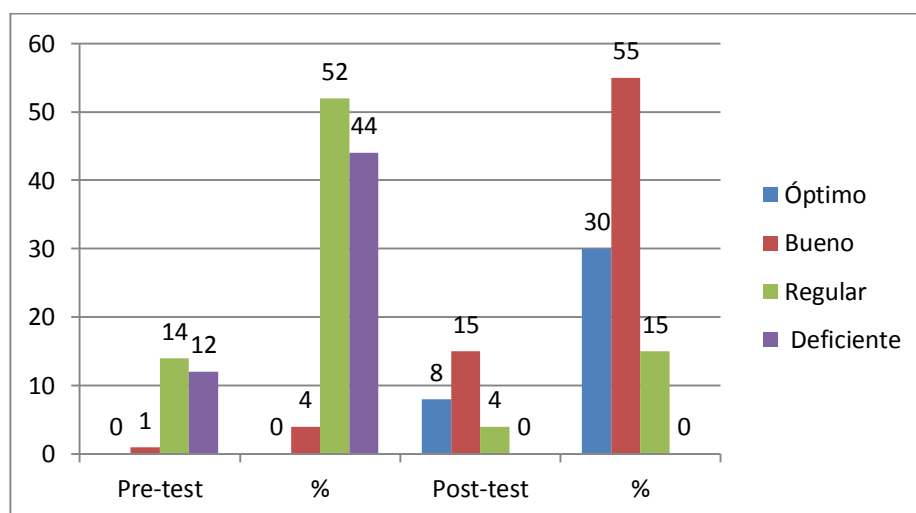
INDICADOR 03: Genera con rapidez mental un gran número de ideas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico.

Tabla 03. Resultados del indicador 03: Pre-test y Post-test

PRE-TEST			POST-TEST		
Escala V.	frecuencia	%	Escala V.	frecuencia	%
Óptimo	0	0	Óptimo	8	30
Bueno	1	4	Bueno	15	55
Regular	14	52	Regular	4	15
Deficiente	12	44	Deficiente	0	0
Total	27	100	Total	27	100

Fuente: Fuente: Pre-Test y Post-Test

Gráfico 03: Resultados del indicador 03: Pre-test y Post-test



Fuente: Pre-Test y Post-Test

ANÁLISIS

En el gráfico 03, referidos al indicador 03 de la dimensión: **Fluidez**, se observa en el pre-test que el porcentaje más alto es 52% (14 estudiantes) y se encuentra en el nivel “regular”, seguido del 44% (12 estudiantes) en el nivel “deficiente”, le sigue en importancia porcentual el nivel “bueno” con 4% (1 estudiante). El más bajo corresponde al nivel “óptimo” con 0 estudiantes.

En el post-test el porcentaje máximo es 55% (15 estudiantes) y se encuentra en el nivel “bueno”, le sigue el nivel “óptimo” con 30% (8 estudiantes), seguido en importancia porcentual por el nivel “regular” con 15% (4 estudiantes). El más bajo corresponde al nivel “deficiente” con 0 estudiantes.

DISCUSIÓN

Al comparar los resultados del pre-test y post test, presentados en la tabla 03 y en el gráfico 03, se observa que hay un significativo mejoramiento de la **Fluidez** cuando genera con rapidez mental un gran número de ideas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico (indicador 03).

Si comparamos los niveles “bueno” y “óptimo”, encontramos que en el pre-test no hay ningún estudiante en el nivel “óptimo”. Solo un estudiante (04%) alcanza el nivel “bueno”. En cambio, mediante la aplicación de los talleres de organizadores gráficos, se logra en el post-test un incremento significativo de 55% (15 estudiantes) en el nivel “bueno” y 30% (08 estudiantes) en el nivel “óptimo”.

Se concluye que de la muestra en estudio, conformada por 27 estudiantes, el 85,18 % (23 estudiantes), ubicados en los niveles “bueno” y óptimo”, lograron un mejoramiento significativo de la **Fluidez**, cuando generan con rapidez mental un gran número de ideas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico, lo que confirma la importancia de los talleres de organizadores gráficos en el avance del desarrollo del pensamiento creativo basado en las teorías de Joy Paul Guilford y Ellis Paul Torrance.

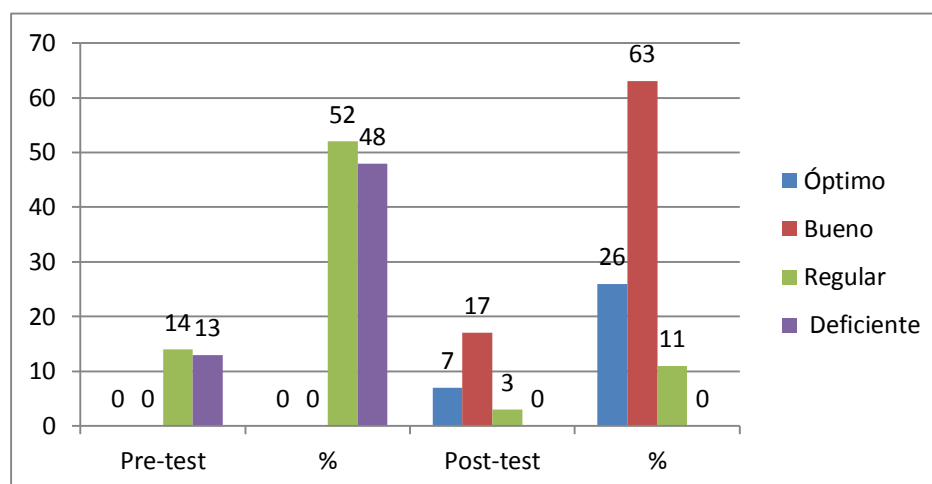
INDICADOR 04: Identifica con rapidez el mayor número de ideas contenidas en un texto informativo y las jerarquiza en un organizador gráfico, empleando colores, flechas, círculos, recuadros, dibujos.

Tabla 04. Resultados del indicador 04: Pre-test y Post-test

PRE-TEST			POST-TEST		
Escala V.	frecuencia	%	Escala V.	frecuencia	%
Óptimo	0	0	Óptimo	7	26
Bueno	0	0	Bueno	17	63
Regular	14	52	Regular	3	11
Deficiente	13	48	Deficiente	0	0
Total	27	100	Total	27	100

Fuente: Pre-Test y Post-Test

Gráfico 04: Resultados del indicador 04: Pre-test y Post-test



Fuente: Pre-Test y Post-Test

ANÁLISIS

En el gráfico 04, referidos al indicador 04 de la dimensión: **Fluidez**, se observa en el pre-test que el porcentaje más alto es 52% (14 estudiantes) y se encuentra en el nivel “regular”, seguido del 48% (13 estudiantes) en el nivel “deficiente”. El más bajo corresponde a los niveles “bueno” y “óptimo” con 0 estudiantes.

En el post-test el porcentaje máximo es 63% (17 estudiantes) y se encuentra en el nivel “bueno”, le sigue el nivel “óptimo” con 26% (07 estudiantes), seguido en importancia porcentual por el nivel “regular” con 11% (3 estudiantes). El más bajo corresponde al nivel “deficiente” con 0 estudiantes.

DISCUSIÓN

Al comparar los resultados del pre-test y post test, presentados en la tabla 04 y en el gráfico 04, se observa que hay un significativo mejoramiento de la **Fluidez** cuando se genera con rapidez mental un gran número de ideas a partir

de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico (indicador 04).

Si comparamos los niveles “bueno” y “óptimo”, encontramos que en el pre-test no hay ningún estudiante en los niveles “bueno” y “óptimo”. En cambio, mediante la aplicación de los talleres de organizadores gráficos, se logra en el post-test un incremento significativo de 63% (17 estudiantes) en el nivel “bueno” y 26% (07 estudiantes) en el nivel “óptimo”.

Se concluye que de la muestra en estudio, conformada por 27 estudiantes, **el 88,8 % (24 estudiantes), ubicados en los niveles “bueno” y “óptimo”,** lograron un mejoramiento significativo de la **Fluidez**, al generar con rapidez mental un gran número de ideas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico. Al comparar los resultados del pre-test y post-test aplicados a 27 estudiantes, la dimensión **Fluidez** del pensamiento creativo, alcanza un mejoramiento altamente significativo en los niveles “bueno” y “óptimo” de sus dos indicadores: **indicador 03: 85,18 % (23 estudiantes) y en el indicador 04: 88,8 % (24 estudiantes),** lo que confirma la importancia de los talleres de organizadores gráficos en el avance del desarrollo del pensamiento creativo basado en las teorías de Joy Paul Guilford y Ellis Paul Torrance.

4.3. DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD

Esta dimensión comprende dos indicadores:

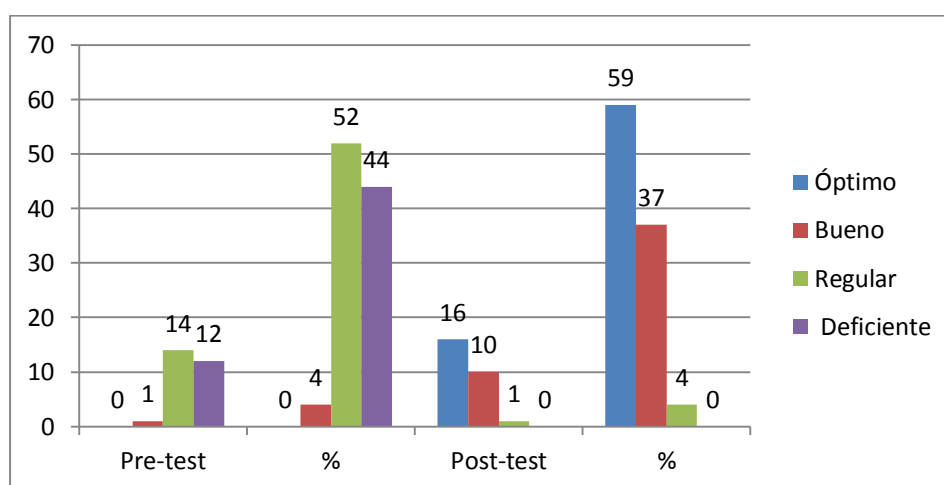
INDICADOR 05: Produce varios finales de un cuento y los jerarquiza en un organizador visual.

Tabla 05. Resultados del indicador 05: Pre-test y Post-test

PRE-TEST			POST-TEST		
Escala V.	frecuencia	%	Escala V.	frecuencia	%
Óptimo	0	0	Óptimo	16	59
Bueno	1	4	Bueno	10	37
Regular	14	52	Regular	1	4
Deficiente	12	44	Deficiente	0	0
Total	27	100	Total	27	100

Fuente: Pre-Test y Post-Test

Gráfico 05: Resultados del indicador 05: Pre-test y Post-test



Fuente: Pre-Test y Post-Test

ANÁLISIS

En el gráfico 05, referidos al indicador 05 de la dimensión: **Flexibilidad**, se observa en el pre-test que el porcentaje más alto es 52% (14 estudiantes) y se encuentra en el nivel “regular”, le sigue el 44% (12 estudiantes) en el nivel “deficiente”, seguido en importancia porcentual el nivel “bueno” con 4% (1 estudiante). El más bajo corresponde al nivel “óptimo” con 0 estudiantes.

En el post-test el porcentaje máximo es 59% (16 estudiantes) y se encuentra en el nivel “bueno”, le sigue el nivel “óptimo” con 37% (10 estudiantes), seguido en importancia porcentual por el nivel “regular” con 4% (1 estudiante). El más bajo corresponde al nivel “deficiente” con 0 estudiantes.

DISCUSIÓN

Al comparar los resultados del pre-test y post test, presentados en la tabla 05 y en el gráfico 05, se observa que hay un significativo mejoramiento de la **Flexibilidad** cuando el estudiante produce varios finales de un cuento y los jerarquiza en un organizador visual (indicador 05).

Si comparamos los niveles “bueno” y “óptimo”, encontramos que en el pre-test no hay ningún estudiante en el nivel “óptimo”. Solo un estudiante (04%) alcanza el nivel “bueno”. En cambio, mediante la aplicación de los talleres de organizadores gráficos, se logra en el post-test un incremento significativo de 59% (16 estudiantes) en el nivel “óptimo” y 37% (10 estudiantes) en el nivel “bueno”.

Se concluye que de la muestra en estudio, conformada por 27 estudiantes, **el 96,29 % (26 estudiantes), ubicados en los niveles “bueno” y óptimo”,** lograron un mejoramiento significativo de la **Flexibilidad**, al producir varios finales de un cuento, jerarquizándolos en un organizador visual, lo que confirma la importancia de los talleres de organizadores gráficos en el avance del desarrollo del pensamiento creativo basado en las teorías de Joy Paul Guilford y Ellis Paul Torrance.

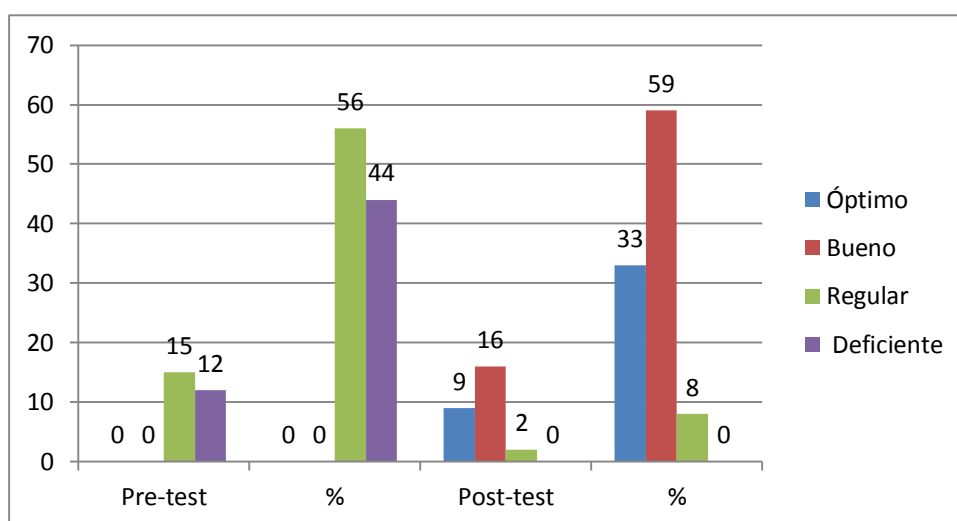
INDICADOR 06: Produce y sistematiza en un organizador gráfico una gran variedad de ideas o soluciones posibles para resolver un problema planteado.

Tabla 06. Resultados del indicador 06: Pre-test y Post-test

PRE-TEST			POST-TEST		
Escala V.	frecuencia	%	Escala V.	frecuencia	%
Óptimo	0	0	Óptimo	9	33
Bueno	0	0	Bueno	16	59
Regular	15	56	Regular	2	8
Deficiente	12	44	Deficiente	0	0
Total	27	100	Total	27	100

Fuente:: Pre-Test y Post-Test

Gráfico 06: Resultados del indicador 06: Pre-test y Post-test



Fuente: Pre-Test y Post-Test

ANÁLISIS

En el gráfico 06, referidos al indicador 06 de la dimensión: **Flexibilidad**, se observa en el pre-test que el porcentaje más alto es 56% (15 estudiantes) y se encuentra en el nivel “regular”, seguido del 44% (12 estudiantes) en el nivel “deficiente”. El más bajo corresponde a los niveles “bueno” y “óptimo” con 0 estudiantes.

En el post- test el porcentaje máximo es 59% (16 estudiantes) y se encuentra en el nivel “bueno”, le sigue el nivel “óptimo” con 33% (09 estudiantes), seguido en importancia porcentual del 8% (2 estudiantes) en el nivel “regular”. El más bajo corresponde al nivel “deficiente” con 0 estudiantes.

DISCUSIÓN

Al comparar los resultados del pre-test y post test, presentados en la tabla 06 y en el gráfico 06, se observa que hay un significativo mejoramiento de la **Flexibilidad** cuando el estudiante produce y sistematiza en un organizador gráfico una gran variedad de ideas o soluciones posibles para resolver un problema planteado (indicador 06).

Si comparamos los niveles “bueno” y “óptimo”, encontramos que en el pre-test no hay ningún estudiante en los niveles “bueno” y “óptimo”. En cambio, mediante la aplicación de los talleres de organizadores gráficos, se logra en el post-test un incremento significativo de 59% (16 estudiantes) en el nivel “bueno” y 33% (09 estudiantes) en el nivel “óptimo”.

Se concluye que de la muestra en estudio, conformada por 27 estudiantes, el 92,59 % (25 estudiantes), ubicados en los niveles “bueno” y “óptimo”, lograron un mejoramiento significativo de la **Flexibilidad** al producir y sistematizar en un organizador gráfico una gran variedad de ideas o soluciones posibles para resolver un problema planteado. Al comparar los resultados del pre-test y post-test aplicados a 27 estudiantes, la dimensión **Flexibilidad** del pensamiento creativo, alcanza un mejoramiento altamente significativo en los niveles “bueno” y “óptimo” de sus dos indicadores: **indicador 05: 96,29 % (26 estudiantes) y en el indicador 06: 92,59 % (25 estudiantes)**, lo que confirma

la importancia de los talleres de organizadores gráficos en el avance del desarrollo del pensamiento creativo basado en las teorías de Joy Paul Guilford y Ellis Paul Torrance.

4.4. DIMENSIÓN CAPACIDAD DE ELABORACIÓN

Esta dimensión comprende dos indicadores:

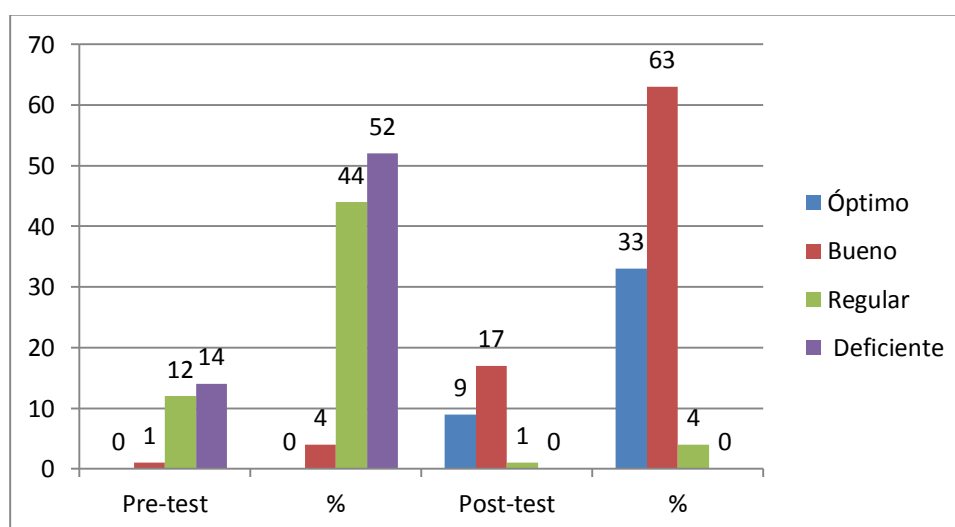
INDICADOR 07: Demuestra autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador gráfico, hace uso de borradores antes de la presentación final de su organizador.

Tabla 07. Resultados del indicador 07: Pre-test y Post-test

PRE-TEST			POST-TEST		
Escala V.	frecuencia	%	Escala V.	frecuencia	%
Óptimo	0	0	Óptimo	9	33
Bueno	1	4	Bueno	17	63
Regular	12	44	Regular	1	4
Deficiente	14	52	Deficiente	0	0
Total	27	100	Total	27	100

Fuente: Pre-Test y Post-Test

Gráfico 07: Resultados de indicador 07 Pre-test y Post-test



Fuente: Pre-Test y Post-Test

ANÁLISIS

En el gráfico 07, referido al indicador 07 de la dimensión: **Elaboración**, se observa en el pre-test que el porcentaje más alto es 52% (14 estudiantes) y se encuentra en el nivel “deficiente”, le sigue el 44% (12 estudiantes) en el nivel “regular”. El más bajo corresponde al “óptimo” con 0 estudiantes. Solo un estudiante (04%) se ubica en el nivel “bueno”.

En el post- test el porcentaje máximo es 63% (17 estudiantes) y se encuentra en el nivel “bueno”, le sigue el nivel “óptimo” con 33% (09 estudiantes), seguido en importancia porcentual por el nivel “regular” con 4% (1 estudiante). El más bajo corresponde al nivel “deficiente” con 0 estudiantes.

DISCUSIÓN

Al comparar los resultados del pre-test y post test, presentados en la tabla 07 y en el gráfico 07, se observa que hay un significativo mejoramiento de la capacidad de **Elaboración**, pues el estudiante demuestra autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador gráfico y hace uso de borradores antes de la presentación final de su organizador (indicador 07).

Si comparamos los niveles “bueno” y “óptimo”, encontramos que en el pre-test no hay ningún estudiante en el nivel “óptimo”. Sólo un estudiante (04%) alcanza el nivel “bueno”. En cambio, mediante la aplicación de los talleres de organizadores gráficos, se logra en el post-test un incremento significativo de 63% (17 estudiantes) en el nivel “óptimo” y 33% (09 estudiantes) en el nivel “bueno”.

Se concluye que de la muestra en estudio, conformada por 27 estudiantes, **el 96,29 % (26 estudiantes), ubicados en los niveles “bueno” y “óptimo”**, lograron un mejoramiento significativo de la **Flexibilidad**, pues demuestra autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador gráfico y hace uso de borradores antes de la presentación final de su organizador, lo que confirma la importancia de los talleres de organizadores gráficos en el avance del desarrollo del pensamiento creativo basado en las teorías de Joy Paul Guilford y Ellis Paul Torrance.

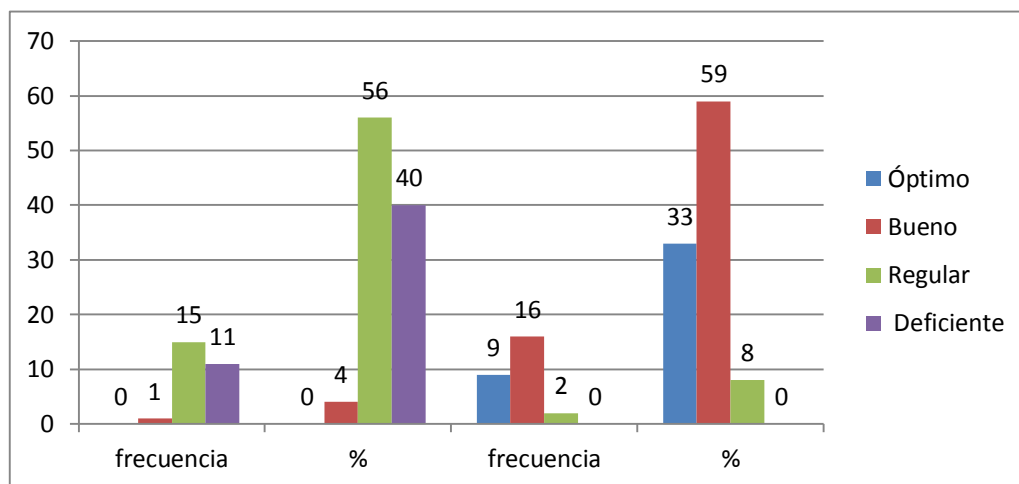
INDICADOR 08: Sistematiza y resume adecuadamente un texto narrativo haciendo uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores, líneas, flechas, círculos, recuadros.

Tabla 08. Resultados del indicador 08: pre-test y post-test

PRE-TEST			POST-TEST		
Escala V.	frecuencia	%	Escala V.	frecuencia	%
Óptimo	0	0	Óptimo	9	33
Bueno	1	4	Bueno	16	59
Regular	15	56	Regular	2	8
Deficiente	11	40	Deficiente	0	0
Total	27	100	Total	27	100

Fuente: Pre-Test y Post-Test

Gráfico 08: Resultados del indicador 08: Pre-test y Post-test



Fuente:: Pre-Test y Post-Test

ANÁLISIS

En el gráfico 08, referidos al indicador 08 de la dimensión: **Elaboración**, se observa en el pre-test que el porcentaje más alto es 56% (15 estudiantes) y se encuentra en el nivel “regular”, seguido del 40% (11 estudiantes) en el nivel “deficiente”. El más bajo corresponde al “óptimo” con 0% (0 estudiantes). Solo un estudiante (04%) se ubica en el nivel “bueno”.

En el post- test el porcentaje máximo es 59% (16 estudiantes) y se encuentra en el nivel “bueno”. Le sigue el nivel “óptimo” con 33% (09 estudiantes), seguido en importancia porcentual por el nivel “regular” con 8% (2 estudiantes). El más bajo corresponde al nivel “deficiente” con 0 estudiantes.

DISCUSIÓN

Al comparar los resultados del pre-test y post test, presentados en la tabla 08 y en el gráfico 08, se observa que hay un significativo mejoramiento de la capacidad de **Elaboración**, pues el estudiante sistematiza y resume

adecuadamente un texto narrativo haciendo uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores, líneas, flechas, círculos, recuadros (indicador 08).

Si comparamos los niveles “bueno” y “óptimo”, encontramos que en el pre-test no hay ningún estudiante en el nivel “óptimo”. Sólo un estudiante (04%) alcanza el nivel “bueno”. En cambio, mediante la aplicación de los talleres de organizadores gráficos, se logra en el post-test un incremento significativo de 59% (16 estudiantes) en el nivel “bueno” y 33% (09 estudiantes) en el nivel “óptimo”.

Se concluye que de la muestra en estudio, conformada por 27 estudiantes, **el 92,59 % (25 estudiantes), ubicados en los niveles “bueno” y óptimo”,** lograron un mejoramiento significativo de la capacidad de **Elaboración**, pues sistematiza y resume adecuadamente un texto narrativo haciendo uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores, líneas, flechas, círculos, recuadros.

Al comparar los resultados del pre-test y post-test aplicados a 27 estudiantes, la dimensión capacidad de **Elaboración** del pensamiento creativo, alcanza un mejoramiento altamente significativo en los niveles “bueno” y “óptimo” de sus dos indicadores: **indicador 07: 96,29 % (26 estudiantes) y en el indicador 08: 92,59 % (25 estudiantes)**, lo que confirma la importancia de los talleres de organizadores gráficos en el avance del desarrollo del pensamiento creativo basado en las teorías de Joy Paul Guilford y Ellis Paul Torrance.

4.5. COMPARACIÓN DE PORCENTAJES DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

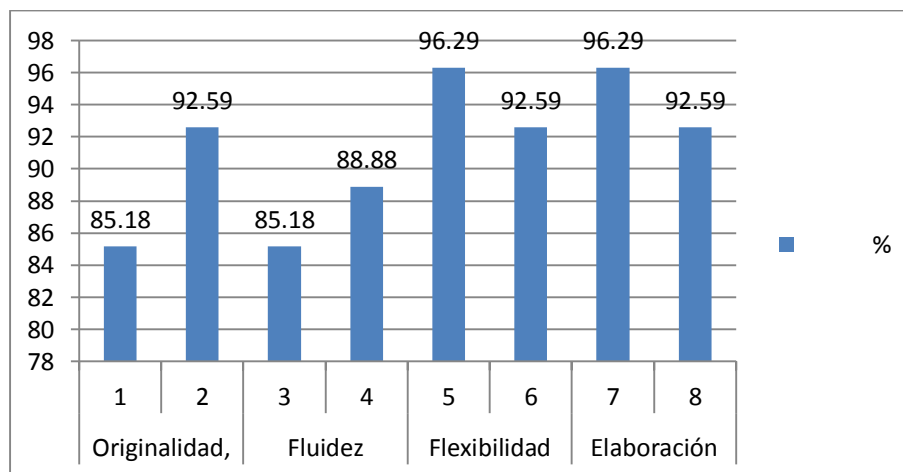
A continuación presentamos la tabla comparativa de porcentajes alcanzados en el post-test por la muestra en estudio en los niveles “bueno” y “óptimo” de las 04 dimensiones del pensamiento creativo: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

Tabla 09: Porcentajes de mejoramiento del pensamiento creativo

DIMENSIONES	indicadores	%
Originalidad,	01	85,18
	02	92,59
Fluidez	03	85,18
	04	88,88
Flexibilidad	05	96,29
	06	92,59
Elaboración	07	96,29
	08	92,59

Fuente: Pre-Test y Post-Test

Gráfico 09: Porcentajes de mejoramiento del pensamiento creativo



Fuente: Pre-Test y Post-Test

ANÁLISIS

En la tabla N° 09 y en el gráfico N° 09 el porcentaje más alto se encuentra en el indicador 05 (96,29%) de la dimensión Flexibilidad y en el indicador 07 (96,29%) de la dimensión Elaboración.

Los porcentajes más bajos se ubican en el indicador 01 (85,18%) de la dimensión Originalidad y en el indicador 03 (85,18) de la dimensión Fluidez.

DISCUSIÓN

La comparación de porcentajes de las cuatro dimensiones del pensamiento creativo nos permite inferir que la muestra en estudio evidencia un mejoramiento altamente significativo en originalidad, fluidez, flexibilidad y capacidad de elaboración. Sin embargo, los estudiantes desarrollaron con mayor significatividad sus capacidades de flexibilidad (indicador 05: 96,29%) y de elaboración (indicador 07: 96,29%). En el indicador 05, el mejoramiento de la flexibilidad se evidencia cuando el estudiante produce varios finales de un cuento, jerarquizándolos en un organizador visual. En el indicador 07, el mejoramiento de la capacidad de elaboración se evidencia cuando el estudiante demuestra autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador gráfico y hace uso de borradores antes de la presentación final de su organizador.

Cabe señalar que el incremento logrado es altamente significativo en los 08 indicadores oscila entre el 85,18% y el 96,29%). Lo cual revela la eficacia de los talleres de organizadores gráficos en el desarrollo del pensamiento creativo basado en las teorías de Joy Paul Guilford y Ellis Paul Torrance. Estos

resultados se condicen con la investigación de Puma Lucero, Janeth Hildaaura (2012). Asimismo con la investigación de Taboada Contreras, Zenobia (2011), quien utilizó los mapas mentales como una estrategia para mejorar el rendimiento académico.

CONCLUSIÓN

Los resultados totales del post test, logrados en los niveles “bueno” y “óptimo” en los 08 indicadores de las 04 dimensiones del pensamiento creativo son altamente significativos: originalidad (85,18% Y 92,59 %), fluidez (85,18% y 88,88%), flexibilidad (96,29% y 92,59%) y capacidad de elaboración (96,29% y 92,59%). Lo cual demuestra la eficacia de la aplicación de los talleres de los talleres de organizadores gráficos en el desarrollo del pensamiento creativo.

CONCLUSIONES

1. Los resultados de la investigación demuestran la influencia altamente significativa de los organizadores gráficos como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del sexto grado de la I.E. 16173 del Distrito de Santa Rosa de la Provincia de Jaén en el año 2014. Esto se evidencia en los resultados alcanzados por la muestra en estudio (27 estudiantes), en los niveles “bueno” y “óptimo” en los 08 indicadores de las 04 dimensiones estudiadas: originalidad (85,18% Y 92,59 %), fluidez (85,18% y 88,88%), flexibilidad (96,29% y 92,59%) y capacidad de elaboración (96,29% y 92,59%).
2. La comparación de resultados del pre-test y post-test demuestra que la dimensión **Originalidad**, alcanza un mejoramiento altamente significativo en los niveles “bueno” y “óptimo” de sus dos indicadores: indicador 01: 85,18 % (23 estudiantes) y en el indicador 02: 92,59 % (25 estudiantes).
3. La comparación de resultados del pre-test y post-test, demuestra que la dimensión **Fluidez**, alcanza un mejoramiento altamente significativo en los niveles “bueno” y “óptimo” de sus dos indicadores: indicador 03: 85,18 % (23 estudiantes) y en el indicador 04: 88,8 % (24 estudiantes).
4. La comparación de resultados del pre-test y post-test, demuestra que la dimensión **Flexibilidad**, alcanza un mejoramiento altamente significativo en los niveles “bueno” y “óptimo” de sus dos indicadores: indicador 05: 96,29 % (26 estudiantes) y en el indicador 06: 92,59 % (25 estudiantes).

5. Al comparar los resultados del pre-test y post-test aplicados a 27 estudiantes, la dimensión **Capacidad de Elaboración**, alcanza un mejoramiento altamente significativo en los niveles “bueno” y “óptimo” de sus dos indicadores: indicador 07: 96,29 % (26 estudiantes) y en el indicador 08: 92,59 % (25 estudiantes). Los resultados parciales y totales de la investigación demuestran que los objetivos han sido logrados y que la hipótesis ha sido confirmada.

SUGERENCIAS

1. A los representantes de la Dirección Regional de Educación de Cajamarca, UGEL Jaén, implementar políticas de actualización pedagógica dirigidas a docentes y estudiantes de las Redes Educativas de la zona urbana y rural en lo referente a aplicación de los organizadores gráficos como estrategia didáctica para el mejoramiento de la creatividad.
2. A los docentes integrantes de la Red Educativa Chinchimara del Distrito de Santa Rosa incluir como política de gestión pedagógica en el Proyecto educativo de Red, el uso de los organizadores gráficos para el mejoramiento de la creatividad de los estudiantes.
3. A los profesores de la I.E. N° 16173 del Distrito de Santa Rosa de la Provincia de Jaén, aplicar talleres de uso de organizadores gráficos para el desarrollo del pensamiento creativo y el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.
4. A los estudiantes de las I.E. N° 16173 del Distrito de Santa Rosa de la Provincia de Jaén, ejercitarse en el uso de organizadores gráficos como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo y el mejoramiento del rendimiento académico.

LISTA DE REFERENCIAS

- Barahona, L.S. (2010). *Organizadores gráficos*. Recuperado el 10-08-14, de www.buenastareas.com/ensayos/Organizadores-Graficos/1167688.html
- Belmonte, Manuel (1997) *Mapas conceptuales y uves heurísticas de Gowin*. Bilbao: Mensajero.
- Boggino, Norberto. (2005) *Cómo elaborar mapas conceptuales. Aprendizaje significativo y globalizado*. Santa Fe de Bogotá: Homo Sapiens.
- Bravo Sabando, Rocío (2007). *Los organizadores gráficos, su uso e influencia en el desarrollo del pensamiento sistémico de los estudiantes del décimo año de educación básica del colegio Eloy Alfaro de bahía de Caraquez del Cantón Sucre, en el período lectivo 2007*. Tesis de Maestría en Educación y Desarrollo social. Universidad Tecnológica Equinoccial. Portoviejo, Ecuador.
- Buzan, T.y Buzan, B. (1996) *El libro de los mapas mentales. Cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente*. Barcelona: Urano.
- Castro, M. D. (2011). *Modelo de propuesta pedagógica basada en el pensamiento creativo para fortalecer la identidad regional lambayecana*. Escuela de Postgrado, Universidad Pedro Ruiz Gallo.
- Castañeda Quiroz, Selfa (2009). *Diseño de un Modelo de Estrategias Cognitivas que permiten el desarrollo del pensamiento creativo para la producción de cuentos de lasalumnas del Tercer Año de Educación Secundariade la I.E. "Federico Villarreal" de la ciudad de Chiclayo. Año 2009*. Tesis de Maestría en Ciencias de la Educación. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Cerda, H. (2000). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Santa Fe de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Clavijo, María Isabel (2011). *El pensamiento creativo y la recuperación de la lecto - escritura en el tercer año de Educación Básica*. Tesis de Maestría en Educación y Desarrollo del Pensamiento. Universidad de Cuenca-Ecuador.
- Chisaguano Taipe, C. P. (2011). *Utilización de organizadores gráficos para desarrollar el aprendizaje significativo*. Quito: Quito / PUCE / 2011.
- Cortés Pascual, A (2002). *Hacia un modelo global de desarrollo moral desde Kohlberg y Bronfenbrenner*. Bilbao: Servicios de publicaciones de la UPV.
- Dale, Schunk. (1991) *Teorías del aprendizaje*. Madrid: Prentice Hispanoamericana. S.A.
- Ferreiro Gravié, R. (1996). *Paradigmas Psicopedagógicos*. ITSON, Sonora.

- FUGUET, A. 1998. *“La creatividad dentro de los conceptos de currículum comprehensivo y la cuarta generación de evaluación”*, Colecciones N° 5.
- Gallifa y Rocha, Josep (2008). *Utilización de los mapas conceptuales como herramienta evaluadora del aprendizaje significativo del alumno universitario en ciencias con independencia de su conocimiento de la metodología*. Tesis Doctoral en Investigación Psicopedagógica. Universitat Ramón Llull, España.
- Guerra Reyes, F. E. (2009-03-11). *Los organizadores gráficos*. Quito: Sociedad de Comercio Dinalibros S.C.C.
- Guilford, J. P. (1976): *Factores que favorecen y factores que obstaculizan la creatividad*. Salamanca: Anaya.
- Guilford J.P. (1977). *La creatividad: presente, pasado y futuro*. Buenos Aires: Paidós.
- Hernández, S. (1949). *Metodología general de la Enseñanza*. México: UTEHA.
- Ibáñez, s. (2007). *La Pedagogía como ciencia. Módulo de pedagogía*, 12.
- ISIPEDIA (2013). *Pensamiento Creativo*. Recuperado el 31/05/14, de <http://www.psicocode.com/resumenes/13educacion.pdf>
- Jaimes Campos, Miguel Angel (2011). *Estilos de pensamiento e inteligencia emocional*. Tesis de Maestría en Psicología Educativa. Facultad de Psicología, Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima.
- J., G. W. (2009). *Pensamiento creativo e innovación*. Revista Digital Universitaria, 6.
- Jones, J. (1972). *Creative learning in perspective*. New York: John Willey & Sons.
- Klausmeier, J. William Goodwin (1977). *Psicología educativa: habilidades humanas y aprendizaje*. México: Harla.
- Lanchang, C. L. (2013). *Estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo*. Recuperado el 29/07/14, de <http://prezi.com/3pnqzlb1o6ug/estrategias-para-el-desarrollo-del-pensamiento-creativo/>
- Landau, E. (1992). *La creatividad según las diferentes escuelas psicológicas*. La Habana.
- Larriba, F. (2001). *La investigación de los modelos didácticos y de las estrategias de enseñanza*. En *Revista Interuniversitaria de didáctica*, N° 19, 2001, 73-88. Recuperado el 11/10/14 de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=272191>
- La Torre, A. (2003). *La investigación en el aula*. Barcelona: Graó.

- LescanoTisnado, Cleopatra (2004) *Aplicación de Técnicas Activas para Lograr Aprendizajes Significativos y Mejorar el Rendimiento Académico en el Área de Comunicación en Educación Secundaria del año 2004*. Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Cajamarca.
- Morin, Edgar (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. UNESCO.
- Novack, Joseph D. y Gowin D. Bob (1988). *Aprendiendo a aprender*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca S.A.
- Ontoria Peña, A. (1999). *Aprender con mapas mentales, una estrategia para pensar y estudiar*. Madrid: Narcea. S.A.
- Pech Puch, Joan (2009). *Uso de mapas de pensamiento para el aprendizaje de las matemáticas*. Tesis de Maestría en investigación educativa. Universidad Autónoma de Yucatán. México.
- Puma Lucero, Janeth Hildauro (2012). El pensamiento creativo en estudiantes de octavo año de educación básica de los colegios de la ciudad de Cuenca. Tesis de Maestría en Educación y desarrollo del pensamiento creativo. Universidad de Cuenca- Ecuador.
- Puma Lucero, J. H. (2012). Desarrollo del pensamiento - creatividad. Recuperado el 10/09/ 14, de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2813>
- Prieto M, & Castrejón J. (2000). *Los Superdotados*. Madrid: Aljibe.
- Reyes Aponte, Luis (2013). *El debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Tesis de Maestría en Educación. UNMSM, Lima.
- Sánchez, P. coord. (2005). *Enseñar y aprender*. Madrid: Ediciones Témpora
- Santibáñez Limas, V. (2011). *La didáctica, el constructivismo y su aplicación en el aula*. Recuperado el 14/10/14, de www.fcctp.usmp.edu.pe/cultura/imagenes/pdf/18_07.pdf
- Schmeck R. R (1988) *Una introducción a las estrategias y estilos de aprendizaje*. New York: McMillan
- Sternberg, R. & Lubart, T. (1997). *La Creatividad en una cultura conformista: un desafío a las masas*. Barcelona: Paidós.
- Solé & Coll (1995). *Los profesores y la concepción constructivista*. En: *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó.

- Taboada Contreras, Zenobia (2011). *El Mapa mental y su influencia en el rendimiento académico de las alumnas del quinto grado del nivel secundaria del colegio emblemático "Santa Ana" chincha- -2011*. Tesis de maestría en administración educativa. Universidad César Vallejo.
- Torrance, E. Paul; Schwarz, Rodolfo E. (traductor). (1977). *Desarrollo de la creatividad del alumno*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Torre, S. D. (2002). *Estrategias didácticas innovadoras*. Barcelona. Octaedro.
- Ugás, P. N. (2010). Modelo "IOE" de programación creativa. Recuperado el 30/05/14 de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a2n20/2-20-10.pdf>
- WILSON, L. 1997. <http://www.uwsp.edu/acad/educ/lwinson/curric/holoBJ.HTM>.

APÉNDICES / ANEXOS

APÉNDICE 01

INSTRUMENTO PARA EVALUAR EL PENSAMIENTO CREATIVO

1.- FICHA TECNICA

- **AUTOR:** Liliana Clotilde Bravo Sandoval
- **ADMINISTRACION:** Individual
- **APLICACION:** A los estudiantes del sexto grado de la I.E. 16173
- **DURACION:** Una sesión de aprendizaje, con un intermedio de 15'
- **MATERIAL:** Cuadernillo de preguntas y casos.

INSTRUMENTO PARA EVALUAR EL PENSAMIENTO CREATIVO

2.- CRITERIOS

El instrumento de Pensamiento creativo, evalúa los siguientes criterios:

- **FLEXIBILIDAD DE PENSAMIENTO**

Facilidad para cambiar la manera de entender o de interpretar una tarea o para cambiar de estrategia en el momento de realizar. Es la habilidad para considerar una amplia variedad de soluciones diferentes a un problema.

- **ORIGINALIDAD**

De acuerdo a lo señalado por Goethe: "Todo lo que tú puedes hacer, o puedas soñar, empiézalo. La osadía tiene genio, poder y magia ", podemos concebir que la idea clave de la vía ecológica viene marcada por la riqueza que aporta la naturaleza, el atractivo que proyecta la cultura y el encuentro feliz de las otras dos vías, coincidiendo con el momento de inspiración, y confluyendo todo ello en un resultado final: originalidad. Barrón, citado por Menchén (1,998), define la originalidad como: "ingeniosidad constructiva; capacidad para dejar de lado los convencionalismos y los procedimientos establecidos, a favor de otros nuevos cuando hiciera falta".

- **IMAGINACIÓN**

El niño a través de la vía intelectual consigue expresar sus vivencias y experiencias en una forma peculiar, valiéndose de los tres pilares que caracterizan el proceso: la capacidad intuitiva, la fuerza imaginativa y la forma de pensar, que en el modelo de Guilford se aglutina en el indicador de imaginación describiéndolo del siguiente modo: " Es la flexibilidad para relacionar las vivencias y experiencias".

- **FLUIDEZ**

Tiene que ver con la vida afectiva del alumno y en muchas ocasiones la percepción de una realidad está condicionada por sensaciones, sentimientos y emociones, hasta tal punto que llegan a confundirse y no se puede precisar de qué elemento se trata. No basta con tener buenas ideas, sino que es necesario saber expresarlas, y esta expresión ha de ser holística, de manera que integre la expresión corporal, oral, escrita, plástica, manual y simbólica. El niño ha de aprender a expresar sus experiencias, puesto que son verdaderas fuentes de ideas para la producción creativa.

- **CAPACIDAD DE ELABORACIÓN**

Es la habilidad que tiene una persona para desarrollar y/o perfeccionar una idea o producción original alcanzando niveles de complejidad y detalle. Por lo tanto, la elaboración es la capacidad de agregar elementos, rasgos, etc. Para ello se pueden utilizar dos o más habilidades para la construcción de un objeto complejo y sofisticado en su elaboración o una idea profunda y/o extensa.

1. Normas de aplicación

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

El espacio físico en el cual se va aplicar el instrumento debe reunir condiciones suficientes de amplitud, temperatura, iluminación y ventilación.

Es conveniente aplicar la prueba cuando los sujetos no estén cansados (preferiblemente en las horas de la mañana). La aplicación se debe hacer en una sola sesión.

El profesional que aplique la prueba tendrá que preparar todo el material antes de comenzar la aplicación.

Para llevar al cabo una o dos actividades; piense que lo importante no es sólo el producto, sino el proceso de elaboración y reflexionar acerca de lo que se hizo. No hay respuestas correctas o incorrectas, sino un análisis de cómo y porqué se llegó a dicho resultado o respuesta.

Se debe mencionar a los examinados el objetivo de la aplicación del instrumento y la inexistencia de preguntas buenas o malas.

Durante el desarrollo de la misma, el examinador debe estar presente para solucionar posibles dudas que pudieran surgir, aunque no es conveniente proporcionar información adicional sobre los ítems con el fin de no variar la homogeneidad de la presentación de los mismos.

Si surgiera alguna duda una vez comenzada la aplicación del instrumento, es conveniente resolverla individualmente con el fin de no distraer al resto de examinados

Es importante evitar la presencia de factores que cohíban las respuestas de los examinados.

2. Calificación e interpretación

El procedimiento de calificación manual es simple y relativamente rápido. En primer lugar, es necesario revisar las hojas del cuadernillo de preguntas y casos para comprobar que el sujeto haya desarrollado todo lo indicado y sólo una vez; en caso de que no hubiera ocurrido así, convendría decirle que corrigiera sus fallos.

A continuación de realizar la puntuación, la cual resulta de la suma que le asignó el sujeto a las preguntas que conforman cada factor, y su valor debe anotarse al final de la hoja de respuesta, en la casilla correspondiente. Ejemplo:

Valores = Niveles de logro: Óptimo (4), Bueno (3), regular (2), deficiente (1)

Luego de haber obtenido todos los resultados totales de cada factor y posteriormente anotados en la casilla correspondiente, se pasa a la hoja 2 para formar el perfil de resultados.

CUADERNILLO DE PREGUNTAS Y CASOS
EVALUACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE LA I.E.
16173 PARA EVALUAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

DIMENSIÓN: ORIGINALIDAD

1. **INSTRUCCIONES:** Lee el siguiente texto. Luego, usa tu imaginación y escribe las ideas más novedosas o absurdas que se te ocurran en uno o varios organizadores gráficos de tu propia creación. Tiempo 10 minutos

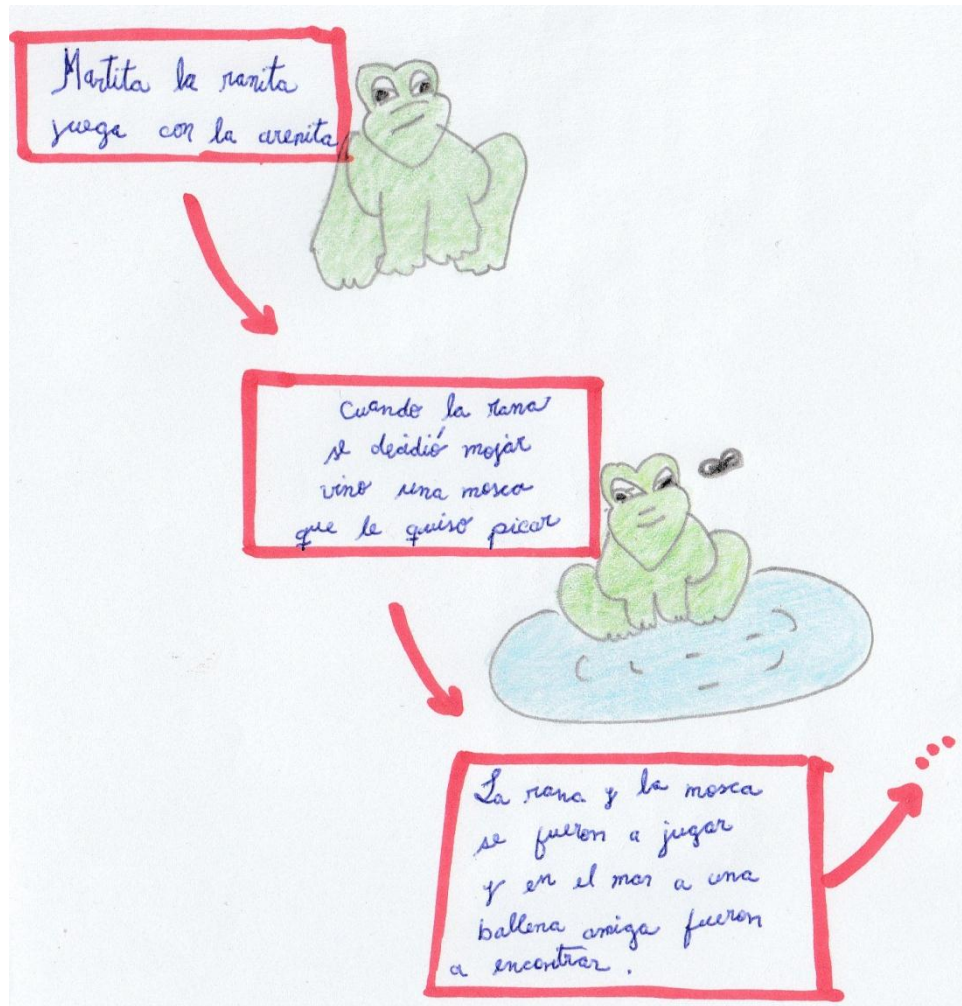
- | | |
|-----------------|--|
| IDEA 01: | Estaba sentada la rana pelirroja
Cantando afónica debajo del agua. |
| IDEA 02: | Cuando la rana se puso a cantar
Vino la mosca con su arpa y se puso a bailar. |
| IDEA 03: | Estaba la mosca verde callando a la rana
Y un mosquito con un pez volaron hacia el sol. |

IDEA 04: Martita la ranita juega con la arenita
--

IDEA 05: Cuando La rana se decidió mojar, vino una mosca que le quiso picar
--

IDEA 06: La rana y la mosca se fueron a jugar y en el mar, a una ballena amiga fueron a encontrar
--

ORGANIZADOR GRÁFICO



2. **INSTRUCCIONES:** A continuación se presentan seis palabras. Con ellas inventa un cuento fantástico breve y novedoso, empleando un organizador gráfico de tu propia creación. Tiempo 10 minutos.

Árbol- río- oso- niño- perro- águila

TÍTULO: EL OSO QUE SOÑÓ SIENDO NIÑO

INICIO

Había una vez un oso que vivía debajo de un gran árbol de algarrobo, que se bañaba todos los días en las aguas de un río.

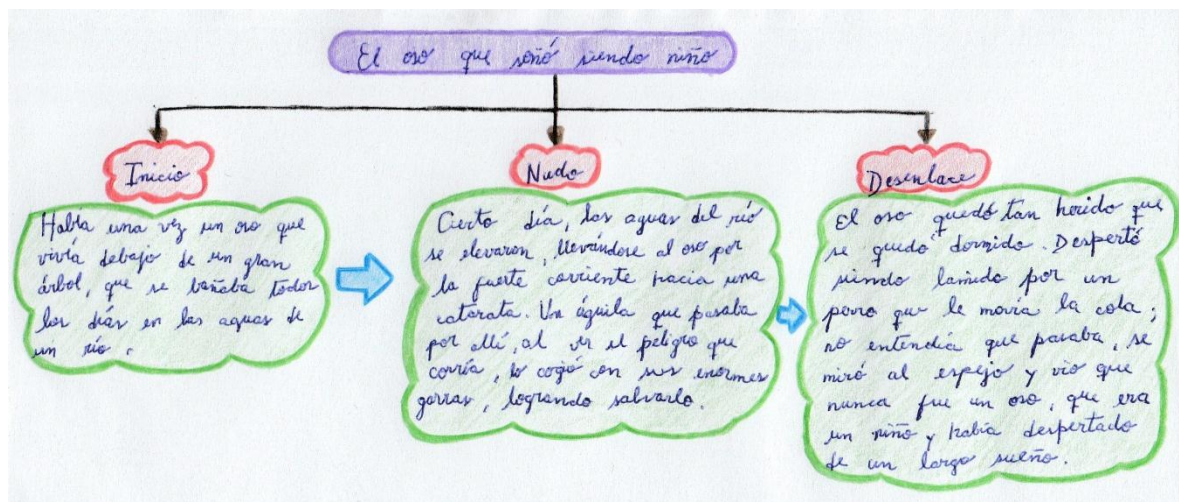
NUDO

Cierta día, las aguas del río se elevaron, llevándose al oso por la fuerte corriente hacia una catarata. Un águila que pasaba por allí, al ver el peligro que corría, lo cogió con sus enormes garras, logrando salvarlo.

DESENLACE

El oso quedó tan herido que se quedó dormido. Despertó siendo lamido por un perro que le movía la cola; no entendía que pasaba, se miró al espejo y vio que nunca fue un oso, que era un niño y había despertado de un largo sueño.

ORGANIZADOR GRÁFICO



DIMENSIÓN: FLUIDEZ

3. **INSTRUCCIONES:** A continuación hay 05 palabras y un ícono. Inventa con rapidez un gran número de ideas absurdas pero que establezcan la relación entre las palabras con el ícono. Preséntalas en un organizador gráfico de tu propia creación. Tiempo 05 minutos.

Corazón- sol- luna- mujer- amor



IDEA 01: Un sol radiante en el atardecer

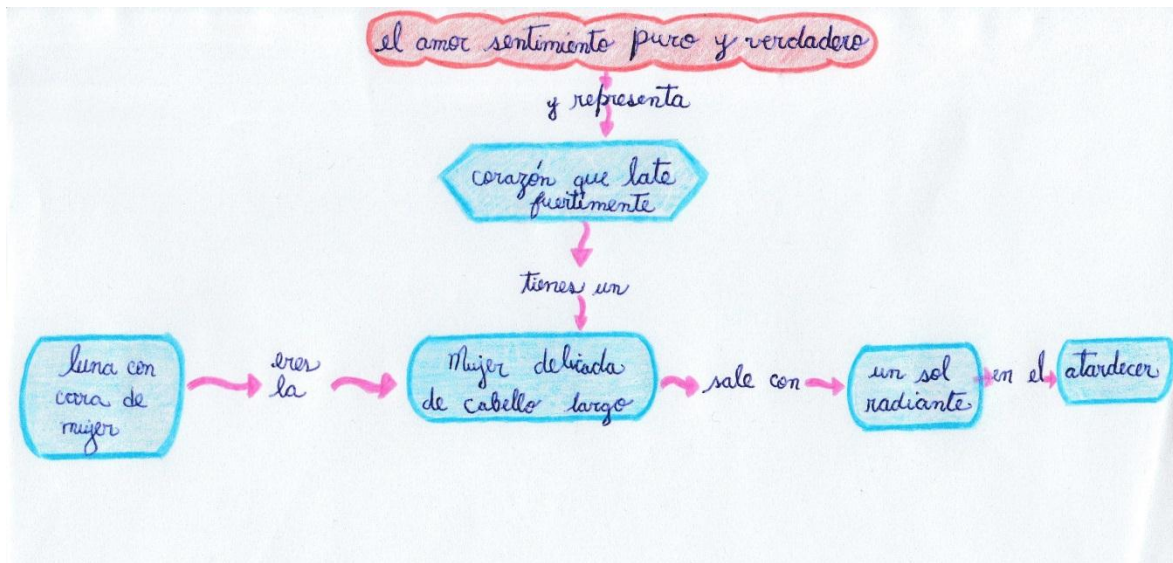
IDEA 02: luna con cara de mujer

IDEA 03: corazón que late fuertemente

IDEA 04: mujer delicada de cabello largo

IDEA 05: amor sentimiento puro y verdadero

ORGANIZADOR GRÁFICO



4. **INSTRUCCIONES:** Lee el siguiente texto. Identifica y subraya con rapidez el mayor número de ideas contenidas en el texto. Luego, jerarquiza las ideas en un organizador gráfico, empleando colores, flechas, círculos, recuadros, dibujos. Tiempo 05 minutos

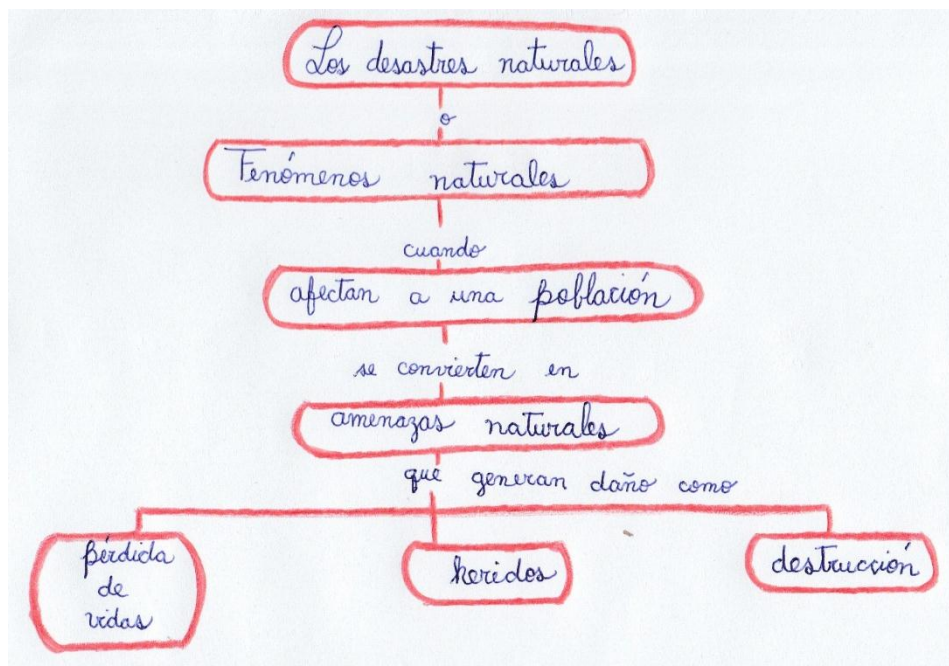
LOS DESASTRES NATURALES

Los fenómenos naturales son procesos propios de la Tierra, la cual se encuentra en permanente transformación. Cuando afectan a una población, se convierten en amenazas naturales. Un claro ejemplo son las familias asentados en los cerros de la ciudad sin que existan estudios que garanticen su seguridad.

Por otro lado, si estas amenazas generan daños graves como pérdida de vidas, heridos y destrucción, y no se tiene la capacidad de afrontarlos, se convierten en desastres. Como el terremoto que afectó a Ica, y que dejó un saldo de más de 500 muertos y 37 000 viviendas destruidas

En este contexto, la vulnerabilidad puede definirse como el grado de debilidad que puede sufrir una persona o grupo de personas por acción de un peligro natural, en función de las precauciones o medidas que tomen frente a estos. Las fuertes lluvias en el distrito de Santa Rosa pueden provocar deslizamientos o huaicos y a la vez, causar desastres, pues existen varias viviendas aledañas a los cerros

ORGANIZADOR GRÁFICO



DIMENSIÓN: FLEXIBILIDAD

5. **INSTRUCCIONES.** Lee el siguiente texto. Luego plantea varias ideas o soluciones y sistematízalas en un organizador gráfico. Tiempo 05 minutos

Yo no estoy de acuerdo con las “peleas de gallo”, pienso que deberían prohibirse, porque atentan contra la vida de los animales y alteran el orden, ya que las personas exceden el consumo de alcohol, cigarro y casi siempre terminan en peleas”; pero, ¿cuál sería la solución para controlar o erradicar la pelea de gallos?

IDEA 01: Que se realicen fuera de la ciudad para que no alteren el orden

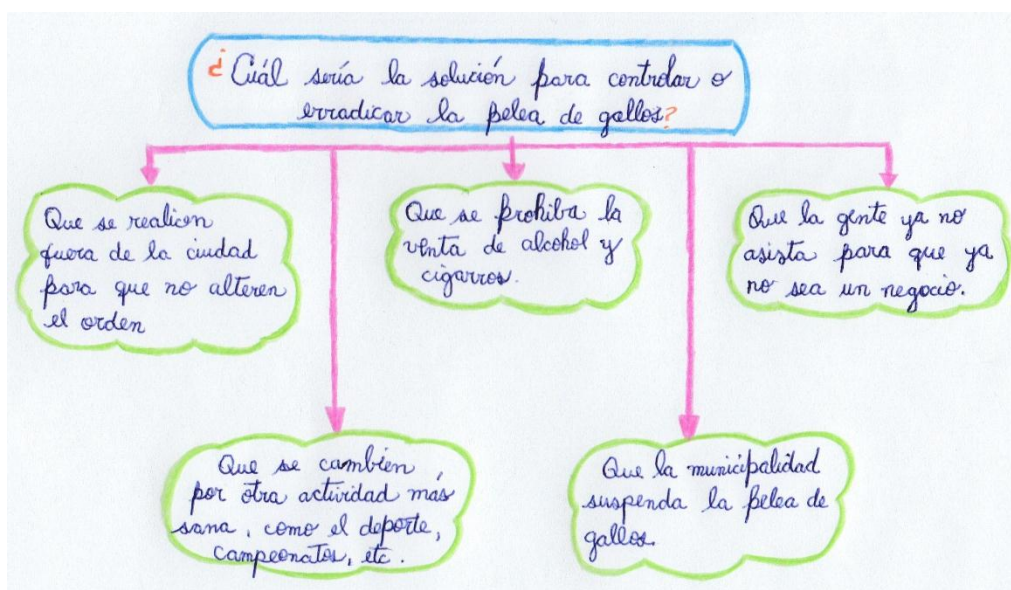
IDEA 02: Que se cambien por otra actividad más sana, como el deporte, campeonatos.

IDEA 03: Que se prohíba la venta de alcohol y cigarros.

IDEA 04: Que la municipalidad suspenda la pelea de gallos.

IDEA 05: Que la gente ya no asista para que ya no sea un negocio.

ORGANIZADOR GRÁFICO



6. **INSTRUCCIONES:** Lee el siguiente cuento. Utiliza tu imaginación y escribe varios finales alternativos del cuento y preséntalos en un organizador visual, teniendo en cuenta el orden de importancia según tu propio criterio. Tiempo 10 minutos.

EL ZORRO Y EL CONEJO

Días van, días vienen... en una hermosa noche de luna, el zorro encontró al conejo a la orilla de un pozo. El conejo estaba tomando agua. "¡Ah!" -le dijo el zorro-, ahora caíste. Ya no volverás a engañarme. Te voy a comer"... el conejo le respondió: "Está bien, pero primero ayúdame a sacar ese queso que hay en el fondo del pozo. Hace rato que estoy bebiendo y no consigo terminar el agua". El zorro miró, y sin notar que era el reflejo de la luna, dijo: "¡Qué buen queso!". Y se puso a beber. El conejo fingía beber en tanto que el zorro tomaba el agua con todo empeño. Tomó hasta que se le hinchó la panza, que rozaba el suelo. El conejo le preguntó: "¿Puedes moverte?". El zorro hizo la prueba y, sintiendo que le era imposible, respondió: "No". Entonces el conejo fugó. Al amanecer se fue la luna y el zorro se dio cuenta de que el queso no existía, lo que aumentó su cólera contra el conejo.

(Tomado de "El mundo es ancho y ajeno", Ciro Alegría)

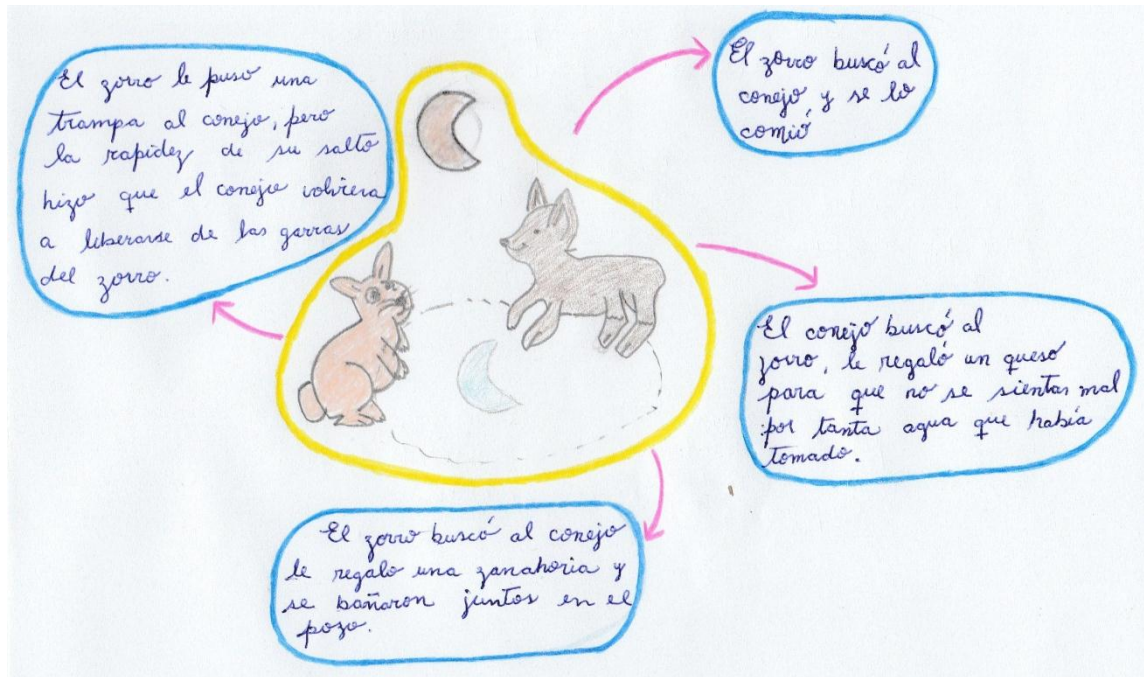
Final 01 El zorro lo buscó, cazó al conejo y se lo comió

Final 02 El conejo buscó al zorro, le regaló un queso para que no se sienta mal, por la tanta agua que había tomado.

Final 03 El zorro buscó al conejo, le regaló una zanahoria y se bañaron juntos en el pozo.

Final 04 El zorro le puso una trampa al conejo, pero la rapidez de su salto hizo que el conejo volviera a liberarse de las garras del zorro.

ORGANIZADOR GRÁFICO



DIMENSIÓN: CAPACIDAD DE ELABORACIÓN

7. **INSTRUCCIONES:** Lee el siguiente cuento. Luego, sistematiza y resume adecuadamente los hechos de la narración, haciendo uso de un organizador de secuencias. Puedes embellecer tu resumen empleando dibujos de tu inventiva. Usa colores, líneas, flechas, círculos, recuadros, etc. Tiempo 05 minutos.

El asno y el hielo

Era invierno, hacía mucho frío y todos los caminos se hallaban helados. El asnito que estaba cansado, no se encontraba con ánimos para caminar hasta el establo. Era muy haragán y testarudo.

-¡Ea, aquí me quedo! -se dijo, dejándose caer al suelo. Un aterrado y hambriento gorriónillo fue a posarse cerca de su oreja y le dijo:

-Asno, buen amigo, ten cuidado; no estás en el camino, sino en un lago helado.

-Déjame, tengo sueño! y, con un largo bostezo, se quedó dormido.

Poco a poco, el calor de su cuerpo comenzó a fundir el hielo hasta que, de pronto, se rompió con un gran chasquido.

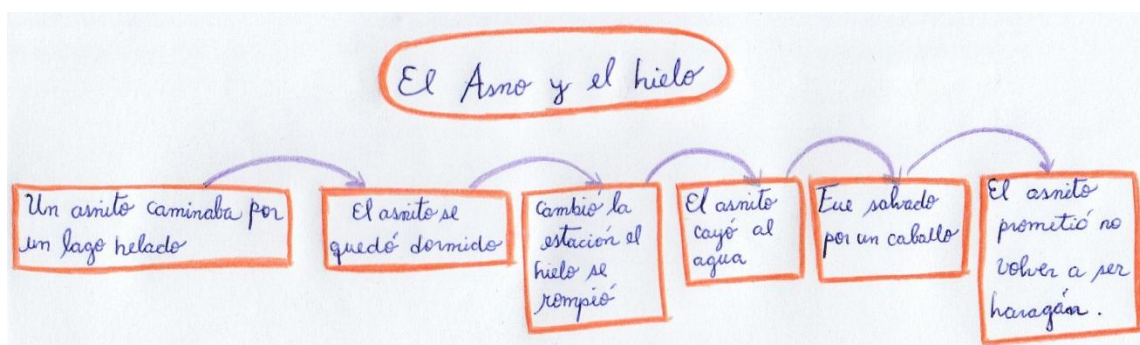
El asno despertó al caer al agua y empezó a pedir socorro, pero nadie pudo ayudarle, aunque el gorrión bien lo hubiera querido. El gorrión desesperado pidió ayuda a los cuatro vientos. Hasta que apareció un caballo y salvó al descuidado asnito. Arrepentido y agradecido, el asnito juró nunca más ser holgazán.

(Anónimo)

RESUMEN

Un asnito haragán estaba caminando por un lago helado en invierno, y se queda dormido, sin darse cuenta que estaba pronto el cambio de estación, cuando el hielo se rompió, el asnito cayó al agua, y cuando estaba ahogándose fue salvado por un caballo. El asnito prometió no volver a ser haragán.

ORGANIZADOR GRÁFICO



8. **INSTRUCCIONES:** Elabora 05 oraciones breves que describan los efectos de la contaminación en tu comunidad. Luego, elabora un organizador visual de tu propia creación. Usa tu imaginación y fantasía. Embellece tu organizador gráfico con dibujos, colores, líneas, flechas, círculos, etc. que demuestren tu propia visión de la contaminación ambiental. Elabora cuando menos un borrador antes de la presentación final de tu trabajo. Tiempo 10 minutos.

ORACIONES MOTIVADORAS

El humo de los carros contamina el ambiente

1.....

La basura arrojada a las quebradas contamina el agua

2.....

Usar aerosoles destruye la capa de ozono

3.....

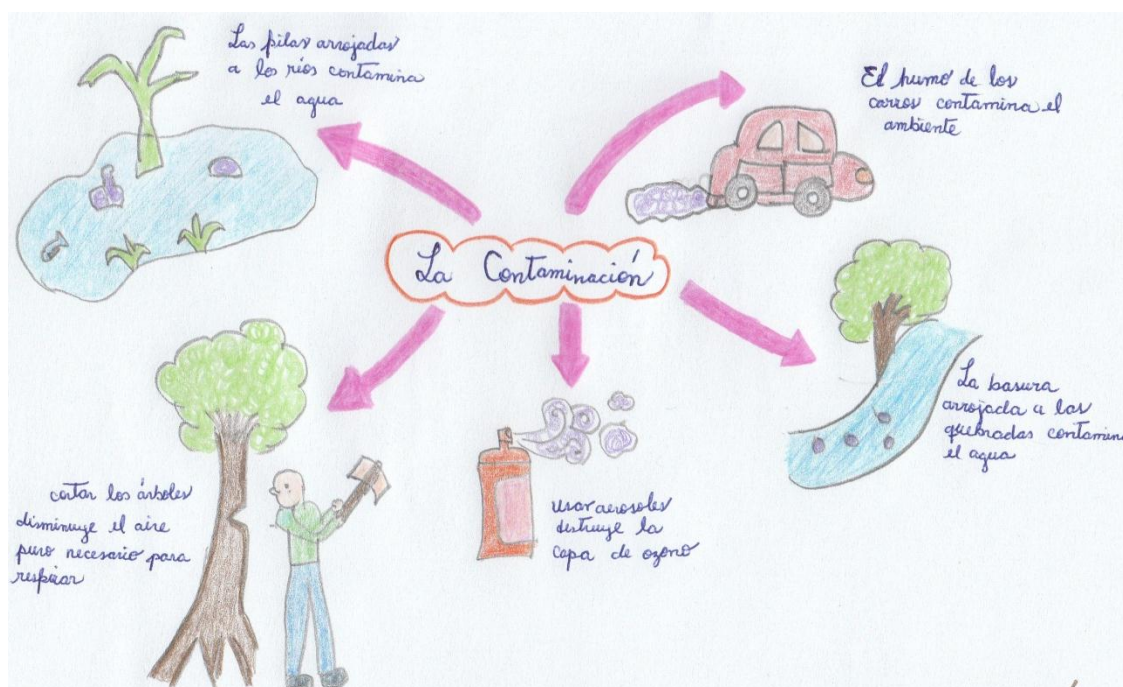
Cortar los árboles disminuye el aire puro necesario para respirar

4.....

Las pilas arrojadas a los ríos contamina el agua

5.....

ORGANIZADOR GRÁFICO



APÉNDICE 02

FICHA DE OBSERVACIÓN

FINALIDAD: Esta ficha de observación tiene por finalidad recoger información relevante sobre el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.

Valores = Niveles de logro: Óptimo (4), Bueno (3), regular (2), Bajo (1)

ÓPTIMO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
4	3	2	1

DATOS GENERALES

2.1. NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

2.2. SEXO:

2.3. FECHA

1.4. EDAD:

N°	DIMENSIONES	ESCALA VALORATIVA			
		Óptimo	Bueno	Regular	Deficiente
ORIGINALIDAD					
1.	Produce ideas novedosas a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva.				
2.	Produce un cuento fantástico breve y novedoso, empleando un organizador gráfico de su inventiva				
FLUIDEZ					
3.	Genera con rapidez mental un gran número de ideas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico.				
4.	Identifica con rapidez el mayor número de ideas contenidas en un texto informativo y las jerarquiza en un organizador gráfico, empleando colores, flechas, círculos, recuadros, dibujos.				
FLEXIBILIDAD					
5.	Produce y sistematiza en un organizador gráfico una gran variedad de ideas o soluciones posibles para resolver un problema planteado.				
6.	Produce varios finales de un cuento y los jerarquiza en un organizador visual.				
CAPACIDAD DE ELABORACIÓN					
7.	Sistematiza y resume adecuadamente un texto narrativo haciendo uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores, líneas, flechas, círculos, recuadros.				
8.	Demuestra autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador, hace uso de borradores antes de la presentación final de su organizador.				

RÚBRICA PARA MEDIR EL PENSAMIENTO CREATIVO

CRITERIOS/ NIVELES	4(ÓPTIMO)	3(BUENO)	2 (REGULAR)	1 (DEFICIENTE)
	El trabajo es extraordinariamente creativo	El trabajo es de buena creatividad	El trabajo es de regular creatividad	El trabajo es de baja creatividad
ORIGINALIDAD	1. Produce gran cantidad de ideas novedosas e inusuales a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva. 2. Produce un cuento fantástico breve altamente novedoso, empleando un organizador gráfico de su inventiva..	Produce algunas ideas que son novedosas e inusuales, a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva. Produce un cuento fantástico breve con algunas ideas novedosas empleando un organizador gráfico de su inventiva.	Produce al menos al menos dos ideas novedosas e inusuales, a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva. Produce un cuento fantástico breve al menos con dos ideas novedosas, empleando un organizador gráfico del catálogo.	Produce al menos una idea novedosa e inusual, a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva. Produce un cuento fantástico breve con una idea novedosa, pero requiere ayuda para elaborar su organizador gráfico.
FLUIDEZ	3. Genera con gran rapidez mental un gran número de ideas llamativas, a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico de su inventiva. 4. Identifica con gran rapidez mental el mayor número de ideas contenidas en un texto informativo y las jerarquiza en un organizador gráfico, empleando colores, flechas, círculos, recuadros, dibujos.	Genera algunas ideas llamativas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico de su inventiva. Identifica con rapidez mental algunas ideas contenidas en un texto informativo y las jerarquiza en un organizador gráfico, empleando colores, flechas, círculos, recuadros, dibujos.	Genera al menos al menos dos ideas llamativas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico de su inventiva. Identifica al menos dos ideas contenidas en un texto informativo y las jerarquiza en un organizador gráfico, empleando colores, flechas, círculos, recuadros, dibujos.	Genera al menos una idea novedosa a partir de palabras textos o íconos motivadores pero presenta escasa relación en el organizador gráfico. Identifica con dificultad una idea contenida en un texto informativo y requiere ayuda para elaborar su organizador gráfico.
FLEXIBILIDAD	5. Produce y sistematiza en un organizador gráfico una gran variedad de ideas o soluciones coherentes y pertinentes para resolver un problema planteado. 6. Produce al menos cuatro finales pertinentes de un cuento y todos son muy novedosos y los jerarquiza en un organizador visual.	Produce y sistematiza en un organizador gráfico algunas ideas o soluciones coherentes y pertinentes para resolver un problema planteado. Produce tres finales con pertinencia y novedad y los jerarquiza en un organizador visual.	Produce y sistematiza al menos dos ideas o soluciones coherentes y pertinentes para resolver un problema planteado. Produce al menos dos finales con pertinencia y novedad y los jerarquiza en un organizador visual.	Produce sólo una idea o solución general para resolver un problema planteado. Produce sólo un final alternativo pero con escasa pertinencia y novedad. Requiere ayuda para elaborar su organizador visual.
ELABORACIÓN	7. Sistematiza y resume un texto narrativo con gran facilidad, coherencia y alta capacidad de síntesis e inventiva, hace uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores, líneas, flechas, círculos, recuadros, dibujos. 8. Demuestra muy buena autonomía, elevada sensibilidad estética, gran capacidad de imaginación, sostenida visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador gráfico, necesita un solo borrador o una sola corrección antes de la presentación final de su organizador.	Sistematiza y resume con facilidad un texto narrativo haciendo uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores, líneas flechas, círculos, recuadros, dibujos. Demuestra buena autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador gráfico, hace uso de pocas correcciones antes de la presentación final de su organizador.	Sistematiza y resume un texto narrativo con regular inventiva, haciendo uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores líneas, flechas, círculos, recuadros. Demuestra aceptable autonomía, sensibilidad estética en proceso, regular imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador gráfico. Realiza varias correcciones antes de la presentación final de su trabajo.	Necesita apoyo para sistematizar y resumir un texto narrativo. Presenta dificultades para elaborar el organizador de secuencias. Es pobre su inventiva. Necesita ayuda, pues demuestra dificultad, escasa sensibilidad estética, pobreza imaginativa, muy poca visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador gráfico.

ANEXO 01

Anexo :

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS (JUICIO DE EXPERTOS)

Yo..... Ricardo Cabanillas Aguilar.....
 identificado con DNI N° 26607940..... con Grado Académico
 de... Doctor en Ciencias de la Educación.....
 Universidad... Nacional de Cajamarca.....
 Hago constar que he leído y revisado la Ficha de Observación (08 indicadores, distribuidos en 04 dimensiones), la Rúbrica para medir el pensamiento creativo (08 indicadores, distribuidos en 04 dimensiones) y el Cuadernillo de Preguntas y Casos (08 preguntas distribuidas en 04 dimensiones).

Luego de la evaluación de cada indicador y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE OBSERVACIÓN		
N° indicadores revisados	N° de indicadores válidos	% de indicadores válidos
08	08	100%

RÚBRICA PARA MEDIR EL PENSAMIENTO CREATIVO		
N° indicadores revisados	N° de indicadores válidos	% de indicadores válidos
08	08	100%

CUADERNILLO DE PREGUNTAS Y CASOS		
N° indicadores revisados	N° de indicadores válidos	% de indicadores válidos
08	08	100%

Por lo tanto, doy fe que los instrumentos evaluados son altamente confiables.

Lugar y Fecha..... Cajamarca, 28 de agosto de 2014.....
 Apellidos y Nombres del evaluador..... Cabanillas Aguilar, Ricardo.....

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Ricardo Cabanillas Aguilar
 DOCTOR EN EDUCACIÓN
 FIRMA DEL EVALUADOR

Anexo :

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
(JUICIO DE EXPERTOS)**

Yo, Waldin Díaz Cabrera,
identificado con DNI N° 27732528, con Grado Académico
de Maestro en Ciencias de la Educación, Mención Pedagogía Educativa,
Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Hago constar que he leído y revisado la Ficha de Observación (08 indicadores, distribuidos en 04 dimensiones), la Rúbrica para medir el pensamiento creativo (08 indicadores, distribuidos en 04 dimensiones) y el Cuadernillo de Preguntas y Casos (08 preguntas distribuidas en 04 dimensiones).

Luego de la evaluación de cada indicador y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE OBSERVACIÓN		
N° indicadores revisados	N° de indicadores válidos	% de indicadores válidos
08	08	100%

RÚBRICA PARA MEDIR EL PENSAMIENTO CREATIVO		
N° indicadores revisados	N° de indicadores válidos	% de indicadores válidos
08	08	100%

CUADERNILLO DE PREGUNTAS Y CASOS		
N° indicadores revisados	N° de indicadores válidos	% de indicadores válidos
08	08	100%

Por lo tanto, doy fe que los instrumentos evaluados son altamente confiables.

Lugar y Fecha Cajamarca, 29 de agosto de 2014.
Apellidos y Nombres del evaluador Díaz Cabrera Waldin


FIRMA DEL EVALUADOR

Anexo :

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
(JUICIO DE EXPERTOS)

Yo... Virgilio Gómez Vargas
identificado con DNI N° 26682819 con Grado Académico
de... Maestro en Ciencias
Universidad... Nacional de Cajamarca

Hago constar que he leído y revisado la Ficha de Observación (08 indicadores, distribuidos en 04 dimensiones), la Rúbrica para medir el pensamiento creativo (08 indicadores, distribuidos en 04 dimensiones) y el Cuadernillo de Preguntas y Casos (08 preguntas distribuidas en 04 dimensiones).

Luego de la evaluación de cada indicador y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

FICHA DE OBSERVACIÓN		
N° indicadores revisados	N° de indicadores válidos	% de indicadores válidos
08	08	100%

RÚBRICA PARA MEDIR EL PENSAMIENTO CREATIVO		
N° indicadores revisados	N° de indicadores válidos	% de indicadores válidos
08	08	100%

CUADERNILLO DE PREGUNTAS Y CASOS		
N° indicadores revisados	N° de indicadores válidos	% de indicadores válidos
08	08	100%

Por lo tanto, doy fe que los instrumentos evaluados son altamente confiables.

Lugar y Fecha... Cajamarca, 29 de agosto de 2014
Apellidos y Nombres del evaluador... Gómez Vargas, Virgilio


.....
FIRMA DEL EVALUADOR

FICHA DE OBSERVACIÓN

Apellidos y Nombres del Evaluador.....

Fecha:.....

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el objetivo		Pertinencia con la variable		Pertinencia con el dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción (propiedad y coherencia)	
	apropiado	inapropiado	apropiado	inapropiado	apropiado	inapropiado	apropiado	inapropiado
ORIGINALIDAD								
1								
2								
FLUIDEZ								
3								
4								
FLEXIBILIDAD								
5								
6								
CAPACIDAD DE ELABORACIÓN								
7								
8								
Total								

FIRMA
DNI:

TALLERES

Aplicación de los Organizadores Gráficos



**Dirigido a estudiantes del
6to. Grado de la I.E. 16173
SANTA ROSA - JAÉN**

TALLER N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa	16173
1.2. Actividades de la sesión	Aprendemos a diseñar diversos tipos de organizadores gráficos
1.3. Fecha	18 de agosto de 2014
1.4. Duración	04 horas
1.5. Sede	Santa Rosa - Jaén

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

LOGROS DE APRENDIZAJE:

- Diseña con coherencia y creatividad diversos tipos de organizadores gráficos para sistematizar la información de diferentes tipos de textos.
- Valora la importancia de los organizadores gráficos en la sistematización, representación, resumen, síntesis y producción de textos.

III. DESARROLLO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO				
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	• Registramos la asistencia de los participantes. • Nos presentamos e identificamos ante todos los integrantes del taller. • Nos relajamos mediante música de ambiente • Reflexionamos sobre nuestro conocimiento acerca de los organizadores gráficos. <u>Formamos grupos a través de una dinámica</u> <table><tr><td></td><td>DESCRIPCIÓN BREVE: Cada participante cerrará sus ojos, se dará la vuelta cinco veces, y la(s) primera(s) persona(s) que toca será(n) su pareja/grupo.</td></tr><tr><td> • OBJETIVOS: Formar grupos para otra actividad de forma divertida • EDADES: 6 años — adulto • MATERIALES: ninguno </td><td>NRO. DE PERSONAS: 6 – 12 COMPLEJIDAD: sencillo DURACIÓN: 1 min</td></tr></table>		DESCRIPCIÓN BREVE: Cada participante cerrará sus ojos, se dará la vuelta cinco veces, y la(s) primera(s) persona(s) que toca será(n) su pareja/grupo.	• OBJETIVOS: Formar grupos para otra actividad de forma divertida • EDADES: 6 años — adulto • MATERIALES: ninguno	NRO. DE PERSONAS: 6 – 12 COMPLEJIDAD: sencillo DURACIÓN: 1 min	Papelote. Plumones Masking tape	30 min
	DESCRIPCIÓN BREVE: Cada participante cerrará sus ojos, se dará la vuelta cinco veces, y la(s) primera(s) persona(s) que toca será(n) su pareja/grupo.						
• OBJETIVOS: Formar grupos para otra actividad de forma divertida • EDADES: 6 años — adulto • MATERIALES: ninguno	NRO. DE PERSONAS: 6 – 12 COMPLEJIDAD: sencillo DURACIÓN: 1 min						

RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	Conocemos, diseñamos y aplicamos los diversos tipos de organizadores gráficos en casos concretos de sistematización, representación, resumen, síntesis y producción de textos. Mapas conceptuales Mapas mentales Diagrama jerárquico Cadena de secuencias El mapa de un cuento El mapa de ideas El esquema Telarañas Diagrama causa-efecto Líneas del tiempo Secuencia de hechos Constelación de palabras Constelación de ideas Cuadro de resumen Cuadro sinóptico		150 min
Evaluación / Retroalimentación	Exposición de resultados: Presentamos y exponemos grupalmente nuestros trabajos. Metacognición: Reflexionamos sobre los procesos desarrollados para la construcción de los organizadores gráficos. Asunción de compromisos: Identificamos nuestros puntos débiles y asumimos el compromiso de mejora de los aprendizajes.	Pizarra Plumones	60 min

TALLER N° 02

DATOS INFORMATIVOS:

1.6. Institución Educativa	16173
1.7. Actividades de la sesión	Aprendemos a producir ideas novedosas y originales empleando organizadores gráficos
1.8. Fecha	21 de agosto de 2014
1.9. Duración	04 horas
1.10. Sede	Santa Rosa - Jaén

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

LOGROS DE APRENDIZAJE:

- Produce ideas novedosas a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva.
- Valora la importancia de la originalidad, fluidez, flexibilidad y capacidad de elaboración en la producción de ideas.
- Duración: 04 horas

DESARROLLO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS	TIEMPO
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	• Registramos la asistencia de los participantes. • Recordamos nuestros acuerdos de convivencia • Nos relajamos mediante música de ambiente • Reflexionamos sobre nuestro conocimiento acerca de los organizadores gráficos. <u>Formamos grupos a través de una dinámica</u>		Papelote. Plumones Masking tape	30 min
		DESCRIPCIÓN BREVE: Repartimos tarjetas que son piezas de un rompecabezas que unidas forman un determinado dibujo. Los participantes cuyos dibujos guardan relación forman un grupo.		
	• OBJETIVOS: Formar grupos para otra actividad de forma divertida • EDADES: 6 años — adulto • MATERIALES: cartulina	NRO. DE PERSONAS: 6 – 12 COMPLEJIDAD: sencillo DURACIÓN: 1 min		

CONSTRUCCIÓN DE SABERES	- Leemos diversos textos motivadores: - Producimos numerosas ideas (fluidez). - Producimos variedad de ideas (flexibilidad). - Subrayamos las ideas más novedosas o ingeniosas (originalidad). - Sistematizamos las ideas más novedosas o ingeniosas en un organizador gráfico para destacar la originalidad. - Embellecemos nuestros trabajos utilizando colores, imágenes, dibujos, etc. (capacidad de elaboración).	Dinámica individual y grupal Dinámica individual y grupal	150 min
Evaluación / Retroalimentación	Exposición de resultados: Presentamos y exponemos grupalmente nuestros trabajos. Metacognición: Reflexionamos sobre los procesos de producción de ideas para lograr fluidez, flexibilidad, originalidad y capacidad de elaboración. Destacamos la importancia de la originalidad. Asunción de compromisos: Identificamos nuestros puntos débiles y asumimos el compromiso de mejora de los aprendizajes.	Exposición/diálogo Reflexión individual y grupal Ficha de autoevaluación	60 min

TALLER N° 03

DATOS INFORMATIVOS:

1.11. Institución Educativa	16173
1.12. Actividades de la sesión	Aprendemos a producir un cuento fantástico novedoso empleando organizadores gráficos
1.13. Fecha	25 de agosto de 2014
1.14. Duración	04 horas
1.15. Sede	Santa Rosa - Jaén

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

LOGROS DE APRENDIZAJE:

- Produce un cuento fantástico breve y novedoso, empleando un organizador gráfico de su inventiva
- Valora la importancia de la originalidad en la producción de un cuento fantástico.

DESARROLLO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	- Nos saludamos y nos damos la bienvenida entre todos los integrantes del taller. - Reflexionamos sobre nuestro compromiso asumido en la sesión anterior. <u>Formamos grupos a través de una dinámica</u>	Diálogo interrogación	30 min
	 DESCRIPCIÓN BREVE: <i>El barco se hunde</i> Se refiere a los participantes que se imaginen que todos están en el bote caminando, caminando y de repente se les dice “el barco se va hundir y solo podrán salvarse si se colocan de 5” y todos corren y se agrupan de cinco para salvarse. Los puede ir nuevamente pidiendo que caminen y luego soliciten que se agrupen de 7 o de 8, hasta que el/ la docente vea conformados cuatro grupos de trabajo).		
	OBJETIVOS: Formar grupos para otra actividad de forma divertida EDADES: 6 años — adulto NRO. DE PERSONAS: 6 – 12 COMPLEJIDAD: sencillo DURACIÓN: 5 min		

TALLER N° 04

DATOS INFORMATIVOS:

1.16. Institución Educativa	16173
1.17. Actividades de la sesión	Aprendemos a producir ideas con fluidez
1.18. Fecha	28 de agosto de 2014
1.19. Duración	04 horas
1.20. Sede	Santa Rosa - Jaén

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

LOGROS DE APRENDIZAJE:

- Genera con rapidez mental un gran número de ideas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico.
- Valora la importancia de la fluidez en los textos argumentativos, narrativos, y descriptivos.

DESARROLLO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	- Nos saludamos y nos damos la bienvenida entre todos los integrantes del taller. - Reflexionamos sobre nuestro compromiso asumido en la sesión anterior. <u>Formamos grupos a través de una dinámica</u>	Diálogo interrogación	30 min
	 DESCRIPCIÓN BREVE: <i>Agrupar enumerando</i> Enumerar los estudiantes. Por ejemplo, si hay 12 personas y se quieren formar cuatro grupos, se le da a cada participante un número del 1 al 3 hasta terminar y se juntan las personas que les tocó el "1" con los "1's", los que le tocó el "2" con los "2's", los "3" con los "3's", en fin, para formar los cuatro grupos.		
	OBJETIVOS: Formar grupos para otra actividad de forma divertida EDADES: 6 años — adulto NRO. DE PERSONAS: 6 – 12 COMPLEJIDAD: sencillo DURACIÓN: 5 min		

TALLER N° 05

DATOS INFORMATIVOS:

1.21. Institución Educativa	16173
1.22. Actividades de la sesión	Aprendemos a identificar la fluidez de ideas en los textos informativos y narrativos
1.23. Fecha	01 de septiembre de 2014
1.24. Duración	04 horas
1.25. Sede	Santa Rosa - Jaén

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

LOGROS DE APRENDIZAJE:

- Identifica con rapidez el mayor número de ideas contenidas en los textos informativos y narrativos y las jerarquiza en un organizador gráfico, empleando colores, flechas, círculos, recuadros, dibujos.
- Valora la importancia de identificar la fluidez en los textos informativos, y narrativos.

DESARROLLO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	- Nos saludamos y nos damos la bienvenida entre todos los integrantes del taller. - Reflexionamos sobre nuestro compromiso asumido en la sesión anterior. <u>Formamos grupos a través de una dinámica</u>	Diálogo interrogación	30 min
	 DESCRIPCIÓN BREVE: <i>Agrupar por mes de cumpleaños</i> Se juntan todos los que nacieron en ciertos meses del año. Ya que hay 12 meses, si uno quiere formar tres grupos, se juntan los que nacieron en enero – abril, los que nacieron en mayo – agosto, y los que nacieron en octubre – diciembre. Si los grupos son desiguales, se pueden hacer algunos ajustes al final.		
	OBJETIVOS: formar grupos para otra actividad de forma divertida EDADES: 6 años – adulto NRO. DE PERSONAS: 6 – 12 COMPLEJIDAD: sencillo DURACIÓN: 5 min		

TALLER N° 06

DATOS INFORMATIVOS:

1.26. Institución Educativa	16173
1.27. Actividades de la sesión	Aprendemos a producir ideas con flexibilidad
1.28. Fecha	04 de septiembre de 2014
1.29. Duración	04 horas
1.30. Sede	Santa Rosa - Jaén

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

LOGROS DE APRENDIZAJE:

- Produce y sistematiza en un organizador gráfico una gran variedad de ideas o soluciones posibles para resolver un problema planteado.
- Valora la importancia de identificar la flexibilidad en la producción de ideas.

DESARROLLO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	- Nos saludamos y nos damos la bienvenida entre todos los integrantes del taller. - Reflexionamos sobre nuestro compromiso asumido en la sesión anterior. <u>Formamos grupos a través de una dinámica</u>		
	 DESCRIPCIÓN BREVE: <i>Pareja Ciega</i> Cada participante cerrará sus ojos, se dará la vuelta cinco veces, y la(s) primera(s) persona(s) que toca será(n) su pareja/grupo.	Diálogo	30 min
	OBJETIVOS: Formar grupos para otra actividad de forma divertida EDADES: 6 años — adulto NRO. DE PERSONAS: 6 – 12 COMPLEJIDAD: sencillo DURACIÓN: 5 min	interrogación	

CONSTRUCCIÓN DE SABERES	- Leemos texto motivador con problemas planteados. - Escribimos con rapidez una lluvia de ideas o soluciones posibles para el problema (fluidez). - Seleccionamos y jerarquizamos en un organizador gráfico las ideas más variadas y pertinentes para solucionar el problema (flexibilidad) - Embellecemos los trabajos con novedosos dibujos, imágenes, colores, etc. (originalidad y capacidad de elaboración).	Dinámica individual y grupal Dinámica individual y grupal	150 min
Evaluación / Retroalimentación	Exposición de resultados: Presentamos y exponemos grupalmente nuestros trabajos. Metacognición: Reflexionamos sobre los procesos desarrollados para lograr flexibilidad en la producción de ideas. Valoramos la importancia de la flexibilidad, la fluidez, la originalidad y la capacidad de elaboración en la producción de ideas. Asunción de compromisos: Identificamos nuestros puntos débiles y asumimos el compromiso de mejora de los aprendizajes.	Exposición/ discusión/ diálogo Reflexión individual y grupal Ficha de autoevaluación	60 min

TALLER N° 07

DATOS INFORMATIVOS:

1.31. Institución Educativa	16173
1.32. Actividades de la sesión	Aprendemos a producir finales alternativos en los cuentos breves
1.33. Fecha	08 de septiembre de 2014
1.34. Duración	04 horas
1.35. Sede	Santa Rosa - Jaén

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

LOGROS DE APRENDIZAJE:

- Produce varios finales alternativos de un cuento y los jerarquiza en un organizador visual.
- Valora la importancia de la flexibilidad en la producción de finales alternativos de cuentos breves.

DESARROLLO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS	TIEMPO
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	- Nos saludamos y nos damos la bienvenida entre todos los integrantes del taller. - Reflexionamos sobre nuestro compromiso asumido en la sesión anterior. <u>Formamos grupos a través de una dinámica</u>		Diálogo <	

CONSTRUCCIÓN DE SABERES	- Leemos cuentos breves. - Escribimos con rapidez una lluvia de ideas con finales posibles del cuento (fluidez). - Seleccionamos y jerarquizamos en un organizador gráfico los finales alternativos más variados y novedosos del cuento (flexibilidad) - Embellecemos los trabajos con novedosos dibujos, imágenes, colores, etc. (originalidad y capacidad de elaboración).	Dinámica individual y grupal	150 min
Evaluación / Retroalimentación	Exposición de resultados: Presentamos y exponemos grupalmente nuestros trabajos. Metacognición: Reflexionamos valoramos la importancia de la flexibilidad, en la producción de finales alternativos de cuentos breves. Asunción de compromisos: Identificamos nuestros puntos débiles y asumimos el compromiso de mejora de los aprendizajes.	Exposición/ diálogo Reflexión individual y grupal Ficha de autoevaluación	60 min

TALLER N° 08

DATOS INFORMATIVOS:

1.36. Institución Educativa	16173
1.37. Actividades de la sesión	Aprendemos a sistematizar y resumir un texto narrativo empleando organizadores gráficos
1.38. Fecha	11 de septiembre de 2014
1.39. Duración	04 horas
1.40. Sede	Santa Rosa - Jaén

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

LOGROS DE APRENDIZAJE:

- Sistematiza y resume adecuadamente un texto narrativo haciendo uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores, líneas, flechas, círculos, recuadros.
- Valora la importancia de los organizadores gráficos en la sistematización y resumen de un texto narrativo.

DESARROLLO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS		RECURSOS	TIEMPO
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	- Nos saludamos y nos damos la bienvenida entre todos los integrantes del taller. - Reflexionamos sobre nuestro compromiso asumido en la sesión anterior. <u>Formamos grupos a través de una dinámica</u>		Diálogo 	

CONSTRUCCIÓN DE SABERES	- Leemos cuentos breves motivadores. - Sistematizamos y resumimos el cuento en un organizador de secuencias. - Embellecemos los trabajos con rapidez variedad, novedad con dibujos, imágenes, colores, etc. (fluidez, flexibilidad originalidad y capacidad de elaboración).	Dinámica grupal	150 min
Evaluación / Retroalimentación	Exposición de resultados: Presentamos y exponemos grupalmente nuestros trabajos. Metacognición: Reflexionamos valoramos la importancia de los organizadores gráficos en la sistematización y resumen de un cuento. Destacamos la importancia de la fluidez, flexibilidad, originalidad y capacidad de elaboración. Asunción de compromisos: Identificamos nuestros puntos débiles y asumimos el compromiso de mejora de los aprendizajes.	Exposición/ discusión Reflexión individual y grupal Ficha de autoevaluación	60 min

TALLER N° 09

DATOS INFORMATIVOS:

1.41. Institución Educativa	16173
1.42. Actividades de la sesión	Aprendemos a elaborar organizadores gráficos con autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística.
1.43. Fecha	15 de septiembre de 2014
1.44. Duración	04 horas
1.45. Sede	Santa Rosa - Jaén

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

LOGROS DE APRENDIZAJE:

- Demuestra autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador, hace uso de borradores antes de la presentación final de su organizador.
- Valora la importancia de la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la capacidad de elaboración en el desarrollo de su pensamiento creativo.

DESARROLLO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS	- Nos saludamos y nos damos la bienvenida entre todos los integrantes del taller. - Reflexionamos sobre nuestro compromiso asumido en la sesión anterior. <u>Formamos grupos a través de una dinámica</u>	Diálogo <	

CONSTRUCCIÓN DE SABERES	- Apreciamos textos pictóricos y reflexionamos sobre la autonomía, la sensibilidad, la imaginación, la visión sistémica y holística de sus autores. - Extraemos las ideas que nos sugieren los textos pictóricos y las sistematizamos en un organizador gráfico de nuestra propia inventiva, buscando autonomía, sensibilidad, imaginación, visión sistémica y holística. - Embellecemos los trabajos con rapidez variedad, novedad con dibujos, imágenes, colores, etc. (fluidez, flexibilidad originalidad y capacidad de elaboración).	Dinámica grupal	150 min
Evaluación / Retroalimentación	Exposición de resultados: Presentamos y exponemos grupalmente nuestros trabajos. Metacognición: Reflexionamos valoramos la importancia de la autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de sus organizadores gráficos. Destacamos la importancia de la fluidez, flexibilidad, originalidad y capacidad de elaboración. Asunción de compromisos: Identificamos nuestros puntos débiles y asumimos el compromiso de mejora de los aprendizajes.	Exposición/discusión Reflexión individual y grupal Ficha de autoevaluación	60 min

APÉNDICE 06

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGIA	POBLACIÓN
¿Cuál es el nivel de influencia de la aplicación de los organizadores gráficos como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014?	Determinar la influencia de la aplicación de organizadores gráficos, como estrategia didáctica , en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.	La aplicación de los organizadores gráficos como estrategia didáctica, influye positivamente, en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014	Tomando en cuenta los aspectos metodológicos de (Hernández, Fernández, Baptista; 2006) nuestra investigación está clasificada de la siguiente manera: • Según su finalidad: Experimental – Cuasi Experimental • Según su profundidad: analítica • por su temporalidad, es una investigación de corte transversal, porque la información requerida para el estudio ha sido levantada en un momento determinado del año 2014 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Cuasi experimental con un solo grupo (grupo de estudio) a quien se le aplicó un pre y post test. La ejecución de este diseño implica tres pasos: d. Una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (Pre test). e. Introducción y aplicación de la variable independiente o experimental (X) a la muestra en estudio. f. Una nueva medición de la variable dependiente (Post test). Asume el siguiente esquema: GE: O1 → X → O2 Donde: GE : Grupo experimental O1 : Información recogida de la variable dependiente mediante el Pre Test X: Variable Independiente: ORGANIZADORES GRAFICOS O2 : Información recogida de la variable dependiente mediante el Post Test Instrumentos: • Ficha de observación • Cuadernillo de preguntas y casos	Debido a la naturaleza del grupo se consideró a todos los elementos de la población para el estudio. Este grupo de estudio está constituido por 27 estudiantes del 6to grado.
a) ¿Cómo influyen los organizadores gráficos en el desarrollo de la originalidad de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014?	a) Determinar la influencia de los organizadores gráficos en el desarrollo de la originalidad de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.	H1: La aplicación de los organizadores gráficos influyen en el desarrollo de la originalidad de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.		
b) ¿Cómo influyen los organizadores gráficos en el desarrollo de la fluidez de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014?	b) Determinar la influencia de los organizadores gráficos en el desarrollo de la fluidez de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.	H2: La aplicación de los organizadores gráficos influyen positivamente en el desarrollo de la fluidez de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.		
c) Cómo influyen los organizadores gráficos en el desarrollo de la flexibilidad de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014?	c) Determinar la influencia de los organizadores gráficos en el desarrollo de la flexibilidad de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.	H3: La aplicación de los organizadores gráficos influyen en el desarrollo de la flexibilidad de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.		
d) ¿Cómo influyen los organizadores gráficos en el desarrollo de la capacidad de elaboración de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014?	d) Determinar la influencia de los organizadores gráficos en el desarrollo de la capacidad de elaboración de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.	H4: La aplicación de los organizadores gráficos influyen positivamente en el desarrollo de la capacidad de elaboración de los estudiantes del 6to grado de educación primaria de la I.E. 16173 del distrito de Santa Rosa de la provincia de Jaén en el año 2014.		

APÉNDICE 04

MATRIZ GENERAL DE DATOS 01: PRE TEST

ESTUDIANTES	DIMENSIÓN ORIGINALIDAD		DIMENSIÓN FLUIDEZ		DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD		DIMENSIÓN CAPACIDAD DE ELABORACIÓN		PROMEDIO
	Produce un cuento fantástico breve y novedoso, empleando un organizador gráfico de su inventiva	Produce ideas novedosas a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva.	Genera con rapidez mental un gran número de ideas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico.	Identifica con rapidez el mayor número de ideas contenidas en un texto informativo y las jerarquiza en un organizador gráfico, empleando colores, flechas, círculos, recuadros, dibujos.	Produce varios finales de un cuento y los jerarquiza en un organizador visual.	Produce y sistematiza en un organizador gráfico una gran variedad de ideas o soluciones posibles para resolver un problema planteado.	Demuestra autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador, hace uso de borradores antes de la presentación final de su organizador.	Sistematiza y resume adecuadamente un texto narrativo haciendo uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores, líneas, flechas, círculos, recuadros.	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
1	2	2	1	1	1	1	2	2	12
2	1	2	2	2	2	2	2	1	14
3	1	1	2	1	2	1	2	2	12
4	1	1	2	1	2	1	2	2	12
5	1	1	1	1	1	1	2	2	10
6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
7	1	1	2	2	2	2	1	1	12
8	1	1	2	2	2	2	1	1	12
9	1	1	2	2	2	2	1	1	12
10	1	1	1	1	1	2	2	2	11
11	1	1	2	1	2	1	2	2	12
12	2	1	1	1	1	1	1	1	9
13	1	1	1	2	1	2	1	2	11
14	1	1	2	2	2	2	1	1	12
15	1	2	3	2	3	2	2	2	17
16	1	1	1	1	1	1	2	1	9
17	1	1	2	1	2	1	1	2	11
18	1	1	1	2	1	2	2	1	11
19	2	1	1	1	1	1	1	1	9
20	2	2	2	2	2	2	3	3	16
21	1	1	2	2	2	2	2	2	14
22	2	1	1	2	1	2	1	2	12
23	1	2	1	1	1	1	1	2	10
24	2	2	2	2	2	2	2	2	16
25	1	2	1	1	1	1	1	2	10
26	2	1	2	2	2	2	1	1	13
27	2	1	2	2	2	2	1	2	14

Fuente: Estudiantes del 6to grado de la I.E. 16173 - Santa Rosa

Fecha: 21 de mayo del 2014

Encuestador: Liliana Clotilde Bravo Sandoval

APÉNDICE 05

MATRIZ GENERAL DE DATOS 02: POST-TEST

ESTUDIANTES	DIMENSIÓN ORIGINALIDAD		DIMENSIÓN FLUIDEZ		DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD		DIMENSIÓN CAPACIDAD DE ELABORACIÓN		PROMEDIO
	Produce un cuento fantástico breve y novedoso, empleando un organizador gráfico de su inventiva	Produce ideas novedosas a partir de un texto leído, empleando uno o varios organizadores gráficos de su inventiva.	Genera con rapidez mental un gran número de ideas a partir de palabras, textos o íconos motivadores y las relaciona de acuerdo a su importancia en un organizador gráfico.	Identifica con rapidez el mayor número de ideas contenidas en un texto informativo y las jerarquiza en un organizador gráfico, empleando colores, flechas, círculos, recuadros, dibujos.	Produce varios finales de un cuento y los jerarquiza en un organizador visual.	Produce y sistematiza en un organizador gráfico una gran variedad de ideas o soluciones posibles para resolver un problema planteado.	Demuestra autonomía, sensibilidad estética, imaginación, visión sistémica y holística en la elaboración de su organizador, hace uso de borradores antes de la presentación final de su organizador.	Sistematiza y resume adecuadamente un texto narrativo haciendo uso de un organizador de secuencias, emplea imágenes relacionadas con el texto, usa colores, líneas, flechas, círculos, recuadros.	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
1	3	2	3	2	3	3	3	4	23
2	3	3	4	4	4	4	4	4	30
3	4	4	3	4	4	4	4	3	30
4	4	4	3	3	4	4	4	4	30
5	3	3	3	3	3	3	3	3	24
6	2	3	3	2	3	3	3	4	23
7	3	4	3	4	4	4	3	3	28
8	2	4	3	3	4	4	3	3	26
9	4	4	4	2	4	4	4	4	30
10	3	4	3	3	3	3	3	4	26
11	3	3	3	3	4	4	3	3	26
12	4	3	2	3	3	2	3	2	22
13	3	4	3	3	3	3	3	3	25
14	2	3	2	3	4	4	3	3	24
15	4	4	2	3	4	4	3	3	27
16	3	4	4	3	3	3	3	3	26
17	3	3	3	3	4	4	3	3	26
18	3	4	3	3	3	3	3	3	25
19	3	4	4	4	4	3	4	2	28
20	4	4	4	4	4	4	4	4	32
21	3	3	3	3	4	4	3	4	27
22	4	4	4	3	3	2.	3	3	26
23	3	3	3	3	2	2	2	3	21
24	4	4	4	4	4	4	4	3	31
25	2	1	3	3	3	2	3	3	20
26	4	3	2	3	4	4	4	3	27
27	4	4	4	4	4	4	4	4	32

Fuente: Estudiantes del 6to grado de la I.E. 16173 - Santa Rosa

Fecha: 21 de mayo del 2014

Encuestador: Liliana Clotilde Bravo Sandoval