



---

---

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD AJUSCO  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**TALLER PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO  
A TRAVÉS DE LAS ARTES VISUALES: HACIA LA FORMACIÓN DE  
ESTUDIANTES Y PROFESORES INTEGRALES.**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA:**

**JESSICA VIGUERAS GRANDE**

**ASESORA:**

**MTRA. CARMEN MARGARITA PÉREZ AGUILAR**

**CIUDAD DE MÉXICO, MAYO 2016.**

El presente trabajo está dedicado a:

Dios, por haberme permitido llegar hasta este punto especial de mi vida.

A mis padres Yolanda y Guillermo, por sus consejos, por creer siempre en mí y sobre todo por su amor.

A mi hermana Ived, por su amistad y complicidad.

A mis maestros, por mostrarme qué es la pasión por educar, por su apoyo y motivación durante estos cuatro años de formación profesional, y en especial a la profesora Carmen Margarita Pérez Agilar, por su tiempo y por haberme guiado durante el desarrollo de este trabajo.

A la Universidad Pedagógica Nacional, por permitirme ser parte de ella.

## CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	6
<b>1.CAPÍTULO I: LA SOCIEDAD DEL SIGLO XXI</b> .....	11
1.1.    Neoliberalismo .....	11
1.2.    Globalización como aliada del neoliberalismo.....	13
1.3.    Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC): estrategia para consolidar el neoliberalismo y la globalización.....	16
1.3.1.    De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento.	17
1.4.    Neoliberalismo: capital humano y competencias como sustento de las políticas educativas.....	19
1.4.1.    Capital humano .....	19
1.4.2.    Competencias .....	20
1.4.3.    El ideal de humano de acuerdo con el sistema educativo actual ..	25
1.5.    La necesidad de cambio de la educación neoliberal en el siglo XXI....	27
1.5.1.    Hacia la formación de un ser humano integral .....	31
1.5.2.    Educación holística como una alternativa para la educación .....	32
<b>2.CAPÍTULO II: NECESIDAD DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA Y LA DIDÁCTICA</b> .....	35
2.1.    Innovación .....	36
2.1.1.    Innovación educativa.....	36
2.1.2.    Personas innovadoras.....	42
2.1.3.    Limitaciones de la innovación.....	43
2.2.    Didáctica.....	45
2.2.1.    Inicios de la didáctica .....	45
2.2.2.    Didáctica en la Escuela tradicional.....	47
2.2.3.    Didáctica en la Escuela Nueva.....	49
2.2.4.    Didáctica en la actualidad.....	53
2.2.5.    Objetivos de la didáctica.....	54

<b>3.CAPÍTULO III: SUSTENTOS PSICOPEDAGÓGICOS .....</b>	<b>58</b>
3.1. Didáctica y la psicología .....	58
3.2. Constructivismo. ....	59
3.2.1. Teorías constructivistas.....	62
3.2.2. Teoría psicogenética .....	63
3.2.3. Teoría del aprendizaje significativo .....	69
3.2.4. Teoría socio-cultural.....	74
3.3. Pedagogía operatoria.....	77
<b>4.CAPÍTULO IV: CARACTERIZACIÓN DE LOS SUJETOS Y OBJETO DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>79</b>
4.1. Estudiantes de 6° año de primaria.....	79
4.1.1. Etapa de operaciones concretas .....	79
4.1.2. Etapa de las operaciones formales .....	80
4.2. Características de los Profesores.....	81
4.3. Educación Artística.....	86
4.3.1. ¿Por qué la educación artística y no otra asignatura? .....	87
4.4. Qué es creatividad.....	89
4.4.1. Fases del proceso creativo.....	91
4.4.2. Qué caracteriza a los estudiantes y profesores creativos .....	93
4.4.3. Barreras para el pensamiento creativo.....	95
<b>5.CAPÍTULO V: EDUCAR PARA LA CREATIVIDAD .....</b>	<b>97</b>
5.1. Artes visuales como potenciadoras del pensamiento creativo .....	98
5.2. ¿Por qué un taller? .....	100
5.3. Método de proyectos.....	102
5.3.1. Fases del método de proyectos .....	105
5.3.2. Beneficios del método de proyectos.....	107

<b>6.TALLER</b> .....	110
6.1.    Introducción.....	110
6.2.    SECUENCIAS DIDÁCTICAS DEL TALLER .....	113
<b>CONCLUSIONES</b> .....	146
<b>REFERENCIAS</b> .....	150

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo “Taller para contribuir al desarrollo del pensamiento creativo a través de las artes visuales: hacia la formación de estudiantes y profesores integrales” tiene como propósito favorecer la toma de conciencia sobre la importancia del pensamiento creativo en estudiantes y profesores de sexto año de primaria, utilizando las artes visuales para contribuir al logro de este propósito.

Así, el contenido de este trabajo se organiza en cinco capítulos, los cuales tienen la intención de dar sustento a la propuesta final y hacer que el lector conozca de manera general el panorama del sistema educativo, la problemática que nos encaminó como pedagogos a la realización de la presente propuesta para contribuir a solucionar parte de la problemática.

Con la intención de entender el contexto de la sociedad mexicana actual, y principalmente el de la educación, en el primer capítulo se han expuesto algunos conceptos y características del neoliberalismo, globalización y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para comprender cuál ha sido su relación con la educación y cómo ha repercutido en ella.

Por tanto, esta primera parte sirve para explicar cómo las políticas que se han impuesto del modelo neoliberal, han desfavorecido a la mayoría de la población mexicana y al desarrollo de la educación integral, tanto de profesores como estudiantes. Asimismo, se aborda cómo la globalización y las TIC, han sido elementos trascendentales para que este modelo se propague por diversas partes del mundo.

De este modo quedan expuestos los efectos negativos del neoliberalismo, tales como la desigualdad social, incremento de pobreza, hambrunas, venta de reservas naturales para la construcción de fábricas, privatización de recursos, etc., esto en cuanto a lo social; porque en lo educativo ha significado la implementación de un modelo mecánico que forma sujetos como capital humano, que únicamente produzcan, no piensen por sí solos y no cuestionen al gobierno.

En concreto, con este capítulo se puede comprender que, aunque en el discurso educativo se hable de una educación integral, esto no es del todo cierto, pues sólo se ha limitado a los estudiantes y profesores en sus habilidades, favoreciendo sólo competencias matemáticas y científicas, pensando que son las más importantes para que las personas se desarrollen satisfactoriamente en la sociedad. Ante esta situación, es evidente la necesidad de generar cambios en la educación, con diferentes estrategias que favorezcan diversas habilidades de los estudiantes y no sólo algunas.

En el segundo capítulo se estudia con mayor profundidad la necesidad de reformar la educación, de generar cambios que favorezcan una educación que sea integral, humanista, ética, creativa e igualitaria.

Los temas que se abordan en este capítulo son principalmente la innovación y la didáctica, a fin de entender que generar cambios en la educación no es un proceso fácil, por el contrario, es difícil, pero si se realiza de la forma adecuada se pueden obtener resultados satisfactorios.

Par iniciar se plantea qué es la innovación y qué no lo es, pues muchas veces se tiende a confundir y pensar que sólo es la incorporación de las tecnologías en el salón de clases, y esto no es así, hacer una verdadera innovación que genere cambios y mejoras en la educación, requiere de tiempo, de planificar qué es exactamente lo que se quiere lograr, además, se tienen que realizar evaluaciones constantes para determinar si lo que se está haciendo funciona o debe de ser cambiado.

Después, se abordan las características de las personas innovadoras, aquellas que contribuyen a los cambios en el modelo tradicional, pero también son presentadas algunas limitantes que dificultan la innovación educativa.

Se explica la importancia que tiene la didáctica durante el proceso de innovación, pues esta disciplina da mejor sentido y fundamentación a lo que se está realizando, además se aclara que no es una disciplina nueva, ya que, desde hace más de 200 años, se han dado muestras de que ya se comenzaban a desarrollar ideas para

una educación diferente a la tradicional. Es por ello, que se presentan autores como Comenio con su didáctica Magna y aquellos que han pertenecido a la Escuela Nueva.

Por consiguiente, nos atrevemos a hacer una comparación entre la escuela tradicional y la Escuela Nueva, mostrando las características más relevantes de cada una y qué papel le dan a los estudiantes y a los profesores.

Para finalizar, se recalca la importancia que tiene la didáctica en el ámbito educativo, y que ésta no tiene que ser vista como un recetario que nos va a dar paso por paso cómo enseñar, sino que nos da opciones para poder orientar y dar sentido a nuestro trabajo.

En el capítulo tres, se plantea la importancia que tiene la psicología en la innovación educativa, porque a pesar de que es fundamental la didáctica, también se requiere de la ayuda de otras disciplinas.

Aquí se pretende dejar en claro que la psicología permite comprender cómo es que aprenden los estudiantes de acuerdo con su edad y qué factores se encuentran asociados a los procesos de aprendizaje y enseñanza. Esto ya era planteado por Comenio, quien ya suponía que la educación debía adecuarse a las necesidades de los estudiantes, no obstante, no existía alguna disciplina que lo sustentase, sino fue hasta principios del siglo XIX; los progresos científicos de la psicología contribuyeron a dar solidez a aquello que la didáctica comeniana había propuesto.

Luego, explicamos el constructivismo como un enfoque alternativo a la escuela tradicional, algunas de las principales teorías y sus representantes: epistemología genética (Piaget), socio-cultural (Vygotsky), aprendizaje significativo (Ausubel). Al analizar estas teorías, se puede entender que cada una de ellas es transcendental en la educación, y quedarse con sólo una de ellas no es una opción para este trabajo, dado que provocaría que no esté fundamentado, guiado y justificado.

Finalmente, terminamos este capítulo haciendo una reflexión de por qué se necesita de este enfoque constructivista, pues ahora ya no es del todo factible educar desde las teorías tradicionalistas, porque tienden a suscitar la repetición y memorización de los contenidos. Lo que en la actualidad se requiere, es favorecer la actividad, independencia crítica y creativa de estudiantes y profesores, se necesita desarrollar sentimientos, y valores, actuación transformadora, así como la autonomía personal (moral e intelectual) y social.

Reconocido el contexto actual, la necesidad de innovar, la importancia de la didáctica y de la psicología, en el capítulo cuatro nos adentramos a las características de los sujetos a los que está dirigida la propuesta, esto en cuanto a su nivel de desarrollo psicogenético, social, emocional y moral. Los sujetos que hemos caracterizado, son los estudiantes de sexto año de educación primaria y a los profesores; aquí, en primer lugar, plasmamos cuáles deberían de ser las características de estos estudiantes y profesores, sin embargo, planteamos que esto tiende a ser contradictorio, porque los sujetos que se están formando están muy lejos de cumplir las características citadas.

Seguidamente, se expone el objeto que fue motivo para la elaboración de esta propuesta, en este caso la educación artística, creatividad, sujeto creativo, así como otros aspectos que son relevantes para este trabajo.

Aquí partimos de la definición de creatividad y cuál es su estado en el sistema educativo, esto da paso a plantear la importancia y necesidad que tiene para los estudiantes y profesores, principalmente para desarrollar sus habilidades creativas.

Por último, en el quinto capítulo, la primera parte está dedicada a las artes visuales como una alternativa para favorecer el pensamiento creativo. De manera general se plasma lo que se ha entendido por artes visuales y cómo es que éstas benefician a las personas. También, se aclara, que éstas no son la solución para todos los problemas educativos, sino que es una pequeña contribución para propiciar la educación integral que tanto se viene mencionando desde el primer capítulo.

En seguida explicamos la metodología que utilizamos para la propuesta, en este caso el Método de Proyectos, aquí señalamos qué se entiende por este método, cuáles son sus fases (preparación, desarrollo, evaluación, socialización) y, por último, cuáles son sus beneficios al aplicarse, tales como: trabajar de forma globalizadora, generar la autonomía de los estudiantes, resolución de problemas, pensar críticamente, autoevaluación de los estudiantes, entre otros.

Ante este panorama, y la necesidad por colaborar al mejoramiento de la educación, mostramos la propuesta que se realizó para poder contribuir a la formación de un sujeto creativo, esto desde un enfoque constructivista, utilizando el método de proyectos y las artes visuales. De este modo, se presentan los propósitos generales y particulares de la propuesta, la organización de contenidos y las estrategias que constituyen cada proyecto; además de incorporar las rúbricas que permiten valorar una parte del avance en el proceso de desarrollo de las competencias para la creatividad en la docencia.

Para terminar, se dan a conocer las conclusiones a las que se llegó a partir de la investigación teórica y la realización de la propuesta, aquí, se plantean las reflexiones sobre el proceso formativo que representó la elaboración de este trabajo, las limitaciones a las cuales me enfrenté, qué aprendí, qué queda pendiente para profundizar más acerca de las artes y la creatividad en los estudiantes y profesores.

## 1. CAPÍTULO I: LA SOCIEDAD DEL SIGLO XXI

La sociedad mexicana actualmente se caracteriza por ser neoliberal, globalizada e inundada de grandes y rápidos avances científicos, tecnológicos y culturales, como consecuencia, se han originado diversas transformaciones en la forma en la que uno se desenvuelve social y laboralmente.

La educación también se ha visto afectada, y ahora se requieren de modificaciones y nuevas estrategias que respondan “satisfactoriamente” al contexto y a las necesidades emergentes de los estudiantes.

Para comprender mejor cómo lo anterior ha impactado a la sociedad, y principalmente a la educación, resulta importante y necesario abordar más acerca de estos temas.

### 1.1. Neoliberalismo

El neoliberalismo es un modelo económico que tiene su origen en 1940, y considera que la economía es el principal medio para el progreso de la humanidad, por ello, sostiene que la sociedad se debe de subordinar a él (ABC, 2009). David Harney, expone algo similar al decir que el neoliberalismo es:

Una teoría de prácticas político-económicas que afirma que la mejor manera de promover el bienestar del ser humano consiste en no restringir el libre desarrollo de las capacidades y de las libertades empresariales del individuo dentro de un marco institucional caracterizado por derechos de propiedad privada fuertes, mercados libres y libertad de comercio (2007: 6).

Por lo tanto, el neoliberalismo divulga la idea de que es bueno para todos, dado que garantiza incrementar la riqueza de las naciones y el amplio progreso de la población en su totalidad.

Este modelo económico y social ha impactado a la mayoría de los países. En el caso de México, comienza a tener auge en la década de 1980 y 1990,

principalmente durante el gobierno de Miguel de la Madrid. Rompiendo con el modelo previo del “desarrollo estabilizador”, este nuevo modelo “pretendía” fortalecer al país que desde años atrás se encontraba ante una fuerte crisis económica de la que se culpa a la mala organización del Estado.

En su discurso propugna que ayudará a contrarrestar la pobreza extrema, elevando la economía del país, y las acciones serán de acuerdo con las necesidades de los mexicanos para mejorar sus condiciones de vida. Esto será gracias a la privatización, apertura del mercado y el libre comercio.

Bajo esta lógica, este modelo ha mantenido por más de treinta años un éxito rotundo, por si fuera poco, sus ideólogos, académicos y gobiernos argumentan que es un proceso legítimo y eterno, cuyas ideas y teorías son verdades absolutas, incuestionables e irreversibles, no existiendo otra alternativa para el bienestar de la sociedad.

No es mentira que este modelo sí ha funcionado y beneficiado tanto política y económicamente a la población, pero esa población sólo son pequeños grupos que pertenecen a la élite, a esta clase sí satisface sus necesidades, mientras que al resto de la población la ha perjudicado gravemente.

El programa neoliberal extrae su fuerza social de la fuerza político-económica de aquellos individuos cuyos intereses representa, tales como los accionistas, los operadores, los financistas, los industriales y los políticos conservadores. También están los altos funcionarios del sector financiero, empeñados en una política que conduce a su propia tumba, pero, a diferencia de los cuadros empresariales, ellos no corren ningún riesgo de tener que pagar eventualmente las consecuencias (Bourdieu, 1998).

Como ya lo venía advirtiendo Bourdieu, para las personas que no pertenecen a los grupos selectos este modelo ha sido totalmente adverso, considerando que se ha notado un incremento en la desigualdad de recursos, oportunidades y posibilidades de una mejor calidad de vida.

Por otra parte, Samuel Sosa, también muestra algunos de los efectos destructivos que ha ocasionado:

El neoliberalismo globalizado y los procesos de transformación y ruptura en el sistema mundial muestran un escenario caracterizado por la inseguridad global y graves crisis financieras, depredación ambiental y catástrofes climáticas, incremento sin paralelo y continuo de desigualdades económicas (hambrunas y pobreza extrema) y una exagerada concentración de la riqueza, incremento de altas tasa de desempleo y exclusión social, riesgos globales de terrorismo y guerras de devastación a nombre de la libertad y la democracia (2012:78).

Si estos autores que refutan las ideas del neoliberalismo fueran los únicos, tal vez no se estaría ante alguna problemática, pero resulta que no lo son, por el contrario, han sido varios los que cuestionan las estrategias y resultados de este modelo, algunos plantean que el desarrollo que se obtiene del neoliberalismo, sólo genera una gran brecha entre las clases sociales, otros, como Henry Giroux, advierten que:

Bajo el neoliberalismo todo está a la venta o es robado para su beneficio. Las tierras públicas son saqueadas por compañías y rancheros corporativos; los políticos entregan gustosos las señales de aire públicas a poderosas emisoras y grandes intereses corporativos sin un centavo de compensación” (Giroux, 2004).

Las ideologías del neoliberalismo también han impactado enormemente a un pilar que es fundamental para la sociedad, nos referimos a la educación, tema que se tratará con mayor profundidad en otro apartado de este capítulo, por el momento, es preciso abordar la globalización, cuyo papel es trascendental para que el neoliberalismo logre sus propósitos.

## **1.2. Globalización como aliada del neoliberalismo**

El neoliberalismo no ha consolidado su ideología por sí solo, esto teniendo en cuenta que ha estado ligado hábilmente a la globalización para poder mundializar sus ideologías económicas.

Antes que nada, es conveniente saber qué es la globalización, Gimeno Sacristán, la define de la siguiente forma: “la globalización es una red, en la cual las partes son interdependientes, constituyendo una red de intercambios, préstamos y acuerdos de cooperación; en el que se adoptan pautas de comportamiento, modelos culturales de otros o algunos de sus rasgos; en el que se tejen proyectos y destinos” (2001:127).

Mientras, el Fondo Monetario Internacional (FMI) define que:

“La globalización es la interdependencia económica creciente del conjunto de los países del mundo, provocada por el aumento del volumen y la variedad de las transacciones transfronterizas de bienes y servicios, así como de los flujos internacionales de capitales, al tiempo que la difusión acelerada y generalizada de tecnología” (2011).

Por otra parte, el Banco Mundial entiende a la globalización como:

“... un cambio general que está transformando a la economía mundial, un cambio que se refleja en vinculaciones internacionales cada vez más amplias e intensas del comercio y las finanzas y el impulso universal hacia la liberación del comercio y los mercados de capital por la creciente internacionalización, y por un cambio tecnológico que está erosionando con rapidez las barreras que obstaculizan el comercio internacional de bienes y servicios y la movilidad del capital” (2008).

Revisando estas definiciones se puede decir que la globalización es la interacción entre diversos países, dicha interacción propicia que se influyan unos a otros en diferentes aspectos como la economía, relaciones interpersonales, cultura, política, la forma de ver la realidad e incluso brinda la oportunidad de que todos tengan acceso a los diferentes bienes y servicios que van surgiendo.

Sin embargo, al igual que en el neoliberalismo, existen autores que no están de acuerdo en cómo se ha llevado este proceso, tal es el caso de Susan George (2002), quien manifiesta lo siguiente: “la globalización es una maquinaria para concentrar la riqueza y el poder en lo alto de la escala social”. De manera semejante, Joaquín

Estefanía, señala que “se trata de un proceso por el cual las políticas nacionales tienen cada vez menos importancia, y las políticas internacionales aquellas que se deciden lejos de los ciudadanos, tienen cada vez más” (2002:15).

Se puede advertir que la globalización al igual que el neoliberalismo tiene dos lecturas muy diversas. La primera, se mira positivamente al brindar la posibilidad de borrar las líneas que dividen a los países, permitiendo el contacto e intercambio de las diferentes culturas existentes en el mundo, mezclando las ideologías políticas y religiosas, mejora las oportunidades e incrementa las ganancias a nivel mundial, sobre todo en las naciones industrializadas y en algunos de los países en proceso de desarrollo.

En contraparte, la segunda postura es un tanto negativa, puesto que la globalización es vista como una herramienta que propaga las ideologías del neoliberalismo, donde sólo algunos gobiernos son los que tienden a dominar a los más frágiles, sumergiendo a las culturas débiles en el olvido, desapareciendo en su totalidad y adoptando una identidad que ya no es propia, surgen nuevas culturas, modas, tradiciones, formas de pensar y se impone una manera diferente de educar que contribuya a tal proceso. Vale la pena en este punto citar a Villoro cuando dice:

La marcha hacia la universalización de la cultura no ha sido la obra de la comunicación racional y libre sino de la dominación y la violencia. La imposición de una pretendida cultura universal ha significado para muchos pueblos la enajenación en formas de vida no elegidas. Se reclama entonces la libertad de cada cultura de determinar sus propios fines, el valor insustituible de las diferentes identidades culturales. Contra el papel hegemónico de la cultura occidental, se insiste en el valor semejante de todas las culturas (2008: 79).

A pesar de que la globalización surge de la necesidad de intercambio entre los distintos países, y aunque parezca buena, ha ido tomando otra dirección, una dirección a favor de los defensores del neoliberalismo, que lejos de propiciar igualdad, desarrollo y democracia ha hecho todo lo contrario. Sí, se han logrado cambios, pero dichos cambios no han sido benefactores para toda la población; hay desempleo,

desigualdad, los que poseen mucho son pocos y los que poseen poco son muchos, se está perdiendo la autenticidad de las culturas, se está propagando una ideología mercantil y, sobre todo, se está vendiendo una falsa libertad.

La globalización ahora es más agresiva, está fundada en el principio del neoliberalismo y la competitividad, donde se deben de formar individuos competentes, competitivos, individualistas, egoístas y mecanicistas. Para poder lograr más fácilmente estos objetivos, se está valiendo de la tecnología como elemento primordial (Díaz, 2009). Tal es el caso de los medios de comunicación, que también están en manos de los poderosos, y los contenidos que ofrecen son superficiales y enfocados al consumo.

### **1.3. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC): estrategia para consolidar el neoliberalismo y la globalización**

Los procesos de neoliberalismo y globalización han tenido actualmente mayor impacto en el mundo, logrando llegar hasta los lugares más distantes, esto ha sido posible porque se han utilizado estratégicamente los avances de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), rompiendo con las barreras de espacio-tiempo.

Las TIC se desarrollan de manera explosiva, se está ante una revolución tecnológica donde ahora uno se puede comunicar con las personas de diferentes partes del mundo en milisegundos, se tiene acceso y comparte la información de manera inmediata. Sin embargo, no todas las personas tienen al alcance las TIC, esto es porque existe una gran desigualdad entre clases sociales, provocando que las personas de bajos recursos no tengan acceso a las TIC; y como consecuencia los deja ante un retraso que es complicado de superar. No pueden acceder fácilmente a la nueva información, no saben usar una computadora, cómo buscar información y compartirla.

Se reconoce que el uso de las tecnologías tiene beneficios para las personas, el neoliberalismo y globalización se han encargado de utilizarlas para crear necesidades que realmente no se tienen, como es el caso de la necesidad de consumir, esto se logra por la enorme cantidad de publicidad en la internet, radio, televisión, calles, etc. El fin de todo esto, es mantener a la sociedad enajenada de la realidad, que no tenga conciencia, piense, o se cuestione acerca de lo que hace el gobierno.

### **1.3.1. De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento**

Es importante saber que esta era de la globalización y nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ha significado la entrada de la sociedad de la información y el conocimiento, aunque muchos tienden a confundirlas, es importante saber que son muy distintas entre sí.

La primera, se refiere al acceso que se tiene a la información, siendo ésta mucha e inmediata de obtener, ya que constantemente se están recibiendo inmensas cantidades de datos a través de televisión, radio, internet, redes sociales, blogs y diversas plataformas existentes.

Esto es bueno para aquellas personas que sí tienen la posibilidad de acceder a las TIC, ya que antes no fácilmente se podía encontrar y transmitir información en tan sólo unos minutos; a pesar de ello, existe la amenaza de encontrar información falsa o de fuentes con falta de seriedad.

Sin embargo, contar con mucha información no implica que se cuente con conocimientos, por el contrario, sólo demuestra que se tienen cúmulos de datos. Estos datos se deben de dominar y no permitir que estos nos dominen.

“La información es efectivamente un instrumento del conocimiento, pero no es el conocimiento en sí. La información es en potencia una mercancía que se compra y vende en un mercado” (UNESCO, 2005:19). Por esto, es indispensable desarrollar la sociedad del conocimiento.

La sociedad del conocimiento, se refiere a no sólo tener acceso a la información, sino a la capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas de crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano.

“Estas sociedades se basan en una visión de la sociedad que propicia la autonomía y engloba las nociones de pluralidad, integración, solidaridad y participación” (2005, UNESCO: 29). De acuerdo con esto, se debe de encontrar sentido a todos esos conjuntos de datos que llegan diariamente, porque por sí solos no tienen significado, y únicamente dan la oportunidad de almacenar la información. Por ello, los seres humanos deben desarrollar competencias que permitan distinguir entre qué información es real, cuál es la que en verdad se requiere y será de utilidad.

Si se educa a los estudiantes para que la información la construyan en conocimientos, aprenderán a desenvolverse en una sociedad que está desbordada de informaciones, “desarrollará su capacidad analítica, claridad conceptual y capacidad de admiración a fin de discernir la información para poder así construir sus razones en la era de la multiplicidad de razones” (Díaz, 2009:91).

Desafortunadamente lo que predomina son las sociedades de la información, ya que desde la escuela se tiende a valorizar más a la información que a los conocimientos contruidos por los estudiantes. “La excesiva importancia concedida a las informaciones con respecto a los conocimientos pone de manifiesto hasta qué punto nuestra relación con el saber se ha visto considerablemente modificada por la difusión de los modelos de economía” (UNESCO, 2009: 19).

La sociedad mundial de la información en gestación sólo cobrará su verdadero sentido si se convierte en un medio al servicio de un fin más elevado y deseable: la construcción a nivel mundial de sociedades del conocimiento que sean fuentes de desarrollo para todos, y sobre todo para los países menos adelantados (UNESCO, 2009:24).

Con las consideraciones anteriores, uno puede comenzar a darse cuenta que la ideología del neoliberalismo está dejando huella en la educación, por ello, es importante retomar este tema con mayor profundidad.

#### **1.4. Neoliberalismo: capital humano y competencias como sustento de las políticas educativas.**

Hoy en día se utiliza al sistema educativo para alcanzar los fines económicos del modelo neoliberal, escondiendo astutamente sus fines y haciendo creer que es la única opción que se tiene para poder lograr el desarrollo de la sociedad.

En voz de Laval, “el neoliberalismo se presenta en la escuela, y en el resto de la sociedad, como la solución ideal y universal para todas las contradicciones y disfunciones, cuando verdaderamente este remedio alimenta el mal que se supone debe curar” (2004; 23).

Por esto, en las políticas educativas que se imponen en todos los niveles educativos, es común que se manejen con la teoría del capital humano y el modelo por competencias.

##### **1.4.1. Capital humano**

Las políticas educativas bajo la lógica del capital humano, conciben el desarrollo económico de la sociedad como un proceso donde la educación tiene un lugar muy importante en la formación de sujetos que respondan al mundo laboral y económico, creando mano de obra barata que desempeñe bien sus tareas, favoreciendo las competencias laborales al servicio de la economía. Esto deja claro que “las ideas básicas se centran en concebir a la educación como una inversión, dado que la educación no sólo proporciona beneficios y satisfacciones a los sujetos, sino que incrementa su capacidad y calidad productiva” (Victorino: 202).

La educación es vista como un proceso que va a permitir el desarrollo eficiente de la fuerza de trabajo de los sujetos, lo cual se reflejará en la productividad en el

trabajo, y al final impactará a la economía. Se impone una educación dirigida al sector productivo, haciendo un vínculo entre la escuela y la empresa, dejando de lado su función social; el objetivo final, es permitir integrar a los individuos a la economía del mercado, importando únicamente su saber hacer, dicho de otro modo, lo que importa es aquello que el sujeto produce, dejando de lado la parte más humana de éste, que es su saber ser y el saber convivir, manteniendo una sociedad desvalorizada, oprimida y domesticada.

#### **1.4.2. Competencias**

Cuando se habla de competencias en la educación mexicana, hay que remontarse a 1993, año en el que se inicia un proceso de transformación de nuevos planes y programas de estudios del nivel primaria y secundaria. Desde este momento, las competencias serán vistas como herramientas indispensables para lograr la calidad educativa.

El término competencia tiene muchas variantes, para que no exista confusión alguna, en este trabajo se abordará desde el ámbito educativo. Algunas de estas definiciones son las siguientes:

Antoni Zabala, citando a Monereo (2007), hace dos distinciones para poder definirla, una entre estrategia y otra entre competencia, la primera la define como “una acción específica para resolver un tipo contextualizado de problemas”, mientras que la segunda como “el dominio de un amplio repertorio de estrategias en un determinado ámbito o escenario de la actividad humana”. Es decir, para este autor la competencia es una capacidad mayor a la estrategia, misma que permite que se sepa reconocer los problemas y determinar cuáles son las estrategias que nos llevarán a su resolución.

Mientras tanto, Perrenoud (2011), determina que competencia es “...la aptitud para enfrentar eficazmente una familia de situaciones análogas, movilizand o a conciencia y de manera rápida, pertinente y creativa, múltiples recursos cognitivos: saberes, capacidades, micro-competencias, informaciones, valores, actitudes,

esquemas de percepción, de evaluación y de razonamiento”. Se puede notar que esta definición es más amplia que la anterior, ya que incluye conocimientos, actitudes y capacidades, lo que la hace más completa y profunda.

El Plan de Estudios de Educación Básica 2011, define las competencias como “la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes).

Al revisar estas tres definiciones uno se puede percatar que cada autor retoma diferentes aspectos para definir competencias, al mismo tiempo se observan puntos en común, en el caso de las dos últimas se habla de actitudes, valores y conocimientos como elementos importantes para poder afrontar diferentes situaciones de la vida. Por este motivo es que se considera importante el modelo por competencias en la educación, brindando un acercamiento a la realidad.

La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) plantea que las competencias son trascendentales porque permiten que los estudiantes se desenvuelvan en los diferentes ámbitos a lo largo de su vida.

Cabe añadir que en El Plan de Estudios de Educación Básica 2011, se precisan cinco competencias para la vida, que son aquellas que “Movilizan y dirigen todos los componentes –conocimientos, habilidades, actitudes y valores– hacia la consecución de objetivos concretos; son más que el saber, el saber hacer o el saber ser, porque se manifiestan en la acción de manera integrada” (SEP, 2011):

1. **Competencias para el aprendizaje permanente.** Que los estudiantes desarrollen habilidades para aprender a aprender, habilidades lectoras, habilidades digitales; se integren a la cultura escrita, y se comuniquen en más de una lengua.
2. **Competencias para el manejo de la información.** Requeridas para que los estudiantes aprendan a identificar lo que necesita saber; buscar, identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, y utilizar y compartir información con un sentido ético.

3. **Competencias para el manejo de situaciones.** Que los estudiantes puedan enfrentarse al riesgo y la incertidumbre; planteen y lleven a buen término procedimientos; administren su tiempo; manejen y afronten los cambios que se presenten; tomen decisiones y asuman sus consecuencias; manejen el fracaso, la frustración y la desilusión, y actúen con autonomía en el diseño y desarrollo de proyectos de vida.
4. **Competencias para la convivencia.** Que los estudiantes desarrollen empatía y se relacionen armónicamente con otros y con la naturaleza; sean asertivos; trabajen de manera colaborativa; tomen acuerdos y negocien con otros; crezcan con los demás, y valoren la diversidad social, cultural y lingüística.
5. **Competencias para la vida en sociedad.** Requieren que los estudiantes decidan y actúen con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales; procedan a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y los derechos humanos; participen tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; combatan la discriminación y el racismo, y tomen conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.

El cumplimiento de estas competencias debería contribuir al desarrollo pleno de las personas en todos los ámbitos de la vida. A pesar de ello, la realidad educativa en México da la sensación de que las competencias no son o más bien no se han aplicado como deberían

Como ya se venía advirtiendo, el neoliberalismo audazmente ha utilizado a la educación para el cumplimiento de sus propósitos, y aunque en las declaraciones bien intencionadas de las Políticas Educativas se dice algo, en la práctica se refleja otra cosa, inclusive de forma no tan explícita, en los planes y programas se refleja una preferencia por asignaturas que se consideran más importantes, como Español, Matemáticas y Ciencias, mientras que en los últimos lugares están las humanísticas, historia, educación física y artística. Al mantener la idea de que los buenos ciudadanos son aquellos que tienen conocimientos científicos o matemáticos, se están priorizando sólo algunas competencias, que si bien son necesarias mas no son suficientes para un desarrollo integral del estudiante.

Esto ha obligado que los planes de estudio, tanto de formación docente como los de educación primaria, reduzcan las horas de asignaturas que son consideradas menos importantes, cuando realmente son vitales para la formación de los individuos.

Este conjunto de criterios ha propiciado una gran fragmentación entre las asignaturas, enseñando los contenidos de manera desarticulada, perdiendo su significatividad y utilidad para el estudiante.

Lo que se está enseñando es un sinnúmero de contenidos, memorizar, repetir y ser conformistas. No se enseña a ser colaborativos, tener confianza, saber observar no únicamente ver, atreverse a experimentar, ampliar los límites, capacidades, habilidades. Lo que ocurre es todo lo contrario, los estudiantes y profesores tienen miedo a salir de su estado de confort, no están motivados para re-aprender y conocer más.

Por último, pero no menos importante, están las evaluaciones que han tenido un papel fundamental en la educación a lo largo de la historia y en la actualidad no es la excepción.

Para saber si un estudiante ha aprendido, se hacen exámenes, que lo único que están evaluando es cuánto se ha memorizado, y al acabar la prueba se suele olvidar todo, ya que para el estudiante realmente lo que “aprendió” no le fue significativo o considera que no le será útil para su futuro. Como consecuencia, se genera una clasificación entre los estudiantes (inteligentes y no inteligentes), inteligentes los que sacan buenas notas y no inteligentes los que reprueban o están más inquietos.

El primer tipo de estudiantes son los que quiere la sociedad, ya que serán más productivos, por ende, generalmente son a los que se les pone más atención por algunos profesores. Por el contrario, el segundo tipo de estudiantes es desatendido ya que consideran que no tienen futuro alguno, y si son inquietos se les cataloga como hiperactivos y con necesidad de tratamientos. Los padres, que creen que esto es verdad y les están haciendo un bien a sus hijos los llevan a los centros especialistas,

donde lo que les hacen es recetarles medicinas para tenerlos calmados y pasivos; no se imaginan que lo que tal vez está fallando es el sistema educativo y lo único que necesitan es una distinta forma de aprender.

Al final de cuentas, ¿qué es lo que estas pruebas estandarizadas evalúan realmente? ¿Una prueba puede evaluar a todos de la misma manera? Hablar de evaluación es más difícil, no implica sólo a los estudiantes y profesores, también se debe de evaluar al sistema, al entorno.

Todo lo precisado le ha valido numerosas críticas a la forma en que se está llevando a cabo la educación, cuestionando sus fines que son más empresariales y deshumanizadores. Al respecto, Latapí afirma que la “educación en este sentido debe servir para convertir a los seres humanos no en medios para el desarrollo, sino en la razón de éste; asimismo, debe superarse la visión reduccionista de que el fin último sería el de promover recursos para la economía” (Latapí, 1996: 41-42).

Con lo dicho hasta ahora, se puede concluir que el neoliberalismo regula gran parte de la vida de los individuos en lo político, económico, e indiscutiblemente en el ámbito educativo; afectado a los sujetos, contenidos y forma de enseñar, privilegiando la formación de un sujeto productivo “la formación de una mentalidad centrada en el lucro que valora a las personas por lo que tienen y no por lo que son, conformando una cultura estandarizada y globalizadora en deterioro de las identidades culturales que diferencian a los pueblos” (Villamil, 2013:214). Es un depredador que acaba con la parte más humana de los ciudadanos, convirtiéndolos en consumidores, ciegos ante la verdadera realidad, y adiestrándolos para cumplir con todo lo que este modelo establezca.

Además, los estudiantes y profesores no perciben a esta educación significativa, lo que hacen es verla como una obligación para poder tener una mejor calidad de vida. Los estudiantes están en las aulas aburriéndose y haciendo los trabajos escolares para obtener buenas calificaciones, ya que lo importante según este tipo de educación es absolutamente lo cuantitativo, aquello que se puede evaluar. Mientras los profesores

ven su trabajo como rutinario, enseñan a niños que quizás no aprendan, enseñan las asignaturas básicas de acuerdo con lo establecido, tal y como si fuera un recetario.

#### 1.4.3. El ideal de humano de acuerdo con el sistema educativo actual

El perfil de egreso que se encuentra en el Plan de Estudios de Educación Básica plantea los rasgos (donde necesariamente se deben desarrollar competencias para la vida) deseables que los estudiantes deberán mostrar al término de la Educación Básica, como garantía de que podrán desenvolverse satisfactoriamente en cualquier ámbito en el que decidan continuar su desarrollo.

Así, como resultado del proceso de formación, el estudiante mostrará los siguientes rasgos (SEP, 2011) :

- a) Utiliza el lenguaje materno, oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez, e interactuar en distintos contextos sociales y culturales; además, posee herramientas básicas para comunicarse en inglés.
- b) Argumenta y razona al analizar situaciones, identifica problemas, formula preguntas, emite juicios, propone soluciones, aplica estrategias y toma decisiones. Valora los razonamientos y la evidencia proporcionados por otros y puede modificar, en consecuencia, los propios puntos de vista.
- c) Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.
- d) Interpreta y explica procesos sociales, económicos, financieros, culturales y naturales para tomar decisiones individuales o colectivas que favorezcan a todos.
- e) Conoce y ejerce los derechos humanos y los valores que favorecen la vida democrática; actúa con responsabilidad social y apego a la ley.
- f) Asume y practica la interculturalidad como riqueza y forma de convivencia en la diversidad social, cultural y lingüística.
- g) Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar de manera colaborativa; reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades en los otros, y emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales o colectivos.

- h) Promueve y asume el cuidado de la salud y del ambiente como condiciones que favorecen un estilo de vida activo y saludable.
- i) Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento.
- j) Reconoce diversas manifestaciones del arte, aprecia la dimensión estética y es capaz de expresarse artísticamente.

Aparentemente, estos rasgos que se pretenden lograr en los estudiantes a través de la educación son buenos, y si se toma en cuenta que en esto ha intervenido el neoliberalismo, parecería que realmente el propósito es desarrollar seres humanos integrales, críticos, colaborativos, creativos, etcétera. No obstante, el panorama que se refleja en nuestra realidad es muy diferente, y no es precisamente porque los profesores no tomen en cuenta los planes y programas de la SEP, más bien, al querer llevarlos la práctica se pide a los profesores que destaquen las evaluaciones estandarizadas, y mantengan la jerarquía de las asignaturas, imposibilitando un desarrollo realmente integral de los estudiantes y profesores.

Ante este panorama, los centros educativos se han encargado de capacitar a los individuos con habilidades y competencias básicas para que sean pasivos en espera de las exigencias de los “superiores”. Son seres humanos con pensamiento individualista, competitivo, y consumista, donde si se quiere lograr éxito debe ser a cualquier precio, sin preocuparnos por los demás y obteniendo el mayor número títulos para tener un buen empleo y buenas ganancias, dejando de lado la ética y los valores.

Bajo esta misma línea, se está propiciando que la mayoría de los estudiantes y profesores tengan limitada su inteligencia a conocimientos y habilidades matemáticas, científicas y de español. Habría que reconocer que la inteligencia no es limitada ni mucho menos unidireccional como la han venido manejando los sistemas educativos, por el contrario, los seres humanos pueden tener diversas inteligencias múltiples, tal y como señala Gardner, las personas “poseen una amplia gama de capacidades y la ventaja de una persona en un área de actuación no predice sin más que posea una

ventaja comparable en otras áreas...” (Gardner, 2001:42). Con lo anterior, Gardner rompe con las concepciones tradicionalistas de inteligencias, las cuales la reducen y limitan a capacidades que son medibles y que sólo algunas personas poseen.

La educación, está orientada a formar productos que son deseados para los que tienen mayor poder, dicho de otra manera, los capitalistas escondidos bajo el neoliberalismo desean mano de obra eficiente para que se incorpore en el mundo laboral, se forma para trabajar y ganar lo suficiente para consumir lo más que se pueda. Porque de acuerdo con la ideología neoliberal consumir es igual a felicidad y eso es ser un sujeto pleno.

Realizadas las observaciones anteriores, se puede afirmar que la forma en la que se está orientando a la reforma educativa, no es la más conveniente. En estos momentos ya no es preciso que la educación siga llevándose de manera mecánica y a favor total del neoliberalismo, incluso se muestra resistencia ante esta situación, es por ello que se han propuesto y aplicado diferentes modelos alternativos al tradicional, mismo que mantiene a la educación anacrónica e inadecuada para cumplir las necesidades de los estudiantes y profesores.

### **1.5. La necesidad de cambio de la educación neoliberal en el siglo XXI**

Uno no se puede quedar atrapado en la ideología mercantilista de la educación, satisfaciendo a los grupos en el poder y sus intereses económicos y políticos. Porque “la educación en un mundo globalizado tiene que superar las obviedades y la claridad aparente de los fenómenos, abordar los temas y problemas de una forma interdisciplinaria y abandonar la tendencia a la especialización que los trocea (Morín, 2001). Por tal razón se debe ser consciente de que más que transmitir información, datos, fechas, y seguir produciendo seres humanos que sólo repiten y son acríticos, se necesita algo más.

Lo que se necesita en el siglo XXI, es de una educación que sea innovadora y realmente cree el interés en las personas por aprender, que se oriente a generar en

los estudiantes la capacidad de organización de la información que llega de manera fragmentaria, depurarla y reconstruirla para formar propios conceptos, de lo contrario, habrá un colapso por tanta saturación de datos. Tal y como lo dice Ángel Pérez “La saturación de información produce dos efectos en apariencia paradójicos, pero en realidad convergentes: la sobreinformación y la desinformación. Parece claro que el atracón de informaciones fragmentarias produce indigestión y difícilmente provoca conocimiento estructurado y útil (Pérez, 2012:55).

En este mismo sentido, la educación debe de evitar que los estudiantes se conformen con la información y contenidos. Si uno se conforma con obtener la información se está ante “La incapacidad de generar los conocimientos...lo cual nos hace ciegos sobre los problemas fundamentales y globales, que son las problemáticas importantes; ello se da porque no somos capaces de hacer las relaciones e interacciones de todos estos procesos” (Morín, 2007).

En efecto, la sociedad se encuentra ante un sin fin de problemas y como ya se había mencionado, en su mayoría son causa de la globalización y el modelo neoliberal. El primero, realmente debe de significar que todo llegue a todos, para que tengan la oportunidad de utilizar las tecnologías y recursos disponibles para que los individuos puedan desarrollar sus habilidades y talentos. Por desgracia, aun es común ver a niños pobres que no pueden desarrollar sus talentos, existiendo una desigualdad extrema que contradice el discurso del modelo neoliberal y la globalización.

Es indispensable una educación que genere la igualdad, donde los estudiantes sean partícipes de su propio aprendizaje, es decir, que el profesor sea un guía que incite el trabajo colectivo entre los estudiantes, que se enseñen y aprendan a aprender, que sepan resolver los problemas que están por venir y son imprevisibles.

Es hora de hacer que la educación favorezca a todos los estudiantes y no a unos cuantos, donde los profesores se den cuenta que la forma tradicional de enseñar ya no cumple del todo las necesidades del siglo XXI, se precisa de nuevas formas de

aprendizaje que sean personalizados y no tiendan a generalizar, pensando que todos aprenden de la misma manera y al mismo ritmo.

La educación debe de ser colaborativa, e innovadora, que implique a los estudiantes de manera más activa para que se sientan parte de su aprendizaje.

Los docentes debemos darnos cuenta de que no es aconsejable solamente dispensar información a los estudiantes, hay que enseñarles cómo utilizar de forma eficaz la información que rodea y llena sus vidas, cómo acceder a ella y evaluarla de forma crítica, analizarla, organizarla, recrearla y compartirla. Las escuelas deben convertirse en poderosos escenarios de aprendizaje, donde los estudiantes investigan, comparten, aplican y reflexionan. A pesar de su extendido y útil hábito multitarea los aprendices han de comprender que el infinito e inabarcable volumen de información requiere una tarea intensa de selección, enfoque y concentración, si no quieren naufragar en una tormenta continua de ruido informacional y dispersión (Pérez, 2012: 70-71).

Haciendo cambios en el sentido que se le da a la educación, se verá un gran cambio en los seres humanos, ya no sólo serán individuos que creen que saben por la cantidad de datos que tienen almacenados en su memoria, sino que serán seres humanos integrales, capaces desarrollarse satisfactoriamente en la sociedad.

La apuesta de la escuela y su gran reto debe ser aprovechar esa diversidad para el enriquecimiento de cada uno. Responder a las necesidades individuales eliminando todas las barreras de aprendizaje que existan, por ejemplo, permitiendo aproximarse al conocimiento a cada alumno desde su capacidad o capacidades más destacadas, para lograr un desarrollo integral (Fundación Mapfre, s.a.: 12).

Ante esta situación, otras organizaciones han mostrado preocupación, como es el caso del informe de la UNESCO precedido por J. Delors (1996), donde se afirma que “la finalidad principal de la educación es el pleno desarrollo del ser humano en su dimensión social. Se define como un vehículo de las culturas y los valores, como construcción de un espacio de socialización y como un crisol de un proyecto común”. De igual forma se dice que “la educación tiene la misión de permitir a todos sin

excepción hacer fructificar sus talentos y todas sus capacidades de creación, lo que implica que cada uno pueda responsabilizarse por sí mismo y realizar su propio proyecto personal”.

En este informe se vislumbran los rasgos de un sistema educativo más humanizado, democrático, solidario y haciendo énfasis en el aprendizaje de calidad para combatir el fracaso educativo. Para dicho cometido, propone como orientación del currículum, más allá de las clasificaciones tradicionales de los contenidos, cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir con los demás y aprender a ser (Delors, 1996):

- 1. Aprender a conocer:** comprender el mundo que le rodea lo suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. El fin es el placer de comprender, conocer, descubrir. Lo que supone, además: aprender a aprender ejercitando la memoria, pensamiento y atención para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida.
- 2. Aprender a hacer:** no sólo adquirir una calificación profesional sino, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero, también, aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes y adolescentes, bien espontáneamente a causa del contexto social o nacional.
- 3. Aprender a vivir juntos:** comprender a los demás y realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.
- 4. Aprender a ser:** para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal. Con tal fin, de no menospreciar en la educación ninguna de las posibilidades de cada individuo (razonamiento, sentido estético, capacidades físicas, aptitud para comunicar).

Esta diferente perspectiva de educación se mira prometedora, no se le da prioridad a la memorización de datos. Tiene una idea panorámica de la educación, donde son importantes los conocimientos, pero se deben de comprender, el estudiante desarrolla su sentido crítico, investigador, la curiosidad y la autonomía por aprender

no sólo lo que viene en los contenidos, sino que experimente. Un estudiante aprende creando, llevando a lo práctica lo que conoce para resolver diversos problemas. Sabe convivir con los demás, conoce la diversidad de la especie humana y la respeta para mantener la paz, y, por último, el estudiante aprende que es único tiene una mente, personalidad, pensamiento y responsabilidad individual.

A pesar de que los planes y programas educativos han retomado estas orientaciones, se siguen manteniendo en el discurso, pues se quedan olvidadas o los profesores enseñan de la manera en la que están acostumbrados.

Es relevante señalar que no se trata de modificar el modelo por competencias, ya que no es el enemigo de la educación, más bien es cambiar el sentido que se les está dando en lo educativo.

Los estudiantes sí necesitan las competencias, pero no exclusivamente las que se refieren a la profesionalización, igual están las sociales, las interpersonales y las personales. Claro, no se debe de olvidar que deben trasladarse a la realidad a la que él estúdiante se enfrentará. (Zabala & Arnau, 2008). Lo que se necesita es formar en los estudiantes competencias que les permitan desarrollarse de forma integral.

### **1.5.1. Hacia la formación de un ser humano integral**

La educación, exclusivamente se está concentrando en un tipo de ser humano, el cual es visto como capital humano y se está dejando de lado aquel que es sensible, moral, ético, creativo, crítico, en pocas palabras, el ser humano integral. El cual, únicamente se puede lograr si se hacen los cambios que ya se habían mencionado en la forma de educar.

Un ser humano integral es multidimensional, posee pensamiento crítico, sabe que el mundo está en constante cambio y necesita de seres humanos prácticos, innovadores, creativos, reflexivos y capaces de resolver los problemas que se le presenten interpretan la información que les rodea; porque “cada día llegan un montón

de conceptos como lluvia sobre nuestras cabezas, pero esta información se pierde y olvida porque no se articulan” (Morín, 7 de diciembre de 2007).

Se demanda el desarrollo de individuos con diversas competencias, actitudes y habilidades, y que las desarrolle al máximo para que sea capaz de resolver los diversos problemas que se generen en su vida de una manera acertada.

### **1.5.2. Educación holística como una alternativa para la educación**

Para lograr lo expuesto, urge que la educación comience a caminar hacia nuevos horizontes, que se re-ordenen las competencias y los contenidos de tal manera que los estudiantes le encuentren una verdadera utilidad en su vida diaria, ya que:

El déficit de las nuevas generaciones no es por lo general un déficit de informaciones y datos sino de organización significativa y relevante de las informaciones fragmentarias y sesgadas que reciben en sus espontáneos contactos con las pantallas múltiples y las redes plurales. Con frecuencia, el individuo no puede procesar la cantidad de información que recibe y en consecuencia se llena de “ruidos”, de elementos aislados, más o menos sobresalientes, que no puede integrar en esquemas de pensamiento para comprender mejor la realidad y su actuación sobre ella (Pérez, 2012:68).

“se necesita una nueva educación que sea una alternativa real para solucionar creativamente los problemas de la sociedad industrial-científica y la visión del mundo mecanicista” (Gallegos: 1). Desde años atrás, se ha visto la necesidad de educar de manera diferente al ser humano, tal y como se reconoce en el ya citado informe Delors, aunque no tuvo un gran impacto. Una de las posibles alternativas a las problemáticas ya expuestas, es la pedagogía holística.

Por educación holística se entiende:

Una estrategia comprensiva para reestructurar la educación en todos sus aspectos: la naturaleza y el contenido del currículo, la función del docente y los estudiantes, la manera como el proceso de aprender es enfocado, la importancia de los valores y la naturaleza de la inteligencia. Representa por tanto una estrategia comprensiva donde

la educación holista nos provee de un marco coherente e integral que incluye todos los aspectos a ser considerados en una propuesta educativa (Fredy, 2008: 48).

Esta manera de educar se caracteriza por las comunidades de aprendizaje, es decir, todos los participantes de este proceso, tanto profesores, estudiantes, padres, administradores y empleados son partícipes para el proceso de aprendizaje permanente y significativo, todos pueden enseñar y aprender. Un aspecto importante, es que estas comunidades están contextualizadas de acuerdo a las necesidades de los participantes, se educa para la vida “educar buenos seres humanos, creativos, responsables, felices, generosos, globales, generadores de concordia en su comunidad, con orden interno, paz interior, abiertos a la diversidad” la educación es integral (Gallegos, 2005).

Se trabaja bajo la teoría de las inteligencias múltiples, como contrariedad a la visión unilateral de la inteligencia lógico-matemática que es instrumental, medida y cuantificada. Esta teoría apunta que hay por lo menos nueve tipos de inteligencias: lógico-matemática, verbal, corporal, musical, espacial, interpersonal, intrapersonal, y naturalista (Gardner, 2001), cada una de estas son válidas, ni una es más o menos. El objetivo de la educación es el de desarrollar todas las inteligencias, reconociendo algunos sobresaldrán más en una que en otras, pero esto no significa que sepa menos.

La educación holista advierte que hay diversos estilos de aprendizaje. No todos aprenden, simbolizan y expresan su saber exactamente igual o a la misma velocidad. Por ende, el aprendizaje no es sólo cognitivo, es un proceso social, físico, emocional, estético y espiritual (Gallegos, 2005).

Otros principios de la educación holista que vale la pena mencionar son (González, 2009):

1. El propósito de la educación holística es el desarrollo humano.
2. El ser humano posee una capacidad ilimitada para aprender.
3. El aprendizaje es un proceso de experiencia

4. Se reconocen múltiples caminos para obtener el conocimiento
5. Tanto el profesor como el estudiante están en un proceso de aprendizaje.
6. Aprender sólo puede tener lugar en un ambiente de libertad.
7. Educar para una participación democrática
8. Educar para una ciudadanía global y el respeto a la diversidad.
9. Educación ecológica, y sistémica, una toma de conciencia planetaria.

Después de examinar la importancia de los cambios en la educación, se puede sostener que los estudiantes y profesores de este siglo han de ser competentes para enseñar y desarrollar sus inteligencias, capacidades, habilidades, e incluso deben ser conscientes de que hay distintas maneras de aprender y enseñar; los avances tecnológicos se pueden incorporar de manera innovadora tanto para el aprendizaje como para el desarrollo de las inteligencias. No obstante, decir esto no quiere decir que realmente sean imprescindibles y que la falta de estas tecnologías sea un obstáculo para el aprendizaje, sí son útiles, pero no fundamentales.

## **2. CAPÍTULO II: NECESIDAD DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA Y LA DIDÁCTICA**

En el capítulo anterior, se mencionó la implicación que tiene el neoliberalismo y la globalización en la educación mexicana, mostrándola como un negocio que vende conocimientos triviales e innecesarios, esto con la finalidad de formar estudiantes incapaces de cuestionarse y criticar lo que sucede en su entorno; en consecuencia, sólo terminan siendo capital humano que contribuye eficazmente a la economía. Ante esta situación, se manifestó la necesidad de hacer cambios en la educación para que sea integral, humanista, ética, creativa e igualitaria.

Para dar continuidad, en el presente capítulo se abordará qué es lo que se requiere para contribuir al cambio de la educación, saber qué elementos son indispensables para actuar con idoneidad, pertinencia, eficacia y de acuerdo con las necesidades de quienes serán los beneficiarios de la educación. Por ello, este capítulo se va a desarrollar en torno a la innovación y la didáctica en la enseñanza.

Sobre la innovación, brevemente se abordará de manera general cómo ha sido concebida, para poder continuar con innovación educativa y sus características, cómo son las personas innovadoras y cuáles son las limitaciones a las cuales se pueden enfrentar.

Por otra parte, se dejará en claro que no basta con la necesidad y deseo de innovar, sino que también se precisa de algunas disciplinas que son esenciales para dar sentido y fundamentación a la innovación que se pretenda realizar en el ámbito educativo, ejemplo de ello, es la didáctica que, a pesar de ser fundada desde hace más de tres siglos, aún sigue teniendo vigencia en la educación. Respecto a este tema, se explicará brevemente su historia hasta llegar a la actualidad, características, principales aportaciones y utilidad.

## **2.1. Innovación**

Etimológicamente, innovar proviene del latín *innovare*, que quiere decir cambiar o alterar las cosas introduciendo novedades (Medina Salgado y Espinosa Espíndola, 1994). A esta primera definición con el transcurso de los años se le han atribuido gran variedad de definiciones que la han hecho multidimensional, y el resultado de esto es que ha sido difícil de definir y comprender. Así, actualmente el diccionario de la Real Academia Española, define a la innovación como “la creación o modificación de un producto y su introducción en un mercado”. Por otra parte, el diccionario de Oxford la define como “la realización de cambios sobre algo establecido al introducir nuevos métodos, ideas, o productos”.

A través del tiempo se han realizado diversas innovaciones (tecnológicas, científicas, de servicio, de producto, educativas, etc.) teniendo como punto de partida las definiciones ya señaladas, además, la mayoría ha obtenido resultados favorables como cambios y mejoras que facilitan la vida diaria de la sociedad; no obstante, esto no aplica para la innovación educativa.

No es que las definiciones que se acaban de mencionar estén mal, pero al retomarlas en la innovación educativa, suelen quedar muy cortas y superficiales, impidiendo ver qué elementos son imprescindibles para lograr una verdadera innovación en la educación. Por esta razón, resulta oportuno esclarecer que sí es innovación educativa y qué es lo que conlleva.

### **2.1.1. Innovación educativa**

La época actual transforma diversos planos de la educación, principalmente en los sujetos. Por un lado, los estudiantes tienen comportamientos mediados por las más recientes tecnologías, ya no únicamente la televisión y la radio, sino que también el mundo virtual, internet, redes sociales, blogs, etc. Por otro lado, poseen diferentes formas de aprendizaje, motivaciones, ritmos y pluralismo cultural. Este hecho da lugar a que los profesores se enfrenten a nuevos retos, como que sus estrategias de

enseñanza queden obsoletas y ya no respondan a las nuevas necesidades de los estudiantes, y lo único que provocan en ellos es aburrimiento y desinterés. Ante esta situación, se necesitan cambios en los modelos y la forma de organizar la enseñanza, es decir, se debe de innovar para poder atender de manera apropiada a los estudiantes.

Pese a que en la educación sí se han aplicado “innovaciones”, éstas no han cubierto las necesidades de la población mexicana; una primera causa de esto es la existente confusión que se tiene de la innovación educativa. Algunos creen que innovar en educación es simplemente introducir nuevos productos, servicios y tecnologías disponibles para los consumidores, gobiernos o la sociedad en general.

La segunda causa, es que estas “innovaciones” son procedentes de otros países con contextos y necesidades muy distintos al de México, y al aplicarlas aquí no las ajustan debidamente, ocasionando que la educación lejos de mejorar, sólo se quede rezagada. Un ejemplo claro, es el Programa Enciclomedia que nació en el 2004 durante el sexenio de Vicente Fox Quesada.

La ejecución de este programa en las 31 Entidades Federativas de la República y el Distrito Federal, suponía la mejoría y actualización educativa en educación básica, ya fueran escuelas urbanas, rurales e indígenas, así como a los niños con necesidades educativas especiales (SEP, 2006).

Los objetivos de este programas, diseñados a partir de los libros de quinto y sexto año de educación primaria, se lograrían a partir de “innovadoras estrategias didácticas” (equipamiento de aulas con una computadora, un pizarrón electrónico, un proyector y capacitación docente). Infortunadamente, los resultados no fueron los esperados, y con el paso del tiempo los pizarrones quedaron desactualizados, inservibles, o simplemente olvidados en un rincón.

¿Qué pasó con esta “innovación” estrella en la educación? En primer lugar, se pensó que para innovar sólo bastaba con incorporar los contenidos de los libros de

quinto y sexto grado de educación primaria en aparatos electrónicos, estos supuestamente asegurarían el mejoramiento del aprendizaje de las nuevas generaciones. Sin embargo, innovar en educación está lejos de ser eso, el rendimiento de los estudiantes no va a ser mejor por el hecho de tener una computadora o celular, ya que únicamente se está mejorando su entorno más no la forma en que se les enseña los contenidos.

En segundo lugar, había otras cosas más importantes en qué preocuparse, como la revisión de los contenidos, que son muchos y no da tiempo de enseñarlos todos, o la metodología con la que se está enseñando. El problema no radica en cuánta tecnología se tiene, sino en el cómo se está formando y enseñando a los profesores y a los estudiantes.

Incluso, a pesar de ser evidentes estos errores, aún se continúan cometiendo, tal vez ya no con pizarrones electrónicos, pero ahora se regalan laptops o tabletas. La atención sigue centrada en lo tecnológico, y no debería de ser así, porque, aunque se tenga toda la tecnología de punta, si no se innova desde la forma en que se está enseñando, la educación mexicana continuará rezagada y en retroceso.

Con lo anterior, no se pretende dar a entender que las tecnologías no sirven o son malas, pero sí se debe dejar claro que sólo son herramientas que, si se utilizan de manera adecuada, pueden ayudar al proceso de enseñanza y aprendizaje. Y, por lo tanto, si realmente se quiere lograr una mejora, hay que saber cuáles son los verdaderos problemas que se tienen que cambiar, y de esta manera proponer las mejores estrategias para dar solución. No hay que olvidar lo que ya decía Fullan: “todo cambio no implica una mejora. Toda mejora implica cambio”.

Hasta el momento, es evidente el impacto que tienen el neoliberalismo y la globalización en las reformas educativas, éstas se centran en la calidad y eficiencia, mediando la innovación educativa con el tradicionalismo y la incorporación de tecnologías, provocando que sea mal interpretada tal y como ocurrió con el Programa

Enciclomedia. Por ello, resulta pertinente profundizar en el tema de la innovación educativa, y precisar cuándo algo es innovador y qué características debe de tener.

Distintos autores como Jaume Martínez Bonafé, Imbernón y Martínez, (2008), Daniel Ríos (2004), Sylvia Schmelkes (2010), y Ken Robinson, se han encargado de definir y caracterizar a la innovación en la educación.

Bonafé, señala que la innovación es el “deseo, originalidad, creación, capacidad de improvisación, el compromiso ético, la reflexión crítica, la diversidad contextual, la negociación y el acuerdo de mejora en la práctica profesional, con la finalidad de conseguir la mejor y más amplia educación para los estudiantes” (Imbernón y Martínez, 2008: 63). Por lo tanto, innovación va a ser el deseo y acción de los profesores para intentar mejorar su enseñanza y obtener mejores resultados en cuanto el aprendizaje de los estudiantes.

Otro aspecto muy importante para él, es el trabajo en grupo, “...la innovación educativa es una tarea colectiva y no aislada. No se puede emprender la innovación en los centros desde el aislamiento. Y tampoco es cuestionable que el puente de unión son los proyectos comunes y la indagación colaborativa, la perspectiva colaborativa”.

Efectivamente, la innovación se tiene que hacer en conjunto, donde todos los elementos que integran el sistema educativo dialoguen acerca de lo que se necesita hacer, qué cambios y cuáles son los propósitos que se esperan alcanzar. Actuar de manera colectiva supone el diálogo entre los profesores, permitiendo llegar a acuerdos para poder satisfacer las necesidades de la mayoría.

Para finalizar, este autor agrega que la innovación es un proceso histórico, en otras palabras, no se parte de la nada, sino que se debe de considerar lo que ya se ha realizado en cuanto a lo que se quiere cambiar, permitiendo la identificación de qué ya se ha hecho y qué no, qué sí ha funcionado y qué no.

Por su parte, Daniel Ríos (2004), concibe a la innovación como un constructo polisémico, que va a asumir un rol deliberado, planificado, específico y evaluado, que después de un tiempo suficiente en relación con sus objetivos pedagógicos y sociales, se entiende que va a aportar algo diferente o nuevo al contexto en el que se aplica.

Hacer una verdadera innovación que genere cambios y mejoras no es tarea fácil, se requiere de tiempo, de planificar qué es exactamente lo que se quiere lograr, además, se tienen que realizar evaluaciones constantes para determinar si lo que se está haciendo funciona o debe de ser cambiado.

De manera similar, Sylvia Schmelkes (2010), considera que es importante la evaluación en todo el proceso de la innovación. Desde un inicio para identificar los problemas e intentar encontrar las causas; posteriormente, en el desarrollo para poder ver si se están cumpliendo los propósitos o se precisa cambiar algo, y por último, para checar si se cumplieron las metas. De esta forma, se podrá saber cuáles han sido los cambios y mejoras en la calidad del aprendizaje.

También apunta que toda innovación “implica de apropiación, adaptación de las propuestas y contenido, metodologías y programas especiales que proceden de autoridades educativas. Sin ello no hay innovación sino una simple aplicación de una instrucción” (Schmelkes, 2010: 121).

Generalmente, los proyectos innovadores que tienden a aplicarse en la educación, son procedentes de otros países con contextos muy diferentes al de México, por esto, se debe de fijar atención en la apropiación y adaptación de propuestas, ya que, si éstas se aplican tal y cómo llegan, no cubrirán con las verdaderas necesidades educativas de estudiantes y profesores. Paradójicamente, en la realidad los proyectos se emplean tal y como están escritos, como si fueran la solución a todos los problemas existentes.

Sin embargo, esta autora plantea que no es suficiente con generar un ambiente adecuado en las escuelas para innovar, sino que también se debe de tomar en cuenta

la planeación escolar, estudiantes, padres de familia, comunidad, y la pedagogía Schmelkes (2010):

**Planeación escolar.** Esta planeación debe de ser en colectivo, ya que de esta manera se pueden combatir las causas de algún o algunos problemas importantes.

**Estudiantes, sus padres de familia y la comunidad.** La relación con la comunidad es necesaria para que la escuela sea efectiva. Los profesores deben de conocer qué es lo que los padres quieren de la escuela y en qué pueden contribuir en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

**Pedagogía.** No hay recetas para construir una buena escuela, sino que cada una tiene que averiguar su propia vía en función de su contexto y sus propósitos, tampoco hay recetas para ser un buen profesor. Ello depende de su personalidad, talentos e intereses, de las características de sus estudiantes y de la relación que puede constituir con ellos. Pero, es el acercamiento a los hallazgos y descubrimientos de las ciencias de la educación, y especialmente de la pedagogía, los que pueden iluminar la toma de decisiones.

Finalmente, otro autor relevante para comprender la Innovación, es Ken Robinson, quien propone que para que la educación mejore, se necesita de innovar, e innovar es poner buenas ideas en práctica que conllevan a un proceso de creatividad y de imaginación. La innovación se necesita inminentemente, porque los paradigmas educativos siguen operando de manera anacrónica, están descontextualizados porque fueron pensados para otra época y otras necesidades.

En concreto, innovar implica realizar cambios de paradigmas, trascender concepciones sobre enseñanza, aprendizaje, contenidos e incluso comunidad educativa; porque el paradigma dominante (tradicional) no posibilita aprender lo que el siglo XXI demanda de sus estudiantes; porque los niños de ahora se aburren en la escuela, no se dan cuenta de las distintas habilidades que pueden desarrollar, pues el sistema educativo provoca que se queden de manera latente.

Bajo estos supuestos, se puede ver que la innovación conlleva diversos elementos, siendo cada uno de ellos muy importante para lograr el cambio educativo.

### **2.1.2. Personas innovadoras**

Para innovar, son indispensables personas con deseo de mejorar y obtener cambios significativos en su enseñanza y en el aprendizaje de sus estudiantes. Sin embargo, estas son pocas y la mayoría prefiere permanecer estática sin realizar cambios en su trabajo docente, "hay tres tipos de personas en el mundo: los inamovibles, los movibles y los que se mueven" (Benjamín Franklin).

El primer tipo de personas se refiere a aquellas que están totalmente de acuerdo con lo que se les diga y lo establecido; los segundos, son aquellos que no están de acuerdo o saben que no está del todo bien lo que se les dice, pero, aun así, no hacen algo para cambiarlo, ya que no quieren salir de su estado de confort; los últimos, son aquellos que saben que algo necesita cambiarse y toman la iniciativa de hacer algo por cambiarlo, son personas activas, con iniciativa y aspiración de mejorar. En esta última categoría es donde se deben ubicar las personas con actitud innovadora, que son conscientes de la necesidad de cambios.

Ser Innovador implica que la persona tenga actitud abierta al cambio, para no poner resistencia a las transformaciones, que ya no exclusivamente se pregunte cómo hacer la innovación, sino también el por qué y para qué se necesita. Por qué se necesita cambiar cierta cosa, qué se quiere lograr con ese cambio.

De igual manera, debe tener voluntad de interactuar, compartir objetivos y experiencias, para determinar qué puntos tienen en común, aportar ideas que ayuden a los demás para mejorar o no cometer los mismos errores, debe existir una influencia mutua.

Estas personas deben tener compromiso, disposición a indagar, descubrir, reflexionar, criticar, cambiar y poner en práctica. No deben dejar en un discurso bonito su deseo de innovar, sino que deben llevarlo a la práctica y cumplir con sus

propósitos. Los innovadores, además suelen ser personas que asumen riesgos en condiciones no siempre favorables.

### 2.1.3. Limitaciones de la innovación

Las personas que suelen innovar en la educación, tienden a encontrarse con diversas limitaciones que dificultan su trabajo, como compañeros que no están dispuestos a cambiar sus estrategias, individualismo, malestar docente, no cuentan con los suficientes recursos, o la fuerte presencia del currículo tradicionalista.

**Resistencia del profesorado al cambio.** Algunos profesores están tan acostumbrados a la rutina, que solamente pensar en el cambio los espanta. Por lo cual, prefieren conservar y repetir sus rutinas de trabajo que se saben de memoria y les proporciona seguridad, confianza y tranquilidad, criticando aquellas que no conocen, tachándolas de inadecuadas o utópicas.

**Individualismo.** En la mayoría de las escuelas, si no es que, en todas, existen diferencias y rivalidades entre los diversos elementos que componen al sistema educativo, generando la formación de grupitos o aislamiento de los demás compañeros, como consecuencia, no existe un diálogo que permita el intercambio de ideas o posibles soluciones que mejoren el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Respecto a lo anterior, Robinson añade que “...en las escuelas las disciplinas están fragmentadas, donde los profesores sólo hablan de su especialidad, esto provoca que sea menos probable lograr la chispa de la innovación que se genera cuando comparan e intercambian ideas a través de los distintos campos de actividad y las diferentes disciplinas” (Robinson, 2014). Por ende, ésta no es una actividad que se logre de manera individual sino a través del diálogo y cooperación.

**Malestar docente.** Ante las nuevas incertidumbres en el ámbito educativo, como los rápidos avances tecnológicos que propician cambios en los contenidos y en los estudiantes, los profesores se sienten abrumados, inseguros, y pesimistas, bajando

su autoestima al considerarse inferiores a otros, siendo incapaces de aportar innovaciones que ayuden al desarrollo educativo.

**Falta de recursos.** Imposibilita el desarrollo de nuevas investigaciones en educación, así como la falta de incentivos para los profesores, directivos, y demás personal educativo, no hay materiales que contribuyan a la innovación.

**Currículum tradicionalista.** Un problema común para la innovación suele ser la paradoja existente en el currículo, por una parte, en el discurso se plantea la necesidad de nuevas formas de enseñar con innovadoras estrategias que posibiliten el aprendizaje significativo, sin embargo, en la práctica a los profesores se les pide que realicen pruebas estandarizadas que comprueben que enseñaron los contenidos establecidos, regresando a las técnicas tradicionales de memorización y repetición de información.

Existen más limitaciones para la innovación, aquí sólo se han mencionada aquellas que son más comunes, no es posible evitar o eliminar estas dificultades, pero lo que sí se puede, es afrontarlas. Nunca se dijo que lograr innovar en la educación fuera tarea fácil.

“Innovación educativa significa, una batalla a la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, a la fuerza de los hechos y al peso de la inercia. Supone, pues, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por la transformación de lo existente. Reclama, en suma, la apertura de una rendija utópica en el seno de un sistema que, como el educativo, disfruta de un exceso de tradición, perpetuación y conservación de pasado. Dicho en términos más próximos a la realidad, innovación equivale, ha de equivaler, a un determinado clima en todo el sistema educativo que, desde la Administración a los profesores y alumnos, propicie la disposición a indagar, descubrir, reflexionar, criticar...cambiar” (Muñoz, 1988).

Se puede concluir que la innovación educativa surge a partir de la necesidad y deseo de cambio, mejoramiento en la calidad educativa y de obtener mejores resultados que beneficien a la mayoría de las personas involucradas en la educación,

proponiendo o mejorando las estrategias educativas. La finalidad es que tanto de manera individual y colectiva se logren tener nuevas ideas, estrategias, métodos, para decidir a través de un acuerdo, cuál de ellas es la adecuada para cumplir los propósitos que se tiene planteado lograr, y de esta manera se responda a las necesidades hacia los que va dirigida la innovación.

Sin embargo, las nuevas ideas y estrategias no siempre van innovar, ya que a veces han de funcionar y otras no. Hay que reconocer cuando sí son de utilidad, pues tal vez, una innovación sirva para un lugar, pero no para otro. Para poder tener éxito en la innovación, se tiene que tomar en cuenta una disciplina que es trascendental para poder tomar las mejores decisiones y mejorar y crear nuevas estrategias e instrumentos, esa disciplina es la didáctica.

## 2.2. Didáctica

Durante el proceso de innovación es importante reconocer el papel que tiene la didáctica, esta disciplina da mejor sentido y fundamentación a lo que se está realizando, "...es fundamental para comprender las transformaciones de trabajo en el aula, para planificar una reforma educativa y para entender el sentido de una innovación en la educación" (Díaz Barriga Á., 2009, pág. 53). Antes de entrar en más detalles acerca de la necesidad de la didáctica, primero hay que se explicar qué es la didáctica desde su origen.

### 2.2.1. Inicios de la didáctica

La didáctica se origina a mediados del siglo XVII con Comenio (pedagogo, filósofo y teólogo nacido en la República Checa), quien tuvo sumo interés por los procesos de enseñanza y aprendizaje, a partir de esto, nace una de sus más importantes obras: La Didáctica Magna.

"Nosotros nos atrevemos a prometer una Didáctica Magna, esto es, un artificio universal para enseñar todo a todos. Enseñar realmente de un modo cierto, de tal manera que no pueda menos que obtenerse resultados. Enseñar rápidamente, sin molestias ni tedio

alguno para el que enseña ni para el que aprende. Antes, al contrario, con un mayor atractivo y agrado para ambos. Enseñar con solidez, no superficialmente ni con meras palabras, sino encauzando al discípulo en las verdaderas letras, a las suaves costumbres, a la piedad profunda. Finalmente nosotros demostramos todo esto a priori. Es decir, haciendo brotar como de un manantial de agua viva, raudales constantes de la propia e inmutable naturaleza de las cosas, las cuales reunidas con un solo caudal forman el universal artificio para organizar las escuelas generales". (Amós Comenio, 2009)

Para él, a la educación le corresponde contribuir al desarrollo del ser humano, y quien enseñe debe saber interactuar con sus estudiantes para ganar su confianza. De esta forma, la educación ha de ser placentera para todos, evitando que a los estudiantes se les haga aburrida y poco significativa. Comenio nos proporciona algunas recomendaciones para lograrlo (Comenio, 1991):

- El estudiante ha de ser educado a tierna edad, porque es cuando hay mayor ardor, ingenio rápido, memoria tenaz.
- Admitir en la escuela a todos por igual, nobles, plebeyos, ricos y pobres, niños y niñas.
- Que se verifique sin castigos ni rigor, leve y suavemente. Por lo tanto, la enseñanza se debe de desarrollar en un ambiente agradable, atrayente y armónico.
- Que se prepare para adquirir conocimiento verdadero, no falso y superficial, el ser humano se debe guiar por su propia razón, no por la ajena.
- Que esta enseñanza sea fácil en extremo y nada fatigosa.
- No requiere otra cosa el arte de enseñanza que una ingeniosa disposición del tiempo, los objetos y el método.
- Se puede enseñar fácilmente si:
  - Se procede de lo general a lo particular, de lo más fácil a lo más difícil
  - No se obliga a entender lo que no convenga por su edad o razón del método

Su finalidad fue construir un sistema de enseñanza progresivo. Que a los niños y niñas se les enseñe gradualmente, de lo más simple a lo más complejo; y que esa enseñanza les sirviese no únicamente para esa etapa en la que estuvieran aprendiendo, sino para toda la vida, en su edad adulta y en su vejez.

Con estas aportaciones, es notorio por qué esta obra cambió la usual forma de ver a la educación y a los que se encargan de ella, “no sólo construye una teoría didáctica, sino que presenta los núcleos problemáticos que caracterizan al debate en este campo” (Díaz, 2009: 124). Además, el profesor es visto como un profesional de la educación que debe de poseer la habilidad de saber tomar las mejores decisiones de acuerdo con los aprendizajes que pretende lograr en sus estudiantes.

Así, Comenio deja ver que para él la didáctica es de gran utilidad para que el profesor desempeñe su trabajo docente, porque, aunque en su obra se les da un papel central a los estudiantes, el profesor es el guía que ayuda a que los estudiantes aprendan, haciéndolo acreedor de una gran responsabilidad, pues él decide cuál es el método de enseñanza más apropiado de acuerdo con su situación, y a partir de esto construye sus estrategias de aprendizaje que llevará a cabo.

Con las ideas de Comenio que se han puntualizado, es posible darse cuenta cuán adelantado estaba para su época, con su didáctica ya planteaba hacer cambios en la enseñanza clásica, veía la urgencia de reformar la educación para que ya no se centrara en los enseñantes, sino también en los aprendices.

### 2.2.2. Didáctica en la Escuela tradicional

La didáctica a lo largo de los años se ha hecho presente de diversas maneras en la educación, una de forma tradicional o clásica y la otra en la escuela nueva o activa. La Escuela Tradicional surge en el siglo XVII, significa método y orden. Siguiendo este principio, se identifican los siguientes aspectos que caracterizan a dicha escuela:

Cuadro 1. Características de la escuela tradicional.

<b>ESCUELA TRADICIONAL</b>	
<b>ESTUDIANTE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Denominado "alumno", palabra latina que denota al "a-lumina" o persona oscura, apagada y sin luz.</li> <li>• Son vistos como contenedores vacíos que deben de ser llenados con información, entre más posean mejores seres humanos y oportunidades tendrán en el futuro (educación bancaria).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajan individualmente, son competitivos.</li> <li>• Adoptan la costumbre de esperar órdenes del maestro para hacer algo, no poseen iniciativa propia, son dependientes.</li> <li>• Son acríticos y conformistas.</li> </ul>
<b>DOCENTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocupa el centro del proceso</li> <li>• Se le denomina maestro, porque es el único que puede mostrar la luz a los alumnos.</li> <li>• Posee todos los conocimientos.</li> <li>• Es el único que posee autoridad en el salón de clases.</li> <li>• Organiza el conocimiento, elige los contenidos y todas las actividades de cada asignatura que ha de ser aprendida.</li> <li>• No ve al alumno como persona, sino como un objeto.</li> <li>• Es el modelo y guía al que se debe obedecer e imitar</li> </ul>
<b>ENSEÑANZA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los pilares son el orden y la autoridad.</li> <li>• Énfasis en los contenidos más que en la reflexión</li> <li>• Promueve la memorización de los contenidos con los que serán llenados los estudiantes</li> <li>• No se favorece la interdisciplinariedad, el pensamiento creativo, la discusión o la toma de decisiones</li> <li>• No facilita la aplicación del conocimiento a casos reales, es individualista y anti-cooperativa.</li> <li>• La visión de calidad es igual a cantidad, por lo cual entre más información más aprendizaje</li> <li>• Los planes de estudio contienen gran número de contenidos que son jerarquizados, en este punto, no importa si los estudiantes comprenden o no.</li> <li>• Se informa, pero no forma.</li> <li>• Los contenidos se ofrecen como segmentos fragmentados, desvinculados de la totalidad.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estandarizada, y sólo se evalúa cuánta información han memorizado a corto plazo los estudiantes.</li> <li>• No incluye entre sus objetivos la atención a los menos capaces.</li> <li>• Discriminación por rendimiento. Se ocupa de los alumnos más capacitados</li> <li>• No atiende a las diferencias más notorias</li> </ul>
<b>SALONES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El mobiliario esta rigurosamente organizado por filas.</li> <li>• Dirigido a la clásica pizarra.</li> <li>• Carencia de espacio libre.</li> <li>• Maestro es el que está enfrente del grupo.</li> </ul>

<b>RECURSOS DIDÁCTICOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libros de texto y manuales, que dicen al maestro todo lo que se ha de hacer, pensar, observar y responder a los alumnos. A su vez promueven la pasividad del maestro, ya que sólo ejecuta al pie de la letra lo que está impreso, sin saber si realmente sirve o es lo que necesitan los estudiantes.</li> <li>• Conductismo (recompensa y castigo) basándose en la frase: “la letra con sangre entra”.</li> <li>• Exposición oral.</li> <li>• Dictado.</li> </ul>
---------------------------------	---

cuadro realizado a partir del libro “Los modelos pedagógicos: hacia una pedagogía dialogante” (De Zubiría, 2006: 86-96)

De acuerdo con lo anterior y en términos de Toffler, esta educación:

Se componía y sigue componiéndose en la mayor parte de países industrializados de tres clases: una, de puntualidad; otra de obediencia y otra de trabajo mecánico y repetitivo. El trabajo de la fábrica exigía obreros que llegasen a la hora, especialmente peones de cadenas de producción. Exigía trabajadores que aceptasen sin discusión órdenes emanadas de una jerarquía directiva. Y exigía hombres y mujeres preparados para trabajar como esclavos en máquinas o en oficinas, realizando operaciones brutalmente repetitivas (Toffler, 1985).

Seguramente en un primer momento la escuela tradicional resolvió los problemas de su época, no obstante, en épocas posteriores y en el siglo XXI, este tipo de educación se encuentra obsoleta frente a los dramáticos cambios sociales, económicos, políticos y tecnológicos de nuestro tiempo. Lo anterior explica por qué se han buscado diversas alternativas al sistema educativo dominante, estas alternativas pertenecen al movimiento conocido como Escuela Nueva.

### **2.2.3. Didáctica en la Escuela Nueva**

La denominada Escuela Nueva surge a finales del siglo XIX y se consolida en el primer tercio del siglo XX en diversos países de Europa y Estados Unidos de América, esta es una alternativa a la enseñanza tradicional. Plantea un modelo didáctico y educativo completamente diferente al tradicional, principalmente porque le da al niño un papel central en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y el profesor es un mediador, que

se preocupa por las necesidades del estudiante y adapta los contenidos a su nivel e intereses.

Se proponen y desarrollan nuevas formas de trabajo, cuya principal característica es partir de las necesidades biológicas y sociales, además de respetar la diversidad de los estudiantes. El ideal de la Escuela Nueva es la educación integral, en donde “el proceso educativo debería dirigirse a todas las dimensiones de la persona y no sólo a su intelecto”, es decir, desarrollar la parte artística, física y afectiva.

Han sido varios educadores e incluso no educadores, los que son considerados pioneros en el movimiento de Escuela Nueva: Jean-Jacques Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Decroly. Son importantes porque hicieron aportaciones significativas a este tipo de educación.

El gran hallazgo de **Rousseau** (1712-1778) fue entender que el niño posee sus propias leyes de evolución, plantea una nueva pedagogía y una nueva filosofía de la educación basadas en los intereses y necesidades del niño y en el desarrollo natural en libertad.

**Pestalozzi** (1746-1827) concibe la educación del pueblo como un mecanismo para transformar sus condiciones de vida; para él, la educación elemental está basada en el desarrollo armónico de las capacidades intelectuales, afectivas y artísticas.

**Froebel** (1782-1849) diseña un método integral de enseñanza y aprendizaje más relacionado con la realidad de las cosas. Concibe que la educación debe respetar el libre desarrollo de las capacidades de cada estudiante, mientras que el profesor debe tener esencialmente una función orientadora y estimuladora apoyándose en el juego, la música, el dibujo.

**Decroly** (1871-1932) su método parte de los intereses y necesidades de los niños vinculados con su ambiente natural y social en el que se desarrollan. Su método se fundamenta en la globalización, lo que quiere decir que los niños aprenden las

cosas dentro de un todo, tienen una percepción global de la realidad, por esto, también planteaba que en el currículo escolar los contenidos se relacionaran entre sí y no mediante asignaturas aisladas.

Es evidente la diversidad metodológica de estos autores, todos tienen algunas características comunes que permiten diferenciarlos claramente de la metodología de la escuela tradicional. Otras características de esta escuela se muestran en el siguiente cuadro:

Cuadro 2. Características de la Escuela Nueva.

<b>ESCUELA NUEVA</b>	
<b>ESTUDIANTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paidocentrismo: los estudiantes son el centro de la escuela, son el eje en torno al cual giran los objetivos, métodos, programas, docentes, etc.</li> <li>• El niño es de la misma naturaleza que el adulto, les diferencia el grado de desarrollo</li> <li>• Investigan, imaginan, participan, aportan sus conocimientos.</li> <li>• Deseo por descubrir y experimentar.</li> <li>• Son creativos e innovadores.</li> <li>• Con ayuda de maestros y maestras organizan su trabajo en clase y se autoevalúan.</li> </ul>
<b>DOCENTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce y comprende al niño</li> <li>• Relación más abierta con el estudiante</li> <li>• Colaborador en la toma de decisiones</li> <li>• Consejero y auxiliar de los estudiantes</li> <li>• Trabajar colaborativamente con sus compañeros de trabajo</li> <li>• Mediadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje</li> <li>• Constantemente buscan nuevas alternativas para innovar</li> <li>• Se preocupan por el desarrollo del estudiante en el sentido humano y social</li> <li>• Prepara para la vida</li> <li>• Promueve el desarrollo integral de la persona.</li> <li>• Promueve la igualdad de derechos para todos.</li> <li>• Defiende la diversidad la heterogeneidad y las relaciones interpersonales.</li> </ul>

<b>ENSEÑANZA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refuerza los procesos, enseña a aprender a aprender, a pensar.</li> <li>• Genera autonomía organizativa en el centro y entre el personal.</li> <li>• Persigue una educación de calidad atendiendo las necesidades individuales.</li> <li>• Los contenidos educativos deben organizarse partiendo de lo simple y concreto hacia lo complejo y abstracto</li> <li>• Desarrollo de capacidades cognitivas, sociales y afectivas, basándose en los datos de la psicología del niño y en las necesidades</li> <li>• Pretende generar cambio social solidario, cambio de actitudes.</li> <li>• Supone una reforma de la escuela para la integración y promoción comunitaria</li> <li>• Socializa a los individuos, evitando los riesgos de exclusión.</li> <li>• Desarrolla proyectos cooperativos y programaciones conjuntas</li> <li>• Busca desarrollar la creatividad e independencia</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúa el crecimiento personal en valores como el respeto, la adaptación, la capacidad de adaptación.</li> <li>• Evaluación continua de métodos, técnicas, etc.</li> <li>• Se auto-evalúan los estudiantes y profesores</li> </ul>
<b>SALONES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobiliario flexible para adaptarse a situaciones didácticas y de aprendizaje diferente</li> <li>• La escuela está abierta y la vida entra en ella. Los padres y madres también pueden participar.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se aprende de los libros, pero sobre todo de lo que nos rodea.</li> <li>• Los contenidos son contruidos a partir de los intereses y motivaciones de los alumnos, rechazando el enciclopedismo y el manual.</li> <li>• No existen los libros como tales, sino que se dan pautas de trabajo y de actividad y, con una programación previa.</li> </ul>

Cuadro realizado a partir del libro “De la escuela nueva al constructivismo: un análisis crítico” (De Zubiría, 2008).

Ante estas dos posturas, la didáctica ha intervenido para dirigir sus procesos, mejorar condiciones de aprendizaje, solucionar problemas, obtener una mejor formación y conseguir los objetivos que se hayan planteado. Pero la postura que más funciona para formar el ser humano que esta propuesta se ha planteado, es la de la escuela nueva.

#### 2.2.4. Didáctica en la actualidad

En la actualidad, diversos autores expertos en la materia, se han encargado de definir y caracterizar a la didáctica, la mayoría retomando algunas ideas de Comenio.

**Para Nérici:** “La didáctica es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarle a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable” (Giuseppe Nérici, 1990).

De acuerdo con **Luis A de Mattos**, en su Compendio de Didáctica General: "La didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de incentivar y de orientar eficazmente a sus alumnos y alumnas en el aprendizaje"

Miguel Ángel Pasillas entiende a la didáctica como “una disciplina del campo educativo que tiene como objeto de trabajo dar pautas, normas y orientaciones, sugerir instrumentos para articular dos procesos muy diferentes entre sí: la enseñanza y el aprendizaje” (Pasillas Valdez, 2008, pág. 39). Cabe señalar, que el autor hace esta distinción entre ambos procesos porque diversos estudios manejan enseñanza y aprendizaje como si fuera uno solo, que si bien, deben de estar articulados para que exista una buena educación, pero sin olvidar que son muy distintos entre sí, porque cada uno tiene sus propios problemas y dinámicas

Con estas tres concepciones, se puede percibir que la didáctica contribuye a que el profesor pueda desarrollar diversas estrategias que lo van a orientar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, y permitir articularlos para obtener la educación esperada.

### 2.2.5. Objetivos de la didáctica

De acuerdo con el planteamiento de Nérici (1990:13), los principales objetivos de la didáctica son:

1. Llevar a cabo los propósitos de la educación.
2. Hacer el proceso de enseñanza- aprendizaje más eficaz.
3. Aplicar los nuevos conocimientos provenientes de la biología, la psicología, la sociología y la filosofía que puedan hacer la enseñanza más consecuente y coherente.
4. Orientar la enseñanza de acuerdo con la edad evolutiva de los estudiantes para ayudarles a desarrollarse y realizarse plenamente, en función de sus esfuerzos de aprendizaje.
5. Adecuar la enseñanza y el aprendizaje, a las posibilidades y necesidades.
6. Inspirar las actividades escolares en la realidad y ayudar al alumno (a) a percibir el fenómeno del aprendizaje como un todo, y no como algo artificialmente dividido en fragmentos.
7. Orientar el planeamiento de actividades de aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad y unidad, para que los objetivos de la educación sean suficientemente logrados.
8. Guiar la organización de las tareas escolares para evitar pérdidas de tiempo y esfuerzos inútiles.
9. Hacer que la enseñanza se adecue a la realidad y a las posibilidades del o la estudiante y de la sociedad.
10. Llevar a cabo un apropiado acompañamiento y un control consciente del aprendizaje, con el fin de que pueda haber oportunas rectificaciones o recuperaciones del aprendizaje.

Son varios los componentes que la didáctica debe de analizar, integrar y orientar de la situación docente, Alves de Matos (1990), considera cinco: el estudiante, el profesor, los objetivos, las asignaturas y el método, Giuseppe Nérici (1990), concuerda con dichos elementos, pero agrega uno más, el medio geográfico, económico, cultural y social (contexto).

1. El estudiante: es la razón por la cual existen las escuelas. Este no se debe de adaptar a la escuela, sino que debe de ser algo recíproco, donde no sólo aprenda memorísticamente los contenidos de las asignaturas, y adquiera la actitud que desea el sistema dominante (neoliberalismo), sino que debe de poder desarrollar lo más que pueda sus capacidades e intereses, sin conducirlo a la frustración innecesaria.
2. Profesor: no es el que sólo explica y posee todos los conocimientos, sino que es aquel que orienta la enseñanza, estimula y comprende a sus estudiantes para que sientan confianza en sí mismos y hacia él, trabaja de acuerdo con la diversidad y posibilidades de sus estudiantes con el fin de alcanzar un rendimiento real y positivo para todos.
3. Los objetivos: aquellos que serán logrados paulatinamente mediante el trabajo colaborativo entre estudiantes y profesores. Estos objetivos son la razón de ser y las metas necesarias de toda la labor escolar, son importantes para no desviarnos durante el proceso.
4. Las asignaturas: son los medios necesarios para la formación de las generaciones nuevas, en ellas debe de haber valores culturales, cuyos datos deberán ser seleccionados, programados y dosificados de forma que faciliten su aprendizaje, fecundando, enriqueciendo y dando valor a la inteligencia y a la personalidad de los estudiantes. En este aspecto es importante el papel que desempeñan la psicología y la sociología, en lo que atañe a la atención de los intereses y necesidades del estudiante.
5. Medio Geográfico, Económico, Cultural y Social (contexto): Es indispensable, para que la acción didáctica se lleve a cabo en forma eficiente, el profesor debe conocer cómo es el lugar donde está realizando su trabajo, cuáles son los medios con los que cuenta (tiempo, espacio, recursos).

6. Las técnicas de enseñanza: que fusionan los recursos personales y materiales disponibles para alcanzar los objetivos propuestos con más seguridad, rapidez y eficacia. Los métodos como las técnicas son fundamentales en la enseñanza y deben de estar lo más próximo a la manera de aprender de los estudiantes. La enseñanza de cada materia requiere técnicas específicas; pero todas deben ser orientadas en el sentido de llevar al estudiante a participar en los trabajos de la clase, sustrayéndole a la clásica posición de oír, escribir y repetir.

Es importante que la didáctica los analice a fondo cada uno de los elementos mencionados, de tal manera que se pueda lograr una educación óptima para cada uno de los estudiantes. La didáctica es una disciplina central durante los procesos de enseñanza y aprendizaje. No se la puede considerar como una disciplina instrumental que responde a las preguntas ¿cómo enseñar? O ¿Cuáles son las técnicas más novedosas entretenidas que puede ofrecer el pensamiento educativo actual? No solamente nos da el cómo, sino que responde a muchas de las interrogantes acerca de la enseñanza y la formación.

A pesar de ser una disciplina esencial en el ámbito educativo, la didáctica se ha dejado a un lado o ha mantenido una visión tradicionalista. Como señala Ángel Díaz Barriga en “Pensar la didáctica” (2009), en la actualidad a la educación le interesa más que los estudiantes sean eficaces en el ámbito cognitivo, y de esta manera se incorporen con facilidad en el mundo laboral, cuando en realidad se necesitan de seres humanos capaces de enfrentar su realidad de manera crítica y no sólo sean manipulados por el sistema.

Por ello, en este trabajo es importante retomar la didáctica, para analizar los problemas de la enseñanza, la labor docente y la tarea del estudiante. Aunque se debe de dejar claro que la didáctica no es un recetario que establece normas para la enseñanza y aprendizaje. Retomando la visión de Freinet, por ejemplo, se trata de generar principios de los cuales cada docente necesitará construir una propuesta de trabajo acorde con las situaciones de un grupo escolar. Una visión anti-normativa de

la didáctica requiere de la formación y creatividad docente; contrariamente, las propuestas instrumentales han mostrado que son a todas luces insuficientes para mejorar el funcionamiento del sistema educativo.

### **3. CAPÍTULO III: SUSTENTOS PSICOPEDAGÓGICOS**

#### **3.1. La Didáctica y la Psicología**

La didáctica es fundamental en la innovación educativa, pero ésta también se apoya de otras disciplinas para dar mayor sustentabilidad a las estrategias, métodos y cambios que se vayan a aplicar. Una de esas disciplinas que sirve de auxiliar a la didáctica es la psicología.

La psicología, permite comprender cómo es que aprenden los estudiantes de acuerdo con su edad y qué factores se encuentran asociados a los procesos de aprendizaje y enseñanza.

De acuerdo con el planteamiento de Comenio, él ya suponía la necesidad de adecuar la educación acorde con el nivel de desarrollo de los niños y niñas, sin embargo, no poseía de una disciplina que lo sustentase. Recién a principios del siglo XIX, los progresos científicos de la psicología contribuyeron a dar solidez conceptual al planteamiento didáctico, la razón es que esta disciplina brinda una explicación científica a aquello que la didáctica comeniana había propuesto gracias a la acertada intuición de su autor (Díaz Barriga, 2009).

La relación entre la didáctica y la psicología ha generado resultados positivos, ejemplo de ello son las diversas teorías cognitivas que operan en el ámbito de la enseñanza y han orientado el trabajo docente, algunas de estas teorías son: epistemología genética (Piaget), socio-cultural (Vygotsky) y el aprendizaje significativo (Ausubel). Cada una de estas teorías pertenece al enfoque constructivista, mismo que es muy diferente al enfoque conductista o al tradicional.

Ya en el apartado de didáctica, se explicó de manera sintética la escuela tradicional o clásica, y que en la actualidad es el enfoque que prevalece en el sistema educativo de México, esto a pesar de ser discontinuado y no cubrir con las nuevas necesidades de los estudiantes. Principalmente, esto sucede porque los profesores no

son conscientes de qué enfoque es el más apropiado utilizar, o qué teoría(s) son pertinentes para la situación en la que se encuentran, y peor aún, no las conocen, y como alternativa inmediata, recurren solamente a su intuición, a lo que en ellos aplicaron cuando eran estudiantes y lo que han aprendido durante sus años de experiencia, esto sin tener fundamentos teóricos que den sustento a lo que están realizando.

Para evitar caer en la repetición del enfoque clásico, es necesario conocer otras alternativas que permitan lograr el tipo de educación que contribuya a la formación del ser humano que necesita la sociedad actual, en el caso de este trabajo, esa alternativa es el enfoque constructivista

### **3.2. Constructivismo.**

El constructivismo es un modelo pedagógico que se opone al aprendizaje clásico o tradicional (repetitivo y memorístico), plantea que el aprendizaje es una actividad organizadora y compleja del estudiante que construye nuevos conocimientos a partir de revisiones, selecciones, transformaciones y re-estructuraciones de sus conocimientos previos, con la ayuda de sus profesores y compañeros de clase.

El constructivismo trata de responder a la cuestión sobre cómo se adquiere el conocimiento, considerándolo no únicamente como información, sino también como capacidades, habilidades, hábitos, métodos, procedimientos, técnicas y lo que es tan importante como lo anterior: actitudes, valores y convicciones (Ferreiro, 2012).

Pérez Miranda y Gallego Badillo (2004) dicen que, de acuerdo con el constructivismo, los seres humanos construyen sus conocimientos de manera colectiva, lo que significa que elaboran sus conocimientos sobre el mundo, los cuales van evolucionando y cambiando, y al mismo tiempo, estas transformaciones han servido para regular las relaciones del ser humano consigo mismo, con la naturaleza y con la sociedad.

Sóle y Coll (1995), señalan que el constructivismo no es en sentido estricto una teoría, sino un movimiento, una corriente o mejor aún, un marco explicativo que, partiendo de la consideración social y socializadora de la educación escolar, integra aportaciones diversas cuyo denominador común lo constituye un acuerdo en torno a los principios. Por otra parte, hacen énfasis en que no se tiene que ver como un recetario, sino como una serie de principios con los que es posible diagnosticar, establecer juicios y tomar decisiones bien fundamentadas sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con lo anterior, los profesores deben de analizar su situación educativa para seleccionar y adecuar las mejores estrategias con el fin de lograr sus objetivos.

Retomando nuevamente a Coll (1990), quien es citado en “Constructivismo y aprendizaje significativo” (2009), dice que la concepción constructivista se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

1. El estudiante es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Él es quien re-construye los saberes que le son proporcionados por su cultura, escuela y todo aquel que le rodea; volviéndose un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha la exposición de los otros.

2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración. Los estudiantes no van a inventar o descubrir en cada instante los conocimientos, ya que generalmente, el conocimiento que se enseña en las escuelas es el resultado de un proceso de construcción a nivel social. Por ello, es mejor hablar de la re-construcción del conocimiento, ya que los individuos lo comprenden, analizan y retoman lo que les es de su interés a nivel personal.

3. La función del docente, es conectar los procesos de construcción del estudiante con el saber colectivo culturalmente organizado. Esto implica que la función del profesor no se limita a crear condiciones óptimas para que el estudiante despliegue

una actividad mental constructiva, sino que debe orientar y guiar explícita y deliberadamente dicha actividad.

Con lo dicho hasta aquí, se puede decir que el constructivismo mantiene la idea de que el ser humano no sólo se forma cognitivamente, sino que también desde lo social y afectivo, y sus conocimientos los va construyendo a lo largo de su desarrollo a partir de la interacción de dichos aspectos. Por tanto, no sólo se copia la realidad, porque ésta se construye a partir de los esquemas que ya posee el sujeto del contexto en el que se desarrolla y de la interacción con los demás.

Pero, qué beneficios tiene utilizar este enfoque, según Domínguez (1997), hacer uso de este enfoque en la educación trae consigo fructíferos beneficios, principalmente:

- Convertir la clase tradicional en una moderna, lo que supone transformar una clase pasiva en una clase activa. Desde el punto de vista de los procesos de enseñanza y aprendizaje, significa transformar el quehacer docente de una clase centrada en la enseñanza en una clase enfocada en el aprendizaje.
- Pasar, de una clase planificada y realizada desde una perspectiva conductista a una clase de corte cognitivista, en la que se ponen en ejecución los principios constructivistas y de desarrollo de destrezas intelectuales superiores. Se considerarán también los componentes socio-afectivos que participan en un aprendizaje más completo, así como las variables contextuales donde se desarrolla el acto de aprender profundo.

Al hacer uso del constructivismo, se puede obtener la educación que ya se planteaba en el primer capítulo, no una mediatizada por el neoliberalismo y globalización, sino una que propicie el desarrollo integral de los estudiantes para que puedan afrontar el presente y el futuro incierto.

Llegados aquí, hay que recordar que el constructivismo no es una simple teoría, ni un método, dado que, se encuentra conformada por diversas teorías. En este capítulo, se retoman tres teorías, porque elegir sólo una no permitiría abordar, analizar, comprender y explicar los diversos factores que influyen en el ámbito de la enseñanza y aprendizaje, y supondría renunciar a utilizar otras teorías alternativas que pueden ayudar a comprender y complementar los procesos mencionados.

Por otra parte, quedarse con una teoría, provocaría que no esté fundamentada, guiada y justificada la forma de actuar sobre lo que se hace y por qué se hace, ya que la teoría elegida sólo justificaría parte de las estrategias, contenidos, métodos y actividades que se elijan o elaboren. Con el fin de evitar lo más posible que esto ocurra en la propuesta, se seleccionarán algunas de las aportaciones de las siguientes teorías constructivistas: epistemología genética (Piaget), socio-cultural (Vygotsky), aprendizaje significativo (Ausubel).

### **3.2.1. Teorías constructivistas**

Lograr que la enseñanza y aprendizaje no sea mecánico, aburrido y exclusivo para aquellos que pueden y están dispuestos únicamente a repetir y memorizar para las pruebas estandarizadas, se necesita de teorías que nos proporcionen fundamento e instrumentos de análisis y reflexión sobre la práctica, cómo se aprende y cómo se enseña, así como, qué elementos influyen en el aprendizaje (contenidos, contextos, actitudes, etc.). Este enfoque al retomar los diversos aportes de las teorías, enriquece el acto educativo, donde el profesor y estudiantes son partes fundamentales para alcanzar una buena enseñanza y aprendizaje.

A continuación, de manera sintética se describirán las tres teorías del aprendizaje que ya se enunciaron, y que son consideradas apropiadas para dar sustento a lo que se realizará en la propuesta de este trabajo.

### 3.2.2. Teoría psicogenética

Piaget, quien fue un biólogo, epistemólogo y psicólogo suizo, hizo varios aportes al estudio de la infancia, así como la creación de la teoría psicogenética del desarrollo de la inteligencia. A pesar de que dichas aportaciones son del siglo XX, hoy en día siguen teniendo gran impacto en el ámbito educativo.

A través de esta teoría, Piaget explica el curso del desarrollo intelectual humano desde sus primeros meses de vida hasta la adultez, de igual forma, dio respuesta a ¿Cómo se pasa de un estado de menor conocimiento a otro de mayor conocimiento? Esta pregunta es muy importante tanto para profesores como para los pedagogos, ya que permite tener noción de cómo es que los estudiantes aprenden los contenidos escolares de acuerdo con su etapa de desarrollo, cómo es que les son significativos o qué podemos hacer para que lo sean, permitiendo tomar decisiones durante la elaboración de la planificación, así como en la enseñanza (Coll, 1997).

Una idea central de esta teoría y que es importante mencionar en este trabajo, es que, los seres humanos pasan por una serie de etapas que permiten dar paso a la aparición y transformación de los conocimientos, conforme estos se vayan desarrollando podrán alcanzar la forma propia de un adulto. Para Piaget, los procesos mentales cambian de forma radical, desde el nacimiento hasta la madurez, porque continuamente uno busca darle sentido a la realidad a la que se está enfrentado (Piaget, 1970). Referente a esto, el conocimiento es relativo según el momento en que sea construido, por tanto, el desarrollo intelectual es el resultado de la interacción de las estructuras mentales del sujeto con el ambiente de la vida social.

Poder comprender mejor el proceso de construcción del conocimiento, primero implica entender qué son los esquemas de conocimiento, Cesar Coll, citando por Midas dice que “son las representaciones que poseen las personas en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad” (Coll, 1997). Lo anterior implica que de acuerdo con la etapa por la que los estudiantes estén pasando, van a poseer una cantidad variable de esquemas de conocimiento, es decir, no tienen un

conocimiento global y general de la realidad. Pero, en esa realidad del estudiante, se incluye una diversidad de tipos de conocimiento que van desde informaciones sobre hechos y sucesos, experiencias y anécdotas personales, actitudes, normas y valores, hasta conceptos, explicaciones, entre otros.

Los esquemas de conocimiento construidos durante el largo proceso de desarrollo de los individuos, pueden ser muy simples o integrarse en formas cada vez más complejas. De cierta manera, los esquemas conforman la red del sistema intelectual o cognitivo. Dando continuidad con este proceso de construcción del conocimiento, para Piaget, son fundamentales dos procesos indisolubles: la **organización** y la **adaptación** de los esquemas o estructuras cognitivas.

Por **organización**, se entiende que es: la tendencia a ordenar esquemas de conocimiento en estructuras psicológicas, las cuales conforman los sistemas para entender el mundo e interactuar con él. Dichos esquemas, como se ha mencionado, van de menor a mayor complejidad y, por lo tanto, más efectivos. Por ejemplo: los bebés en sus primeros meses son capaces de observar un objeto o de agarrarlo cuando entra en contacto con sus manos. Sin embargo, no pueden coordinar los actos de ver el objeto y agarrarlo al mismo tiempo. Conforme se desarrollan, los bebés organizan estos dos esquemas separados en un esquema coordinado a nivel superior que implica observar, alcanzar y tomar el objeto. Pero, a su vez pueden utilizar cada esquema de manera separada y de acuerdo a sus necesidades. (Flavell, Miller y Miller, 2002).

Los seres humanos además de tener la tendencia a organizar sus estructuras psicológicas, también heredan la tendencia activa de ajustarse a su ambiente. Se suponen dos procesos implicados en la **adaptación**, mismos que también son inseparables: la asimilación y la acomodación.

**Asimilación:** desde la perspectiva biológica se refiere a “la integración de elementos exteriores a estructuras en evolución o ya acabadas de un organismo” (2008: 269) a esto, se pone como ejemplo cuando el aparato digestivo asimila el

alimento para que lo pueda incorporar a las estructuras ya existentes. Desde la perspectiva de Piaget, la asimilación no inicia de la nada, sino que van a estar implicados esquemas previos, a los cuales se incorpora algún elemento, característica u objeto, así, el estudiante utiliza sus esquemas previos y ya construidos para interpretar, comprender y estructurar la información entrante.

La asimilación es necesaria porque permite que las estructuras de los individuos continúen integrando nuevos elementos. No obstante, para la construcción del conocimiento es fundamental otro proceso, que es el de la **acomodación**: “modificación que en mayor o menor grado se produce en las estructuras de conocimiento cuando se utilizan para dar sentido a nuevos objetos y ámbitos de la realidad” (2008:270).

Los sujetos deben de re-acomodar sus estructuras de conocimiento para que puedan darse cuenta los nuevos objetos. Esto va a permitir que el sujeto conozca más partes de la realidad. Entonces, al asimilar e integrar a las estructuras previas la nueva información, existe una reacomodación de esquemas, y es a este reordenamiento al que se le conoce como acomodación.

Las estructuras del conocimiento, al estar en constante transformación ocasionan un desequilibrio que hará que el sujeto reorganice tales estructuras para lograr nuevamente un equilibrio, o sea, lograr una adaptación. Por adaptación, se entenderá como el equilibrio entre la asimilación y la acomodación. Ambas tienen que estar relacionadas, ya que una no se da sin la otra. Para Piaget, “la adaptación constituye el equilibrio entre los procesos de asimilación y equilibración. Dicho equilibrio se logra diversas veces a lo largo del desarrollo, siendo cada vez más sofisticado y estable”.

Con esto Piaget (1983), refiere que el proceso de equilibrio es diferente de acuerdo a la etapa de desarrollo en que uno se encuentre, ya que se va volviendo más estable y sofisticado. Piaget menciona que se pasan por cuatro etapas: Inteligencia sensorio-motora, inteligencia pre-operacional, inteligencia representativa e inteligencia

formal. De acuerdo con esto, conforme pasamos por cada etapa nuestro estado de equilibrio se hace más complejo.

En el caso de la inteligencia sensorio-motora (0-2 años), los niños activan y ejercitan los esquemas reflejos con los que ya nace. Estos son aquellos que surgen de manera automática en los recién nacidos ante alguna estimulación, tales esquemas van a evolucionar conforme nos desarrollemos, permitiendo que tengan un mejor proceso de equilibrio, ahora ya no serán esquemas reflejo, sino esquemas acción que se hacen de manera voluntaria; Empiezan a utilizar la imitación, la memoria y el pensamiento, formando los primeros hábitos inteligentes, conductas y progreso en lo afectivo, empieza a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando están ocultos. En esta etapa el pensamiento del niño implica observar, escuchar, moverse, tocar, saborear, etc.

Etapa pre-operacional (2-8 años), tiene dificultades para considerar el punto de vista de otra persona porque ven el mundo y las experiencias de los demás desde su propia perspectiva, desarrollan gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad de pensar de forma simbólica, surgen los esquemas representativos que son interiorizados en la mente, lo cual permite que puedan representar objetos, recuerdos, acontecimientos, etc.

Operaciones concretas (8-11 años), los niños razonan utilizando conceptos y sus pensamientos son más lógicos hipotéticos y abstractos, entiende las leyes de la conservación y son capaces de clasificar y completar series, además, pueden establecer mejores relaciones cooperativas tomando en cuentas los diversos puntos de vista.

Etapa de las operaciones formales (11 años a la edad adulta), en esta etapa el adolescente tiene un pensamiento más abstracto, es capaz de razonar a partir de situaciones que no son situaciones concretas, que no necesariamente tuvo que vivir o presenciar, por lo cual, su pensamiento es hipotético deductivo (puede plantear

hipótesis y las puede comprobar o rechazar, desarrolla preocupaciones acerca de temas sociales y su identidad.

Conocer lo anterior es de gran relevancia, como ya se había mencionado en un inicio, da la oportunidad de saber cómo se va formando en conocimiento en los individuos y cuál es el proceso por el que se pasa. No podemos esperar que los estudiantes más pequeños construyan su aprendizaje de la misma manera que unos de edad más avanzada. En todas las edades pasamos por el proceso de asimilación y acomodación, donde el equilibrio de las estructuras cognitivas que se tenga va a diferir. Un niño pequeño construye su conocimiento no tan lógicamente como un adulto, lo cual también ayuda a guiar en la enseñanza, cómo hacer que el niño aprenda de manera significativa los contenidos y no sólo aprenda, sino que construya, además no podemos esperar o forzar que aprendan ciertos contenidos y conceptos que van más allá de su nivel comprensión, tal y como dice Piaget:

Cada vez que se le enseña prematuramente a un niño algo que habría podido descubrir solo, se le impide a ese niño inventarlo y, en consecuencia, entenderlo completamente. Es evidente que eso no significa que el profesor tenga que diseñar situaciones experimentales para facilitar la invención del niño (Piaget, 1983:113).

Aunque con esto, no se pretende generalizar, ya que algunos niños sí logran asimilar conceptos complejos propios de edades más avanzadas, no obstante, la mayoría de los niños tienden a pasar por las etapas que menciona Piaget, y si se fuerza a que el niño construya conocimientos no acordes a su nivel de desarrollo sólo se lograra que el niño no logre aprender o no sean aprendizajes significativos y se queden en meramente memorísticos.

Ahora bien, esta teoría de Piaget ha sido muy importante, tal y como mencionan varios autores, ha sido de las teorías que se centra en los niños, y que además no los ve como seres pasivos, limitados a almacenar contenidos, sino que los ve como individuos capaces de construir sus propios conocimientos, donde el estudiante es un

ser activo que busca comprender y darle significado a lo que aprende y conforme van creciendo son más complejos esos conocimientos (2008: 300).

En resumen, es importante comprender cómo durante el proceso de aprendizaje del individuo, se le presentan nuevos contenidos y por ende, conocimientos diferentes a los que ya poseía, esto lo lleva a pasar por un estado de desequilibrio, de desconcierto y confusión, esta preocupación nueva, lo lleva a buscar un nuevo estado de equilibrio, es decir, el estudiante asimila lo nuevo con sus conocimientos previos, los interpreta y comprende para formar sus propios conocimientos, y para ello, tiene que pasar por la acomodación que le permita reestructurar y re-interpretar sus esquemas de conocimiento, de esta manera logra una adaptación o equilibrio que le permite utilizar esos nuevos aprendizajes a su realidad actual.

Otra cosa importante que es necesario mencionar, es que el estudiante por sí sólo no va a lograr tener esos desequilibrios, como ya habíamos mencionado en un inicio de este apartado, Piaget explica que durante la construcción del conocimiento influye la interacción del individuo su mundo exterior, y así es un factor externo que influye va a ser el profesor. Esta teoría permite planificar y organizar los contenidos de acuerdo con el desarrollo de los estudiantes, para lograr un mejor aprendizaje donde sean los propios estudiantes quienes construyan y re-construyan sus conocimientos, en este caso, al profesor le toca ser el generador los estados de desequilibrio, para que los propios estudiantes busquen lograr su estado de equilibrio.

En lo anterior se hace referencia a Lerner, misma que ha retomado algunos elementos de Piaget en algunas de sus afirmaciones, ella dice:

...cómo hacer para que la autoridad del maestro sea utilizada ya no para imponer sus ideas, sino para proponer situaciones problemáticas que hagan necesaria la elaboración de nuevos conocimientos por parte de los niños para conducir el proceso de aprendizaje hacia la reconstrucción del conocimiento válido, para legitimar el derecho de los alumnos a reelaborar el conocimiento, poniendo en acción sus propias conceptualizaciones -aunque sean erróneas- y confrontándolas con las de sus compañeros, para promover un efectivo intercambio de información y funcionar él

mismo como fuente de informaciones que resulten significativas porque constituyen respuestas a interrogantes surgidos en el proceso de elaboración, para tender puentes entre los conocimientos producidos por los niños y el saber social (Lerner, 93:1996).

Piaget además planteaba que uno de los principales objetivos de la educación es crear seres humanos capaces de hacer cosas nuevas, no sólo repetir mecánicamente lo que se les enseña, se necesita ser creativos, inventivos y descubridores, que su mente sea capaz de criticar, verificar y no aceptar todo lo que les ofrezcan (Piaget 1964, citado en kamij 1982).

Con lo dicho hasta aquí, se ve que hay una serie de factores que en su totalidad no nos habla Piaget, él se refiere más a cómo es que el estudiante evoluciona cognitivamente y cómo es que esto influye en su aprendizaje, y a pesar de que las aportaciones que hace Piaget, son necesarias como base para poder realizar la planeación de las clases, no son suficientes, él no nos habla acerca del cómo hacer para que el niño construya su aprendizaje de acuerdo con la etapa en la que estos se encuentren, por lo tanto, se requiere de otra teoría que nos de pistas del cómo (La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel).

### **3.2.3. Teoría del aprendizaje significativo**

La teoría del aprendizaje significativo también surge como necesidad de una educación diferente a la tradicional, el principal representante fue Ausubel, este autor, nos da una alternativa del modelo de enseñanza y aprendizaje, donde lo que se va a privilegiar es el activismo y lo que se descubre. No es suficiente con memorizar contenidos sin ningún significado, ya que estos no perduran y si se generan aprendizajes que perduren los podremos aplicar en la escuela como en la vida cotidiana.

La teoría del aprendizaje significativo está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social (Rodríguez, 2011:31).

En la teoría psicogenética, el aprendizaje de los estudiantes principalmente depende de la etapa en la cual se encuentren, sin embargo, en la teoría de Ausubel, aunque los niños se encuentren en la misma etapa, estos tienen diferentes tipos de aprendizaje, lo cual difiere a la noción tradicionalista de aprendizaje, que piensa que todos los estudiantes tienen una forma de aprender.

Según Ausubel, está el aprendizaje repetitivo o memorístico, que surge cuando no hay presencia de subsunsores adecuados o previos, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin conectarse con conocimientos pre-existentes, “el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativa” (Ausubel, 1983: 37).

Por otra parte, está el aprendizaje significativo, donde las nuevas informaciones se relacionan con algún concepto existente y relevante de la estructura cognoscitiva del estudiante (subsunsores), como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición, estas a su vez funcionan como un punto de anclaje de las primeras. Así pues, el aprendizaje significativo al interactuar con los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones, adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunsores pre-existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva (Ausubel, 1983).

En el aprendizaje significativo, Ausubel distingue dos aprendizajes: por recepción y por descubrimiento.

El **aprendizaje receptivo** es cuando el estudiante interioriza productos acabados de información, pero no hay que confundir con el aprendizaje memorístico, porque en el receptivo, el estudiante puede memorizar la información, pero es capaz de comprender, ejemplificar y explicar lo que dice, relacionándolo con otros temas para aplicarlo a situaciones concretas, volviéndose en aprendizaje significativo. Por otro lado, el **aprendizaje por descubrimiento** es aquel en el que la información no

se da de forma terminada, ante esto, al estudiante le incumbe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizarla o transformar la combinación integrada de manera que se produzca el aprendizaje deseado.

Al igual que a Piaget, Ausubel plantea que los estudiantes no inician su aprendizaje de cero, es decir ya poseen una serie de conocimientos y experiencias, lo cual influye en lo que aprenden, esto, es importante retomarlo porque se puede utilizar ventajosamente, ya que, si se parte de a aquello que los estudiantes ya saben, la enseñanza para los estudiantes será más significativo y se apropiarán mejor de los contenidos (Rodríguez, 2011:32).

Siguiendo esta lógica, Luz Rodríguez, retomando la idea de Ausubel nos dice que:

... el aprendizaje significativo como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Se produce así una interacción entre esos nuevos contenidos y elementos relevantes presentes en la estructura cognitiva que reciben el nombre de sub-sumidores. No se trata de una interacción cualquiera, de suerte que la presencia de ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y disponibles en la mente del aprendiz es lo que dota de significado a ese nuevo contenido en esa interacción, de la que resulta también la transformación de los sub-sumidores en la estructura cognitiva, que van quedando así progresivamente más diferenciados, elaborados y estables (Moreira, 2000).

En pocas palabras, el aprendizaje se va a dar si se hace a partir del aprendizaje significativo, mismo que debe partir de lo que el estudiante ya sabe. Pero para que este aprendizaje significativo ocurra, hay que considerar dos elementos:

1° Materiales: ya sea lectura, explicación, actividades, etc., deben de ser potencialmente lógicos y significativos, cercanos a los aprendizajes previos de los niños, y deben de partir de lo más simple a lo más complejo para que puedan relacionarse de manera no arbitraria y sustancial a la estructura cognitiva de los estudiantes.

2° Disposición: se refiere a nivel interno de la persona, es decir el interés y esfuerzo que tiene el niño por el objeto o contenido de acuerdo a sus necesidades, en esta parte también tiene que ver la estructura cognitiva. Así independientemente de cuanto significado potencial posea el material a ser aprendido, si la intención del estudiante es memorizar arbitraria y literalmente, el aprendizaje y sus resultados serán mecánicos.

Cabe mencionar, que el aprendizaje significativo no es la simple conexión de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva de los estudiantes, sino que también involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje, referente a esto último, Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones.

**Aprendizaje de representaciones.** Es el aprendizaje más esencial del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. "Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan" (Ausubel, 1983: 46). Principalmente este aprendizaje está presente en los niños pequeños, ejemplo: cuando el niño aprende la palabra pelota, en un inicio sólo la relaciona con su pelota y no con las demás, ya que aún no sabe categorizar.

**Aprendizaje de conceptos.** Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (Ausubel, 1983: 61), así, los niños ya son capaces de categorizar, ahora, ya saben que cuando se habla de pelota no es sólo la de él, sino también de otras.

**Aprendizaje de proposiciones.** Este tipo de aprendizaje es el más significativo, va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, porque implica que el estudiante relacione y comprenda varios conceptos que son expresados en forma de proposiciones.

Además de tener el docente la tarea de generar desequilibrios en las estructuras cognitivas de los estudiantes, también es importante que estos retomem los conocimientos que el estudiante ya posee, dándole sentido a los contenidos escolares, promoviendo situaciones didácticas que propicien el aprendizaje significativo.

El profesor debe permitir a los alumnos explorar, experimentar, solucionar problemas y reflexionar sobre los temas definidos de antemano y tareas diversas (especialmente las que exigen procesamiento estratégico y profundo) o actividades que surjan de las inquietudes de los alumnos, debe proporcionarles apoyo y retroalimentación continua (Hernández: 136).

El papel del profesor es fundamental para crear las condiciones y promover situaciones didácticas que propicien el aprendizaje significativo, por ello se retoma a Ausubel, porque va a permitir que las secuencias didácticas de la propuesta tengan significatividad para quienes va dirigida, aporta elementos para determinar cómo trabajar; Ausubel ayuda un poco con algunos de sus planteamientos ya mencionados.

Díaz Barriga y Hernández (2002), sugieren como principios para la enseñanza, derivados de la teoría del aprendizaje significativo, los siguientes:

1. El aprendizaje se facilita cuando los contenidos se le presentan al estudiante organizados de manera conveniente y siguen una secuencia lógica y psicológica apropiada.
2. Es conveniente delimitar intencionalidades y contenidos de aprendizaje en una progresión continua, que respete niveles de inclusión, abstracción y generalidad.
3. Los contenidos escolares deben presentarse en forma de sistemas conceptuales (esquemas de conocimiento) organizados, interrelacionados y jerarquizados, y no como datos aislados y sin orden.

4. La activación de los conocimientos y experiencias previos que posee el aprendiz en su estructura cognitiva, facilitará los procesos de aprendizaje significativo de nuevos materiales de estudio.

5. El establecimiento de “puentes cognitivos” (conceptos e ideas generales que permiten enlazar la estructura cognitiva con el material que se va a aprender), pueden orientar al alumno a detectar las ideas fundamentales, a organizarlas e interpretarlas significativamente.

6. Los contenidos aprendidos significativamente (por recepción o por descubrimiento) serán más estables, menos vulnerables al olvido y permitirán la transferencia de lo aprendido, sobre todo si se trata de conceptos generales e integrados.

7. Puesto que el estudiante en su proceso de aprendizaje, y mediante ciertos mecanismos autor reguladores, puede llegar a controlar eficazmente el ritmo, secuencia y profundidad de sus conductas y procesos de estudio, una de las tareas principales del docente es estimular la motivación y participación activa del sujeto a aumentar la significación potencial de los materiales académicos.

Por último, cabe señalar que el aprendizaje significativo no se da solamente cuando el estudiante se divierte aprendiendo y, de hecho, no sólo hay mejores aprendizajes significativos con actividades lúdicas. La finalidad del trabajo docente no es entretener al estudiante, sino lograr que aprenda eficaz y significativamente

#### **3.2.4. Teoría socio-cultural**

Las aportaciones de la teoría Psicogenética y del aprendizaje significativo son fundamentales para contribuir en el desarrollo de una educación integral y holística; sin embargo, en estas teorías ha estado ausente otro elemento esencial para lograrlo, y ese aspecto es la interacción con la sociedad. Si bien, Piaget ya lo enunciaba como necesario, pero no profundizó más en este tema, quien sí habla de ello, es Vygotsky en su teoría sociocultural.

¿Qué plantea Vygotsky?, Elena Bodrova y Devora J. Leong, lo resumen en cuatro puntos (2004:47).

1. Los niños construyen el conocimiento.
2. El desarrollo no puede considerarse aparte del contexto social.
3. El aprendizaje puede dirigir el desarrollo.
4. El lenguaje desempeña un papel central en el desarrollo mental.

En el primer punto, al igual que Piaget y Ausubel, Vygotsky menciona que los estudiantes son activos, ellos construyen su aprendizaje cuando se apropian de los conocimientos; pero a diferencia de la postura psicogenética, dice que esta construcción no sólo está determinada por la interacción con los objetos físicos y el desarrollo biológico de los niños, sino que también se define por la cultura en la que nacen y desarrollan.

En el segundo punto, plantea cuánto es que influye en los procesos cognitivos el contexto, ya que esto influye en nuestra identidad, valores y saberes culturales (Hernández: 230). Por lo tanto, el aprendizaje es interactivo, donde todos aprenden de todos porque somos seres sociales. Así, el desarrollo es un proceso social que se inicia a partir del nacimiento y es asistido por adultos u otros agentes considerados más competentes.

Un elemento clave para que se dé el aprendizaje según Vygotsky es la comunicación, si aprendemos a partir de la relación con los demás esta se da gracias a que nos podemos comunicar, de ahí que para él el lenguaje sea un elemento primordial, ya que sin él no habría interacción social de una manera adecuada, por lo tanto, en la medida que se enriquezca el aprendizaje del estudiante influirá cuánto puede aprender y conocer (Mejía y Gómez, 1992).

La intervención con otras personas en el aprendizaje de los niños es fundamental para el proceso de desarrollo infantil. Y la escuela desempeña un papel especial en la construcción del desarrollo integral de los estudiantes.

El tercer punto, es el que refiere a los procesos de aprendizaje, lo cuales ponen en marcha los procesos de desarrollo. Es decir, La trayectoria del desarrollo es de afuera hacia adentro por medio de la internalización de los procesos inter-psicológicos; de este modo, Vygotsky afirma que todas las funciones psicológicas superiores aparecen primero en el plano inter-psicológico, por ejemplo, dirigir la propia atención y analizar los problemas, primero se construyen en cooperación durante actividades compartidas entre el niño y otra persona; y posteriormente aparecen en el plano intra-psicológico, que es cuando el niño internaliza los procesos y se convierten en parte de su desarrollo cognoscitivo (Gredler, 2007).

Por último, el cuarto punto se refiere a la relación entre pensamiento y lenguaje, el uso de las herramientas y signos como mediadores para la comprensión de los procesos sociales. Los signos son aquellos conceptos que tenemos todos, mientras que las habilidades (herramientas) son aquellas que desarrollamos cada persona, es decir se puede tener la habilidad de pintar, pero eso no indica que todas posean esa misma habilidad y al mismo nivel.

Respecto a esta teoría, podemos decir que los profesores y los estudiantes debe de tener una interacción activa, para que el profesor pueda asistir al estudiante en su aprendizaje, entonces, al profesor ya no únicamente le corresponde adecuar los contenidos y el entorno, sino ser una guía que los auxilie a reinventar y redescubrir el conocimiento que ya está disponible en su cultura. “Debe ubicarse a los estudiantes en situaciones donde tengan las habilidades para entender, pero donde también dispongan de la ayuda de otros alumnos o del profesor. En ocasiones el mejor profesor es otro estudiante que acaba de descubrir la forma de resolver el problema, ya que es muy probable que esté operando en la zona de desarrollo próximo del aprendiz”.

Por todo lo anterior, desde la importancia y necesidad de la innovación, el papel fundamental de la didáctica y no una didáctica tradicional, sino una diferente, una didáctica activa, donde el estudiante sea central en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es importante el enfoque constructivista y las teorías que acaban de ser mencionadas, porque a pesar de ser diferentes, son complementarias, cada una hace aportaciones muy relevantes y necesarias.

El constructivismo brinda criterios que todo profesor y equipo docente requiere para llevar una educación fundamentada y coherente, es útil porque no es un enfoque cerrado que sólo da instrucciones y se basa en una sola disciplina, por el contrario, permite las aportaciones de otras para enriquecerse y se puede retomar lo que se considere pertinente.

Si bien, el constructivismo nos da premisas de lo que se necesita para contribuir a la formación del ser humano integral que reiteradamente se ha mencionado. Puesto que, el principal objetivo de la educación es formar un hombre y una mujer capaz de vivir plenamente, disfrutar y crear, trascender el aquí y el ahora. Por lo tanto, no es factible educar desde las teorías tradicionalistas, que sólo suscitan a la repetición, lo que se requiere es favorecer la actividad, independencia crítica y creativa. Se necesita desarrollar sentimientos, y valores, actuación transformadora, así como desarrollar su autonomía personal (moral e intelectual) y social.

### **3.3. Pedagogía operatoria**

Producto de estas aportaciones de la psicología constructivista, nos referiremos a la pedagógica elaborada, que sobre la base de la teoría genética de Piaget: la Pedagogía Operatoria. Principalmente surge con el objetivo de estudiar los procesos de aprendizaje, partiendo de la concepción de que el conocimiento es una construcción que realiza el individuo a través de su actividad con el medio.

El objetivo de la Pedagogía Operatoria es, favorecer el desarrollo de las estructuras del conocimiento y ayudar al niño para que construya sus propios sistemas de pensamiento.

Sus principios y elementos fundamentales son:

- El trabajo grupal es esencial.
- Se parte del conocimiento real de los sujetos.
- Se busca aprender a actuar sabiendo lo que se hace y por qué se hace.
- Se centra en los sujetos.
- El conocimiento se construye.
- Se busca obtener coherencia entre lo intelectual, lo afectivo y lo social.
- El papel del (la) coordinador(a) es esencial
- Se construye un modelo que implique la reflexión, la satisfacción por aprender, la cooperación y la participación democrática.
- Se reconoce el valor del error en la construcción intelectual.
- La invención y la creatividad ocupan un lugar importante.

A pesar de ser basada en la teoría de Piaget, implícitamente se pueden ver diversos aportes de otras teorías, como las que acabamos de mencionar. Es por ello que es importante mencionarla, dado que la enseñanza debe tener en cuenta el ritmo evolutivo y organizar situaciones que favorezcan el desarrollo intelectual, afectivo y social del estudiante, posibilitando, el descubrimiento personal de los conocimientos y evitando la transmisión estereotipada de los mismos.

Entonces, el profesor asume las funciones de orientador, guía o facilitador del aprendizaje, ya que, a partir de las características del estudiante en cada periodo del desarrollo, debe crear las condiciones adecuadas para que se produzca una interacción constructiva entre el estudiante y el objeto del conocimiento.

## **4. CAPÍTULO IV: CARACTERIZACIÓN DE LOS SUJETOS Y OBJETO DE LA PROPUESTA**

En el capítulo anterior se habló del constructivismo y tres de sus principales representantes: Piaget, Ausubel y Vygotsky. Desde esos planteamientos es pertinente retomar, como aspecto central para elaborar una propuesta, las características de los sujetos con los que se trabajará, esto en cuanto a su nivel de desarrollo psicológico, social, emocional y moral; ya que constituyen las bases para la construcción de aprendizajes. Seguidamente, se expone el objeto que fue motivo para la elaboración de esta propuesta, en este caso la educación artística, creatividad, sujeto creativo, así como otros aspectos que son relevantes para este trabajo.

### **4.1. Estudiantes de 6° año de primaria**

La propuesta va dirigida a estudiantes de sexto año de primaria que rondan los 10 y 12 años de edad, y de acuerdo con la teoría psicogenética de Piaget, se encuentran aproximadamente al final de la etapa de las operaciones concretas y al inicio de las operaciones formales, siendo estas etapas decisivas para su vida, porque son las fases en las que comienzan a concretar aún más sus conocimientos y estos a su vez muestran un nivel más alto de elaboración, a diferencia de los de las etapas anteriores. A continuación, se caracterizan estas dos etapas desde Piaget, incorporando aspectos de la teoría sociocultural de Vygotsky y el aprendizaje significativo de Ausubel.

#### **4.1.1. Etapa de operaciones concretas**

- Los niños comienzan a utilizar las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los hechos. abordan los problemas en forma más sistemática que un niño que se encuentre en la etapa pre-operacional.
- Su pensamiento muestra menor rigidez y mayor flexibilidad.
- En esta etapa, ya no basa sus juicios en la apariencia de las cosas.
- La atención y la memoria mejoran mucho y puede concentrarse durante más tiempo. Aumentan el número de preguntas sobre un tema.

- Los niños adquieren capacidad de colocar significativamente objetos en su espacio propio en el plano de la imagen.
- Su pensamiento abstracto (fundamental en la educación artística) se comienza a desarrollar.

#### **4.1.2. Etapa de las operaciones formales**

- El niño desarrolla el razonamiento y la lógica para resolver toda clase de problemas.
- Razona eficazmente acerca del presente, el pasado y el futuro, lo hipotético y problemas de proposición verbal.
- El niño es capaz de razonar con mucha más independencia de las experiencias pasadas y presentes.
- Tiene la capacidad de usar teorías e hipótesis para resolver problemas. Así, el niño es capaz de operar sobre la lógica de un problema de manera independiente a su contenido.

En cuanto lo social, emocional, y moral:

- Para los niños de esta edad, les es fundamental sentirse integrados en el grupo. El rechazo por parte de los otros niños puede generar problemas en su autoestima.
- Son muy expresivos sentimentalmente, por ende, se debe fomentar la expresión de los sentimientos.
- Son inevitables los fracasos en tareas u otras actividades, estos forman parte de la vida del niño tanto escolar como personal, por ello, se les debe de enseñar a afrontarlos con positividad y espíritu de superación y no banalizarlos.
- Es un periodo clave en la formación de la personalidad, en ella influyen la familia y el resto de las relaciones sociales.
- Sus emociones son más equilibradas (aunque se pueden enfadar con frecuencia), se forman una imagen de sí mismos y pueden empezar a compararse con los demás.

- Necesitan el refuerzo de los adultos y su aprobación para fomentar su autoestima.
- Hay una comprensión total de las normas y las ven como necesarias para una buena convivencia.
- Es importante el juego en grupo, donde hay normas que se han que cumplir y se establecen relaciones sociales que integran al niño en el grupo. También se trabajan valores como la colaboración, el respeto o el trabajo en equipo.
- Son muy beneficiosas las actividades al aire libre y los juegos que requieran trabajar la concentración, como los juegos de construcciones complejas y los puzles o juegos de ingenio.

Otro aspecto que es característico de los niños y niñas de estas edades e incluso más pequeños, es que están estrechamente relacionados con la tecnología, siendo llamados la generación de “nativos digitales”.

El término nativos digitales, describe a las personas que han podido tener acceso a la tecnología desde edades tempranas y, por ende, tienen habilidades innatas en el lenguaje y entorno digital, ocupando las tecnologías un papel central para el desarrollo de su vida, siendo dependientes de éstas en todo tipo de actividades diarias, como estudiar, relacionarse, comprar, informarse o divertirse.

Ante esta situación, los estudiantes tienden a ser más visuales que las generaciones anteriores, rechazando a veces los modos tradicionales de enseñanza; esto supone una serie de desafíos para los profesores, puesto que los sistemas educativos y sus procesos de aprendizaje fueron diseñados para satisfacer otra clase de necesidades, cabe agregar que no todos los profesores (independientemente de la edad) tienen la misma capacidad para usar y actualizarse para comprender las nuevas tecnologías.

## **4.2. Características de los Profesores**

Esta propuesta no sólo está enfocada en los estudiantes, sino también en los profesores que buscan innovar en su labor docente y dan sentido a la organización

escolar, construyendo diversas estrategias específicas para activar y usar los conocimientos previos de los estudiantes, así como orientar y organizar la información, para promover un enlace entre la nueva información y los esquemas de pensamiento previamente formados (Díaz y Hernández, 2002). Por estos motivos, resulta prudente conocerlos con mayor profundidad.

Vale la pena resaltar que no se ignora que cada docente es muy diferente e imprime su sello en la forma de trabajar su clase; sin embargo, también es cierto que la actividad docente presenta rasgos generales que permiten establecer un marco básico de capacidades necesarias para desenvolverse de forma apropiada en su labor.

Los profesores poseen un compromiso educativo muy importante, no sólo lo poco que hemos mencionado, cabe agregar, que durante su práctica educativa el profesor va a sumar diferentes creencias, convicciones y escalas de valores que directa o indirectamente transmite en su discurso pedagógico a sus estudiantes, y con ello, debe contribuir a la formación de niños con libertad de pensamiento y de crecimiento, así como dotarles de un amplio bagaje de conocimientos y puntos de vista, que les posibiliten adquirir esa actitud crítica, creativa, reflexiva; en pocas palabras, integral, que es lo que más requiere y escasea en nuestra sociedad actual.

Para comprender mejor cuál es la importancia de los profesores en la primaria y en todos los niveles educativos, se debe hacer mención de cuáles son las principales funciones que se esperaría que desempeñaran durante su práctica. De acuerdo con Perfil, parámetros e indicadores para Docentes y Técnicos Docentes de Educación Básica, establecidos por la SEP (2015), las características, cualidades y aptitudes deseables que el personal docente de primaria debe de tener son las siguientes:

**Conoce a sus estudiantes, sabe cómo aprenden y lo que deben aprender.**

Para que el profesorado de educación primaria desarrolle una práctica educativa que garantice aprendizajes de calidad, requiere tener un conocimiento sólido de los propósitos, enfoques y contenidos del nivel educativo, incluidos en el plan y los programas de estudio, así como de los procesos de aprendizaje y de desarrollo de los

estudiantes. En esta dimensión, el docente tiene conocimientos, habilidades y actitudes sobre: los procesos de desarrollo y de aprendizaje de los estudiantes; los propósitos educativos y los enfoques didácticos de la educación primaria; los contenidos del currículum vigente.

**Organiza y evalúa el trabajo educativo y realiza una intervención didáctica pertinente.** Los profesores deben saber utilizar y organizar estrategias y recursos didácticos para el diseño y desarrollo de sus clases, de tal forma que resulten adecuados a las características de los estudiantes y a sus procesos de aprendizaje, y que propicien en ellos el interés por participar y aprender. Esto se relaciona con el saber y saber hacer del profesor, el cual debe de poseer conocimientos, habilidades y actitudes para: el diseño, la organización y el desarrollo de situaciones de aprendizaje; la diversificación de estrategias didácticas; la evaluación del proceso educativo con fines de mejora; la creación de ambientes favorables para el aprendizaje en el aula y en la escuela.

**Se reconoce como profesional que mejora continuamente para apoyar a los estudiantes en su aprendizaje.** El profesor debe tener la capacidad para aprender de su experiencia docente y organizar su propia formación continua que se proyectará a lo largo de su vida profesional. Al mismo tiempo, tiene que demostrar disposición para el trabajo colaborativo con sus colegas en asuntos académicos. Así pues, debe de contar con conocimientos, habilidades y actitudes para: la reflexión sistemática sobre la propia práctica profesional; disposición al estudio y al aprendizaje profesional para la mejora de la práctica educativa; comunicación eficaz con sus colegas, estudiantes y sus familias.

**Asume las responsabilidades legales y éticas inherentes a su profesión para el bienestar de los estudiantes.** El ejercicio de la docencia requiere del conocimiento del marco normativo que rige los servicios educativos, la capacidad para analizarlo críticamente y para ponerlo en práctica. Esto también implica a las capacidades del profesor para el establecimiento de un clima escolar y de aula tal, que

sus acciones y actitudes favorezcan la equidad, la inclusión, el respeto y la empatía entre los integrantes de la comunidad escolar y que ello coadyuve a que todos los estudiantes aprendan.

**Participa en el funcionamiento eficaz de la escuela y fomenta su vínculo con la comunidad para asegurar que todos los estudiantes concluyan con éxito su escolaridad.** Establece relaciones de colaboración con la comunidad escolar y el contexto local para la definición y el cumplimiento del proyecto escolar. Esto alude al reconocimiento de que la acción del docente trasciende el ámbito del salón de clases y la escuela, para mantener una relación de mutua influencia con el contexto sociocultural en que está inserta la institución escolar, por lo tanto, incluye habilidades para identificar, valorar y aprovechar, en sentido educativo, los elementos del entorno.

Así como se han expuesto las principales funciones del profesor de educación primaria, hemos de agregar que debe de tener ciertas cualidades que lo hacen ser auténtico, debe de saber manifestar sus emociones, intereses, dudas, capaz de reconocer sus limitaciones para tener una mirada crítica, reflexiva y crecer como persona, estas cualidades son las siguientes:

**Curioso:** La curiosidad es la base de todo proceso de búsqueda de novedades y deseo de actualización permanente. Ejemplo de esto, son las nuevas tecnologías, donde los profesores deben de buscar aprender a comunicarse con sus estudiantes a través de una lengua y de un estilo común. Ello significa que deben de desarrollar nuevas competencias (saberes: saber, saber hacer, saber estar y saber ser) que permitan desenvolverse adecuadamente en el contexto cada vez más complejo. En el sentido de las competencias tecnológicas, han de saber hacer o utilizar las herramientas de las nuevas tecnologías educativas. (Tejada, 2000)

**Creativo:** No sólo adecuarse estrictamente a lo ya establecido en planes y programas, más bien retomarlos como una guía para su práctica docente. Debe de buscar nuevas alternativas en la resolución de problemas que se le lleguen a

presentar. Al animarse a ser creativo, también podrá estimular la creatividad en sus estudiantes.

**Reflexivo:** La creatividad no es sinónimo de impulsividad, también necesita de un orden. Es por ello que el profesor debe de ser reflexivo acerca de su manera de proceder, tiene que ordenar sus ideas y propuestas para poder seleccionar las más significativas para los estudiantes.

**Dinámico:** No atarse a la rutina, plantear nuevas alternativas de acción.

**Entusiasta:** El profesor que ejerce por vocación, transmite al estudiante esta vivencia, estimulándolo aún más en su aprendizaje.

**Apreciar al otro:** Reconocer a sus estudiantes como personas, darles su lugar, valorarlos. Es una tarea difícil al tener a muchos estudiantes a su cargo, sin embargo, debe de ser un permanente observador de las conductas y características de cada estudiante.

**Aceptar la diversidad:** Ver la diversidad como la mejor oportunidad de crecimiento para todos, evitar crear un grupo homogéneo con un prototipo de estudiante, dando la oportunidad de que desarrollen sus habilidades y tipos de aprendizaje.

**Realista:** Con los medios y recursos de los que dispone para la realización de las diferentes actividades y seleccionar las dinámicas más acertadas para sus estudiantes.

Conocer estas funciones y cualidades que se supone los profesores deberían de tener, da la posibilidad de preguntarnos si en la realidad cumplen o hacen algo para cumplirlas, pero esta reflexión nos lleva a una realidad muy discrepante, ya que en el sistema educativo, aún existen profesores que se identifican con una docencia tradicional, que prefieren la función de enseñante y soslayan, casi totalmente el

proceso de construcción del estudiante, asignando a este un papel de “replicador” desde la memoria de la información que “les enseñan”.

Estos profesores se niegan a aprender y emplear nuevas estrategias y herramientas para poder interactuar mejor con sus estudiantes, quienes a menudo tienen la sensación que hablan idiomas distintos y desconocidos. En consecuencia, la educación se muestra autoritaria, establece límites y no prepara para desarrollar la creatividad, metafóricamente el estudiante se encuentra dentro de una caja de la cual no se le permite salir y ver más allá de lo que se le enseña a memorizar.

Para finalizar este apartado, podemos decir que el proceso de enseñanza y aprendizaje no sólo depende de los profesores, sino que también les concierne a los estudiantes, ya se planteaba en el capítulo anterior, los niños son agentes activos que construyen su propio aprendizaje, y los profesores son una guía que les facilita este proceso, por ello estos deben de conocer cuál es su misión formativa, educativa y socializadora.

Si todo actor docente, conociera las características y factores que influyen en sus estudiantes de acuerdo con su nivel educativo, las funciones, habilidades y cualidades que debe de desarrollar en su labor docente, se alcanzaría una mayor calidad en los sistemas educativos y, lo que resulta aún más importante, se obtendría una mejor formación de los estudiantes, generando un clima adecuado que los motive a proseguir sus estudios y formación.

### **4.3. Educación Artística**

Por otra parte, este trabajo pone énfasis en la asignatura de educación artística en 6° de primaria; porque se considera el momento fundamental para propiciar el pensamiento creativo del estudiante que está en el límite entre una etapa y otra de desarrollo. De modo que el pensamiento creativo se vincule a las habilidades propias de nivel de operaciones formales.

De ahí que sea pertinente preguntarse sobre cuál es su papel de la Educación Artística para el desarrollo del pensamiento creativo. Así, la propuesta se produce sobre la base de las concepciones de: artística, qué aporta la educación artística en los estudiantes, cómo contribuye el aprendizaje artístico al desarrollo de competencias; creatividad, qué es la creatividad, características del pensamiento creativo, su necesidad en la educación; la educación en artes visuales.

#### **4.3.1. ¿Por qué la educación artística y no otra asignatura?**

La presencia de las artes en la educación ha estado desatendida por un largo tiempo, en el libro *Arte: una asignatura pendiente*. Un acercamiento a la educación artística en primaria, se plantea que, en México, la asignatura de educación artística está muy descuidada, siendo una de las más desatendidas en los tres niveles de educación (pre-escolar, primaria y secundaria); cabe destacar que el nivel primario es el más afectado.

Lo anterior es perceptible en las políticas y reformas educativas, aquí se dice que la asignatura de artística es importante para desarrollar la competencia artística y cultural, permitiendo formar personas con identidad e integridad. Sin embargo, con el simple hecho de observar las horas que se le asignan en el plan de estudio, se aprecia que son menos horas y días a la semana que las asignaturas de matemáticas y español, ya que a estas las consideran como base en el desarrollo de los estudiantes; mientras que a la artística la conciben como innecesaria y sin utilidad. Esta creencia se traslada desde las políticas educativas al profesorado y, desde allí, a padres y público en general que, en su conjunto, parecen considerar que, aunque las artes son algo “agradable”, no son componentes esenciales de la educación” (Giralez, 2009: 100).

De igual forma, se tiene la idea errónea de que no es importante capacitar a los profesores para impartir esta asignatura, y al momento de estar en la práctica la ponen en un papel secundario e inclusive no se sienten preparados y se niegan a dar esta materia.

Retomando a Palacios, quien menciona en “Educación Artística y Cultura” (1999:149), “Hay un gran déficit de formación del profesorado de Educación Artística: el maestro puede saber bastante de didáctica, pero tiene muy pocos conocimientos de contenidos y procedimientos artísticos”.

Sólo se está enseñando a los estudiantes lo poco que los profesores conocen de artística, sumando a esto la falta de interés de algunos por investigar más a fondo los contenidos, así como cuál es la mejor manera de impartirlos. Ante estas situaciones, el profesor asigna poco valor curricular a la asignatura de educación artística, aumentando en consideración el desprestigio hacia la materia; además de percibirla más como un juego que como una asignatura fundamental para el desarrollo cognitivo y que también permite el desarrollo de la personalidad, sensibilidad, la atención, la creatividad, producción colectiva, actitud reflexiva, activa, participativa y resolver problemas.

A partir de lo mencionado arriba y en los capítulos anteriores, podemos notar que la educación en primaria ha sido más bien técnica, cuyo único objetivo ha sido crear sujetos que sirvan para incorporarse al mundo del mercado, de ahí la importancia que le han dado a los conocimientos instrumentales (lógica y razonamiento), que si bien, no se niega que son importantes, pero no suficientes para desempeñarse en el mundo laboral, también hay que considerar aquellos que propician el desarrollo de la creatividad, elemento ineludible para poder desenvolverse en la realidad. Por ello, es fundamental el trabajo de la educación artística, incluso si nos interesa sólo responder a la lógica económica; pero más allá de ella y colocando en el centro del proceso formativo al individuo, no es posible pensar en una formación integral, si no reivindicamos el trabajo artístico en la escuela.

El argumento a favor de las artes en la educación debería hacer hincapié en lo que pueden ofrecer, que es probable que mejore las oportunidades de vida de los individuos en su preparación para el

futuro, un tiempo que promete ser menos certero y predecible que el pasado (Arthur D. 2004: 213).

El arte es esencial para todo ser humano, puesto que ha permitido transmitir la cultura a su máxima expresión. Además, el cerebro necesita del arte desde la infancia porque por naturaleza se juega, canta, baila, dibuja; actividades que son imprescindibles para el correcto desarrollo sensorial, motor, cognitivo, emocional y cerebral que van a permitir al niño aprender a aprender y hace que los aprendizajes sean significativos (Guillen, 2015). El trabajo artístico implica procesos cognitivos de orden superior; durante el desarrollo de diversas actividades para acercarse al arte, el estudiante investiga, analiza, reflexiona, argumenta y emite juicios críticos de, y en, su trabajo artístico y sobre el de los demás.

González (2010) explica que el arte es una forma de ordenar y reordenar el mundo, lo cual implica una problematización, formulación y solución de problemas que permiten hacer conexiones flexibles en otras disciplinas. Esto quiere decir, que no sólo el arte se puede enseñar en educación artística, sino que se tiene que ver como una asignatura transversal que permite integrar contenidos de otras asignaturas

Así, la educación artística es un medio que da la posibilidad de estimular el pensamiento creativo que su vez ayuda a mejorar el desempeño de los estudiantes en las materias académicas no artísticas, como las matemáticas, las ciencias, la lectura y la escritura, así como a fortalecer la motivación académica, la confianza en sí mismo y la capacidad de comunicarse y cooperar de manera eficaz.

#### **4.4. Qué es creatividad**

Como se ha mencionado a lo largo de este capítulo, la creatividad es un elemento fundamental para que el ser humano pueda desenvolverse satisfactoriamente en la sociedad actual y futura. Esta capacidad no sólo se encuentra implicada en actividades artísticas o afines (pintura, danza, música teatro, diseño o publicidad) que implican alto grado de creatividad, sino que también está presente en la ciencia, las matemáticas,

la ingeniería, negocios, deportes, dar clases, jugar, en pocas palabras, la creatividad está presente en cualquier actividad humana.

Por lo tanto, la creatividad no es una capacidad reservada a un grupo de personas, por el contrario, todos los individuos son creativos; el considerar que sólo unos pocos “elegidos” pueden ser creativos y que sobre el proceso de creación no se puede tener ningún tipo de control desemboca, de manera natural, en la creencia de que los procesos educativos no pueden afectar de ninguna forma a la creatividad, es decir, que no pueden contribuir a su desarrollo y promoción.

¿Pero que es creatividad? Al abarcar toda clase de actividades, se vuelve un concepto de amplio contenido significativo y complicado de definir, pero he aquí algunas definiciones de esta:

Para Churba, es la “actitud y la aptitud para generar por un proceso creador nuevas ideas para descubrir nuevos significados, inventar nuevos productos, nuevos servicios, para encontrar nuevas conexiones ya sea en el nivel individual o social”.

De acuerdo con Rosa María Torres, la creatividad es “el conjunto de capacidades y disposiciones que hacen que una persona produzca con frecuencia productos creativos” manifestándose de manera diferente en cada ámbito en el que se aplique.

Tudor Powell Jones propone que la creatividad es “una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad orientada hacia ideas que permiten a la persona creativa desprenderse de las secuencias comunes de pensamiento y producir otras secuencias de pensamiento diferentes y productivas”.

Ken Robinson “el proceso de tener ideas originales que tienen valor”

Es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado

de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad del individuo.

La creatividad se define por el pensamiento divergente, por la originalidad, la flexibilidad, la sensibilidad, la capacidad de inventiva, la imaginación, etc.; por la capacidad de cambiar los “patrones de percepción” establecidos por la experiencia para poder desarrollar “patrones de acción”.

Todas las definiciones que se han mencionado coinciden en lo nuevo, lo diferente, lo que es original o el replanteamiento para dar a las cosas una visión divergente. Pero aparte de esto, también se puede apreciar que la mayoría de las definiciones engloban varias características que es importante tomar en cuenta, como es el caso de que no sólo se debe de pensar en cosas diferentes, sino que también crearlas, es decir, si en educación se quiere que los estudiantes desarrollen el pensamiento creativo, estos deben de asumir un papel activo para llevar a la práctica sus ideas.

Por lo tanto, el pensamiento creativo es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos, cognitivos y afectivos y que predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas ante diversas situaciones. Siendo esta una de las manifestaciones más originales del comportamiento humano, pues el individuo piensa más allá de lo convencional y transforma el medio en el que vive.

#### **4.4.1. Fases del proceso creativo**

Muchas personas tienden a pensar que la creatividad es algo que se da de manera espontánea, sin embargo, esto no suele ser así, ya que diversos autores coinciden en que es un proceso que pasa por una serie de etapas o fases. Hay diversas propuestas que hacen referencia a las etapas o fases por las cuales atraviesa el individuo que crea. Una de las clasificaciones más conocidas y aceptadas actualmente, es la

elaborada por el escritor inglés Graham Wallas en su libro “El arte del pensamiento” (1926), donde plantea cuatro fases: preparación, incubación, iluminación, verificación.

**Presentación del problema:** es la puesta en marcha del proceso, cuando el individuo encuentra una tarea interesante y se halla libre de presión externa. Depende de la motivación. Si hay un alto nivel de motivación intrínseca, proporciona el impulso necesario, se plantea el problema y la necesidad de una solución, entendiendo como problema una tarea, dificultad o reto. (Amabile)

**Preparación:** en esta fase se recoge la información necesaria o la activa en su memoria sobre la situación a resolver y se experimenta con las posibles consecuencias de las soluciones encontradas, pero éstas no se llevan a cabo. **Se analiza**, y una vez comprendida la situación se pasa a la siguiente etapa. (Wallas, Amabile)

**Incubación:** Una vez comprendido el problema y teniendo la información pertinente y necesaria, llega el momento de interiorizar de manera inconsciente; es la llegada de la idea feliz, clave para alcanzar la respuesta, que suele aparecer de manera súbita. De cierta manera, en esta etapa, la persona se aleja del problema, pero en su mente hay un procesamiento activo de la información disponible, generando y ordenando ideas hasta formular posibles soluciones. Por incubación Wallas entendía cualquier técnica de relajación de la conciencia, tales como sueños, ensueños, fantasía, meditación, diversión, juego, etc. (Wallas)

**Iluminación:** La llegada a la etapa de iluminación se produce tras incubar el problema y sus análisis en las etapas anteriores. Una vez hecho esto se obtiene el “eureka”, entendiendo esta expresión como la **aparición de la solución** que la persona buscaba. En esta fase suele haber júbilo y la persona se entusiasma al sentir una recompensa por su esfuerzo. (Wallas)

**Verificación:** Cuando ya se ha encontrado una posible solución, ésta se somete a la crítica, juega un papel importante la lógica, e incluso la intuición,

dependiendo de la persona. La solución encontrada se **evalúa**, y si se considera correcta se lleva a cabo. Se trata de la puesta en práctica de todo lo acontecido y constatar que la solución encontrada es verdadera. Es la fase más gratificante porque se materializa el proyecto.

En este punto es donde decidimos si la idea que acaba de surgir es buena o no, si merece un mayor esfuerzo o debe ser descartada.

#### **4.4.2. Qué caracteriza a los estudiantes y profesores creativos**

Con lo expuesto anteriormente, surge la pregunta ¿Cuáles son las características de los individuos creativos? Para responder esta cuestión, se ha de analizar las actitudes y aptitudes.

**Curiosidad:** nos empuja a afrontar riesgos para conocer cosas nuevas. Es el instinto que ha movido a grandes inventores, descubridores y artistas. La curiosidad es el primer motor de la creatividad, ya que sin curiosidad no hay búsqueda; y sin búsqueda, es casi imposible que se produzca el hallazgo.

**Inconformismo:** las personas creativas no se conforman con las explicaciones y las soluciones consabidas y aceptadas por la sociedad establecida. Se plantean sistemáticamente la posibilidad de mejorar lo existente con alternativas nuevas. Tienen capacidad para analizar lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio de la mayoría, para encontrar caminos diferentes. Desde el punto de vista de Guilford (1978: 25) la "creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño, resulta novedoso".

**Disposición:** es la voluntad inicial de resolver un problema, de perseguir una satisfacción intelectual o emocional. Cuando la disposición es suficientemente fuerte, la mente creativa advierte más fácilmente la diversidad de enfoques y la multiplicidad de vías alternativas para acceder al objetivo.

**Iniciativa:** personal para idear y emprender actividades, para dirigir acciones, para protagonizar, promover y desarrollar. Tener iniciativa es, además, la garantía de que la toma de decisiones inherentes al proceso creativo se hará con la rapidez necesaria y no se perderán las oportunidades.

**Perseverancia:** tener la capacidad para resistir la frustración de los fracasos, aprender de ellos y persistir en la búsqueda de la solución deseada con tenacidad y sin desfallecer son características inherentes a los creadores. La perseverancia suele basarse en la autoestima y en la fe en la propia obra. Es un indicador claro de energía y poder de las convicciones, de vigor y fortaleza espiritual.

**Autoestima:** que los creadores que valoren de manera positiva sus aptitudes y confíen en ellas para lograr el éxito en su empeño creativo. Sin autoestima no hay la capacidad para la alegría, el juego y la pasión por la vida que están en la base de toda creatividad. La autoestima es un principio dinámico del crecimiento y el perfeccionamiento personal y se refuerza con los logros adquiridos. A mayor autoestima, mayor creatividad; a mayor creatividad, mayor autoestima. Fluidez de pensamiento. La persona es capaz de pensar con libertad y naturalidad

**Sensibilidad o capacidad para identificar problemas:** la persona puede identificar deficiencias en productos comunes o juzgar si se han alcanzado los objetivos en una situación dada. Esto está relacionado con “plantear la pregunta adecuada” y “llegar al meollo del asunto”.

**Originalidad:** para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.

**Fluidez:** es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen. Es la productividad del pensamiento técnico en la búsqueda de contradicciones y la solución de problemas profesionales.

**Divergencia:** la divergencia proporciona la duda, el examen, la reflexión y el análisis desde diversos ángulos y diferentes ópticas. Busca campos de acción diferentes y nuevas salidas, es un método de liberación al método. Estimula la visualización y la inconformidad.

**Flexibilidad:** para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Es la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos. La flexibilidad provee distintas perspectivas y caminos, es una fuente de recursos y pilar creativo.

**Independencia:** capacidad de comprender, formular y realizar las tareas profesionales cognoscitivas según su propia iniciativa y sin ayuda de nadie.

Las personas creativas son capaces de transitar entre el modo de pensar convencional a otro no convencional y se adaptan a casi cualquier situación. Es decir, los individuos creativos son abiertos y flexibles a distintas situaciones y/o factores, lo que les permite explotar de mejor manera los elementos existentes en un caso determinado.

#### **4.4.3. Barreras para el pensamiento creativo**

Existen diversas barreras para el desarrollo del pensamiento creativo, tales como el entorno familiar, el sistema educativo o la burocracia organizativa. En este caso nos referiremos más a lo educativo. En este trabajo ya se ha señalado que la educación que prevalece en la actualidad es la tradicional, y no es raro encontrar que en la mayoría de las escuelas sigan enseñando a los estudiantes a pasar exámenes, repitiendo información que se olvida una vez realizada la prueba. McLuhan, experto del siglo XX en los medios de comunicación social, decía “El educador padece el ‘síndrome del retrovisor’ porque sus ojos estaban clavados en el pasado”. Esta mirada al pasado es la que más ha afectado a que los estudiantes y profesores no tengan la oportunidad de desarrollar su pensamiento creativo.

Esta escuela de la repetición se ha preocupado sólo de la mitad del estudiante porque únicamente ha estimulado el hemisferio lateral izquierdo que es responsable de procesar la información de forma secuencial, verbal, lógica, lineal, analítica y convergente. Pero se ha olvidado por completo del hemisferio lateral derecho especializado en la percepción global, holística, figurativa, espacial, asociativa, intuitiva.

## 5. CAPÍTULO V: EDUCAR PARA LA CREATIVIDAD

Como ya se ha advertido en el capítulo anterior, la creatividad es fundamental para los estudiantes, ésta se puede desarrollar en muchos ámbitos, no sólo en la escuela, sino en la vida diaria. No somos conocedores de cómo serán los trabajos del futuro, pero sí es innegable que se necesitarán personas flexibles, intuitivas, imaginativas, atrevidas, valientes, espontáneas, ingeniosas, en una palabra, creativas. Es aquí donde se justifica la creatividad en la educación y que los profesores incorporen en sus prácticas, buscando el desarrollo del pensamiento creativo.

La creatividad es el principio básico de aplicación de la inteligencia al mejoramiento de la calidad de vida de las personas y, en consecuencia, al progreso de la sociedad. La creatividad es una de las estrategias fundamentales de la evolución natural de las sociedades. Sin creatividad, no hay ni evolución ni progreso posible (Guilera, 2011:22).

Ante esta realidad, se precisan de innovaciones pedagógicas que no estén limitadas por las políticas neoliberales, que olvidan o ignoran la formación integral y la utilización de la Didáctica. Es cierto que se han realizado diversos estudios que respaldan distintas propuestas para mejorar los resultados educativos: el uso de ciertos recursos y estrategias, diversas implicaciones de las TIC, la atención a los factores que inciden en el rendimiento escolar, el clima y la organización, etc.

En este proyecto no se pretende cambiar todo de golpe en la educación, esto requiere de mucho tiempo y quizás pasen generaciones para poder lograr una educación que se preocupe por el desarrollo de personas integrales, pero esto no impide que se vayan introduciendo pequeñas modificaciones de manera paulatina. Esas pequeñas contribuciones se pretenden lograr tomando como punto de partida la utilización de la educación artística que, como ya se ha hablado, es una asignatura que ayuda al desarrollo del pensamiento creativo.

Pensamos que, si el docente logra captar la importancia de todo esto, y va más allá de lo convencional, integrará los valores humanos y una didáctica humanista, centrada en la formación del ser. No sólo se debe atender a las competencias de los profesionales que se educan para su futura práctica laboral sino a la persona completa (F. Savater, 2004; A. de la Herrán, 2005).

No se quiere sólo formar a los profesores y estudiantes en determinadas técnicas o estrategias creativas, sino que sean capaces de mejorar como profesionales, crecer como personas y contribuir a la mejora social y personal.

### **5.1. Artes visuales como potenciadoras del pensamiento creativo**

En el capítulo pasado ya se había explicado la importancia de las artes en el desarrollo de la creatividad, y aunque cada una de las expresiones artísticas son relevantes para formar parte del currículo, esta propuesta pretende desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes y profesores a través de las artes visuales. Pero, por qué artes visuales.

En primer lugar, porque dan la posibilidad de que los sujetos interpreten, analicen y comprendan las distintas imágenes, objetos y símbolos que se presentan en la vida cotidiana. “Estamos dentro de un mundo de imágenes que nos transmiten mensajes, valores e información que necesitamos conocer y comprender como integrantes de la cultura” (Giráldez, 2011).

En segundo lugar, porque actualmente se requiere de individuos que sean creativos, críticos, reflexivos, capaces de tomar sus propias decisiones, resolver problemas y comunicar sus ideas, a través de diversos lenguajes, puesto que, no sólo nos comunicamos de manera verbal y textual sino también de manera visual. Así, cuando las personas se expresan por cualquiera de las artes visuales (fotografía, pintura, video, escultura) se está dando un significado a la realidad, permitiendo expresar sentimientos, gustos y anhelos, dando la posibilidad a las personas de ser más sensibles hacia lo que les rodea.

Ya se ha dicho que el pensamiento creativo no es exclusivo de algunas personas, por el contrario, todos tiene la posibilidad de desarrollarlo, pero para que esto suceda, es conveniente dejar de tomar únicamente en cuenta la educación y las evaluaciones estandarizadas que sólo arrojan números y no permiten que el estudiante se desenvuelva libremente y desarrolle todas sus inteligencias, Gardner (2001), hace referencia a varias inteligencias múltiples: lingüística, musical, lógica-matemática, espacial, kinestésica, interpersonal, intrapersonal, naturista y existencial.

Gardner nos dice que todos poseemos alguna o varias de estas inteligencias, y la educación debe de contribuir a que los estudiantes las desarrollen para que no permanezcan en estado latente, de esta forma, se estará dando más oportunidades a los estudiantes para adquirir nuevos aprendizajes con los cuales entender y descubrir su mundo.

Por otro lado, las artes visuales sirven para que los estudiantes se desenvuelvan adecuadamente en la sociedad de las TIC. Las personas tienen que ser competentes para esta realidad de la era digital, donde la tecnología está en constante cambio. Lo visual no sólo se encuentra en pinturas, esculturas o arquitectura; ahora lo encontramos en internet, redes sociales, la televisión, etc.

Hoy en día se pide que los estudiantes sepan computación para la realización de distintas presentaciones. Por ejemplo, presentaciones PowerPoint, donde no sólo se debe de vaciar información, sino que también se le debe dar presentación estética para que el público la vea y sienta interés por ella, que sea llamativa, que los colores combinen, que el tamaño de letra sea el adecuado para que se pueda leer de manera clara.

Con todo lo expuesto, no se pretende dar a entender que las artes (artes visuales) son la solución a todos los déficits existentes en la educación, pero sí permiten desarrollar diversas competencias y habilidades tanto individuales como sociales que son esenciales para los aprendizajes de los contenidos curriculares. En palabras de Drucker (1989): "la educación en el arte hace de los individuos personas

más preparadas para desarrollar sus capacidades creativas y críticas y puedan aplicarlas en todas las facetas de su diario vivir”.

Se deben de desarrollar proyectos que integren a las artes como una asignatura flexible de la cual se puede sacar mucho provecho, y en eso se enfoca nuestra propuesta, desarrollar el pensamiento creativo y crítico con las artes visuales, pero también utilizando el método de proyectos.

El desarrollo de la creatividad, no se produce aisladamente de la vida cotidiana; por el contrario, la sensibilidad y expresión creativa emergen o pueden aparecer frente a cualquier situación de vida. Por ello, es necesario trabajar ese desarrollo con un método que coloque las habilidades creativas en situaciones de vida, para generar propuestas diversas a esas situaciones. Así, se propone realizar un taller en donde se retome el método de proyectos, el cual facilita el trabajo en el contexto educativo orientado a la construcción de productos para la vida.

## **5.2. ¿Por qué un taller?**

Existen diversas alternativas para lograr el proceso de enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, sean estos adultos o niños. Algunas de estas alternativas son: seminario, simposio, diplomado, taller, conferencia, entre otras. En este caso, se ha elegido el taller.

Hay que aclarar que “taller” es un término muy amplio, pues se puede referir al lugar donde se hace, construye o repara alguna cosa; no obstante, este término se ha extendido al campo educativo, aquí el “taller” es una metodología de enseñanza y aprendizaje, donde se combina la teoría y la práctica. Algunas definiciones de este, son las siguientes:

El taller lo concebimos como una realidad integradora, compleja reflexiva, en que se unan la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, el cual cada uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos (Reyes, 1977).

El taller es un ámbito de reflexión y de acción en el que se pretende superar la separación que existe entre teoría y práctica, entre el conocimiento y el trabajo y entre la educación y la vida, que se da en todos los niveles de la educación (Ander, 1986: 35).

Taller es tiempo y espacio para la vivencia, la reflexión y la conceptualización; como síntesis del pensar, el sentir y el hacer. Como lugar para la participación y el aprendizaje. [...] En el taller, a través del inter-juego de los participantes con la tarea, confluyen pensamiento, sentimiento y acción. El taller, en síntesis, puede convertirse en el lugar de vínculo, la participación, comunicación y, por ende, lugar de producción social de objetos, hechos y conocimientos (González, 1994).

Con las definiciones de taller y tomando en cuenta los capítulos pasados donde se explica que lo que pretendemos es una alternativa diferente a la escuela tradicional, en donde se posibilite el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes, es posible entender por qué el taller es una opción para esto, ya que tiene numerosos beneficios.

En el taller se hace énfasis en la relación entre la teoría y la práctica, esto es lo que lo diferencia de otras metodologías, donde los participantes sólo escuchan la teoría, en el caso del taller, es imprescindible que escuchen la teoría, pero también que la pongan en práctica para que sus conocimientos sean mayores y mejores; en este punto se puede retomar a Froebel (1826) cuando dice que: "Aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador y vigorizante que aprenderla simplemente por comunicación verbal de las ideas".

Bajo esta misma línea, la teoría y la práctica son fundamentales para estimular la creatividad, ya que las ideas y alternativas reales y posibles de los estudiantes no sólo se quedan en su pensamiento, sino que se ven estimulados para que las lleven a cabo, ante esta situación, se comienza a perder el miedo para expresarse y volverse personas creadoras que transformen su realidad.

Un taller permite que los estudiantes aprendan a ser, aprendan a aprender y aprendan a hacer de manera integrada. Por lo tanto, los estudiantes

dejan de ser sólo receptores de contenidos, y pasan a ser personas activas en el proceso de su aprendizaje, pues son estimulados para que den sus aportes personales en la resolución de las problemáticas, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

Por otra parte, no se maneja un aprendizaje y enseñanza individualizada, por el contrario, el taller promueve que estos procesos se realicen de manera colectiva, es decir, que todos aprenden de todos, incluso el profesor aprende de los estudiantes, en consecuencia, todos se esfuerzan por producir algo o resolver las problemáticas, existiendo una comunicación y participación constante de todos.

Por último, como se explicará más adelante, utilizaremos el método de proyectos en el taller, y varias de las cosas que hemos planteado son imprescindibles para lograr los proyectos, ya que se requiere del trabajo colaborativo, del aprender haciendo, de crear espacios para que los participantes lleguen a la reflexión y puedan buscar soluciones de manera crítica y creativa.

### **5.3. Método de proyectos**

Las primeras aportaciones acerca del trabajo por proyectos fueron realizadas por Dewey (1896), este autor rompió con las formas convencionales de la enseñanza de su época, él proponía incorporar en la educación la experiencia de los estudiantes, sus intereses personales y los impulsos hacia la acción. Su visión ponía énfasis en las diferencias individuales, aptitudes sociales de los estudiantes en la escuela y su deseo de participar en el planteamiento y dirección de su propio aprendizaje. De igual forma le proporciona gran relevancia al trabajo, iniciativa individual, al aprender haciendo y a la formación democrática.

Las contribuciones que hizo Dewey fueron de inspiración para su discípulo Kilpatrick al realizar su propia propuesta acerca del método de proyectos. Este autor citado por Zabala (2000), sostiene que el objetivo de la educación consiste en

perfeccionar la vida en todos sus aspectos. La finalidad de la escuela debe ser enseñar a pensar y actuar de manera inteligente y libre. Por estos motivos, los programas deben de ser abiertos, críticos y no dogmáticos, basados en la experiencia social y en la vida individual.

Para Kilpatrick, el proyecto es una actividad previamente determinada, la intención predominante de la cual es una finalidad real que orienta procedimientos y les confiere una motivación, un acto problemático, llevado a su ambiente natural. Por lo tanto, implica una representación que anticipa una intención de actuar o hacer alguna cosa, la elaboración de una perspectiva lo más amplia posible sobre un asunto de interés, así como la previsión de las acciones necesarias para intervenir en la dirección pensada (Díaz, 2006).

Actualmente son diversos autores los que se han encargado de definir y caracterizar el método de proyectos retomando principalmente las aportaciones de Dewey y Kilpatrick, ejemplo de esto son Hernández (1998) y Perrenoud (2000), quienes proponen lo siguiente:

Los proyectos de trabajo hacen participes a los estudiantes en procesos de investigación que tiene sentido para ellos y ellas, utilizando diferentes estrategias de estudio; pueden participar en el proceso de planificación del propio aprendizaje, y les ayuda a ser flexibles, reconocer al "otro" y comprender su propio entorno personal y cultural. Los proyectos apuntan hacia otra manera de representar el conocimiento escolar basado en el aprendizaje de la interpretación de la realidad, orientada hacia el establecimiento de relaciones entre la vida de los estudiantes, profesores y el conocimiento de las disciplinas y otros saberes no disciplinares (Hernández, 1998).

Por otra parte, la Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo, Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2006), considera que el método de proyectos puede conceptualizarse como:

- Un conjunto de atractivas experiencias de aprendizaje que involucran a los estudiantes en proyectos complejos y del mundo real a través de los cuales desarrollan y aplican habilidades y conocimientos.

- Una estrategia que reconoce que el aprendizaje significativo lleva a los estudiantes a un proceso inherente de aprendizaje, a una capacidad de hacer trabajo relevante y a una necesidad de ser tomados seriamente.

- Un proceso en el cual los resultados del proceso de aprendizaje de los estudiantes no son predeterminados o completamente predecibles. Este aprendizaje requiere el manejo de muchas fuentes de información y disciplinas que son necesarias para resolver problemas o contestar preguntas que sean realmente relevantes. Estas experiencias hacen que aprendan a manejar y usar los recursos de los que disponen como el tiempo y los materiales, además desarrollan y pulen habilidades académicas, sociales y de tipo personal a través del trabajo escolar y que están situadas en un contexto que es significativo para ellos.

- El método de proyectos es una estrategia de aprendizaje que se enfoca en los conceptos centrales y principios de una disciplina, involucra a los estudiantes en la solución de problemas y otras tareas significativas, les permite trabajar de manera autónoma para construir su propio aprendizaje y culmina en resultados reales generados por ellos mismos.

Las definiciones anteriores, permiten entender que el aprendizaje basado en proyectos es una metodología que brinda a los estudiantes conocimientos y competencias que son relevantes para la sociedad actual, esto, gracias a la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real, esto los hace enfrentarse a situaciones que los llevan a liberar, comprender y aplicar aquello que han aprendido, utilizando sus conocimientos y habilidades como herramientas para resolver problemas o proponer mejoras en el entorno en el que se desenvuelven.

Los estudiantes asumen el papel de protagonistas en su aprendizaje, desarrollando autonomía, libertad y responsabilidad. Durante este proceso, son ellos los que planifican, estructuran su trabajo y elaboran el producto para resolver la cuestión planteada. En cuanto al profesor, este asume el papel de guía y facilitador.

### **5.3.1. Fases del método de proyectos**

Para determinar las fases que distinguen el método de proyectos, hacemos referencia a algunas aportaciones de Camps (1996) y Rincón (2003).

#### **La preparación**

En el momento de la preparación se deciden las características del proyecto que se llevará a cabo, estos son coordinados y dirigidos por el profesor, asesor o guía, debaten sobre la selección del tema o problemática a resolver: ¿Qué hay que hacer? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Con qué intención? ¿Quiénes serán los destinatarios? ¿Con qué recursos? ¿Cómo se va a evaluar el proyecto? Este es un momento importante para la explicación de la finalidad de la tarea que se emprenderá.

Lo anterior, es lo que hace la diferencia entre trabajar por proyectos y el trabajo tradicional, ya que los estudiantes ejercen un papel activo al tener la posibilidad de pensar en propuestas, analizar alternativas, plantear intereses personales, tomar decisiones acerca de los temas y justificar sus argumentos. Durante esta fase, la participación del maestro no se anula, al contrario, es fundamental, porque orienta las discusiones, sugiere preguntas, expone y hace exponer argumentos, explica opiniones y presenta propuestas (Rincón, s/a).

#### **Desarrollo**

En esta etapa se da autonomía a los estudiantes para que busquen, contrasten y analicen la información que necesitan para realizar el trabajo. Los estudiantes deben de socializar entre ellos la información recopilada, de tal manera que compartan sus

ideas, debatan, elaboren hipótesis, estructuren la información y busquen entre toda la mejor.

Con la información recabada y analizada es el momento de la producción del proyecto de acuerdo con el plan acordado, para esto, se debe de presentar un prototipo, pedir retroalimentación, hacer pruebas, evaluar. Lo anterior implica que no es necesario que la planeación inicial se siga al pie de la letra, puesto que se pueden introducir cambios, modificaciones que deben de estar argumentadas.

## **Evaluación**

La evaluación tiene la función de permitir tomar conciencia de lo que se está realizando y contribuye a la recuperación metacognitiva de los procedimientos seguidos, de sus resultados y de los conceptos utilizados. Cabe mencionar, que la evaluación se debe de desarrollar al mismo tiempo que el desarrollo del proyecto. En esta fase se permite detenerse, avanzar, retroceder o transformar lo propuesto en relación con lo hecho, del mismo modo, se deben crear espacios de evaluación específica sobre el aprendizaje de un contenido que se considera importante dominar para poder avanzar.

La evaluación no debe de ser entendida como un juicio sobre los resultados logrados individualmente, sino también grupal, incluyendo al profesor. En esta fase, se trata de tener muy presentes estos interrogantes: ¿Qué se ha pretendido enseñar a los estudiantes?, ¿Qué creen los estudiantes que han estudiado?, ¿Cómo saber si se está realizando un aprendizaje significativo? ¿Cómo saber si está aprendiendo a aprender? ¿Cómo saber si está aprendiendo lo que se pretende enseñar?

Por último, hay que recalcar que no sólo el profesor evaluará, sino que el estudiante se hará una auto-evaluación, esto con el fin de ayudarlo a desarrollar el espíritu de autocrítica y que reflexione sobre sus fallos o errores.

### **5.3.2. Beneficios del método de proyectos**

Hacer uso del método de proyectos, es importante porque va a contracorriente de los modelos pedagógicos tradicionales que son mecánicos, lineales, memorísticos y estandarizados, permitiendo a los profesores darse cuenta de que los estudiantes no sólo aprenden de él, sino que el propio profesor también está aprendiendo siempre con y de sus estudiantes.

El método de proyectos está estrechamente vinculado con el discurso constructivista de Jean Piaget, Lev Vygotsky y David Ausubel; autores que ponderan en la importancia de la relación entre estudiantes y profesores, sus concepciones de enseñanza y de aprendizaje, los objetos de conocimiento, y la evaluación.

Por tanto, es permitente utilizar el método de proyectos porque los individuos con los que nos interesa trabajar se encuentran en la etapa de pensamiento operatorio, que de acuerdo con Piaget, están desarrollando la capacidad de clasificar, organizar y jerarquizar la información que provee el medio y avanzado en su capacidad de razonamiento abstracto y con ello en la comprensión de los principios de causalidad y temporalidad, y esto es requerido para la elaboración de proyectos, y más si se trabaja con artes visuales.

También, se puede trabajar de manera globalizadora, entendiendo esto como la construcción de un proceso de integración de saberes nuevos que hace el estudiante con conocimientos previos, a través de los nuevos materiales y contenidos ofrecidos. Retomando a Ausubel, esto es un aprendizaje significativo obtenido de la relación entre la significatividad psicológica del estudiante con la significatividad lógica de la nueva información (Offir, 2012).

Por último, la influencia de Vygotsky es fundamental en el método de proyectos, este autor ha destacado la importancia de las relaciones sociales en el desarrollo de las actividades mentales complejas, la internalización, transferencia y la zona de desarrollo próximo y su papel en la construcción de los conocimientos, y el método de

proyectos es imprescindible trabajar con la socialización; es decir, debe de haber colaboración entre los estudiantes, maestros y otras personas involucradas, esto con el propósito de que los conocimientos sean compartidos y distribuidos.

Además de lo anterior, Fernando Hernández (2000), citando a Henry, sostiene que trabajar con el método de proyectos posibilita que los estudiantes adquieran y desarrollen competencias relacionadas con:

- La construcción de la propia identidad, responde a cuestiones «inquietantes» que tienen que ver con las interpretaciones que construyen del mundo y con las preguntas que se hacen sobre la realidad y cada uno de ellos y ellas;
- La autodirección, en la medida en que posibilita el desarrollo de sus iniciativas para realizar de manera individual o con otros procesos de indagación, ordenación e investigación;
- La inventiva, mediante la utilización creativa (en cuanto búsqueda y exploración de caminos alternativos desde el diálogo con los existentes) de recursos, métodos y explicaciones alternativas a las que suelen aparecer en los libros de texto;
- La crítica, en cuanto puesta en cuestión, revisión de lo que se impone y lo que se silencia, análisis e interpretación de las formas de poder que se transmiten en las formas canónicas de cómo son presentados algunos saberes;
- El planteamiento y la resolución de problemas, el diagnóstico de situaciones y el desarrollo de estrategias analíticas, interpretativas y evaluativas;
- La integración conceptual, pues favorece la síntesis de ideas, experiencias e información de diferentes fuentes y disciplinas;
- La toma de decisiones, ya que ha de elegir lo que es relevante en la investigación y lo que se ha de incluir en el proyecto para comunicarlo;

- La comunicación interpersonal, puesto que ha de contrastar las propias opiniones y puntos de vista con otros, y hacerse responsable de ellas, mediante la escritura u otras formas de representación.

Por todo lo mencionado a través de este y de los capítulos anteriores, sentimos la necesidad de contribuir a que se generen cambios en la educación actual. Nos encontramos ante un trabajo difícil pero que a su vez es apasionante, sobre todo si se obtienen resultados positivos para los estudiantes y profesores.

Esta necesidad por aportar a una educación diferente, una que sea integral, humanista, diferente a la tradicionalista, para ello, hacemos uso del enfoque constructivista; de las artes visuales, que hoy en día se encuentran desatendidas en la educación y son propicias para el desarrollo de un ser humano más completo y acorde con el contexto actual. Lo anterior, lo hemos de hacer siguiendo la lógica del método de proyectos.

## 6. TALLER

### 6.1. Introducción

Este taller fue diseñado a partir de la problemática de la falta de desarrollo del pensamiento creativo tanto en estudiantes como en profesores de educación primaria, y de la revisión, reflexión y análisis de los capítulos anteriores. Por tanto, está dirigido a los profesores de sexto año de primaria que buscan contribuir al desarrollo del pensamiento creativo de sus estudiantes mediante el uso de las artes visuales.

Vale la pena observar que el taller por sí mismo no pretende dar una solución concreta sino una alternativa que sirva como auxiliar en la labor docente. Por ello, se ofrece un taller de carácter accesible y sencillo para adaptarse a las necesidades de los profesores y estudiantes.

Así, el tono conceptual que permea este taller no se ciñe en torno a los modelos tradicionales, esto para no restringir a una única manera de conducir la enseñanza y aprendizaje de los contenidos del taller, ya que es preferible retomar otras alternativas como la pedagogía operatoria basada en el enfoque constructivista, misma que es de gran valía y aprecio para lograr los propósitos que se plantean en el taller.

Con el taller “Las artes visuales, un medio para potenciar el pensamiento creativo”, se abre un espacio para que los profesores tengan la oportunidad de reflexionar sobre la importancia y lo indispensable que es el pensamiento creativo en los estudiantes, su práctica docente y vida cotidiana, con el fin de que construyan los conocimientos necesarios para crear y desarrollar actividades orientadas a promover la creatividad en sus estudiantes utilizando las artes visuales. pensamiento creativo a través de las artes visuales en el desarrollo de sus estudiantes.

Por ello, a través de esta propuesta se presentan a los profesores un conjunto de actividades orientadas a facilitar el desarrollo de la creatividad, con la intención de

que los profesores en el desarrollo del taller comiencen a aplicar actividades creativas en el aula.

Los propósitos de este taller son:

- ✓ Contribuir a que el participante tome conciencia de la importancia del pensamiento creativo en el desarrollo de los estudiantes, y así, promover la transformación de sus actividades cotidianas y trabajo docente, a través de lo aprendido en el taller.
- ✓ Que el docente conozca y comprenda el papel de las artes visuales en la formación de las personas creativas, para que reconstruya la percepción que tiene de estas, mediante la investigación y análisis de los contenidos.
- ✓ Promover en los profesores la aplicación de actividades creativas en su trabajo docente, que permitan favorecer la manifestación del pensamiento creativo en sus estudiantes de 6° de primaria, mediante la utilización de las artes visuales.
- ✓ Que los docentes recuperen y socialicen sus experiencias y aprendizajes en torno al desarrollo de las actividades creativas, para enriquecer y evaluar sus resultados finales.

Con el fin de cumplir los propósitos, las sesiones están orientadas para que los participantes reflexionen sobre su pensamiento creativo a partir de sus experiencias y puesta en práctica de sus conocimientos previos en las actividades.

Así, el taller está planeado en 12 sesiones, pensadas para desarrollarse en dos horas, no obstante, quien decidirá cuánto tiempo dedicarles es el que aplique el taller, de acuerdo con las necesidades de los participantes, en relación con el proceso didáctico y el Método de Proyecto el taller se organiza de la siguiente manera:

Cuadro 3. Correspondencia del proceso didáctico y el Método de Proyectos.

<b>MOMENTOS DEL PROCESO DIDÁCTICO</b>		
<b>Apertura</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Cierre</b>
Presentación del taller <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivos</li> <li>• Contenidos</li> <li>• Organización</li> </ul> Prueba de diagnóstica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de proyecto de los participantes,</li> <li>• Desarrollo del proyecto de los participantes,</li> <li>• Aplicación del proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socialización de resultados del proyecto.</li> <li>• Evaluación.</li> </ul>
<b>FASES DEL MÉTODO DE PROYECTOS</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparación</li> <li>• Desarrollo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación</li> <li>• Socialización</li> </ul>

## 6.2. SECUENCIAS DIDÁCTICAS DEL TALLER

SESIÓN 1	CONOCIÉNDONOS TODOS	
<b>PROPÓSITOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que los miembros del grupo se conozcan unos a otros y comiencen a sentirse parte del taller, trabajando de manera colaborativa.</li> <li>• Que los docentes conozcan los contenidos y propósitos a corto y largo plazo del taller.</li> </ul>	
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienvenida</li> <li>• Presentación grupal</li> <li>• Revisión del programa del taller</li> </ul>	
<b>MATERIALES</b>	<p><b>Monitor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas blancas</li> <li>• Lápices</li> <li>• Pinturas</li> <li>• Colores</li> <li>• Cinta adhesiva</li> </ul>	
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>		<b>TIEMPO APROXIMADO: 2 h.</b>
<p>El monitor, se presenta y da la bienvenida al curso-taller “Las artes visuales como medio para favorecer la creatividad en estudiantes de 6° de primaria”.</p> <p>Posteriormente, para tener un primer acercamiento y contacto entre los participantes, y generar un ambiente de confianza e integración, se llevará a cabo la actividad “Dame lápiz y papel y te dibujaré quien soy”.</p> <p>En esta actividad el monitor invita a que cada participante realice un dibujo que los represente, se pueden orientar con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo me siento el día de hoy?</li> <li>¿Cómo soy?</li> <li>¿Qué me gusta y qué no me gusta?</li> <li>¿Cuáles son mis cualidades como persona y profesor(a)?</li> </ul>		

Una vez que todos hayan terminado, se sentarán a manera de círculo, y voluntariamente o al azar cada uno mostrará su dibujo, dirá su nombre y explicará brevemente lo que trató de representar. El último en compartir su dibujo será el monitor.

Para dar fin a esta actividad, el monitor creará un espacio para que se reflexione grupalmente. Se sugieren las siguientes preguntas:

- ¿Durante la actividad cómo se sintieron?
- ¿Cómo se sintieron al expresarse por medio del dibujo?
- ¿Qué opinan de los dibujos de sus demás compañeros?

Después de haber propiciado la desinhibición del grupo, el profesor:

- Dará una introducción del taller,
- Cómo está organizado,
- Los propósitos que se pretenden alcanzar
- Cuáles serán los contenidos que se verán durante todo el curso-taller.
- Evaluación, en este punto será de tres tipos por sesión:

**Auto-evaluación:** con esta evaluación cada profesor reflexionará y valorará su proceso de aprendizaje, habilidades y actitudes que vaya desarrollando durante el taller.

**Co-evaluación:** en esta evaluación se involucra a los estudiantes para evaluar los aprendizajes y brindar retroalimentación a sus compañeros.

**Heteroevaluación:** ésta será realizada por el monitor, y le va a permitir identificar las fortalezas y debilidades de los profesores durante las actividades en clase y en sus trabajos, al final de cada sesión, se muestran las rubricas, las cuales serán indicadores para el profesor.

Para finalizar la sesión, se explicará la metodología con la que se trabajarán los contenidos (Método de proyectos), para esto, es preferible que el monitor realice una prueba diagnóstica a los participantes, esto con el fin de saber que tanto saben. Se sugieren las siguientes preguntas:

- ¿Qué saben del método de proyectos?
- ¿Qué es lo que hace diferente al método de proyectos a los métodos tradicionalistas?
- ¿Alguna vez lo han puesto en práctica? ¿Cuáles han sido tus resultados?
- ¿cómo piensan que el método de proyectos contribuye al desarrollo del pensamiento creativo?

Conforme los profesores den sus respuestas, el monitor debe hacer intervenciones para aclarar dudas

<b>RÚBRICAS (sesión 1)</b>			
<b>Autoevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Conozco y comprendo el método de proyectos, utilizándolo en el diseño de mi proyecto.</p> <p>Valoro la importancia del método de proyectos como una alternativa a las estrategias tradicionales.</p>	<p>Conozco el método de proyectos, y logro comprender varios aspectos de éste, aunque sí lo valoro como alternativa a las estrategias tradicionales.</p>	<p>Conozco el método de proyectos, pero comprendo poco de éste. A pesar de ello, lo valoro como alternativa a las estrategias tradicionales.</p>	<p>Conozco el método de proyectos, pero no logro comprenderlo.</p>

<b>Heteroevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Conoce y comprende el método de proyectos, utilizándolo en el diseño de su propio proyecto.</p> <p>Valora la importancia del método de proyectos como una alternativa a las estrategias tradicionales.</p>	<p>Conoce el método de proyectos, y comprende varios aspectos de este. Además, lo valora como alternativa a las estrategias tradicionales.</p>	<p>Conoce el método de proyectos, pero se le dificulta comprenderlo. A pesar de ello, lo valora como alternativa a las estrategias tradicionales.</p>	<p>Conoce método de proyectos, pero no lo logra comprender.</p>
1 pto.	.75 pto.	.5 pto.	.25 pto.

SESIÓN 2	DISEÑAR PARA AVANZAR	
<b>PROPÓSITOS</b>	Que el participante, comience a establecer acuerdos para la elaboración de sus proyectos mediante actividades creativas y desarrolle habilidades del pensamiento creativo.	
<b>PRODUCTO</b>	Planeación del equipo	
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	Primera fase del proyecto	
<b>MATERIALES</b>	<p><b>Monitor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cofre</li> <li>• Llaves</li> <li>• Plumones</li> <li>• Posticks</li> </ul>	
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>		<b>TIEMPO APROXIMADO: 2 h.</b>
<p>En un inicio se realizará la actividad “La puerta que quiero abrir”<sup>1</sup>, para hacerla se necesita un cofre pequeño con varias llaves. El monitor les dirá a los profesores que en la vida y en nuestro trabajo como docentes, nos topamos con muchas puertas cerradas, pero hay ocasiones en las que tenemos la oportunidad de abrirlas. Y estar en este curso, puede ser una oportunidad para abrir una de esas puertas que aún tenemos cerradas. Pero para abrir esta puerta, lo tenemos que hacer con dedicación, entusiasmo y pasión, ya que, cuando llegue el momento de cerrarla, habrá que hacerlo con la satisfacción de haber cumplido nuestros propósitos.</p> <p>A continuación, el monitor pide a cada profesor que pase a elegir una llave que más le guste del cofre, una vez que todos tengan la suya, les pregunta: con la llave que han seleccionado ¿Qué puerta se plantean abrir al finalizar este curso? (Ejemplo: abrir su pensamiento a nuevas estrategias, hacer un cambio personal en su trabajo, abrirse a nuevas formas de pensar, sacar su lado más creativo, etc.). Antes de responder se les dará un momento para la reflexión, y después explicará a sus demás compañeros qué puerta quiere abrir al concluir el curso y cómo planea hacerlo.</p> <p>Al finalizar, se les explica que, a lo largo del curso, se abordarán algunos elementos que les van a facilitar abrir esa puerta. Y la primera etapa para poder hacerlo es realizar la primera fase de su proyecto, el monitor pide el apoyo de los profesores para que le recuerden en qué consistía la primera fase del método de proyectos. Así, en esta primera fase, deben de quedar claro:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los propósitos del proyecto que se va a realizar por parte de los profesores,</li> </ul>		

<sup>1</sup> Esta actividad es una adaptación de “Llaves que abren puertas”, consultada en: <https://www.youtube.com/watch?v=obWWLYB7wHK>

- Cuál será el proyecto que se realizará
- Cómo se desarrollará
- Qué actividades implicará
- Quién se hará responsable de cada una (cómo se organizarán)
- Cómo será el proceso de evaluación
- Recursos que se utilizarán.

Antes de realizar las actividades para esta sesión, el monitor sugiere que los profesores se organicen de la siguiente manera: formar cuatro equipos, de 3 o 4 personas, esto mediante cualquier técnica que se le ocurra al monitor, ejemplo: por edades, mes de nacimiento, color favorito, etc.

Una vez organizados los equipos, se señalará que la problemática por la cual se realizará el proyecto ya está fijada, y es ¿cómo propiciar el desarrollo de la creatividad a través de las artes visuales? Además, el proyecto que se sugiere es la elaboración y aplicación de actividades creativas para sus estudiantes de 6° de primaria.

Aclarado lo anterior, se indicará que los profesores serán los que construyan el marco conceptual, las actividades creativas que planean llevar a cabo, metas, cronograma y recursos del proyecto, cabe destacar que las actividades que vayan a realizar, deben de estar relacionadas a los contenidos de otras asignaturas de 6° de educación primaria.

Para que cada equipo llegue a un acuerdo de lo que harán, se les dará determinado tiempo para generar, debatir, y compartir sus ideas. Una estrategia para que todos los integrantes del equipo participen en la propuesta de ideas es la siguiente “4, 1, 5”.

Esta actividad consiste en que, por equipos de 4 personas, hacer que cada integrante, de forma independiente, aporte mínimo una idea cada 5 minutos, durante 15 minutos (el tiempo puede variar), resultando un total aproximado de 12 ideas por equipo.

Cada integrante del equipo anotará su idea en un “pos tic”, al finalizar todos los del equipo colocarán su pos tic sobre la mesa, y comenzarán a debatir sobre cada una de ellas, y seleccionar las más adecuadas, aquellas que se vayan descartando se irán retirando, hasta que al final queden las que el equipo considere más apropiadas para el proyecto. Durante este tiempo, el monitor asumirá el papel de orientador para los profesores y también estará muy atento a cómo se desenvuelve cada profesor. Una vez seleccionadas las ideas, cada equipo deberá de pasar a explicar cómo fue su proceso de selección y por qué consideraron que esas ideas eran las más adecuadas. Los demás equipos podrán hacer comentarios y/o sugerencias.

Para finalizar, el profesor pedirá que realicen su boceto de la planeación del proyecto, el cual deberán de entregar al finalizar la sesión.

<b>RÚBRICAS (sesión 2)</b>			
<b>Autoevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Planteo ideas de manera clara, con base en la problemática del proyecto.</p> <p>Tomo en cuenta y respeto las ideas de mis compañeros, seleccionando aquellas que son más idóneas para la planificación del proyecto.</p>	<p>Planteo ideas, pero no las relaciono de manera clara con la problemática del proyecto.</p> <p>Tomo en cuenta y respeto las ideas de mis compañeros para la realización del proyecto.</p>	<p>Planteo ideas, pero no tienen relación con la problemática.</p> <p>Respeto las ideas de mis compañeros para la realización del proyecto.</p>	<p>No planteo ideas para el proyecto, pero respeto las de mis compañeros.</p>

<b>Heteroevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Plantea ideas de manera clara, con base en la problemática del proyecto.</p> <p>Toma en cuenta y respeta las ideas de sus compañeros, seleccionando aquellas que son más idóneas para la planificación del proyecto.</p>	<p>Plantea ideas, pero no se relacionan de manera clara con la problemática.</p> <p>Toma en cuenta y respeta las ideas de sus compañeros para la realización del proyecto.</p>	<p>Plantea ideas, pero no tienen relación con la problemática.</p> <p>Respeto las ideas de sus compañeros para la realización del proyecto.</p>	<p>No plantea ideas para el proyecto, pero respeta las de sus compañeros.</p>
1 pto.	.75 pto.	.5 pto.	.25 pto.

<b>PENSAMIENTO CREATIVO EN EL AULA</b>		
<b>Número de sesiones de esta secuencia didáctica</b>		4 sesiones
<b>Horas asignadas</b>		8 horas
<p><b>Propósito:</b> Contribuir a que el participante tome conciencia de la importancia del pensamiento creativo en el desarrollo de los estudiantes, y así, promover la transformación de sus actividades cotidianas y trabajo docente, a través de lo aprendido en el taller.</p>		
<b>CONOCIMIENTOS</b>	<b>HABILIDADES</b>	<b>ACTITUDES</b>
<p><b>Qué es creatividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso creativo.</li> <li>• Estudiantes y profesores creativos.</li> <li>• Beneficios del pensamiento creativo en el aula.</li> <li>• Factores que propician y limitan la creatividad en el aula.</li> </ul>	<p><b>Usa sus capacidades creativas en el desarrollo de las actividades en clase y del proyecto.</b></p> <p>Crea ambientes donde se propicie el pensamiento creativo.</p>	<p><b>Reconoce la importancia que tiene el desarrollo de creatividad en la vida diaria y trabajo docente.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene interés por mejorar sus capacidades creativas y las de sus estudiantes.</li> <li>• Se interesa por participar en las actividades y dinámicas individuales y grupales del taller.</li> </ul>

SESIÓN 3	CREATIVIDAD AQUÍ Y AHORA	
<b>PROPÓSITOS</b>	Sensibilizar al docente sobre la importancia del pensamiento creativo en su vida personal y profesional.	
<b>PRODUCTO</b>	Avance en el diseño de estrategias para el desarrollo de la creatividad.	
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es creatividad</li> <li>• Importancia de la creatividad</li> </ul>	
<b>MATERIALES</b>	<p><b>Monitor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto “La creatividad: conceptos, métodos y aplicaciones.</li> <li>• Papel cascaron</li> <li>• Pinturas</li> </ul>	<p><b>Participante</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones</li> <li>• Tijeras</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>		<b>TIEMPO APROXIMADO: 2 h.</b>
<p>El monitor observará fijamente a sus estudiantes y hará expresiones como si algo le causará cierta incertidumbre. Inmediatamente hará la siguiente pregunta ¿Qué usos le pueden dar a una botella? Para esto, les pedirá que los profesores anoten todas sus respuestas en una hoja, durante 5 minutos.</p> <p>Transcurridos los cinco minutos, se solicitará que levanten la mano aquellos que anotaron más de 50, 49-30, 29 a 10, y menos de 10<sup>2</sup>. Ante el resultado que se presente, que en la mayoría de los casos es que sólo respondan menos de 10 usos, el monitor creará un espacio para reflexionar acerca de lo acontecido.</p> <p>Para esto es recomendable comentar en plenaria las siguientes preguntas (se pueden realizar más u otras):</p> <p>¿Qué pasaría si se les hiciese la misma pregunta a los niños? ¿A qué crees que se deba esto?</p> <p>¿Realmente es importante la creatividad en la vida diaria y profesional de las personas o es sólo importante para los que se dedican a actividades relacionadas al arte, diseño gráfico, diseño de moda, etc.?</p> <p>¿Para ustedes como profesores que significa la creatividad?</p> <p>¿La creatividad sólo es para un grupo de personas o todas las personas pueden ser creativas? ¿Por qué?</p>		

<sup>2</sup> Generalmente, cuando se realiza esta pregunta la mayoría de los adultos suelen responder menos de 10 usos para una botella. En cambio, cuando se les ha preguntado a niños, estos encuentran una gran cantidad de usos para dicho objeto.

Una vez que se han socializado los puntos de vista e incluso las experiencias de los profesores, a modo de complemento se les proporcionará el texto “La creatividad: conceptos, métodos y aplicaciones” (pp. 1 y 2)<sup>3</sup>.

La lectura mencionada se deberá de efectuar individualmente, posteriormente, se dividirá al grupo en dos para realizar la actividad “Soy publicista y vendo conocimiento”. En esta actividad cada equipo deberá de realizar un anuncio publicitario, de manera breve el monitor indicará cuáles serán las características que debe de tener (originalidad, novedoso, llamativo, etc.) y mostrará un par de ejemplos.

A continuación, los equipos discutirán sobre lo que se comentó y reflexionó con las preguntas, y cómo lo relacionan con la lectura. Las ideas que vayan surgiendo en la discusión deberán de ser anotadas, ya que serán guía para el diseño del anuncio publicitario.

Es importante que durante esta actividad los profesores se muestren relajados, den rienda suelta a las ideas y las compartan abiertamente con su equipo\*.

Una vez que concluyan su anuncio publicitario, ambos equipos los mostrarán, pero no los explicarán, ya que los integrantes del equipo contrario lo deberán de analizar y compartir lo que les transmitió dicho anuncio.

Después, los equipos confirmarán si sus compañeros acertaron y explicarán qué es lo que querían comunicar de la creatividad, y por qué utilizaron esos colores, imágenes, materiales, etc.

También se harán algunas preguntas para reflexionar sobre los temas vistos en la sesión:

¿Cómo ha cambiado tu manera de entender a la creatividad?

¿Qué utilidad tuvo para ustedes abordar el tema de la creatividad?

¿Tuvieron alguna dificultad para realizar la actividad del anuncio?

Los propios profesores pueden realizar preguntas al monitor o sus compañeros.

Como último momento de la sesión, a cada equipo de proyecto, se les dará determinado tiempo para que vayan haciendo adecuaciones a la planificación de su proyecto. Además, el monitor les orientará dándoles sugerencias o resolviendo dudas

**NOTA**

Durante la actividad del anuncio publicitario el monitor puede poner algún tipo de música para que los profesores se relajen y muestren más soltura.

<sup>3</sup> La lectura se puede consultar en: <http://rieoei.org/expe/2751Vidal.pdf>

<b>RUBRICAS (sesión 3)</b>			
<b>Autoevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Defino y comprendo qué es la creatividad, siendo capaz de explicarla.</p> <p>Durante las actividades de clase muestro disposición para el desarrollo de mis habilidades creativas.</p> <p>Tomo conciencia de la importancia del pensamiento creativo en la vida diaria y profesional.</p>	<p>Defino y comprendo qué es la creatividad, y la puedo explicar.</p> <p>Durante las actividades de clase trato de tener disposición para el desarrollo de las habilidades creativas.</p> <p>Tomo cierta conciencia sobre la importancia del pensamiento creativo en la vida diaria y profesional.</p>	<p>Defino qué es la creatividad, pero aún no logro comprenderla.</p> <p>Durante las actividades tengo poca disposición para el desarrollo de mis habilidades creativas.</p> <p>Tomo cierta conciencia sobre la importancia del pensamiento creativo en la vida diaria y profesional.</p>	<p>No logro definir qué es creatividad.</p> <p>Durante las actividades no muestro disposición para el desarrollo de mis habilidades creativas.</p> <p>No logro tener conciencia sobre la importancia del pensamiento creativo en la vida diaria y profesional.</p>

<b>Heteroevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Define y comprende qué es la creatividad, siendo capaz de explicarla.</p> <p>Durante las actividades de clase muestra disposición para el desarrollo de sus habilidades creativas.</p> <p>Toma conciencia acerca de la importancia del pensamiento creativo en su vida diaria y profesional.</p>	<p>Define y comprende qué es la creatividad, y la puede explicar.</p> <p>Durante las actividades de clase trata de tener disposición para el desarrollo de sus habilidades creativas.</p> <p>Toma cierta conciencia sobre la importancia del pensamiento creativo en su vida diaria y profesional.</p>	<p>Define que es la creatividad, pero aún no logra comprenderla.</p> <p>Durante las actividades tiene poca disposición para el desarrollo de sus habilidades creativas.</p> <p>Tiene cierta conciencia sobre la importancia del pensamiento creativo en su vida diaria y profesional.</p>	<p>No puede definir que es creatividad.</p> <p>Durante las actividades no tiene disposición para el desarrollo de sus habilidades creativas.</p> <p>Lo logra tener conciencia sobre la importancia del pensamiento creativo en su vida diaria y profesional.</p>
1 pto.	.75 pto.	.5 pto.	.25 pto.

SESIÓN 4	FASES DEL PENSAMIENTO CREATIVO	
<b>PROPÓSITOS</b>	Que los profesores identifiquen las fases del proceso creativo y comprendan su importancia en la generación de ideas para la resolución de problemas.	
<b>PRODUCTO</b>	Mural con fases del pensamiento creativo.	
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	<b>Proceso creativo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incubación</li> <li>• preparación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iluminación</li> <li>• Verificación</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	Rompecabezas con diferentes imágenes Lectura “Etapas del proceso creativo”.	
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>		<b>TIEMPO APROXIMADO: 2 h.</b>
<p>Al inicio de la sesión el monitor cuestionará al grupo para retomar los elementos que han indagado en su proyecto, puntualizando en la creatividad y el proceso creativo.</p> <p>Enseguida se proporcionará al grupo la lectura “Etapas del proceso creativo” de Graham Wallas (pp. 42-44)<sup>4</sup>, y se les dará un momento para leer y reflexionar sobre la importancia que tiene cada etapa del proceso creativo para poder generar ideas y dar solución a diversos problemas. Al finalizar la lectura, se iniciará una discusión donde expondrán sus puntos de vista, el monitor intervendrá para solucionar dudas o complementar los comentarios de los profesores.</p> <p>Después se llevará a cabo la actividad “juntando piezas”. Dicha actividad consiste en que el monitor prepare tantos rompecabezas como equipos desee formar. Cada rompecabezas tendrá una imagen distinta, además, el número de piezas dependerá del número de integrantes en el equipo. El monitor repartirá a cada uno de los participantes una pieza de un rompecabezas y los invitará a que busquen a los que tengan las demás piezas para poder armarlo. De esta manera los equipos estarán formados para desarrollar la siguiente actividad y también tendrán la fase del proceso creativo con el que trabajarán</p>		

<sup>4</sup> La lectura “Etapas del proceso creativo se puede consultar en:

[https://books.google.com.mx/books?id=ppYeysf2PCoC&pg=PA42&dq=etapas+del+proceso+creativo+incubaci%C3%B3n&hl=es-](https://books.google.com.mx/books?id=ppYeysf2PCoC&pg=PA42&dq=etapas+del+proceso+creativo+incubaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjln5r4srXLAhXptoMKHXRsC8MQ6AEIlzAC#v=onepage&q=etapas%20del%20proceso%20creativo%20incubaci%C3%B3n&f=false)

[419&sa=X&ved=0ahUKEwjln5r4srXLAhXptoMKHXRsC8MQ6AEIlzAC#v=onepage&q=etapas%20del%20proceso%20creativo%20incubaci%C3%B3n&f=false](https://books.google.com.mx/books?id=ppYeysf2PCoC&pg=PA42&dq=etapas+del+proceso+creativo+incubaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjln5r4srXLAhXptoMKHXRsC8MQ6AEIlzAC#v=onepage&q=etapas%20del%20proceso%20creativo%20incubaci%C3%B3n&f=false)

La siguiente actividad consiste en realizar un mural en colectivo del proceso de la creatividad, pero, a cada equipo le toca hacer una parte.

Se colocará en el suelo papel estraza, se les dará pinturas, colores, lápices, etc. Y deberán de organizarse para poder plasmar las ideas más importantes de cada fase, además de tener un orden para que todo el grupo pueda trabajar sobre el papel y con los demás materiales. Cuando terminen, en grupo le pondrán un nombre y explicarán cada elemento que pusieron y qué significa.

El monitor les hará las siguientes preguntas:

Al solucionar el cómo plasmar la fase que les tocó mediante un mural ¿hicieron uso de las fases del proceso creativo? ¿por qué?

Como grupo ¿se les dificultó pensar en un nombre para su mural?

El producto final ¿les ha hecho sentirse satisfechos?

¿En esta actividad han puesto en práctica sus habilidades creativas? ¿Cómo se sintieron al hacerlo?

Mediante esta actividad se pretende facilitar la asociación y conexión entre ideas y/o conceptos con imágenes claves.

Como último momento de la sesión, a cada equipo de proyecto, se les dará determinado tiempo para que vayan sistematizando los elementos que consideren pertinentes para su proyecto. Además, el monitor les orientará dándoles sugerencias o resolviendo dudas.

<b>RÚBRICAS (sesión 4)</b>			
<b>AUTOEVALUACIÓN</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
Identifico y entiendo todas las fases del proceso creativo, relacionándolas y practicándolas en las actividades de clase y en la elaboración de mi proyecto.	Identifico y entiendo algunas fases del proceso creativo, relacionándolas y practicándolas en las actividades de clase y en la elaboración de mi proyecto	Identifico y entiendo 1 o 2 fases del proceso creativo, y trato de relacionarlas y ponerlas en práctica en la realización de las actividades de clase y en mi proyecto.	No identifico las fases del proceso creativo, y por ende no las puedo relacionar en las actividades de clase y en mi proyecto.

<b>HETEROEVALUACIÓN</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
Identifica y entiende todas las fases del proceso creativo, relacionándolas y practicándolas en las actividades de clase y en la elaboración de y su proyecto.	Identifica y entiende algunas fases del proceso creativo, relacionándolas y practicándolas en las actividades de clase y en la elaboración de y su proyecto	Identifica y entiende 1 o 2 fases del proceso creativo, y trata de relacionarlas y ponerlas en práctica en la realización de las actividades de clase y en su proyecto.	No identifica las fases del proceso creativo, y por ende no las puede relacionar en las actividades de clase y su proyecto.
1 pto.	.75 pto.	.5 pto.	.25 pto.

SESIÓN 5	¿POR QUÉ LA CREATIVIDAD ME DEBE DE IMPORTAR?	
<b>PROPÓSITOS</b>	Que el participante comprenda la importancia que tiene la creatividad tanto en estudiantes como en profesores	
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad en el aula</li> <li>• Estudiantes y profesores creativos.</li> <li>• Usos del pensamiento creativo en el aula.</li> </ul>	
<b>MATERIALES</b>	<b>Monitor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Video “Asesinos de la creatividad”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las escuelas matan la creatividad</li> </ul>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>		<b>TIEMPO APROXIMADO: 2 h.</b>
<p>Al inicio de la sesión el monitor cuestionará al grupo para retomar los elementos que han indagado en su proyecto, ponderando los relativos a la creatividad en el aula.</p> <p>Posteriormente, el monitor proyectará los siguientes videos “Asesinos de la creatividad”<sup>5</sup> y “Las escuelas matan la creatividad”<sup>6</sup>.</p> <p>Al concluir, el monitor creará un espacio para reflexionar y dialogar acerca de las ideas principales de los videos. Como sugerencia se propone responder a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuáles son las visiones que tienen ambos autores sobre la creatividad en el aula y la sociedad?</li> <li>¿Por qué el sistema educativo de México favorece asignaturas como matemáticas y español y no las artes?</li> <li>¿Cuál consideras que debería de ser la responsabilidad (es) del sistema educativo en el desarrollo del pensamiento creativo?</li> <li>Aparte de las escuelas, ¿qué otros entornos tienden a limitar la creatividad?</li> <li>¿Por qué es importante que ustedes como profesores asimilen la importancia del pensamiento creativo en el aula?</li> <li>¿Cómo te han influido personalmente los videos?</li> </ul>		

<sup>5</sup> El video está disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=AReUwUrh35w>

<sup>6</sup> El video está disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>

Como segundo momento de esta sesión, el monitor caracterizará a los profesores y estudiantes creativos, pero antes de ello, hará a los profesores un diagnóstico de qué es lo que saben o conocen respecto a este tema, haciendo la siguiente actividad “La anatomía del profesor y del estudiante creativo”.

Primero, el monitor pegará dos siluetas al frente del pizarrón, una corresponderá al profesor creativo y otra al estudiante creativo. Luego preguntará a los profesores lo siguiente: ¿Qué habilidades y actitudes consideran que deben de tener los profesores y estudiantes creativos? ¿Por qué?

Cada participante pesará a escribir una de las habilidades o actitudes que mencione y explicar por qué para él es importante. Finalmente, el monitor explicará la importancia que tienen y si así se requiere, agregará aquellas que hayan hecho falta. Para complementar la información proporcionará la lectura “La importancia de la creatividad en el aula”<sup>7</sup>

Con base en la actividad anterior, cada profesor en una hoja blanca anotará tres habilidades y tres actitudes creativas que posea y 3 que le hagan falta. Después compartirán con el grupo y reflexionarán sobre lo siguiente:

- Las habilidades y actitudes que posees y las que no, ¿cómo han influido, reforzando o limitando, tu trabajo docente?
- ¿Qué cambios harías en tu trabajo docente para favorecer las habilidades y actitudes creativas en ti y en tus estudiantes?
- ¿Qué beneficios consideras que tiene el desarrollo de la creatividad en ti y en tus estudiantes?
- ¿Cómo han contribuido las actividades que hasta el momento se han hecho en las sesiones al desarrollo tu creatividad?

Como último momento de la sesión, a cada equipo de proyecto, se les dará determinado tiempo para que vayan sistematizando los elementos que consideren pertinentes para su proyecto. Además, el monitor les orientará dándoles sugerencias o resolviendo dudas.

---

<sup>7</sup> La lectura “La importancia de la creatividad en el aula” puede ser consultada en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628182.pdf>

<b>RÚBRICAS (sesión 5)</b>			
<b>AUTOEVALUACIÓN</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Tomo conciencia de la importancia y beneficios que tiene el desarrollo de la creatividad en el aula.</p> <p>Identifico y comprendo las habilidades y actitudes de los profesores y estudiantes creativos.</p> <p>Reconozco las habilidades y actitudes creativas que poseo y/o carezco, trabajando sobre ellas para desarrollarlas o mejorarlas.</p>	<p>Tomo conciencia sobre la importancia y beneficios que tiene el desarrollo de la creatividad en el aula.</p> <p>Identifico algunas actitudes de los profesores y estudiantes creativos.</p> <p>Reconozco las habilidades y actitudes creativas que poseo y/o carezco, y trato de mejorar.</p>	<p>Tomo poca conciencia sobre la importancia y beneficios que tiene el desarrollo de la creatividad en el aula.</p> <p>Identifico pocas actitudes de los profesores y estudiantes creativos.</p> <p>Se me dificulta reconocer mis habilidades y actitudes creativas que poseo y/o carezco, y no trabajo sobre ellas.</p>	<p>Tomo poca conciencia sobre la importancia y beneficios que tiene el desarrollo de la creatividad en el aula.</p> <p>Identifico pocas actitudes de los profesores y estudiantes creativos.</p> <p>No soy capaz de identificar mis habilidades y actitudes creativas.</p>

<b>HETEROEVALUACIÓN</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>El profesor toma conciencia de la importancia y beneficios que tiene el desarrollo de la creatividad en el aula.</p> <p>Identifica y comprende las habilidades y actitudes de los profesores y estudiantes creativos.</p> <p>Reconoce las habilidades y actitudes creativas que posee y/o carece, trabajando sobre ellas para desarrollarlas o mejorarlas.</p>	<p>El profesor toma conciencia sobre la importancia y beneficios que tiene el desarrollo de la creatividad en el aula.</p> <p>Puede identificar algunas actitudes de los profesores y estudiantes creativos.</p> <p>Reconoce las habilidades y actitudes creativas que posee y/o carece, y trata de mejorar.</p>	<p>El profesor toma poca conciencia sobre la importancia y beneficios que tiene el desarrollo de la creatividad en el aula.</p> <p>Identifica pocas actitudes de los profesores y estudiantes creativos.</p> <p>Se le dificulta reconocer sus habilidades y actitudes creativas que posee y/o carece, y no trabaja sobre ellas.</p>	<p>El profesor toma poca conciencia sobre la importancia y beneficios que tiene el desarrollo de la creatividad en el aula.</p> <p>Identifica pocas actitudes de los profesores y estudiantes creativos.</p> <p>No es capaz de identificar sus habilidades y actitudes creativas.</p>

SESIÓN 6	NUESTRO PENSAMIENTO CREATIVO	
<b>PROPÓSITOS</b>	Que los profesores reconozcan los factores que influyen el desarrollo o limitación del pensamiento creativo, de tal manera que favorezcan ese tipo de pensamiento en sus clases.	
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	Factores que propician y limitan la creatividad en el aula.	
<b>MATERIALES</b>	Monitor <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fósforos</li> <li>• Video “La flor”</li> </ul>	Video “La creatividad”
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>		<b>TIEMPO APROXIMADO: 2 h.</b>
<p>Al inicio de la sesión el monitor dividirá al grupo en dos equipos, de cada equipo seleccionará discretamente a un integrante, y le dará una hoja con indicaciones de cómo debe de actuar durante el proceso de realización de la actividad.</p> <p style="text-align: center;"><b>Primer equipo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar cierta inseguridad en el equipo</li> <li>• Las ideas que los demás digan él debe de decir que considera que no son muy buenas.</li> <li>• Establece reglas que no se deben de romper</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Segundo equipo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motiva a su equipó para que no tengan miedo a equivocarse</li> <li>• Estimula la conversación y generación de ideas</li> <li>• Favorece la imaginación y el pensamiento divergente</li> <li>• Acepta ideas de todos</li> <li>• Reflexionan sobre las ideas que den todos</li> <li>• Hacen un prototipo de la actividad</li> </ul> <p>En equipos deberán de resolver la siguiente problemática:</p>		

Con doce fósforos se pueden construir tres cuadrados, como se indica en la figura de abajo. Dicha figura ahora la deberán convertir en otra que tenga cuatro cuadrados, variando la posición de sólo cuatro fósforos.



Una vez que terminen de resolver la problemática, el monitor dejará al descubierto a los dos compañeros, y explicará que él les indicó que los dos compañeros actuarán de esa manera, ante esta revelación, los demás integrantes deberán de compartir su experiencia:

¿Cómo se sintieron durante la resolución del problema?

Durante la actividad ¿Qué sintieron cuando no se favorece la creatividad?

¿Qué sintieron cuando en el equipo si se favorecía el pensamiento creativo?

¿Cómo actué frente a estas situaciones?

¿Qué condiciones se deben de establecer en el aula para generar ambientes propicios para el desarrollo de la creatividad?

Esta sesión continuará con el video “La creatividad”<sup>8</sup> de Elsa Punset y “La flor”<sup>9</sup>. Al término de los videos, el monitor propiciará la discusión con las siguientes preguntas:

Medita sobre tu trabajo docente, y pregúntate ¿alguna vez has limitado la creatividad de tus estudiantes? de ser afirmativa la respuesta ¿qué es lo que te hace actuar de esa manera? ¿cómo te sientes ahora?

De cambiar tu trabajo docente ¿Qué factores consideras que favorecen el pensamiento creativo?

¿Tienes alguna experiencia en la que a ti te hayan limitado creativamente? ¿Cómo crees que te afecto en tu vida personal y/o laboral?

Al finalizar la reflexión sobre esta serie de preguntas, el monitor compartirá su propia experiencia con las limitantes de la creatividad en cualquiera de sus etapas (estudiante, profesor, y/o vida diaria)

Como último momento de la sesión, a cada equipo de proyecto, se les dará determinado tiempo para que vayan sistematizando los elementos que consideren pertinentes para su proyecto. Además, el monitor les orientará dándoles sugerencias o resolviendo dudas.

<sup>8</sup>El video “La creatividad” se encuentra disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=empwedzWl0c>

<sup>9</sup> El video “la flor” se encuentra disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=5FXww8K65g4>

<b>RÚBRICAS (sesión 6)</b>			
<b>Autoevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Conozco y distingo los factores que limitan y propician la creatividad en el aula.</p> <p>Reflexiono sobre mi trabajo docente, detectando si limito o propicio la creatividad en mis estudiantes, y muestro disposición para mejorar.</p>	<p>Conozco y distingo algunos factores que limitan y propician la creatividad en el aula.</p> <p>Reflexiono sobre mi trabajo docente, detectando si limito o propicio la creatividad en mis estudiantes, pero muestro poca disposición para mejorar.</p>	<p>Conozco y distingo pocos factores que limitan y propician la creatividad en el aula.</p> <p>Reflexiono sobre mi trabajo docente, detectando si limito o propicio la creatividad en mis estudiantes, pero no muestro disposición para mejorar.</p>	<p>Conozco y distingo pocos factores que limitan y propician la creatividad en el aula.</p> <p>No reflexiono sobre mi trabajo docente.</p>

<b>Heteroevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Conoce y distingue los factores que limitan y propician la creatividad en el aula.</p> <p>Reflexiona sobre su trabajo docente, detectando si limita o propicia la creatividad en sus estudiantes, además, de mostrar disposición para mejorar.</p>	<p>Conoce y distingue algunos factores que limitan y propician la creatividad en el aula.</p> <p>Reflexiona sobre su trabajo docente, detectando si limita o propicia la creatividad en sus estudiantes, pero muestra poca disposición para mejorar.</p>	<p>Conoce y distingue pocos factores que limitan y propician la creatividad en el aula.</p> <p>Reflexiona sobre su trabajo docente, detectando si limita o propicia la creatividad en sus estudiantes, pero no muestra disposición para mejorar.</p>	<p>Conoce y distingue pocos factores que limitan y propician la creatividad en el aula.</p> <p>No reflexiona sobre su trabajo docente.</p>
1 pto.	.75 pto.	.5 pto.	.25 pto.

POR QUÉ ENSEÑAR Y APRENDER CON ARTES VISUALES		
<b>Numero de sesiones de esta secuencia didáctica</b>	3 sesiones	
<b>Horas asignadas</b>	6 horas	
<p><b>Propósito:</b> Que el docente conozca y comprenda el papel de las artes visuales en la formación de las personas creativas, para que reconstruya la percepción que tiene de éstas, mediante la investigación y análisis de los contenidos.</p>		
<p><b>Qué son las artes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Qué son las artes visuales,</li> <li>– La necesidad de artes visuales en el ser humano,</li> <li>– Las artes visuales como medio que favorece la creatividad,</li> <li>– Tipos de artes visuales <ul style="list-style-type: none"> <li>– Pintura</li> <li>– Escultura</li> <li>– Fotografía</li> <li>– Video-arte</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>Utiliza las artes visuales para ejercitar su pensamiento creativo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma conciencia de la relación existente entre las artes visuales y la creatividad</li> <li>• Aplica sus capacidades de expresión, creación y apreciación artística.</li> <li>• Identifica y utiliza algunas técnicas tradicionales y alternativas de las artes visuales.</li> </ul>	<p><b>Valora las artes visuales como medio que favorece la creatividad.</b></p>

SESIÓN 7	ARTES Y CREATIVIDAD	
<b>PROPÓSITOS</b>	Que los profesores re-construyan su concepto de las artes y las artes visuales, de tal manera que cambien su percepción acerca de estas.	
<b>PRODUCTO</b>	Esquema de qué son las artes y artes visuales	
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué son las artes</li> <li>• Qué son artes visuales</li> </ul>	
<b>MATERIALES</b>	<b>Monitor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulinas</li> </ul> Colores	
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>		<b>TIEMPO APROXIMADO: 2 h.</b>
<p>En esta sesión el monitor propiciará el diálogo grupal para diagnosticar conocimientos previos de los profesores acerca del arte, para ello, preguntará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es su concepto de arte?</li> <li>¿Cómo es que perciben las artes?</li> <li>¿Por qué se le han desvalorizado las artes en el sistema educativo?</li> <li>¿Cómo llevan a cabo la asignatura de Educación Artística con sus estudiantes?</li> <li>¿Consideran que es importante la artística en el desarrollo de los estudiantes y docentes? ¿Por qué?</li> <li>¿Desde tu punto de vista, que consideras que son las artes visuales?</li> <li>¿Has tenido acceso a las artes visuales y de qué manera?</li> </ul> <p>Después de finalizadas las participaciones, entre todos y con ayuda del monitor se comenzará a formar un concepto de artes y cuáles son los beneficios de su enseñanza y desventajas de no enseñarla.</p> <p>Casi al finalizar se harán equipos de entre 3 o 4 personas, esto a través de cualquier técnica que se le ocurra al monitor, ejemplo: por edades, mes de nacimiento, color favorito, etc. Una vez organizados los equipos se les dará la indicación para que elaboren un esquema con lo visto en la sesión. Se sugieren: mapa mental, conceptual, infografía) *.</p> <p>Como último momento de la sesión, a cada equipo de proyecto, se les dará determinado tiempo para que vayan sistematizando los elementos que consideren pertinentes para su proyecto. Además, el monitor les orientará dándoles sugerencias o resolviendo dudas</p>		
<b>NOTA</b>		

<b>RÚBRICAS (sesión 7)</b>			
<b>Autoevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Defino y entiendo qué son las artes y las artes visuales.</p> <p>Relaciono las artes visuales con el desarrollo del pensamiento creativo.</p> <p>Expongo y ejemplifico de manera creativa el tema que le haya tocado.</p>	<p>Defino qué son las artes y las artes visuales.</p> <p>Relaciono las artes visuales con el desarrollo del pensamiento creativo.</p> <p>Expongo de forma creativa, pero, no puedo ejemplificar mi tema.</p>	<p>Trato de definir qué son las artes y las artes visuales.</p> <p>Me cuesta relacionar las artes visuales con el pensamiento creativo</p> <p>Expongo el tema que me ha tocado.</p>	<p>No puedo definir qué son las artes y artes visuales, y no son capaz de relacionarlas con el pensamiento creativo.</p>

<b>Heteroevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Define y entiende qué son las artes y las artes visuales.</p> <p>Relaciona las artes visuales con el desarrollo del pensamiento creativo.</p> <p>Expone y ejemplifica de manera creativa el tema que le haya tocado.</p>	<p>Define qué son las artes y las artes visuales.</p> <p>Relaciona las artes visuales con el desarrollo del pensamiento creativo.</p> <p>Expone de forma creativa, pero, no puede ejemplificar su tema.</p>	<p>Trata de definir qué son las artes y las artes visuales.</p> <p>Le cuesta relacionar las artes visuales con el pensamiento creativo</p> <p>Expone su tema que le ha tocado, pero no de manera creativa.</p>	<p>No puede definir qué son las artes y artes visuales, y no es capaz de relacionarlas con el pensamiento creativo.</p>
1 pto.	.75 pto.	.5 pto.	.25 pto.

<b>SESIÓN 8</b>	<b>¿ARTES VISUALES Y CREATIVIDAD?</b>	
<b>PROPÓSITOS</b>	Que el profesor se dé cuenta de la necesidad de las artes visuales como medio para favorecer el pensamiento creativo.	
<b>PRODUCTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La necesidad de artes visuales en el ser humano,</li> <li>• Las artes visuales como medio que favorece la creatividad.</li> </ul>	
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	Comic: cómo las artes visuales favorecen la creatividad	
<b>MATERIALES</b>	Hojas tamaño carta	
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>		<b>TIEMPO APROXIMADO: 2 h.</b>
<p>Como cada sesión, el profesor iniciará con preguntas que permitan diagnosticar los conocimientos previos de los estudiantes. Para esto, antes de comenzar la sesión, el monitor deberá de haber pegado unos sobres con una pregunta en la silla de alguno de los profesores.</p> <p>Una vez que se encuentren todos en el salón, el profesor les pedirá que revisen sus asientos, ya que en algunas hay preguntas y estas serán respondidas al siguiente orden:</p> <p>¿Cómo crees que las artes visuales contribuyen al desarrollo de las personas?  ¿Cómo las artes visuales nos ayudan a comprender la sociedad del siglo XXI?  ¿Cómo relacionan el arte con el pensamiento creativo?  ¿Consideras que las artes visuales ofrecen otras ventajas para el trabajo en el aula, además del pensamiento creativo? ¿Cuáles?  ¿Por qué?  ¿Cómo utilizarían las artes visuales para relacionarlas con las demás asignaturas? (ejemplifica)</p> <p>Los primeros en responder son a los que les hayan tenido el sobre en su asiento, después podrán aportar los demás sus respuestas.</p> <p>Esta sesión el docente la complementará con la lectura “El arte por el arte”<sup>10</sup></p> <p>Realizarán un comic de cómo las artes visuales contribuyen al desarrollo de su creatividad y de los estudiantes. Dicho cómic los presentará ante el grupo y darán una breve explicación.</p>		

<sup>10</sup> La lectura “El arte por el arte” puede ser consultada en: [http://www.oecd.org/edu/ceri/ES\\_ARTS\\_overview\\_V5\\_print.pdf](http://www.oecd.org/edu/ceri/ES_ARTS_overview_V5_print.pdf)

<b>RÚBRICAS (sesión 8)</b>			
<b>Autoevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
Reconozco la importancia de las artes visuales en el pensamiento creativo y su necesidad para el desarrollo de las personas en la sociedad del siglo XXI.	Reconozco la importancia de las artes visuales en el pensamiento creativo, pero no tengo claro su necesidad para el desarrollo de las personas en la sociedad del siglo XXI.	Trato de reconocer la importancia de las artes visuales en el desarrollo del pensamiento creativo, pero no tengo clara su necesidad para el desarrollo de las personas en la sociedad del siglo XXI.	No reconozco la relación entre las artes visuales y el desarrollo del pensamiento creativo.

<b>Heteroevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
Reconoce la importancia de las artes visuales en el pensamiento creativo y su necesidad para el desarrollo de las personas en la sociedad del siglo XXI.	Reconoce la importancia de las artes visuales en el pensamiento creativo, pero no tiene clara su necesidad para el desarrollo de las personas en la sociedad del siglo XXI.	Trata de reconocer la importancia de las artes visuales en el desarrollo del pensamiento creativo, y no tiene clara su necesidad para el desarrollo de las personas en la sociedad del siglo XXI.	No reconoce la relación entre las artes visuales y el desarrollo del pensamiento creativo.
1 pto.	.75 pto.	.5 pto.	.25 pto.

SESIÓN 9	ÚSENOS UN POCO LAS ARTES VISUALES	
<b>PROPÓSITOS</b>	Que los profesores conozcan los tipos de artes visuales y como a través de estas pueden hacer actividades para explicar temas del programa a sus estudiantes de 6°	
<b>PRODUCTO</b>	Exposición de artes visuales	
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de artes visuales               <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">– Pintura</li> <li style="width: 50%;">– Fotografía</li> <li style="width: 50%;">– Escultura</li> <li style="width: 50%;">– Video-arte</li> </ul> </li> </ul>	
<b>MATERIALES</b>	<p><b>Monitor</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 33%;">• Ruleta de las artes</li> <li style="width: 33%;">• Lápices</li> <li style="width: 33%;">• Colores</li> <li style="width: 33%;">• Plastilina</li> <li style="width: 33%;">• Cartulina</li> <li style="width: 33%;">• Pegamento</li> <li style="width: 33%;">• Plumones</li> <li style="width: 33%;">• Pintura</li> </ul>	
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>		<b>TIEMPO APROXIMADO: 2 h.</b>
<p>Esta sesión iniciará con la exposición de los estudiantes, como se ha mencionado en la sesión anterior, deberán de explicar los temas de diferentes formas creativas.</p> <p>Al finalizar cada exposición, el equipo deberá de hacer una actividad relacionada con el tipo de arte que expuso, el monitor indicará que el producto que hagan deberá de estar relacionando con un contenido que los profesores vean con su grupo de 6°.</p> <p>Otra opción, es que al finalizar todas las exposiciones el monitor realice la actividad “La ruleta de las artes”. Para esta actividad primero se deben de formar parejas, después, el monitor pedirá que pasen a girar la ruleta para saber qué tipo de arte visual les tocará (escultura, pintura, video-arte, fotografía), una vez que todos tengan un tipo de arte, deberán de aplicarlo en un contenido que ellos enseñen con su grupo de 6°.</p> <p>Ejemplo: si la pareja elije el tema de “recursos naturales para la vida”, que corresponde a la asignatura de Geografía, lo deberán de presentar mediante el tipo de arte que les haya salido en la ruleta. Después de terminar sus trabajos, brevemente explicarán el tema.</p> <p>Al finalizar, se creará un espacio para reflexionar sobre las exposiciones y actividades.</p>		

¿Cómo se sintieron al explicar el tema mediante un tipo de arte visual?

¿Tuvieron dificultades durante la elaboración del trabajo?

Si aplicas esta dinámica tu grupo ¿Con qué dificultades te imaginas que se enfrentará tu grupo? ¿les gustará la actividad? ¿Por qué?

**NOTA**

Esta sesión se puede extender a dos, esto para que los profesores realicen sus trabajos con tiempo y no precipitadamente.

### RÚBRICAS

#### Autoevaluación

Óptimo	Satisfactorio	Regular	Deficiente
Identifico y explico los tipos de artes visuales, y muestro interés para practicarlos durante las actividades de clase.	Identifico los tipos de artes visuales, pero muestro disposición para practicarlos en clase.	Identifico poco os tipos de artes visuales, y tengo poco interés en practicarlos durante la clase.	Se me dificulta identificar los tipos de artes visuales, y no muestro interés en practicarlos.

#### Heteroevaluación

Óptimo	Satisfactorio	Regular	Deficiente
Identifica y explica los tipos de artes visuales, y muestra interés para practicarlos durante las actividades de clase.	Identifica los tipos de artes visuales, pero muestra disposición para practicarlos en clase.	identifica poco de los tipos de artes visuales, y tiene poco interés en practicarlos durante la clase.	Se le dificulta identificar los tipos de artes visuales, y no muestra interés en practicarlos.
1 pto.	.75 pto.	.5 pto.	.25 pto.

**Aplicación de actividades creativas**

**Propósito:** Promover en los profesores la aplicación de actividades creativas en su trabajo docente, que permitan favorecer la manifestación del pensamiento creativo en sus estudiantes de 6° de primaria mediante la utilización de las artes visuales.

Creatividad y artes visuales

- Recupera y relaciona los conocimientos de creatividad y artes visuales para adecuar sus actividades.
- Elaboración de su planeación de actividades creativas que aplicará a sus estudiantes.

Valora la importancia de la creatividad y las artes visuales para desarrollar sus actividades.

<b>SESIÓN 10</b>	<b>CREAR PARA APLICAR</b>
<b>PROPÓSITOS</b>	Que los profesores utilicen sus aprendizajes del curso para aplicar actividades creativas que propicien el pensamiento creativo en sus estudiantes
<b>PRODUCTO</b>	Adecuación de actividades creativas por equipo
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	Actividades creativas
<b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b>	<b>TIEMPO APROX. 2 H.</b>
<p>Antes de que los profesores pasen a la etapa de ejecución de sus proyectos, es decir, que comiencen a aplicar las actividades creativas, esta sesión estará dedicada a hacer las adecuaciones necesarias de sus actividades para presentarlas a sus estudiantes.</p> <p>Los profesores se deberán de reunir con su equipo de proyectos, para revisar e intercambiar puntos de vista sobre sus actividades, las cuales deben de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar en cuenta los contenidos de las asignaturas de 6° grado.</li> <li>• Tener en claro que el propósito de sus actividades es propiciar el pensamiento creativo en sus estudiantes, mediante el uso de las artes visuales.</li> <li>• Las actividades tienen que tener lógica y secuencia.</li> <li>• Han de considerar las características, necesidades y contexto de sus estudiantes.</li> </ul> <p>Para que sus actividades estén mayor fundamentadas, se recomienda que los profesores utilicen autores como Piaget, Ausubel y Vygotsky. Si tienen a otro autor en consideración, lo pueden agregar.</p> <p>Durante esta actividad, es importante que el monitor los motive y oriente en el caso de que surjan dudas.</p>	

Una vez que en equipos hayan revisado y hecho las adecuaciones pertinentes a sus actividades, presentarán al grupo una descripción de cómo las llevarán a cabo ante su grupo.

Los demás compañeros tendrán que enriquecer las presentaciones con sus comentarios y observaciones. El monitor también participará realizando las preguntas siguientes:

¿Qué les ha parecido las actividades de sus demás compañeros?

Con el trabajo en equipo y las aportaciones de tus otros compañeros, ¿notaron cosas que les hacían falta? ¿Cuáles?

¿Por qué consideran que sus actividades realmente promueven el pensamiento creativo?

¿Cuál es el motivo de que sea oportuno relacionar sus actividades con las demás asignaturas?

Para finalizar la sesión, el monitor indicará a los profesores que deberán de pasar a la fase tres de su proyecto, es decir, la ejecución de sus actividades diseñadas ante su grupo de 6° grado. Y este es el tercer elemento que les va a permitir abrir la puerta que se propusieron en la actividad de “la puerta que quiero abrir”

Después de que desarrollen dichas actividades, se recomienda que el profesor registre en su libreta sus observaciones y/o comentarios. Esto servirá para la siguiente sesión, donde se dedicará un espacio para recuperar sus experiencias.

#### **Notas**

Los profesores deberán de entregar su planeación de actividades con los cambios que hayan realizado.

<b>RÚBRICAS</b>			
<b>Autoevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Reflexiono y adapto con mi equipo de proyecto, nuestras actividades creativas, de acuerdo a los conocimientos adquiridos en cada sesión.</p> <p>Respeto y valoro las sugerencias de mis compañeros para mejorar nuestras actividades.</p>	<p>Reflexiono con mi equipo de proyecto, nuestras actividades creativas, de acuerdo a los conocimientos adquiridos en cada sesión.</p> <p>Respeto las sugerencias de mis compañeros.</p>	<p>Reviso con mi equipo de proyecto, nuestras actividades creativas, pero no hacemos modificaciones.</p> <p>Respeto las sugerencias de mis compañeros.</p>	<p>No revisamos nuestras actividades creativas, pues no lo creo necesario.</p>
<b>Heteroevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
<p>Reflexiona y adapta con su equipo de proyecto, sus actividades creativas, de acuerdo a los conocimientos adquiridos en cada sesión.</p> <p>Respeto y valora las sugerencias de sus compañeros para mejorar sus actividades.</p>	<p>Reflexiona con su equipo de proyecto, sus actividades creativas, de acuerdo a los conocimientos adquiridos en cada sesión.</p> <p>Respeto las sugerencias de sus compañeros.</p>	<p>Revisa con su equipo de proyecto, sus actividades creativas, pero no hacen modificaciones.</p> <p>Respeto las sugerencias de sus compañeros.</p>	<p>No revisan sus actividades creativas, pues no lo creen necesario.</p>
1 pto.	.75 pto.	.5 pto.	.25 pto.

SESIÓN 11		APLICAR PARA MEJORAR
PROPÓSITOS		Que los profesores compartan sus primeras experiencias aplicando sus actividades creativas a su grupo para hacer las respectivas correcciones o mejoras.
PRODUCTO		Garabatos (experiencias de aplicación de actividades)
CONTENIDOS A REVISAR		Experiencias de los profesores
MATERIALES		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja blancas</li> <li>• Colores</li> </ul>
DESARROLLO DE ACTIVIDAD	TIEMPO APROX. 2 H.	
<p>En plenaria, se discutirá con los profesores para ver cómo van con las actividades que están llevando a cabo con sus grupos.</p> <p>En esta actividad se sugiere que se divida en el pizarrón logros y dificultades y/o errores.</p> <p>Conforme cada participante vaya describiendo sus experiencias ante el grupo, éste tratará de identificar cuáles fueron sus aciertos y qué se le dificultó o qué errores hubo durante la actividad.</p> <p>Una vez que todos hayan culminado, el monitor les pedirá que generen tantas soluciones como sean posible a las problemáticas que se enfrentaron sus compañeros. De tal forma que para las próximas actividades las tome en cuenta y tenga mayor éxito.</p> <p>Durante esta actividad, el monitor puede colaborar con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Se propició el uso del pensamiento creativo mediante tus actividades?</li> <li>¿Con tus actividades de qué manera se vio favorecido el pensamiento creativo en el salón de clases?</li> <li>En caso de que tu actividad no haya resultado como lo esperabas, ¿a qué crees que se debió esto?</li> <li>¿Qué recomendaciones consideras que pueden enriquecer tus actividades?</li> </ul> <p>Al finalizar esta sesión el monitor realizará la actividad “Todos de garabatosos”<sup>11</sup>, esta actividad es para que los profesores se relajen y expresen cómo se han sentido con la realización de sus actividades.</p>		

<sup>11</sup> Esta actividad fue adaptada de “Adivina mi perfil”, consultada en: [https://www.youtube.com/watch?v=tKE1\\_ZLiws0](https://www.youtube.com/watch?v=tKE1_ZLiws0)

A cada profesor se le entregará un pliego de papel bond, y pinturas vinci de diversos colores, sobre éste deberán de dibujar con sus manos cómo se han sentido con el desarrollo de su proyecto. Para propiciar mayor relajación a los profesores, se recomienda poner música.

Una vez que hayan finalizado sus garabatos, los explicarán ante el grupo:

¿Cómo se sintieron durante la actividad?

¿Por qué utilizaron esos colores, que les hace sentir?

¿Por qué hicieron esas formas?

¿Consideran que esta actividad también puede ser de utilidad para sus estudiantes y por qué?

Depende de lo que digan los estudiantes, es importante que el monitor los estimule, ya que si alguno está inseguro, se le debe de motivar para que realice sus actividades y dejarle claro que no se debe de tener miedo a los errores.

Al finalizar la sesión el monitor indicará que las próximas dos sesiones serán para la última fase del proyecto, es decir la socialización.

<b>RÚBRICAS</b>			
<b>Heteroevaluación</b>			
<b>Óptimo</b>	<b>Satisfactorio</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
Se hacen mejoras continuas en la ejecución de las actividades, tomando en cuenta su experiencia y la de sus compañeros, Hace aportaciones o sugerencias para el mejoramiento de las actividades de sus compañeros	Se hacen algunas mejoras en la ejecución de las actividades, tomando en cuenta su experiencia y la de sus compañeros, Hace aportaciones o sugerencias para el mejoramiento de las actividades de sus compañeros	Se hacen pocas mejoras la ejecución de las actividades, tomando en cuenta su experiencia y la de sus compañeros, Hace sugerencias para a las actividades de sus compañeros	No se hacen mejoras en la ejecución de las actividades. No hace aportaciones a sus compañeros.
1 pto.	.75 pto.	.5 pto.	.25 pto.

<b>SESIÓN 12</b>	<b>VALORANDO NUESTROS APRENDIZAJES Y CAPACIDADES CREATIVAS</b>	
<b>PROPÓSITOS</b>	Que los docentes recuperen y socialicen sus experiencias y aprendizajes en torno al desarrollo de las actividades creativas para enriquecer y evaluar sus resultados finales.	
<b>CONTENIDOS A REVISAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultados de la aplicación de actividades creativas</li> <li>• Experiencias en el curso</li> </ul>	
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informe de resultados</li> </ul>	
<b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b>	<b>TIEMPO APROX. 2 H.</b>	
<p>Durante esta última sesión, se llevará a cabo la última fase del proyecto, que corresponde a la socialización del proceso y resultados alcanzados.</p> <p>En plenaria se socializará el proceso y resultados de sus actividades, estos se deberán de presentar de forma creativa, ejemplo: pueden elaborar una infografía, tríptico, mapa mental tamaño mural, donde haya evidencias (fotografías de sus estudiantes haciendo las actividades, así como el resultado de éstas), pueden complementar con videos donde sus estudiantes den su testimonio.</p> <p>Algunas preguntas que se pueden realizar son las siguientes:</p> <p>¿Se cumplieron los propósitos del proyecto? Sí / no ¿a qué crees que se debió esto?</p> <p>¿Qué dificultades presenciaste durante el desarrollo de las actividades?</p> <p>¿De acuerdo con tu experiencia, es verdad que el uso de las artes visuales es útil para el desarrollo del pensamiento creativo y el aprendizaje de los estudiantes? ¿por qué?</p> <p>A partir de las experiencias de tus compañeros ¿qué piensas?</p> <p>A partir de lo que viste durante el curso qué harías para cambiar tu forma de trabajar ante el grupo.</p>		
<b>Notas</b>	Al finalizar el taller los participantes deberán de entregar su informe final de su proyecto.	

## CONCLUSIONES

La elaboración de cada capítulo de este trabajo aporta elementos fundamentales para la innovación educativa, a través del trabajo de las artes plásticas como herramientas para el desarrollo de la creatividad:

Inicialmente destaca el contexto, que nos da un primer acercamiento a la realidad actual de México y de su educación y cómo es que se encuentra influenciada por el neoliberalismo, la globalización y las tecnologías del conocimiento y de la información; contexto que no ha favorecido a la sociedad y menos a la educación integral de los estudiantes, dado que ha significado la implementación de un modelo mecánico que forma sujetos como capital humano, que únicamente produzcan, no piensen por sí solos y no cuestionen al gobierno. Lo cual nos lleva a la necesidad de reformar la educación y darle un sentido más humanista, integral, globalizador.

Así, aunque en el discurso educativo se hable de una educación integral, sigue siendo tema pendiente y es evidente lo fundamental que es para innovar en la educación, esto si se pretende cambiar la educación bancaria, que es un aprendizaje memorístico, acumulativo, que da a los estudiantes el papel de receptores, pasivos y dependientes de los profesores; y por el contrario, se busca enfatizar en la importancia de estudiantes autónomos, reflexivos, creativos.

Asimismo, se estudió la innovación y la didáctica, a fin de entender que generar cambios en la educación no es un proceso fácil, por el contrario, es difícil, requiere de tiempo, de planificar qué es exactamente lo que se quiere lograr, además, se tienen que realizar evaluaciones constantes para determinar si lo que se está haciendo funciona o debe de ser cambiado. En este sentido, destaca el papel de la didáctica durante el proceso de innovación, pues esta disciplina da mejor sentido y fundamentación a lo que se está realizando.

También se retomó la importancia que tiene la psicología constructivista para la propuesta, porque permite comprender cómo es que aprenden los estudiantes de

acuerdo con su edad y qué factores se encuentran asociados a los procesos de aprendizaje y enseñanza. Por lo mencionado vimos la importancia de considerar a los principales representantes del enfoque constructivista y sus teorías: Piaget, Ausubel, Vygotsky. Como se mencionó en el capítulo tres, estos autores sugieren considerar la etapa del desarrollo, el contexto sociocultural de los niños, la importancia de diseñar actividades de aprendizaje significativo, tomar en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje. Por tanto, al analizar estas teorías se pudo entender que cada una de ellas es trascendental en la educación, para favorecer la actividad, independencia crítica y creativa; lo que supone desarrollar sentimientos, y valores, actuación transformadora, así como desarrollar autonomía personal (moral e intelectual) y social.

Retomar estos fundamentos constructivistas nos lleva a ubicar temas como: las características de los estudiantes de 6° de primaria, el perfil docente. En el objeto, nos concéntranos en las artes, el pensamiento creativo, el proceso creativo y las limitaciones para que este se propicie; por ello, nos referimos específicamente a las artes visuales como medio para propiciar la creatividad.

Otro elemento que es indispensable al generar una propuesta innovadora es el relativo al método, en este caso el método de proyectos, retomarlo supone comprender lo qué se entiende por este método, cuáles son sus fases (preparación, desarrollo, evaluación, socialización) y, por último, cuáles son sus beneficios al aplicarse, tales como: trabajar de forma globalizadora, generar la autonomía de los estudiantes, resolución de problemas, pensar de manera crítica, autoevaluación, entre otros.

Con estos sustentos, presentamos la propuesta que se realizó para cumplir nuestro propósito general que nos planteamos para realizar la presente propuesta, que fue contribuir al desarrollo del pensamiento creativo a través de las artes visuales para la formación de estudiantes y profesores integrales en 6° de primaria.

Cabe recalcar que, aunque esta propuesta se enfoca los estudiantes y profesores de sexto año de primaria, no implica que esta problemática que nos

concierno, es exclusiva de este nivel, por el contrario, está en todos los niveles educativos, primaria, secundaria, media superior y superior.

En lo personal, durante la realización de este trabajo reflexionaba sobre cómo había sido todo mi proceso de enseñanza y de aprendizaje, y me di cuenta que nunca había cambiado; durante este tiempo fueron pocos los profesores que realmente querían que tuvieras un aprendizaje significativo, que comprendieras la utilidad de los conocimientos para su clase, profesionalmente y personalmente. Los demás sólo se dedicaban a dar una función, mientras nosotros éramos unos simples espectadores.

En este punto, me quedó aún más claro la importancia que tiene contribuir a cambiar la educación, para que los estudiantes no sean simples espectadores, sino también actores de sus propios aprendizajes, que sean activos, autónomos, reflexivos, y, sobre todo, creativos para poder responder a los problemas que cada día se presenten.

Así, al elaborar esta propuesta para mí ha sido una experiencia muy enriquecedora tanto personal, como académicamente. Me ha permitido comprobar las deficiencias que se presentan en la educación primaria, y puedo decir que también en los demás niveles educativos, principalmente el enfoque tradicional que ha priorizado disciplinas como las matemáticas y ciencias y cómo esto ha desprestigiado a otras disciplinas como educación física o las artes.

Asimismo, me dio la posibilidad de entender que los problemas en nuestra educación, son problemas que durante décadas han estado presentes, pero no basta con conocerlos, sino que es primordial como pedagogos y pedagogas, intervenir para contribuir a dar alternativas que permitan la formación de estudiantes y profesores integrales, que tengan ánimos de aprender más allá de lo que se les dice, analicen y reflexionen lo que saben para que en presente y futuro puedan resolver problemas de manera eficaz y creativamente.

Al tratar de encontrar esas alternativas a la educación tradicional y que contribuyeran a mejorar la educación, al mismo tiempo te da la posibilidad de darte cuenta que no es un camino fácil, que se necesita de tiempo, disposición, poner en práctica diversos conocimientos, e incluso construir nuevos conocimientos, y todo esto para lograr los propósitos que te has planteado.

Durante el proceso de elaboración de este trabajo me encontré con cosas que no sabía o no recordaba; algunas de las teorías psicopedagógicas eran un poco complicadas de entender para mí, necesité de tiempo para entenderlas y poder explicarlas, otro obstáculo fue el método de proyectos, ya que al existir mucha información me confundía, pues cada autor lo explicaba a su manera, y me quedé con los autores que desde mi punto de vista se acercaban a lo que yo quería para mi propuesta.

Finalmente, este trabajo culminó con mi propuesta, pero ahora sé que aún falta más por hacer, quedan pendientes algunas cosas, como llevar a la práctica mi propuesta, y comprobar si realmente sirve para el propósito que fue realizada, en este caso desarrollar el pensamiento creativo, qué adecuaciones se le deben de hacer, qué sirve o no, etc.

Considero que se debe de profundizar aún más en este proyecto y darle continuidad, ya que esta propuesta sólo está centrada en el uso de las artes visuales para propiciar la creatividad, pero también se puede ampliar para utilizar las demás expresiones artísticas (la música, el teatro y la danza).

Además, este trabajo fue pensado para los estudiantes y profesores de sexto grado de educación primaria, lo cual nos permite pensar que se puede adaptar para los demás niveles educativos, puesto que este problema de la falta de desarrollo del pensamiento creativo, no es sólo de este nivel, sino de todos, y estaría bien llegar a ellos y propiciar la creatividad y el uso de las artes de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Alves de Mattos, L. (1990). *Compendio de didáctica General*. Buenos Aires: Kapeluz.
- Amós, C. (2009). *Didáctica Magna*. México: Porrúa.
- Ander, E. (20013). *Hacia una pedagogía autogestionaria*. Barcelona.
- Arnheim, R. (1993). *Consideraciones sobre la educación artística*. Paidós, Barcelona.
- Barriga, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw-Hill.
- Bodrova, E. & Leong, D. J. La teoría de Vygotsky: principios de la psicología y la educación. En SEP. *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*. (p. 47). México: SEP.
- Bourdieu, P. (1998). *La esencia del neoliberalismo. Le monde diplomatique*. Monográfico Punto de Vista n° 5, pp. 40-43.
- Coll, C. (1986). *Psicología Genética y aprendizajes escolares*. España: Siglo XXI.
- Coll, C., Solé, I., Martín, E., y otros. (1997). *El constructivismo en el aula*. Vol. 111, Barcelona: Grao.
- Delors, J. (1996). Los cuatro pilares de la educación. En J. Delors, *La educación encierra un tesoro*. (pp. 89-103). México: UNESCO.
- Díaz, B. Á. (2005). *El profesor de educación superior frente a las demandas de los nuevos debates educativos*. Perfiles Educativos, XXVII (108), 9-30.
- Díaz, B. Á. (2009). *Pensar la didáctica*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Díaz, B. F. & Hernández, G. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significado*. México: Mc. Graw Hill.

- Díaz, B. F. & Hernández, G. (2009). Constructivismo y aprendizaje significativo. En F. Díaz Barriga, & G. Hernández, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista* (p. 465). México: McGraw-Hill.
- Domínguez Vial, M. P. (1997). Efectos de pantalla y constructivismo. *Pensamiento educativo*, (21), 151-167. Santiago, Chile.
- Estefanía, J. (2011). *Contra el pensamiento único*. México: Taurus.
- Feinmann, P. (21 de junio de 2009). Fundamentos del liberalismo económico. *Página 12*. Buenos Aires.
- Ferreiro. (2012). Más allá de la teoría: El aprendizaje cooperativo: El Constructivismo social. *En el modelo educativo para la Generación N. Nova*. Southeastern University.
- Fredy H. (2008). La educación holística. En *Educación holística; la llave para una nueva era Educación holística*. (pp. 47-53). Chile.
- Fundación Mapfre. (S.F.). Las inteligencias múltiples la educación inclusiva. En *Programa de buenas prácticas para la inclusión*. (p. 12): Fundación Mapfre.
- Gallego, R., Pérez, R., Gallego, A., & Pascuas, J. (2004). *Didácticas constructivistas: Aportes y perspectivas*. España: Educere.
- Gallegos, R. (2005). *Declaración Mundial por la educación Holista para el siglo XXI*. Guadalajara: Fundación Internacional para la educación Holista.
- Gallegos, R. *La educación Holista*. (pp. 1-7).
- Gardner, H. (2001). La teoría de las inteligencias múltiples: una perspectiva personal. En *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI* (pp. 39-56). Barcelona: Paidós.
- George, S. (2002). *La globalización liberal. A favor y en contra*. España: Anagrama.

- Gimeno, S. (2001). El significado y la función de la educación en la sociedad y cultura globalizadas. *Revista Educación*, 121-142.
- Giráldez, A. (2009). *Reflexiones en torno al lugar de las artes en la Educación Infantil*. (pp. 100-109), Madrid.
- Gómez, F. A. (2013). *Creatividad, mentiras y educación*. *Javeriana*, (pp. 28-34). Bogota.
- Gonzales, M. (1987). *El taller de los talleres*. Buenos Aires.
- González, A. (2009). *Educación Holística: la pedagogía del S.XXI*. Barcelona: Kairos.
- González, M. (2010). El arte en las escuelas no es un juego de niños. *Errata*, (4), 20-40.
- Graham Wallas. *“El arte del pensamiento”*
- Guilford, J. P. Strom, R. D. (1978) *Creatividad y Educación*. Ediciones Paidós. España.
- Harvey, D. (2007). *Breve historia del neoliberalismo*. (p. 6). Madrid: AKAL.
- Hernández, G. (1998). *Paradigmas de la psicología de la educación*. México: Paidós.
- Imbernón, F. y Martínez Bonafé, J. (2008). Innovar en la teoría y en la práctica. *Cuadernos de Pedagogía*, (p. 63).
- Laval, C. (2004). *La escuela no es una empresa. El ataque neoliberal a la enseñanza pública*. España: Paidós.
- Lerner, D. (1996). La enseñanza y el aprendizaje escolar. Alegato contra una falsa oposición. En J. Castorina, M. Kohl (coord.), *Piaget-Vygotsky: contribuciones para replantear el debate* (pp. 69-115). México: Paidós.
- LGE, (2015). Ley General de Educación. *Diario Oficial de la Federación*. México.

- Martínez, B. (2008). ¿Pero qué es la innovación educativa? *Cuadernos de Pedagogía*, p.78.
- Mejía-Arauz, R. y Gómez-López, L.F. (1992). "La perspectiva vygotskyana". En Renglones, revista del ITESO, (23). Tlaquepaque, Jalisco: ITESO.
- Morín, E. (7 de diciembre de 2007). Agobia el individualismo a la sociedad moderna. *Periódico La jornada*.
- Muñoz, J. M. (1988). La innovación y la organización escolar. En P. Roberto, *La gestión educativa ante la innovación y el cambio*. Madrid: Narces.
- Nérici, I. Giuseppe (1990). *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Palacios, A. (1999). Educación artística y cultural: un proyecto de didáctica de la expresión plástica en la formación inicial del profesorado. En *Arte, individuo y sociedad*, N° 11 (pp. 147-162.).
- Palacios, Lourdes (2005). *Arte: asignatura pendiente: un acercamiento a la educación artística en primaria*. México: UACM, Difusión Cultural y Extensión Universitaria.
- Pasillas Valdez, M. Á. (2008). Estructura y modo de ser de las teorías pedagógicas. En H. Fernández Rincón, S. Ubaldo Pérez, & O. García Pelayo, *Pedagogía y prácticas educativas* (pp. 11-46). México: UPN.
- Pérez, A (2009). *Las funciones sociales de la escuela: de la reproducción a la reconstrucción crítica del conocimiento y la experiencia* (p. 16). Buenos Aires: LPP.
- Pérez, A. (2002). El desafío: ¿Educación vs. Globalización? En *casa del tiempo*. N°5. México: UNAM.

- Pérez, A. (2012). La era digital. Nuevos desafíos educativos. *En Educarse en la era digital* (pp. 47-72): Morata.
- Perrenoud, Ph. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona: Graó.
- RAMÍREZ, L. V., & ORTIZ, L. L. (2006). Políticas educativas neoliberales y posturas teóricas sociopedagógicas rurales. En *Aportaciones al debate actual en América Latina. Ponencia presentada en el VII Congreso Latinoamericano de la Sociología Rural, del* (Vol. 20).
- Reyes, M. (1977). *El taller en el trabajo social. Taller de integración de teoría y práctica*. Buenos Aires: humanidades.
- Rivero, M. (2012). *Teoría genética de Piaget: constructivismo cognitivo*.
- Rodríguez, M. (2011). *La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual*. IN. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa.
- Schmelkes, S. (2010). "Innovación, calidad y equidad educativa". En Serrano, J. A. (Coord.). *Cultivar la innovación. Hacia una cultura de la innovación*. México: Secretaría de Educación Pública.
- SEP. (2006). Libro Blanco Programa "Enciclomedia" 2006-2012. México: SEP.
- SEP. (2011). *La Guía para el maestro*. Educación Básica, Primaria. Sexto Grado. México, D.F.: SEP.
- SEP. (2011). *Plan de Estudios 2011. Educación básica*. México, D.F.: SEP.
- SEP. (2015). *Perfil, Parámetros e Indicadores para Docentes y Técnico Docentes*. México: SEP.
- Sosa, S. (2012). Otro mundo es posible: crítica del pensamiento neoliberal y su visión universalista y lineal de las relaciones internacionales y el sistema mundial. En

*Revista Mexicana de ciencia políticas y sociales*. N° 214. México: UNAM (pp. 55-86).

Tejada Fernández, J. (2000). *La educación en el marco de una sociedad global: algunos principios y nuevas exigencias*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

UNESCO (2005). *De la sociedad de la información a las sociedades del conocimiento. Hacia las sociedades del conocimiento*. (pp. 29-47). Ediciones UNESCO.

Victorino, R., Lilia, L. (S.F.). *Políticas educativas neoliberales y posturas teóricas socio-pedagógicas rurales. Aportaciones al debate actual en América Latina*. México: Universidad de Chapingo.

Villamil, M. (2013). Enseñanza de la geografía en secundaria y educación por competencias. En Vértiz, M. *Estudios sobre reformas educativas: visiones en contrapunto*. (pp. 203-233). México D.F.: UPN.

Villoro, L. (2008). *Los retos de la sociedad por venir. Ensayos sobre la justicia y multiculturalismo*. México: FCE. (p. 143).

Zabala, A., & Arnau, L. (2008). *11 ideas clave. Como aprender y enseñar competencias*. México: Graó.

## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

(2008). *El enfoque constructivista de Piaget, capítulo 5* pp. 267 -270 consultado en [http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap\\_05\\_piaget.pdf](http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf)

ABC. (26 de agosto de 2009). Definición ABC. Obtenido de Neoliberalismo: <http://www.definicionabc.com/historia/neoliberal.php>

Biografías y Vidas. (04 de mayo de 2015). *Jean Piaget*. Consultado en <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>

Díaz, G. (2008). *Notas sobre globalización*. En <http://www.eumed.net/libros/2008b/389/DEFINICIONES%20DEL%20TERMINO%20GLOBALIZACION.htm>

Nfoque, (2014) “...*para innovar, debes tener un proceso de creatividad...*” Obtenida el 10 de marzo de 2015, de <http://www.nfoque.cl/ken-robinson-para-innovar-debes-tener-un-proceso-de-creatividad/>