



TECNOLOGICO DE MONTERREY

EGE[®]

Escuela de Graduados en Educación

**UNIVERSIDAD TECVIRTUAL
ESCUELA DE GRADUADOS EN EDUCACIÓN**

**Relación entre creatividad y el aumento del rendimiento escolar en
alumnos de la Licenciatura en Educación Física de una Escuela
Normal**

Tesis que para obtener el grado de:

Maestría en Educación con Acentuación en los Procesos de Enseñanza-

Aprendizaje

presenta:

Eira Vargas Rodríguez

Asesor tutor:

M. E. Rosalina González Forero

Asesor titular:

Dra. Yolanda Irma Contreras Gastélum

Aguascalientes, Aguascalientes, México

Mayo 2014

Dedicatoria

Dedico el presente documento a mi familia. En especial a mi hijo Jaziel, quien es mi motor en la vida y mi fortaleza para enfrentar cada una de las batallas que se me presentan.

- Gracias papá, mamá, hermana y esposo, sin su apoyo, difícilmente habría podido concluir esta meta.

Agradecimientos

La culminación del presente trabajo ha estado plagado de grandes esfuerzos, desveladas, dificultades, pero también de satisfacciones.

- Quiero agradecer primeramente la oportunidad que me brindó el Instituto de Educación de Aguascalientes al proporcionarme la beca para estudiar una Maestría de Educación en el ITESM.
- Al Tecnológico de Monterrey quién me brindó la plataforma virtual y todo lo que conlleva para la realización de mis estudios.
- Mi más sincero reconocimiento, respeto y admiración a mis Tutoras Ana Cynthia Tellés, María Angélica Lechuga Sandoval, y finalmente a la Mtra. Rosalina González Forero, quien dedicó mucho de su tiempo para la revisión y asesoramiento de la presente, sin olvidar jamás esa amabilidad, profesionalismo y humanismo que le caracterizó.
- Finalmente gracias también a mi Mtra. Titular inicial, la Dra. Perla Adriana Salinas Olivo y a mi Titular actual, la Dra. Irma Yolanda Contreras Gastélum, quién siempre mostró su disposición y apertura hacia el crecimiento del continuo aprendizaje.

Resumen

Relación entre la creatividad y el aumento del rendimiento escolar en alumnos de la Licenciatura en Educación Física de una Escuela Normal.

El presente estudio, identificó la relación existente entre la creatividad y rendimiento escolar de los alumnos del 4ºB de la Licenciatura en Educación Física de una Escuela Normal en Aguascalientes, Ags. La manera de realizar el estudio fue mediante una investigación cualitativa, en la que se analizaron los datos obtenidos de los diversos instrumentos de recolección como entrevistas, cuestionarios, test y observaciones de campo, para posteriormente codificarlos mediante categorías de análisis que permitieron discriminar y dar respuesta al planteamiento de la relación que se busca entre los conceptos de creatividad y rendimiento escolar, todo lo anterior auxiliándose del programa para análisis cualitativos Atlas.ti. Dentro de los principales hallazgos se puede mencionar que en el presente estudio se encontró que los elementos del rendimiento escolar y creatividad son completamente independientes entre sí, y que en determinado momento, puede existir una relación entre ambos, siempre y cuando se den las condiciones para que se lleve a cabo, como lo es que exista responsabilidad compartida entre los principales actores educativos, trabajo colaborativo, metas comunes, ambiente escolar y necesidades del alumnado, entre otras. De acuerdo a lo anterior se puede decir que la creatividad se evidencio como uno de los elementos que podrían en determinados contextos y circunstancias, potencializar al rendimiento. La relevancia del presente estudio recae en haber identificado el tipo de relación existente entre creatividad y aumento del rendimiento

escolar en alumnos de la Licenciatura en Educación Física, así mismo, el estudio puede ser retomado para futuras investigaciones que pretendan, mediante la manipulación de variables, encontrar aún más diversas formas de relaciones y correlaciones entre los citados componentes; también abona al sector docente, incrementando el bagaje educativo que pretenda esclarecer dudas que impacten al aspecto académico estudiantil, diseminando relaciones entre elementos que están inmersos en educación.

Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos	iii
Resumen.....	iv
Índice de figuras.....	ix
1. Planteamiento del Problema	1
1.1 Antecedentes contextuales de la investigación	1
1.2 Antecedentes del problema de investigación.....	6
1.2.1 Conocimiento y origen del problema.....	10
1.3 Problema de investigación	11
1.4 Objetivos de la investigación	12
1.5 Justificación de la investigación	13
1.6 Limitaciones y delimitaciones de la investigación	17
1.6.1 Limitaciones.....	17
1.6.2 Delimitaciones	18
2. Marco Teórico.....	19
2.1 Definición y antecedentes de la creatividad	19
2.2 Teorías clásicas acerca de la creatividad: Guilford, Torrance y Gardner	22
2.2.1 Guilford.....	22
2.2.2 Torrance	25
2.2.3 Gardner	28
2.3 Creatividad y educación.....	35
2.4 Profesor creativo	37
2.5 Importancia de la creatividad.....	42
2.6 Estrategias o métodos que induzcan o desarrollen la creatividad.....	47
2.7 ¿Por qué evaluar la creatividad?	60
2.8 Rendimiento escolar y creatividad.....	62
2.9 Literatura especializada	65
3. Método	71
3.1 Descripción sociodemográfica del contexto de la investigación	71
3.2 Método de la investigación	73
3.3 Fases de la Investigación.....	78
3.4 Participantes.....	81
3.5 Instrumentos.....	81

3.6 Técnicas de recolección de datos.....	84
3.7 Validez, confiabilidad y triangulación.....	85
3.8 Captura y análisis de datos.....	88
4. Análisis y discusión de resultados	92
4.1 El análisis cualitativo y cuantitativo de los instrumentos de recolección de datos	92
4.1.1 Entrevistas (cualitativo)	92
4.1.2 Observaciones de campo (cualitativo).....	99
4.1.3 Cuestionario sobre rendimiento académico (cuantitativo)	102
4.1.4 Test de creatividad (cuantitativo)	105
4.2 Resultados del análisis de la aplicación de instrumentos	106
4.2.1 Análisis de la relación entre creatividad y aumento de rendimiento escolar, bajo el enfoque cualitativo	106
4.3 Categorización de los resultados.....	110
4.4 Factores que impactan en los ambientes de aprendizaje creativos	112
4.5 Discusión de los resultados.....	113
4.6 Validez y confiabilidad	116
5. Conclusiones.....	118
5.1 Pregunta de investigación y objetivos	118
5.2 Enseñanza creativa.....	120
5.3 Ambientes de aprendizaje creativos.....	121
5.4 Análisis de la implicación del investigador	121
5.5 La autoevaluación del investigador	122
5.6 Recomendaciones	123
Referencias.....	125
Apéndices.....	130
Apéndice A. Observaciones de campo	130
Apéndice B. Protocolo de entrevista estructurada (Maestro)	131
Apéndice C. Protocolo de entrevista estructurada (Alumnos).....	133
Apéndice D. Carta de consentimiento	135
Apéndice E. Test de creatividad	136
Apéndice F. Cuestionario sobre rendimiento académico	139
Apéndice G. Instrumentos Contestados.....	147
Apéndice H. Observaciones de campo realizadas	176
Apéndice I. Evidencia de Autorización	182
Apéndice J. Evidencia fotográfica	186

Apéndice K. Calificaciones	190
Currículum Vitae	195

Índice de figuras

Figura 1. Teorías de la creatividad.....	35
Figura 2. Dimensiones de la capacidad creativa.....	42
Figura 3. Profesor creativo y la importancia de la creatividad.....	47
Figura 4. Estrategias o métodos que desarrollan la creatividad.....	60
Figura 5. Ejemplificación teoría fundamentada.....	77
Figura 6. Percepción de la creatividad entrevista alumnos.....	92
Figura 7. Percepción de la creatividad entrevista maestros.....	95
Figura 8. Observaciones de campo en clases creativas.....	98
Figura 9. Red de codificación del cuestionario sobre rendimiento académico..	100
Figura 10. Relación entre creatividad y rendimiento escolar.....	105

1. Planteamiento del Problema

En el presente capítulo se condensó la descripción acerca de la problemática del estudio, especificando los aspectos socioeconómicos, administrativos y pedagógicos de la institución escolar dónde se realizó la investigación, así como esclarecer el impacto de los anteriores en la planeación, organización y desarrollo del presente. Por último, se incluyó también los objetivos generales y específicos, la justificación y limitaciones que se tuvieron durante el proceso.

1.1 Antecedentes contextuales de la investigación

El estudio se contextualizó en el Estado de Aguascalientes, México, dónde según cifras últimas del Censo de Población y Vivienda del Instituto Nacional de Estadística y Geografía e Informática (INEGI, 2010), cuenta con una población de 1,184,000 habitantes, representando el 0.3 por ciento de la superficie del país. Gobierno del Estado de Aguascalientes (2014), menciona que se encuentra ubicado en el centro de la República Mexicana; colida al norte, noroeste y oeste con Zacatecas; al sureste y sur con Jalisco. Su división política consta de 11 Municipios: Aguascalientes, Asientos, Calvillo, Cosío, Jesús María, Pabellón de Arteaga, Rincón de Romos, San José de Gracia, Tepezalá, San Francisco de los Romo y El Llano. Actualmente el Gobernador del Estado es el Ing. Carlos Lozano de la Torre. Las actividades económicas principalmente giran en torno al sector secundario o manufacturero.

Uno de los principales municipios del Estado es Rincón de Romos, el cual se localiza en la parte centro-norte de Aguascalientes. La población total del municipio

es de 49,156 personas, según el INEGI (2010). Limita al norte con el municipio de Cosío, al sur con Pabellón de Arteaga, al oriente con Tepezalá y al poniente con San José de Gracia. Representa el 6.52 por ciento del territorio del estado; dentro de éste municipio se encuentra la sede de la presente investigación.

La Normal de Rincón de Romos, llamada entonces “Normal Experimental, inicia sus labores en una casa ubicada en la calle Madero esquina con Libertad. Para lograr su definitiva ubicación, se integra un patronato cuyo objetivo era comprar un terreno, construir la infraestructura y pagar al personal. Los padres de familia realizaron diferentes actividades para obtener fondos, el personal docente de la institución colaboró con la donación de sus primeros salarios con los cuales se compró el terreno y las autoridades estatales, municipales y educativas se encargaron de realizar la construcción del edificio escolar, estableciéndose definitivamente en el año de 1981 en el lugar que actualmente ocupa.

La Escuela Normal ha transitado por cuatro modalidades académicas:

- De 1977 a 1986 como formadora de Profesores Normalistas de Educación Primaria de las cuales egresaron 6 generaciones.
- De 1983 a 1987 se formaron Profesoras Normalistas de Educación Preescolar de la cual terminó una generación.
- De 1987 a 1997 inicia la Licenciatura en Educación Física concluyendo 7 generaciones, reconociéndose entonces como Escuela Normal de Educación Física
- De 1995 a la fecha se imparte la Licenciatura en Educación Primaria de la cual se han graduado 14 generaciones, con el registro fiscal de la Escuela Normal Primaria

- En 1999 nuevamente se imparte la Licenciatura en Educación Física y a la fecha se han graduado 15 generaciones más de física

Actualmente la Normal de Rincón de Romos, atiende 17 grupos en sus dos modalidades: 11 en la Licenciatura en Educación Física y 6 en la Licenciatura de Educación Primaria. El número total de alumnos que atiende asciende en ambas licenciaturas es de 537, y 111 es el número de personal docente, administrativo y de apoyo que labora dentro de la institución.

La comunidad escolar busca el logro de los propósitos académicos comunes, basados en la visión y misión de la normal, orientándose en un organigrama y funciograma que facilitan y explican el trabajo de cada una de las áreas y departamentos que conforman la institución, con el fin de sumar capacidades para el cumplimiento de las funciones académicas y administrativas. El personal docente realiza semanalmente reuniones de academia, en las que se orienta el trabajo colegiado de los docentes a cargo de determinado semestre de ambas licenciaturas.

Las características del perfil en el personal docente, no responden a cubrir uno normalista, ya que se cuenta con docentes de perfil universitario, profesional y normalista, lo que lejos de parecer una desventaja, provee de riqueza pedagógica a la institución. Existen docentes con una amplia experiencia docente, otorgada de la propia labor en escuelas primarias y profesores con nula experiencia docente. Para pertenecer a la planta docente, se exige como mínimo cubrir el nivel profesional de licenciatura. La cantidad de docentes que actualmente tiene la Institución es un total de 60 profesores con base y 11 con contrato; de ese total 15 cuentan con una maestría y sólo 2 con doctorado.

Las características que se exigen para cubrir el perfil profesional del personal administrativo, requiere la certificación del nivel bachillerato como mínimo, contrario a la exigencia como mínimo del nivel de secundaria para el personal de apoyo de la institución. La cantidad del personal administrativo asciende a 27 personas, de las cuales sólo dos cuentan con maestría; también hay que contar al personal de apoyo y de servicios que son un total de 9 integrantes y 4 de contrato.

El modelo educativo de la Institución, es la representación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la que se muestran y describen las funciones y la secuencia ideal de las acciones educativas, a partir de la adopción del modelo basado en competencias, fomentando el desarrollo del saber conocer, convivir, hacer y ser, que son actualmente los pilares de la educación.

La visión de la Escuela Normal es la siguiente:

La Escuela Normal de Rincón de Romos es una institución pública de educación superior que busca formar docentes capaces de responder a los requerimientos de la sociedad, a través de su capacidad y competitividad académica. caracterizada también por su eficaz y eficiente organización y funcionamientos institucional y además, por su alto nivel de responsabilidad y compromiso ético demostrado en la producción internacionalización de cuerpos académicos consolidados, que en el desarrollo de sus programas de tutorías, en el seguimiento de sus egresados, en el uso de las TIC's, en la promoción de la segunda lengua, y en la disminución de las brechas de calidad mediante el seguimiento y evaluación de los procesos y programas educativos por CIEES.

(Normal de Rincón de Romos, Documento oficial, 2014)

Cabe aclarar que CIEES, por sus siglas, significa Comités Interinstitucionales de Evaluación de la Educación Superior.

Con respecto a la misión, se tiene la siguiente: “Preparar a los alumnos como futuros docentes de educación primaria y educación física, con actitudes, competencias y valores, que garanticen el ejercicio de su profesión con calidad, respondiendo a las exigencias que impone la sociedad, para que mejore las

condiciones de su entorno sociocultural” (Normal de Rincón de Romos, Documento oficial, 2014).

La filosofía de la Institución, se asume como eje rector de los procesos de formación y promoción humana e integral de los maestros formadores y en formación, de tal manera que se dé respuesta a los requerimientos que le hace el Estado a través de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y La Ley General de Educación.

La Normal cuenta con un legajo de Reglamento Interno de Trabajo, proporcionado inicialmente por el Instituto de Educación de Aguascalientes (IEA), el cual incluye todas aquellas obligaciones y derechos que se hacen acreedores todos los trabajadores de la institución, así mismo se cuenta con un Reglamento para Estudiantes, desarrollado por el Departamento de Psicopedagogía, en el cuál van inmersos los derechos y obligaciones de los alumnos.

La directora actual, ha impulsado el funcionamiento de cada una de las áreas sustantivas y departamentos de gobierno escolar de la normal, para que converjan en un adecuado y apegado lineamiento normativo oficial. Lo anterior pretende facilitar la gestión institucional y el mejoramiento académico.

En este sentido el problema de investigación, empezó a generarse a partir de la creencia personal hacia la idea del impacto del concepto de creatividad sobre el del aumento en el rendimiento escolar, más sin embargo se presentaba como una idea vaga, por lo que se optó en clarificar qué relación existe entre creatividad y aumento de rendimiento escolar. Todo lo anterior dentro del contexto de impacto al alumnado, pues se pensó que conociendo el tipo de relación existente entre estos dos factores se

podría abonar al aumento de la calidad académica dentro de las aulas de la Normal de Rincón de Romos.

1.2 Antecedentes del problema de investigación

De acuerdo con Johnson (2003) el pensamiento crítico se refiere a la capacidad cognitiva innata que requiere de atención, voluntad, percepción y plasticidad del sistema nervioso. El cual permite correlacionar la teoría y la práctica para enriquecer el proceso y las teorías pedagógicas de los docentes. Cabe mencionar que las técnicas de pensamiento pueden mejorar el dominio del contenido y el desempeño de los alumnos, es decir, desarrollar pensadores competentes con capacidad para resolver problemas de formas efectiva “ El pensamiento crítico es un tipo de pensamiento que consiste en organizar, analizar o evaluar determinada información” (Johnson, 2003, p.14)

Históricamente el hombre se ha enfrentado a resolver problemas de índole diversa porque ha tenido la necesidad de actuar de una manera determinada para poder llegar a un fin satisfactorio, cada uno de estos caminos son distintos y se ven modificados por múltiples factores culturales, sociales y ambientales, por lo que no sólo algunos “privilegiados” poseen la característica de ser creativos. Considerando que la creatividad aporta una personalidad sumamente atractiva ya que se crea la aptitud de ver problemas y valorar situaciones, aporta fluencia mental y flexibilidad, demuestra originalidad, habilidad de redefinición, capacidad de elaboración y talento para sintetizar y analizar.

En la sociedad actual el sentido de preparación y el sobresalir de entre los demás son cualidades que promueven la profesionalización de un individuo, de ahí que surja la innegable necesidad por desarrollar en el educando el pensamiento creativo, contribuyendo así al desarrollo integral de la personalidad del estudiante, lo que converge en el adecuado desempeño del mismo en un contexto educativo y, posteriormente, profesional.

Por otra parte Delgado (2006) menciona que:

Educación en la creatividad y para el cambio se requiere educar en competencias para formar personas ricas en originalidad, perspectiva, iniciativa, tolerancia a la incertidumbre, confianza, listas para afrontar los problemas y obstáculos que se les van presentando en su vida académica, profesional y social (Delgado, 2006, p. 54)

Hoy en día, se requiere de la participación activa del estudiante y del maestro como facilitador instruye al alumno no sólo en el conocimiento en sí, sino en el desarrollo de competencias, donde la creatividad es aquella que permite prepararle para el presente y futuro.

De acuerdo a lo anterior la justificación e importancia social y educativa de la investigación, radican en la posibilidad de ofrecer tanto al alumnado como profesorado, una herramienta útil de consulta que permita clarificar aún más la relación existente entre creatividad y rendimiento escolar, que trasladándolo a la práctica, vendría a abonar al bagaje educativo complejo, dando pie a investigaciones que esclarezcan cada vez más la ansiada “calidad educativa mexicana”.

En realidad, el problema de investigación radica en encontrar esa posible vinculación entre creatividad y rendimiento escolar; estableciendo de manera más

clara la estratificación de jerarquización de la conexión anterior y cómo impacta éste tipo de nexos a los alumnos normalistas, sus consecuencias, sus beneficios, sus aportes, etc. Así mismo, el romper con las estructuras clásicas de enseñanza-aprendizaje, e incluir la creatividad dentro del aula, pues posibilita ver más allá de lo que se hace habitualmente, asume la renovación de procesos, propone nuevos caminos de soluciones a problemas, da nuevas respuestas a problemas conocidos y busca compartir información sobre mejores prácticas. Cabe destacar que la creatividad no es un proceso estático, sino todo lo contrario, de ahí que pueda desarrollarse en diversos rubros: artísticos, científicos, prácticos y sociales, entre otros, los que pueden interrelacionarse y organizarse en capacidades más complejas y generales.

Según Guzmán (2002, citado por Aldape, 2008), algunos factores que limitan la creatividad son: las barreras de comunicación, la falta de estrategias de autorregulación así como: motivación, aspectos socioculturales, emocionales y perceptuales. El desarrollo de la creatividad depende mucho del estado psicológico y la autoestima de las personas, para generar la creatividad por lo tanto es de vital importancia generar un ambiente propicio para el aprendizaje significativo que permita analizar, reflexionar y formar un sentido crítico sobre el propio, además de algunas otras estrategias que le permitan al individuo desarrollar este pensamiento creativo.

El desarrollar del pensamiento creativo en los aprendices implica mirar, analizar y potenciar la capacidad del estudiante de aprender a aprender diversas áreas de su desempeño y emplear diversas herramientas para desarrollar las

habilidades en el estudio, tales como el análisis, síntesis, organización, creatividad y reflexión, entre otras: mapas conceptuales, recursos esquemáticos que ejemplifican relaciones jerárquicas del tema que se pretende conceptualizar, reforzando el conocimiento declarativo y procedimental (García, 2009). Además Asencio (2009) se refiere a ciertos factores que influyen en el aprendizaje: la necesidad de conocimientos para resolver problemas, la curiosidad innata, la motivación que se tenga, la adecuada planeación, la función del maestro, la personalidad del alumno que define un estilo de aprender, la demanda del mercado y las actividades mentales: atención, percepción, representación, reconocimiento de patrones, la memoria, el procesamiento de información y el esfuerzo de los aprendizajes a través de procedimientos deductivos, inductivos o analíticos.

El uso de la tecnología hace más próxima a la realidad que viven o desean vivir los jóvenes, considerando que la multimedia y en particular Internet, permite aplicar las estrategias de aprendizaje, es decir el dominio tanto del conocimiento como de la motivación.

En la Normal dónde se realizó el estudio, dentro de la Licenciatura en Educación Física siempre se ha presentado en los alumnos una problemática al interior de las aulas, ellos siempre han reclamado la necesidad de clases más dinámicas, prácticas, creativas y motivadoras, en especial en las materias con sobrecarga teórica. De lo anterior, inicialmente se quiso relacionar las clases creativas con el aumento del rendimiento escolar, pero como anteriormente se mencionó, se optó por retomar de manera inicial la relación existente entre los factores antes mencionados.

Para concluir, cabe señalar que en la Normal de Rincón de Romos, no existen investigaciones previas que estén relacionadas con el tema de investigación, por lo que se presenta como una verdadera oportunidad para el crecimiento en este rubro de la institución.

1.2.1 Conocimiento y origen del problema

En la Escuela Normal, ha existido una divergencia en los modos de actuación del docente, según últimos informes del Área de Investigación de la Normal (2012), pues es claro que algunos de estos propugnan por seguir al pie de la letra lo que dictamina un Programa de estudios y también existe la contraparte de docentes que afirma que bien se puede abarcar a la perfección los contenidos de los Programas, pero con un ingrediente extra: la creatividad del profesor al dar sus clases.

Muchos de los docentes con la primera postura descrita, según el Área de Investigación de la Normal (2012), afirman que debido a su edad se les hace difícil o poco probable la inclusión de actividades que estén fuera del Programa, pues consideran que hasta el momento han seguido con la metodología propuesta y les ha funcionado. Sin embargo a través de cierto acercamiento con los alumnos, la mayoría comenta le parecen aburridas, rutinarias y repetitivas las clases curriculares, por lo que les gustaría tener profesores creativos en sus clases y hasta aseguran pondrían más atención y por consiguiente elevarían su nivel académico. Por lo anterior, sería interesante conocer sí de verdad existe tal relación entre creatividad y rendimiento escolar o se encamina hacia otros rubros de interés.

1.3 Problema de investigación

Los docentes de la Normal, preocupados por elevar el nivel de aprovechamiento académico de los alumnos, se han dado a la tarea de seguir las recomendaciones que a nivel nacional hace la Secretaría de Educación Pública, las cuales tienen que ver con la realización de Programas Emergentes de Nivelación Académica en las Escuelas Normales; sin embargo, estos programas sólo están destinados a cierto sector de la población total de la Normal, los alumnos de octavo semestre de la Licenciatura en Educación Primaria y Licenciatura en Educación Física, y no se sabe a ciencia cierta porque el Gobierno Federal optó únicamente por estos semestres, dejando desvalidos al resto de la población estudiantil sedienta también de nivelación académica.

De acuerdo a lo anteriormente expuesto, la preocupación radica en el hecho de, si esos Programas Emergentes nivelarán adecuadamente todos los rezagos educativos que el alumno viene arrastrando desde sus primeros semestres y cómo estos programas, garantizan en base a sus metodologías, el aprovechamiento académico de los alumnos.

Desarrollando un análisis en el desarrollo del pensamiento creativo de los docentes y los alumnos, se considera que se pueden obtener muy buenos resultados académicos a través de la implementación o generación de nuevas formas de pensamiento que por consiguiente den pie al aprendizaje significativo que tanto alumnos como maestros desean alcanzar, esto por un lado, y también como parte de la iniciativa de la investigación centrar las fuerzas a encontrar y clarificar la relación existente entre creatividad y rendimiento escolar, lo anterior, básicamente será el centro sobre el que gire la investigación.

Analizando los puntos expuestos con anterioridad, se centra el análisis en la siguiente pregunta:

¿Qué relación tienen la creatividad y el aumento del rendimiento escolar en los alumnos del 4ºB de la Licenciatura en Educación Física de una Escuela Normal?

De acuerdo a lo anterior, la creatividad puede jugar o no un papel importante dentro del desempeño escolar del alumnado o que de algún modo ambas se encuentran interrelacionadas a lo que surgen las siguientes preguntas subordinadas:

- ¿Por qué una clase creativa, pudiera producir un aumento en el rendimiento escolar?
- ¿Por qué el aumento de la actividad escolar pudiera generar una reacción positiva frente a las clases creativas de los alumnos?
- ¿Por qué la posible relación existente entre creatividad y rendimiento escolar, detonaría una perspectiva novedosa al enfoque educativo?

1.4 Objetivos de la investigación

Se enlista a continuación el objetivo general del estudio y sus objetivos específicos que orientan la investigación.

Objetivo General

Identificar el tipo de relación entre creatividad y rendimiento escolar, con el fin de contribuir al incremento de la competitividad académica de la institución, específicamente con los alumnos del 4ºB de la Licenciatura en Educación Física.

Objetivos específicos

- Identificar los elementos del rendimiento escolar que afectan académicamente al alumno de 4°B de la LEF
- Identificar el nivel creativo de los alumnos del 4°B de la LEF, por medio de un test específico, para diagnosticar su predisposición creativa
- Investigar acerca de la percepción que tienen sobre la relación entre creatividad y rendimiento escolar los alumnos de 4°B de la LEF
- Investigar acerca de la percepción que tienen sobre la relación entre creatividad y rendimiento escolar los maestros del 4°B de la LEF
- Identificar el tipo de relación existente entre creatividad y rendimiento escolar en el grupo de 4°B de la LEF.

1.5 Justificación de la investigación

La creatividad, según Valqui (2009), es un proceso intuitivo de descubrimiento que en ocasiones conduce a un producto, un proceso, una idea o, simplemente una nueva experiencia. Pues bien, si se habla de impactar en la creatividad para relacionarlo de algún modo con el aumento del rendimiento escolar en los estudiantes, se tendrá especial atención en fomentar ese proceso intuitivo que redescubra el verdadero significado de la educación y que a la vez propugne por la redefinición de los parámetros académicos actuales.

Tomando nuevamente como referencia a Valqui (2009), la creatividad en un individuo tiene tres componentes principales: la experiencia, habilidades de pensamiento creativo y motivación. En este sentido, la experiencia viene cargada de los conocimientos previos que tanto profesores como alumnos traen en su bagaje

intelectual, emocional y social; las habilidades de pensamiento habrán de identificar el grado de flexibilidad e imaginación con el cual cada persona aborda los problemas y las tareas.

La importancia de que los profesionistas de la educación se preocupen por la creatividad, tiene estrecha relación con lo que menciona Vaqui (2009), pues los profesionales deben ser capaces de redefinir las habilidades necesarias para realizar determinada tarea, así como de acceder a los recursos necesarios para el aprendizaje (aprender a aprender), es decir, tienen que afrontar nuevas demandas y solucionar creativamente los problemas actuales. El impacto directo de la creatividad recae en nuevas y mejores formas de ver las cosas, lo cual permite un continuo ejercicio mental y cuándo se habla de que se ejercita “algo”, se concluye que por ende mejorará su funcionamiento.

Los resultados del presente estudio pretenden servir cómo evidencia acerca de cómo la creatividad puede o no, tener beneficio directo en el incremento del nivel académico de los estudiantes.

La necesidad del desarrollo del proceso de formación de las competencias creativas tiene que ver, según López (2006), con el desarrollo de la creatividad que un sujeto logra a través de su proceso formativo, evaluado en el hacer cotidiano en su conducta y en las formas de enfrentar y solucionar los problemas que frenan el desarrollo, es decir, en la eficiencia del proceso y en la calidad del resultado, lo que indica de alguna manera la relación directa del proceso con el mundo de la formación de competencial.

En este sentido la creatividad facilita las relaciones con los otros, pues descubre y soluciona problemas personales y profesionales cotidianos, sin embargo, este proceso requiere una formación, un incentivo constante que oriente sus fuerzas hacia el mejoramiento de lo que interesa, en este caso, encontrar la relación existente entre creatividad y rendimiento escolar.

Cómo punto importante, lo ideal sería que los procesos formativos se orientaran al desarrollo de competencias creativas, pues como menciona López (2006), con lo anterior se provoca que se haga a cualquier profesión, útil respecto a las demandas del mundo laboral, ofreciendo a los estudiantes aprendizajes socialmente significativos, que los habiliten para operar con eficiencia y eficacia en cualquier contexto en que se desempeñen.

Para mayor entendimiento acerca de lo que se entiende por competencia creativa, se cita textualmente a López (2006) “Entendemos por competencia creativa, la capacidad de integrar los rasgos de la creatividad, regulados por las características de la personalidad, en un contexto creativo, a los conocimientos, habilidades, capacidades, valores y actitudes vinculadas con el desempeño profesional y social” (López, 2006, p. 32).

Así mismo el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior necesita reducir los espacios entre academia y necesidades de la sociedad (práctica) (López, 2006). En este sentido se tomaría al elemento de la creatividad como el eslabón necesario para acercar más experiencias reales y palpables a los alumnos, además de posibilitar que su pensamiento estuviera a disposición de una creación constante con impacto educativo.

Según López (2006), el proceso de aprendizaje es más eficiente cuando se desarrolla de manera consciente a través del proceso docente educativo de la formación en competencias creativas, por lo que se quiere suponer que efectivamente la implementación de ciertas estrategias tendientes a generar creatividad en los estudiantes, generarían también un incremento en el aprovechamiento académico. De alguna manera lo que se necesita en este nivel educativo, es que los alumnos resuelvan problemas académicos, para que posteriormente dentro de su práctica docente, desempeñen adecuadamente la profesión.

Abonando al concepto de creatividad, otra referencia importante de López (2006), resulta cuándo afirma que “la creatividad se revela como una capacidad superior imprescindible para conservar, promover y crear cultura” (López, 2006, p. 36), lo anterior viene de la mano con transformar el medio y al sujeto mismo.

Para Barriga y Ramírez (2001), al hablar del concepto de la creatividad, también se debe remontar a mencionar que las TIC´s han alcanzado grandes espacios dentro de la educación y cómo lo mencionan los anteriores autores, cada vez son más importantes en el panorama educativo, pues son los nuevos medios para acceder al conocimiento, compartirlo y adoptarlo como elemento importante para fomentar el aprendizaje y la innovación en la educación formal e informal. Así pues, se puede afirmar que el uso de TIC´s resurge cómo otra estrategia más que suma a la necesidad de mirar más hacia la creatividad.

Haciendo una reflexión última, Barriga y Ramírez (2001) mencionan que hoy en día, para tener éxito, los estudiantes necesitan mejorar continuamente sus

conocimientos y capacidades para solucionar problemas inmediatos, de este modo participaran en un proceso permanente de desarrollo vocacional y profesional.

Ahora bien, retomando la justificación de la investigación dentro del contexto institucional, en la Normal de Rincón de Romos, se ha hecho un constante reclamo estudiantil (según pláticas de los mismos) y específicamente por parte de los de la LEF, hacia la necesidad de tener clases menos teóricas y más prácticas, por lo que lleva implícito en “práctica”, la “creatividad”, lo cual viene a residir en el presente estudio, al relacionar esa creatividad con un posible aumento en el rendimiento escolar, lo cual vendría a potencializar las capacidades académicas del alumnado, de ahí el interés por la realización del presente.

1.6 Limitaciones y delimitaciones de la investigación

1.6.1 Limitaciones

- Burocracia administrativa identificada en pocas áreas sustantivas de la Normal, impidiendo la pronta y expedita circulación de información, así como la adquisición de datos de interés e impacto al estudio.
- Algunos docentes consideran que no debe haber ni la más mínima modificación a los planteamientos de los Programas de Estudio, lo cual implica la poca flexibilidad para adoptar nuevas y creativas formas de aprendizaje que pudieran fortalecer las competencias personales del alumnado.
- Falta de disposición de algunos docentes, en referencia a la aplicación de estrategias didácticas de impacto en el pensamiento creativo, lo que ocasiona

en parte falta de motivación e interés en el alumnado y a mediano plazo carencia intelectual en los estudiantes.

- Falta de internet en las aulas, generando limitación de saberes al no aprovechar la red global para fines de investigación académica.
- Fallas en los equipos computacionales existentes de la Institución, restando oportunidad y eficiencia en el logro de los propósitos de aprendizaje.
- Sólo se tienen cuatro horas de clase a la semana con el grupo de 4°B de la LEF, limitando el tiempo de acceso efectivo al desarrollo de la investigación en el campo directo de acción.

1.6.2 Delimitaciones

- La Escuela Normal de Rincón de Romos, Aguascalientes, tiene al interior de sus instalaciones el aula del grupo de 4°B de la LEF.
- Se cuentan con 2 aulas de la LEF en cuarto semestre, de las cuales se tomará en cuenta al grupo B, así mismo, se tomará como referencia a 3 docentes por semestre, que por lo menos tengan 2 clases de 2 horas a la semana, con el fin de contrastar las investigaciones hechas al alumnado.
- Estudio a realizarse en el ciclo escolar 2012-2013. Abarcando dos semestres para su realización, con el fin de especificar su rango de efecto.
- Estudios científicos en cualquier momento de Lunes a Viernes dentro del horario de clases: 8:00 a 15:00 hrs. Posterior análisis por parte del investigador a cualquier hora y momento, incluso fuera del horario de clases, todo con el fin de dedicar el tiempo suficiente a la planeación, organización, dirección y control del estudio.

2. Marco Teórico

En este capítulo se abordó aquel sustento teórico que define el concepto de la creatividad, su importancia, las teorías más importantes acerca de la creatividad, retomando a los autores Guilford, Torrance y Gardner. Se incluyó también el apartado de profesor creativo, dimensiones de la capacidad creativa, las estrategias o métodos que induzcan o desarrollen la creatividad, ¿por qué evaluar la creatividad? , y su relación con el rendimiento escolar. Lo anterior sirvió de engranaje a la investigación, para poder relacionar las teorías clásicas y novedosas que sobre la creatividad pudieran ser útiles para los objetivos antes planteados.

2.1 Definición y antecedentes de la creatividad

La creatividad es un proceso complejo que implica una serie de habilidades, actitudes y conocimientos aplicados, que en conjunción dan origen a pensamientos, ideas y elementos nuevos. La creatividad es una habilidad netamente humana, ya que implica diversos procesos cognitivos.

Para definir correctamente el concepto de creatividad, inicialmente en la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998, pp. 779-780) se define como “Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades”. La creatividad en este sentido, se refleja como aquella capacidad que el individuo adquiere o desarrolla a partir de los factores motivadores de su contexto.

Para las autoras, Marina y Marina (2013) la creatividad tiene que ver con generar cosas novedosas, incluyendo una cualidad y que finalmente dar solución un

problema determinado, entonces el concepto de análisis se vuelve una competencia para la vida.

En cambio, para el estudioso Bassat (2014), si se pretende tener buena creatividad, entonces se deben hacer las cosas de manera diferente y original a como los demás lo hacen.

El aporte del autor García (2013) va en relación a la creación de ideas siempre y cuando vaya de la mano con transformación, si no, de nada sirve. De igual manera, menciona que lo percibe como un proceso intelectual superior, originador de soluciones novedosas partiendo de la experiencia, lo que permite también, plantearse retos nuevos. Para el autor, a medida que uno crece, se disminuye la capacidad creativa, todo debido al contexto, sociedad, la misma familia, etc., lo que no significa que pueda llegar a recuperarse, siempre y cuando se ejercite para ello, eliminando estructuras mentales que entorpecen el proceso. Las barreras a eliminar pueden ser tanto internas como externas; las internas son autoimpuestas por la persona, entre ellas, las mentales y las emocionales, que se relacionan con la actitud, carácter y autoestima. Respecto a las barreras externas, son las situaciones que rodean al individuo, algunos ejemplos son los grupos muy numerosos y las personas que nos rodean con una formación tradicionalista e inflexible. Como se puede apreciar la visión del autor anterior, tiene que ver con respetar la creatividad, partiendo de la ejercitación y practica constante de la misma, pues en caso contrario, como sucede con cualquier idioma, si no se practica tiende a olvidarse.

Si se remite al Diccionario de la Real Academia Española, la creatividad proviene del latín creare y cuyo significado es el de percibir, idear, expresar y

convertir en realidad algo nuevo y valioso, ya en el 2010, se le añadieron los conceptos de engendrar, producir y crear.

Adicionalmente, para otros autores, como Iglesias y Rodicio (2013), existen 3 niveles de creatividad; el personal, que se da en el ambiente propio del sujeto; el social, que impacta directamente a la cultura y por último, el de competencia emocional integral, que incluye los cuatro elementos de la creatividad que permiten medirla: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

De acuerdo a las definiciones anteriores, todas tienen ciertos rasgos comunes, pues abordan la idea de que la creatividad es un conjunto de potencialidades mentales que permiten elaborar nuevas posibilidades. Así mismo parten del hecho que el concepto anterior es “algo” que implica acción y práctica, sin las cuales no se puede hablar de la transformación, cambio e innovación de la misma.

Los alcances de la creatividad van desde el ámbito científico, académico y laboral, al tecnológico, ciencias sociales, humanísticas y artísticas; por lo que su campo de acción podría direccionarse hacia casi todas las ramas del saber y de la cultura social. Por lo que es un concepto integrador y heurístico inmerso en la vida cotidiana de cualquier ser humano.

La creatividad ha existido desde tiempos inmemoriales, pero actualmente ha tomado gran significación, debido a las nuevas orientaciones educativas tendientes al fortalecimiento de las competencias de los estudiantes, es aquí donde el concepto toma forma y redefine los ambientes educativos.

Retomando la creatividad y el contexto educativo, el autor Cuevas (2013), menciona que a partir de la educación se da el desenvolvimiento de habilidades, actitudes y aptitudes, que al final de cuentas favorece integralmente al individuo en su competencia, su proceso de producción original y el producto novedoso final, por lo que en este desarrollo, la creatividad potencializa la generación final de saberes.

2.2 Teorías clásicas acerca de la creatividad: Guilford, Torrance y Gardner

2.2.1 Guilford

J. P. Guilford fue un psicólogo estadounidense que llevó a cabo numerosos análisis factoriales sobre la personalidad y las aptitudes cognitivas. Sus trabajos han sido la base de múltiples cuestionarios de personalidad y uno de los principales referentes dentro del ambiente psicoeducativo. Destacan sus obras “Psicología general (1940), Creatividad y educación (1968) y Aptitud para la creación (1985). Para la investigación actual se tomaron en cuenta los factores de inteligencia relacionados con la creatividad, abordados por el autor, con el fin de clarificar la relación directa o no, de la creatividad y desarrollo del rendimiento escolar, entendiéndose como aquel “plus” que el implementarla en clase generaría en el alumnado.

El psicólogo Guilford (1994), construyó un modelo de inteligencia, cuyo objetivo era identificar las 150 habilidades de los seres humanos. Este modelo destacó que el puntaje del coeficiente intelectual (C.I.) no puede medir el nivel de inteligencia total de un individuo, debido a que hay una gran variedad de

inteligencias. La definición de intelecto según Guilford (1994, p.21), es “un sistema de pensamiento y factores de memoria, funciones y procesos”

El modelo construido por Guilford (1994, p.28) plantea la estructura del intelecto en tres dimensiones: “a) operaciones mentales, b) contenido o información, c) productos”. En este sentido, el autor indica que cada habilidad contiene las anteriores, relacionándose a su vez con otras habilidades, dependiendo de la manera como se estén llevando a cabo.

El modelo teórico de la estructura del intelecto muestra que las operaciones generan los procesos intelectuales más amplios posibles. Los tipos son clasificados en cinco, cómo a continuación Guilford (1994) demuestra:

1. *La cognición*: incluye el descubrimiento, la conciencia del objeto, el reconocimiento y la comprensión o entendimiento. Aquí se da la extracción de la información recibida.
2. *La memoria*: que es la retención o almacenamiento del saber, dependiendo del nivel de disponibilidad. Los dos tipos de pensamiento productivo son, lo que se ha reconocido y lo memorizado.
3. *Producción divergente*: se da de la generación de conocimientos en función de otros, destacando la variedad y la cantidad de lo que se obtiene desde una misma fuente. Aquí se da la creación de alternativas nuevas y lógicas.
4. *Producción convergente*: se da cuándo en la generación de conocimientos importa más el logro de los mejores resultados convencionalmente aceptados. Aquí la creación de una información se da a partir de una ya dada, recuperándose de la memoria siempre que se cumplan ciertos requisitos.

5. *La evaluación:* tiene relación estrecha con la toma de decisiones correctivas que implican adaptabilidad, adecuación, conveniencia de los conocimientos, en términos de consistencia, criterios de identidad y logro de la meta propuesta. En este punto se decide si se avanza o no a una determinada hipótesis (Guilford, 1994, p. 45).

La importancia de las anteriores radica en que gracias a ellas se puede establecer la clase de operación que un alumno realiza, dentro de sus procesos de enseñanza-aprendizaje significativos. Las operaciones mentales anteriormente expuestas, también se basan en cuatro contenidos, los cuáles son: figural, semántico, simbólico y conductual, cuyo fin es la producción de uno de los cinco productos posibles: unidades, clases, sistemas de relaciones, cambios e implicaciones.

El modelo de Guilford (1994) se presenta de manera estructural con una malla de intersecciones, las cuales representan a las habilidades. Los cuatro contenidos se describen a continuación (Guilford, 1994, p. 46):

- 1) *Figurativo:* contiene la información percibida del exterior o de la memoria en forma de imagen
- 2) *Simbólico:* información que va en signos indicativos que no tienen un significado por sí mismos.
- 3) *Semánticas:* estas informaciones se dan de los significados de las relaciones con símbolos principalmente contenidos en el lenguaje verbal.
- 4) *Conductual:* información implicada en las interacciones entre individuos, como lo son los gestos, las expresiones, etc.

Sin embargo también el modelo de Guilford ha sido criticado por muchos, ya que cómo menciona Pacheco (2003) las principales críticas destacan de J. B. Carroll, P. Klines, L. Humphreys y J. I. Horn, quienes comentan que el modelo es inapropiado para explicar la estructura de la inteligencia, ya que tiene demasiadas diferencias con el resto de los modelos que por lo general son factoriales. Los anteriores autores resumen sus críticas en los siguientes puntos: a) su método tiene poca fiabilidad, b) no pueden ser generalizables, pues sólo se basan en muestras de militares estadounidenses, c) algunos test para medir aptitudes, no miden propiamente capacidad intelectual

Los aportes anteriores proporcionaron una certidumbre a la investigación en cuanto a que, se sabe que los individuos vienen de contextos tan heterogéneos que hacen que aprendan de diferente forma y ritmo, por lo que se clarificó la idea de la diferencia de creativities entre el alumnado, que da la pauta a la identificación de inteligencias múltiples en el mismo, y a consecuencia de lo anterior, la enseñanza no puede ir sólo en una vertiente, sino que tendrá que ser multidisciplinar, multifacética y multicultural.

2.2.2 Torrance

E. P. Torrance fue un psicólogo estadounidense interesado en los procesos creativos de los seres humanos. La definición que hace de la creatividad es la siguiente:

Es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas de conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de reunir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones;

de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados. (Torrance, 1977, p. 65)

El método que desarrolla, con el fin de cuantificar la creatividad (Torrance, 1977) y el Test de Creatividad Torrance, fueron indispensables para determinar que el C.I. podía ser medido desde diferentes perspectivas.

Dentro de su método de cuantificación de la creatividad, el autor toma en cuenta cuatro factores que están inmersos en la creatividad (Torrance, 1977, p. 77):

- a) *Fluidez*: que tiene que ver con la cantidad, la lluvia de ideas o soluciones que un sujeto es capaz de producir ante un problema.
- b) *Flexibilidad*: capacidad que tiene el individuo para organizar los hechos o situaciones dentro de múltiples categorías o clasificaciones.
- c) *Originalidad*: facultad de las personas para producir ideas, hechos u objetos con características únicas e interesantes.
- d) *Elaboración*: es la realización del impulso creativo que poseen las personas.

Para ahondar más acerca del estudio de Torrance y su test de creatividad, Areguín (2000), menciona que el Test de Pensamiento Creativo de Torrance, era una serie de diez pruebas concentradas en dos baterías. La primera llamada “Pensando creativamente con palabras”, las tres primeras actividades de la parte verbal, se basan en un dibujo que el sujeto debe responder, a continuación se enlistan los aspectos sobre los que giran esos cuestionamientos según Areguín (2000, p. 2):

- 1) Elaboración de todas las preguntas posibles que necesitaría hacer para saber con seguridad lo que está ocurriendo

- 2) Anotación de las posibles causas de lo que se está representando en un dibujo expuesto
- 3) Anotar las posibles consecuencias que podrían ocurrir como resultado de la acción representada en el dibujo.

Continuando, Areguín (2000), menciona que en la cuarta actividad, se solicita a la persona anotar lo que se le ocurra para mejorar un juguete y hacerlo más divertido. Para la quinta actividad la persona tendrá que hacer una lista de usos poco comunes de las cajas de cartón, y en la última actividad se le pide que indique todas las cosas que ocurrirían si una situación improbable se hiciera realidad.

Los aportes anteriores clarifican de una manera más acertada, los diferentes mecanismos que pueden ser usados para la creatividad y clasificar a las personas del estudio.

La segunda batería, llamada “Pensando creativamente con dibujos”, incluye 3 actividades que define Areguín (2000, p. 3):

- 1) Se le pide al sujeto utilizar una figura ovalada como punto de partida para elaborar un dibujo que cuente una historia emocionante e interesante y que escriba un título para dicha historia
- 2) A partir de mostrarle una serie de figuras incompletas, se le pide que haga un dibujo y que igualmente, escriba un título para cada dibujo
- 3) Se le presentan pares de líneas para que las use como punto de partida y haga un dibujo que también titule.

Al aplicar los test, Areguín (2000) recomienda que se les llame actividades, para generar un ambiente armonioso. Así mismo se menciona que en el Test de Torrance la rapidez es un elemento importante, para la parte verbal se dan cuarenta minutos y en la gráfica 30 minutos. Es importante mencionar que el anterior autor, hace resaltar trece fortalezas creativas en la persona, que según la prueba gráfica y Torrance, se pueden observar en los siguientes elementos: la expresividad emocional, la articulación narrativa, el movimiento o acción, la expresividad de los títulos redactados, la síntesis de figuras incompletas, la síntesis de líneas, la visualización poco común, la visualización interna, la capacidad de salirse de los límites, el humor, la riqueza imaginativa, el colorido de la imaginación y la fantasía.

Como se observó, en la aportación anterior, se busca especificar de manera más lógica y certera si algún sujeto puesto en investigación, clasifica o no como un ente con pensamiento creativo, a partir de la aparición de los 4 elementos de la creatividad que son: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. El aporte de Torrance, dio las bases con su marco teórico, para la construcción y ejemplificación de instrumentos que sirvieron de soporte al presente estudio, tomando en cuenta que para llegar a un análisis completo, el autor primero implemento estrategias de corte dialéctico, para posteriormente dar pie a las de faceta abstracta o gráfica.

2.2.3 Gardner

Howard Gardner es un psicólogo estadounidense y profesor de la universidad de Harvard. Personaje célebre por su teoría de las inteligencias múltiples.

Gardner (2008, p. 44) define a la inteligencia como “capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”.

Según Gardner (2008) la definición de inteligencia en la actualidad, no contiene todas las capacidades de los seres humanos. Menciona que nuestra cultura actual se centra básicamente en la inteligencia lingüística y la lógico-matemática, así que cuentan con un alto valor aquellas personas que las tienen, pero no se le presta la misma atención a las personas que cuentan con otro tipo de habilidades o inteligencias como los músicos, arquitectos, artistas, etc.

En el ambiente escolar, Gardner (2008), afirma que se tienen niños relegados, pues sus capacidades no son lógico-matemáticas o lingüísticas, así que son considerados como alumnos de bajo rendimiento académico. Su teoría de las inteligencias múltiples, plantea una transformación en el modo en que funcionan las escuelas, ya que propone el cómo los docentes deberían presentar diversas herramientas didácticas que incluyeran por ejemplo la música, juegos, mesas de trabajo, etc., con el fin de atender las inteligencias múltiples de los estudiantes.

En la presente investigación, el aporte de Gardner, resultó sumamente constructivo, ya que analizando la calidad de sus estudios realizados, se puede afirmar que para poder abarcar a la totalidad de las inteligencias inmersas en el aula, se tienen que explorar todas las posibilidades y aquí se puede referir al aspecto creativo, que conlleve a la transformación del funcionamiento escolar.

Para Gardner (2008), ésta teoría también puede aplicarse en la adultez, a fin de examinar las habilidades e intereses que luego se pueden potencializar mediante talleres específicos.

Al definir los diferentes tipos de inteligencia, el autor se basó en los siguientes criterios (Gardner, 2008, p. 47):

- 1) Estudios de individuos que mostraban talentos inusuales en un determinado campo de acción.
- 2) Evidencia neurológica de áreas del cerebro especializadas en ciertas capacidades.
- 3) Relevancia evolutiva de ciertas capacidades.
- 4) Estudios psicométricos.
- 5) Formulación teórica del área tratada para cada inteligencia propuesta.

El psicólogo Gardner (2008) identifica ocho tipos de inteligencia múltiple, menciona también que aunque un individuo se destaque en cierta inteligencia, puede desarrollar otro tipo, ya que cada una requiere un conjunto de varias actividades a realizar. A continuación se describen cada una de las ocho inteligencias propuestas por Gardner (2008, p.p. 55-57):

- 1) Inteligencia lingüística

Las personas que cuentan con una alta capacidad de este tipo, tienen a su vez una alta capacidad en el uso del lenguaje oral y escrito. Son buenos leyendo, tomando notas, escuchando conferencias y mediante discursos o debates. Tienen una alta capacidad de explicar, enseñar, hablar y persuadir. Aprenden idiomas

extranjeros con facilidad, tienen un alta memoria verbal y una gran capacidad para manipula la sintaxis y estructura de las frases. Esta es la inteligencia de los escritores, políticos o profesores.

2) Inteligencia lógico- matemática

Este tipo de inteligencia, se relación con los números, la lógica, las abstracciones y el razonamiento deductivo e inductivo. Aunque suele pensarse que las personas con este tipo de inteligencia, suelen destacarse en las matemáticas, ingenierías, programaciones informáticas, etc., aquí se le concede menos importancia a la capacidad matemática y sitúa su énfasis en el razonamiento, reconocimiento de patrones abstractos, el pensamiento científico y la investigación, y la capacidad para ejecutar cálculos complejos. Las personas destacadas en este rubro son los científicos, abogados, matemáticos, filósofos y médicos.

3) Inteligencia espacial

Las personas que se sitúan en este rubro, suelen ser muy buenas para visualizar y manipular mentalmente objetos. Tienen una gran memoria visual, se orientan con facilidad, son buenos usando mapas y suelen tener buena coordinación mano-ojo. Este tipo de inteligencia comparte características con la capacidad matemática, sin embargo no se deben confundir, pues comúnmente existen personas con una alta capacidad lógico-matemática y una baja inteligencia espacial o viceversa. Las personas de este tipo son los ingenieros, artistas o arquitectos.

4) Inteligencia musical

Relacionada con el ritmo, la música y el oído. Este tipo de personas muestran una mayor sensibilidad a la música, los sonidos y los ritmos. Suelen tener buen oído y a menudo saben cantar, tocar instrumentos o componer música. A menudo utilizan las canciones y los ritmos para aprender y memorizar información y pueden trabajar mejor con música. Entre ellos se encuentran los cantantes, directores de orquesta, músicos y compositores.

5) Inteligencia corporal-kinestésica

Relacionada con la acción y movimiento. Son personas aptas para la actividad física, como el deporte o el baile y suelen preferir actividades que impliquen movimiento. Pueden disfrutar actuando o interpretando y suelen ser buenos a la hora de construir objetos. Aprenden mejor cuando hacen algo físicamente, tienen memoria muscular, es decir, recuerdan cosas a través de su cuerpo más que a través de las palabras o imágenes. Entre las personas que se encuentran aquí serían los actores, bailarines, atletas, constructores y artesanos.

6) Inteligencia interpersonal

Se da de la interacción con los demás. Suelen ser personas extrovertidas que se caracterizan por su sensibilidad hacia los estados de ánimo de los demás, sus emociones, motivaciones y su capacidad para cooperar y trabajar en equipo. Se comunican de una manera efectiva y empatizan fácilmente con los demás. Pueden ser tanto líderes como seguidores. Suelen aprender mejor trabajando con otros y suelen disfrutar de los debates y discusiones. Entre ellos se encuentran los políticos, trabajadores sociales, diplomáticos, gerentes.

7) Inteligencia intrapersonal

Tiene que ver con uno mismo. Suelen ser personas introvertidas y prefieren trabajar solos. Son conscientes de sí mismos y capaces de comprender sus propias emociones, motivaciones y metas. Se sienten atraídos por actividades que implican pensar, reflexionar o sintetizar. Aprenden mejor cuando se les permite concentrarse en el tema de estudio por sí mismos. Suelen ser bastante perfeccionistas. Entre ellos se encuentran los psicólogos, filósofos, teólogos y escritores.

8) Inteligencia naturalista

Esta inteligencia se relaciona con la naturaleza, crianza y clasificación. Tienen una mayor sensibilidad a la naturaleza, la capacidad de cultivar y criar, y una mayor facilidad para cuidar a animales e interactuar con ellos. Son buenos a la hora de reconocer y clasificar especies. Aquí se encuentran los veterinarios, jardineros o naturalistas.

De manera general, Gardner (2008) comenta que la teoría de las inteligencias múltiples puede dotar a los docentes de ocho modos diferentes de enseñar y aprender, los cuales pueden resumirse en la siguiente lista:

- Palabras (inteligencia verbal)
- Números u lógica (inteligencia lógico-matemática)
- Imágenes (inteligencia espacial)
- Auto-reflexión (inteligencia intrapersonal)
- Una experiencia física (inteligencia corporal-kinestésica)
- Una experiencia social (inteligencia interpersonal)

- Una experiencia en el mundo natural (inteligencia naturalista)

Las anteriores clasificaciones sirvieron en gran medida para el conocimiento general y clasificación del tipo de inteligencia que los alumnos tienen en el aula, pues a partir de estas clasificaciones se seleccionaron ciertas estrategias didácticas de refuerzo creativo. El estudio de Gardner resulto ser muy valioso para centrar el interés en la diversidad que existe al interior del salón de clases, y cómo esta puede llegar a dar la pauta para estructurar las diversas herramientas que sirvan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sin lugar a dudas, Gardner, proporciono una guía conceptual bastante útil para estructurar de mejor manera el abordaje de creatividad en el alumnado. Éste aporte sobre las inteligencias múltiples hace constar la heterogeneidad del tipo de alumnado, que para fines prácticos generó directrices de actuación en el presente estudio. A partir de las investigaciones que se presentan en este capítulo, se dieron las bases para retomar aquellos conceptos y procesos que mejor se acoplan y aportan directrices valiosas a la investigación.

A continuación, el organizador de información de lo visto anteriormente:

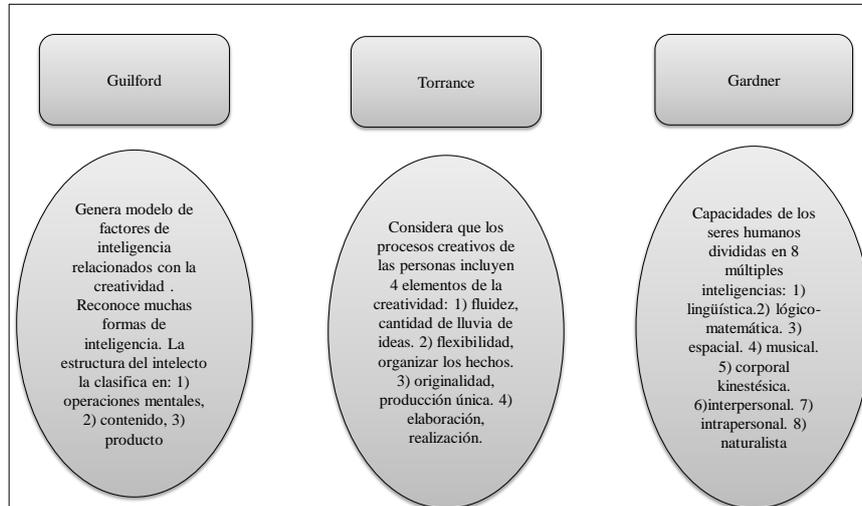


Figura 1. Teorías de la creatividad (Datos recabados por el autor).

2.3 Creatividad y educación

Cuando se habla de estos dos conceptos, se puede hacer una definición de cada uno e incluso advertir una diferencia conceptual entre ambos, o bien, vislumbrarlo desde la posibilidad del beneficio de la creatividad en la educación o de una educación con creatividad y que para fines del presente estudio retoma mayor significancia.

El autor Betancourt (2007), comenta que educar en creatividad dota de estrategias para la innovación. La creatividad puede favorecer habilidades al estar junto al proceso educativo, inclusive mejorar los recursos individuales y grupales en la enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando el ambiente creativo proporcione reflexión. El incluir la creatividad en la educación implica que se puede llegar al

desarrollo y autorealización personal y grupal. Existen candados creativos que impiden experimentar nuevas cosas, como puede ser el cerrarse a los procedimientos ya aprendidos, no tener apertura al diálogo y comunicación, no dar apertura a la investigación, entre otros.

Para desarrollar la capacidad creativa desde el aspecto educativo, el autor Figueroa-Saavedra (2014), menciona que debe haber contextos que la estimulen, además de procurar la capacidad individual generadora de resultados novedosos. En este sentido, la educación juntándose con la creatividad otorga la posibilidad de resolución de conflictos de la vida diaria y la manera de afrontarlos de una forma diferente y eficaz.

El autor Figueroa-Saavedra (2014) cree que la creatividad primero pasa por el reconocimiento de problemas para luego dar solución a los mismos. Por lo que desde este punto de vista, da la oportunidad de encontrar novedosas formas de resolución de conflictos.

Según las autoras Elisondo, Rinaudo y Donolo (2011), el docente tiene una tarea de intervención y generación de ambientes creativos, pero la intromisión no debe ser mucha, con el fin de dejar actuar con libertad al alumno, entendiendo que los ambientes creativos se generaran desde el aula misma.

En esta misma línea, la creatividad en la educación, para los autores Arduengo y Reyes (2014) es la manera de cómo se lleva a cabo la acción pedagógica y sus innumerables formas de resolver los problemas. Los autores consideran a las

diferencias humanas, como aquellas posibles generadoras de transformación mundial, partiendo de la creatividad.

Para entender en que momento la creatividad induce a la educación en la transformación, se debe tomar en consideración lo mencionado por Arduengo y Reyes (2014), quienes dicen que la acción educativa debe generar aprendizaje transformador para no evitar la capacidad creadora. Por lo que según la visión anterior, la creatividad viene a potenciar los aprendizajes en educación.

Entendiendo cada uno de los aportes anteriores, se comprendió que la creatividad se incluye como aquel movilizador de valores, creencias y aprendizajes; además de que el factor para una renovación educativa puede ser la creatividad, siempre y cuando la anterior este intencionalizada a potencializar de algún modo el aprendizaje, ya sea como motivador, el aumento de expectativas, la actitud de investigador, aumento de atención, etc. Además se comprendió que para favorecer a la creación de habilidades positivas que la creatividad puede ofrecer dentro del aula, se tiene que generar un ambiente propicio a la innovación y reflexión, lo que dará como resultado una resolución de problemas cotidianos más certera y efectiva.

2.4 Profesor creativo

Para el autor Carrasco (2010), la poca creatividad de alumno y su bajo rendimiento escolar, hacen necesario cambiar los sistemas educativos teóricos-verbales, teniéndose que implementar una formación para la creatividad en el alumnado, en todas las áreas del conocimiento. El responsable para tal fin es el

profesor, quien tiene que encausar el proceso de enseñanza-aprendizaje con creatividad, implementando diversas estrategias que generen en el alumnado nuevas posibilidades de solucionar problemas de la vida diaria de manera constructiva y original.

Los autores, Martínez y Sánchez (2008), consideran que el profesor tiene que portarse como las personas creativas y deben darse cuenta de lo que sucede en la clase, siendo sensibles a ello. Los docentes deben ser capaces de percibir las necesidades de sus alumnos y conocer sus motivaciones para capacitarlos a aprender continuamente.

Según Martínez y Sánchez (2008), los profesores tienen que ser flexibles y con capacidad para enfrentarse a situaciones imprevistas en todo momento; con reacciones rápidas hacia los acontecimientos que se susciten en la escuela, lo que de alguna manera genera creatividad en el profesorado y eso se transmite al alumnado.

De acuerdo a lo anterior, lo que se infirió para la presente investigación, es que el docente que pretenda inmiscuir el concepto de la creatividad dentro del aula, deberá propiciarla desde un ambiente áulico novedoso y de originalidad. El profesor será ahora el mediador y guía para lograr un fin, es este caso el logro de los propósitos de aprendizaje, siempre y cuando se deje de lado la visión de repetición del conocimiento que ya ha quedado desfasada de la cultura educativa revolucionaria actual.

El profesor que aliente el pensamiento creativo, según Martínez y Sánchez (2008), debe distinguir errores, sin darle tanta importancia, aprobar aciertos y

corregir a sus alumnos, así mismo, debe utilizar el pensamiento intuitivo para inspirar confianza en sus alumnos e incentivarlos a esta modalidad.

Para Valqui (2009) lo importante de la creatividad en las profesiones han sido las diversas transformaciones de los países industrializados, que han modificado la manera de vivir en sociedad, introduciendo tecnologías, comunicaciones y ciencia, ofreciendo nuevas oportunidades de desarrollo; pero con ello, también se han creado nuevos problemas, que en lo sucesivo deberán ser resueltos. Así pues los profesionales tendrán que generar nuevas habilidades que les permitan realizar las nuevas tareas y poder acceder a los recursos de aprendizaje (aprender a aprender). Para Valqui (2009) el proceso creativo permite alcanzar un nivel superior de evolucionismo mental, por considerar al acto creativo como liberador de la originalidad del ser humano.

Para el autor Klimenko (2008) el reto de la educación es generar nuevos modelos pedagógicos que fomenten en cualquier momento la capacidad creativa de los alumnos en todos los niveles educativos. Así mismo, los componentes del proceso educativo relevantes para el desarrollo de la capacidad creativa para Klimenko (2008, p.36) son: “ a) Actitud creativa del docente, b) Creación y utilización de estrategias pedagógicas y didácticas en las aulas de clase, c) Fomento de las atmosferas creativas y d) Emergencia de la creatividad como valor cultural”.

Klimenko (2008) considera que la creatividad puede dar soporte al desarrollo social, conservación de los recursos naturales, la protección del medio ambiente y satisfacción de las necesidades humanas, sabiendo implementar aquellas estrategias que los potencialicen.

La autora Boden (1994, citado por Klimenko, 2008), propone una visión sobre creatividad basándose en la inteligencia artificial y los principios computacionales, generando una definición sobre creatividad humana. Los programas que producen dibujos, versos, etc., remiten a un estudio detallado sobre los procesos mentales del ser humano, siendo la base para la creación. Los planteamientos de la autora se resumen de la siguiente manera:

- 1) La creatividad requiere de una gran riqueza de los dominios conceptuales que pueden ser explorados durante el proceso creativo.
- 2) Precisa el manejo de algoritmos y de la heurística.
- 3) También requiere de las heurísticas de mayor nivel (autodireccionamiento).
- 4) La creatividad depende de la toma de conciencia o habilidades metacognitivas consistentes en la construcción de las descripciones explícitas y de las habilidades implícitas, con el fin de lograr una flexibilidad controlada.
- 5) Requiere el manejo de varios modos de representación, que permitan acceder a niveles superiores de representación analógica.
- 6) Implica el manejo de la capacidad de tomar conciencia sobre las propias representaciones, con el fin de darse cuenta cuando una de ellas bloquea el proceso creativo
- 7) Requiere el tiempo necesario y un esfuerzo enorme para reunir las estructuras mentales y explorar su potencial.

(Boden, 1994, citado por Klimenko, 2008)

Klimenko (2008), menciona tres dimensiones de la capacidad creativa, siendo los siguientes: “dimensión de procesos cognitivos y metacognitivos, dimensión

afectivo-motivacional y dimensión instrumental o de conocimientos y destrezas concretas” (Klimenko, 2008, p. 55). Según el autor, muchos hablan sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas y su importancia para el fomento de la creatividad, como la siguiente cita:

Una enseñanza creativa busca desarrollar al máximo las capacidades y habilidades cognitivas de cada sujeto. El dominio o asimilación de contenidos no conduce necesariamente a mejorar la creatividad, pero sí el desarrollo de habilidades, como observar, sintetizar, relacionar, inferir, etc. (Saturnino de la Torre, 2003, p. 206, citado por Klimenko, 2008, p. 55)

Lo que se infirió de los autores anteriores es que la creatividad tiene que concebirse como un acto de libertad, que de paso a transformar lo rutinario y sin expectativas a algo totalmente original y novedoso. Para lograr lo anterior dentro del aula, el profesor deberá conservar una actitud creativa en todo momento, utilizando estrategias contextualizadas y con valor agregado, conducir el ambiente áulico hacia un armonioso desarrollo potencializador, por último y no menos importante, ir generando una cultura creativa dentro de la escuela y otorgarle un valor de significancia social dependiendo del contexto y situaciones específicas de las comunidades escolares. La intromisión de las tecnologías para la generación de ambientes creativos, deberá servir de complemento, debido a la lógica de la época actual, sin embargo, se tienen que explorar y explotar también aquellas posibilidades humanas y terrenales que dotan a las personas aún más de reflexión y valor cultural.

En la figura 2 se clarifica de mejor manera las dimensiones de la capacidad creativa:

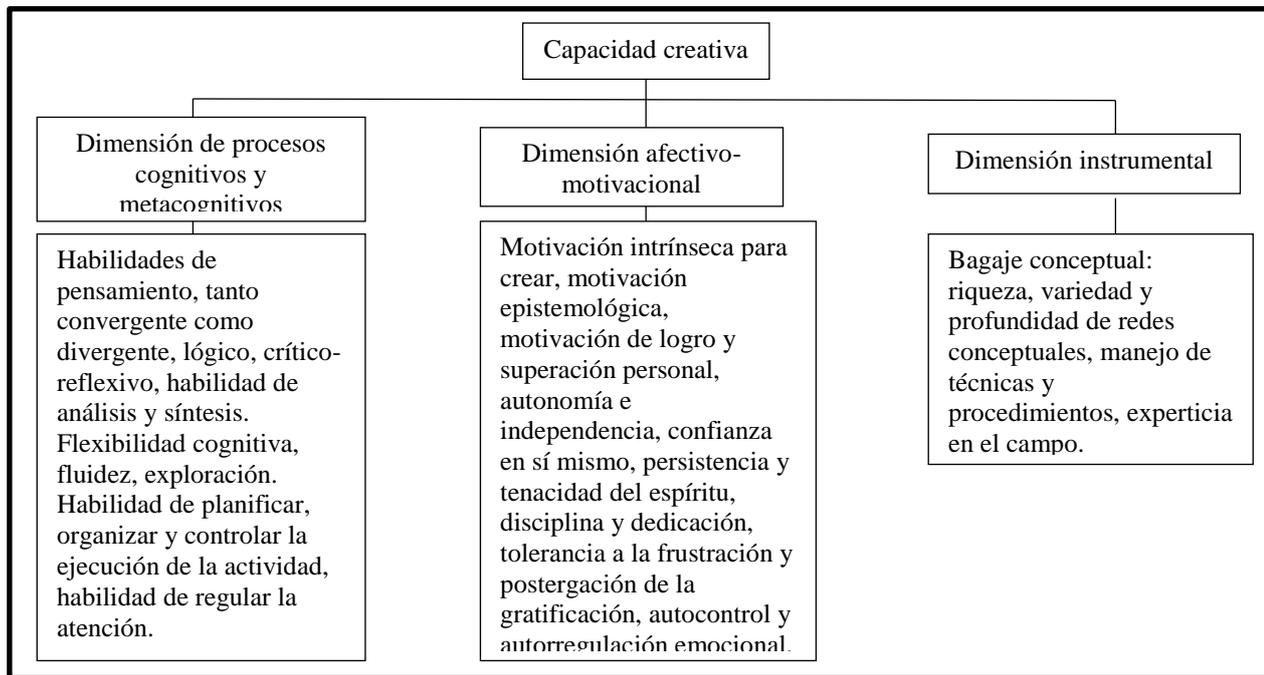


Figura 2. Dimensiones de la capacidad creativa (Klimenko, 2008)

2.5 Importancia de la creatividad

En éste punto de desarrollo del estudio, ya se habló de las definiciones de creatividad, las teorías principales que la sustentan y la relación entre educación y creatividad. Toca el turno ahora, ahondar un poco más acerca del porqué realizar un estudio en torno a la creatividad. Como sabemos, la creatividad no es exclusiva de una sola rama del saber, al contrario, puede ser partícipe de una infinidad de áreas del conocimiento, cualquiera que esté dispuesta a un cambio positivo que potencialice su juicio.

Para los autores Markkula y Cameiro (2009) la creatividad e innovación en las sociedades del conocimiento, están tomando gran importancia sobre todo en el aspecto educativo. Los anteriores mencionan que, gracias a la globalización del conocimiento, la difusión de conceptos y buenas prácticas asociadas a esta, las culturas de trabajo y de aprendizaje, son cada vez más innovadoras. Ellos comentan que si se tiene en la mira la competitividad, se deben desarrollar las competencias mediante sistemas de educación y vida laboral, desarrollando mejoras continuas en lo relativo a los conceptos y fenómenos que vinculan el aprendizaje, desarrollo de las TIC's e innovación, todo ello para transformar el mundo actual.

El hecho de que las culturas actuales sean cada vez más generadoras de conocimiento, implica que en la sociedad se inmiscuya en un ambiente de competitividad constante por ser el que más sabe, o el que más tiene, o el que más produce, y es aquí donde el aspecto de la creatividad puede dar ese “plus” para escalar al siguiente peldaño, partiendo de lo que los autores comentan acerca de la producción de ambientes creativos para desarrollar competencias y habilidades innovadoras en los seres humanos.

La creatividad y la innovación son elementos fundamentales para el desarrollo de una sociedad, ya que como mencionan Markkula y Cameiro (2009), el reto de la creatividad es incluirse en todas las áreas del conocimiento para que los procesos de generación del mismo sean intercambios de saber.

El investigador López (2006), comenta que la creatividad en los estudiantes es esencial para que el mismo redescubra nuevas formas de resolución de conflictos en diferentes contextos de la enseñanza-aprendizaje e incluso de su futura profesión.

Para el autor, la creatividad es una capacidad superior que conserva, promueve y crea cultura, porque permite transformar al sujeto y el medio dónde se genere el cambio. Sin embargo el desarrollo de la creatividad pasa por un proceso de improvisación y no de sistematización, que al final de cuentas afecta al profesorado. Así mismo López(2006) afirma que el desarrollo de la creatividad en el sujeto se logra a través del proceso formativo, siendo evaluado en el quehacer cotidiano, en la conducta y en las formas de enfrentar y solucionar los problemas; lo anterior tiene relación con el proceso de la formación de competencias, al final de cuentas la creatividad es otra competencia que es imprescindible desarrollar en los educandos.

Cuando se habla de competencias creativas, López (2006) hace un aporte importante, ya que menciona que las competencias creativas se dan a conocer con la evaluación de un rendimiento superior, más que a la evaluación de las características de un sujeto, y por lo general se relacionan con rendimiento en el trabajo.

López (2006) define a las competencias creativas como aquella habilidad integradora de las características de la creatividad y personalidad, inmersos en un contexto propicio con el desempeño social, cultural y profesional.

En este punto se pudo hacer notar que la creatividad es como aquel elemento que está en el aire, flotando en todas las áreas del conocimiento, y que cuando se toma y se hace partícipe de los saberes, se maximiza la competitividad e innovación, redescubriendo nuevas formas de solucionar problemas; lo anterior conlleva a una transformación que impacte en la cultura, dando origen a un conocimiento totalmente original y válido, dando pie a vislumbrar las competencias creativas. Así mismo, la creatividad sistematizada al contrario de la improvisada, puede llegar a

garantizar una correcta apropiación de saberes, lo cual contradice la naturaleza propia de la creatividad, dejando entrever que esa sistematización de la que se habla, deberá ser sumamente cautelosa con los fines que persigue.

Cuando el proceso de formación de la creatividad se dirige al desarrollo de competencias creativas, se requiere, según López (2006), realizar un diagnóstico de las características personales y profesionales de los estudiantes, así López (2006, p. 77) propone lo siguiente:

- 1) Realizar el diagnóstico en el trabajo, ya que permite conocer las peculiaridades y exigencias de las diferentes esferas de actuación y, en consecuencia, desarrollar las competencias indispensables para hacer más eficaz el desempeño profesional.
- 2) Diagnóstico del proceso formativo de los estudiantes en la carrera. Que permita conocer la situación actual para tener la posibilidad de fomentar un clima pedagógico creativo en todos los niveles educativos. Se diagnostican dificultades en el proceso formativo de los estudiantes, limitaciones que presenta el colectivo pedagógico, disposición de los profesionales que laboran en las instituciones, empresas, cooperativas, unidades de trabajo, etc., con el fin de determinar en conjunto las competencias a desarrollar.
- 3) Validación de las competencias por criterio de expertos de las unidades empleadoras y del colectivo pedagógico universitario.

Las competencias creativas pueden dar una herramienta útil para lograr los objetivos trazados en un determinado contexto, planteando aquellas orientaciones que diagnostiquen la formación y contexto estudiantil, a fin de multiplicar esas

competencias; partiendo del hecho que la creatividad por sí sola no se plantea sistemática, aunque como anteriormente se dijo, para algunos autores sí se debe manejar bajo esta característica, a fin de evitar la improvisación y fracaso de la estrategia.

Betancourt (2007), dice que educar en creatividad tiene relación con educar para la transformación, que incluye a personas originales, flexibles, con visión, capaces de enfrentar retos y solucionar los problemas cotidianos de la mejor manera posible, además que educar en la creatividad ofrece herramientas para la innovación continua. Así mismo menciona que la idea de la creatividad educativa está ligada al planteamiento de que la creatividad tiene relación con todos los ámbitos sociales, siendo producto de la misma historia.

Para Betancourt (2007), educar en la creatividad implica querer un cambio, que propicie libertad de pensamiento y humanismo, capaces de producir alumnos con la habilidad de enfrentarse a lo nuevo sin temor alguno y al final darle solución a lo mismo.

En definitiva siempre que se hable del factor creatividad, implicará visionar el factor del cambio y transformación, ya que el simple elemento se planea como uno de los principales movilizadores del saber, inmerso en un contexto determinado y con objetivos que se irán precisando con el desarrollo mismo de la actividad. Lo anterior, tomando en cuenta que la sistematización no recaiga en una metodología para la producción del saber, pues se estarían contrapunteando los orígenes que implican el concepto de análisis.

El organizador de información se plantea de la siguiente forma:

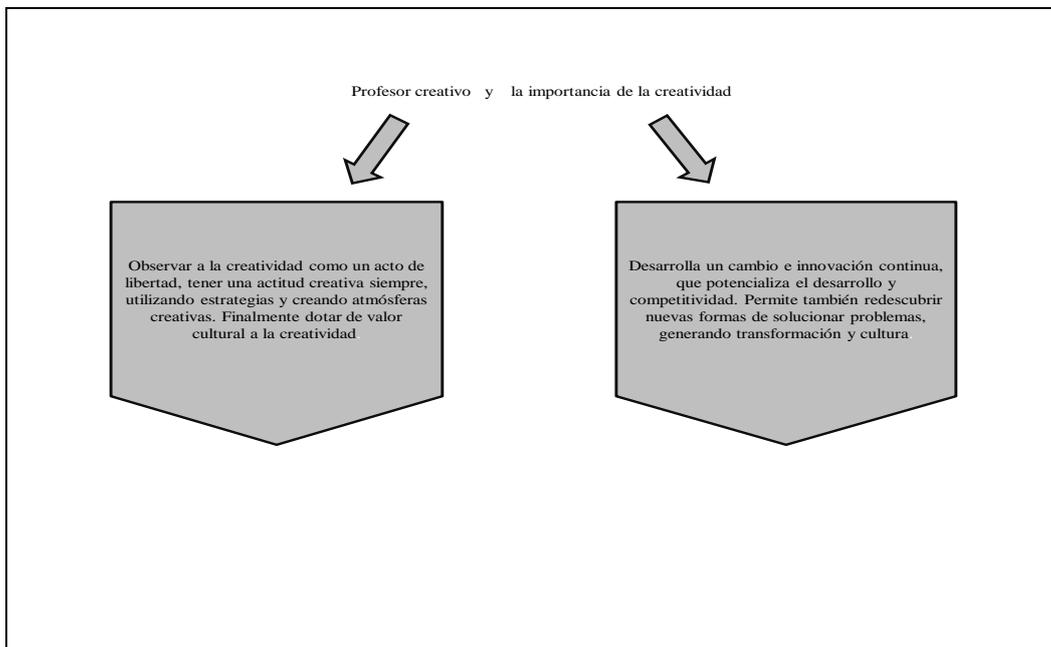


Figura 3. Profesor creativo y la importancia de la creatividad (Datos recabados por el autor).

2.6 Estrategias o métodos que induzcan o desarrollen la creatividad

La investigadora Klimenko (2008), propone el “aula taller creativo”, dónde se utilicen los planes de estudio con la metodología de inserción del desarrollo de las tres dimensiones para la capacidad creativa, mencionadas líneas arriba.

La autora Klimenko (2008), menciona que el proceso de la actividad creativa de los estudiantes, incluye la exploración, indagación, reflexión, imaginación y creación. Cada paso implica poner en práctica tanto habilidades cognitivas como metacognitivas, que implican la observación, comparación, clasificación,

ordenación, evaluación, representación, etc. Así mismo, menciona que para reforzar el aspecto motivacional del alumno, el docente deberá ser mediador del conocimiento, a partir de las estrategias comunicacionales que él elija.

Los principios pedagógicos orientadores que se tienen en cuenta para la metodología del taller creativo, son los siguientes (Klimenko, 2008, pp. 85-86):

- 1) Desarrollar desde las edades tempranas los procedimientos cognitivos para relacionarse con el mundo exterior, como observar, notar, recordar, comparar, identificar componentes de los objetos, etc., con el fin de facilitar una formación de las representaciones mentales más ricas y variadas, recurso que se evidencia en su transcripción en distintos lenguajes simbólicos representativos.
- 2) Proporcionar al estudiante una enseñanza reflexiva, donde él puede adquirir las bases orientadoras para sus procesos de observación del mundo, de los objetos y de sus propias acciones; aprender la representación de lo observado en diversos lenguajes simbólicos; buscar la función de los objetos y establecer relaciones analógicas según esta; jugar con nombres, palabras, dibujos, propiciando una paulatina separación de la representación y lo representado, permitiendo así tomar conciencia sobre diversas maneras de representación, llevándolo a un aprendizaje consciente y flexible, que siembra las bases para la creatividad.
- 3) Fomentar la adquisición de diversos lenguajes (sistemas simbólicos de representación: dibujos, símbolos matemáticos, musicales, etc.) como una forma de codificar la información recibida del medio y permitir su acceso a la

conciencia, como también entender la estructura interna de las habilidades adquiridas mediante su cartografía. Los lenguajes permiten redescubrir las habilidades procesales existentes que se adquieren en su mayoría de una manera inconsciente, en niveles de representación sucesivos, de forma que sea posible tomar conciencia de estos y transformarlos de modos diversos, logrando una flexibilidad controlada o voluntaria.

- 4) Fomentar la aprehensión consciente de los espacios conceptuales involucrados, como también de las habilidades adquiridas. Los poderes creativos aumentan gradualmente a medida que se desarrolla la capacidad de variar la conducta de modo cada vez más flexible, reflexionando sobre lo que se está haciendo.
- 5) Promover el aprendizaje significativo y reflexivo, permitiendo a su vez que la mente del alumno, siendo un “sistema generativo” que produce estructuras, se convierta en uno que las describe y las transforma: el sistema pasivo de generación según una simple reproducción se convierte en uno activo de generación propia y creativa.
- 6) Propiciar la autorreflexión consciente o evaluación autorreflexiva, permitiendo construir las heurísticas sucesivas de mayores niveles, logrando así una mejor guía de exploración creativa: tomar conciencia de la habilidad y cartografiar su estructura permite adquirir la flexibilidad controlada y voluntaria que distingue un desempeño creativo.
- 7) Fomentar una motivación por el aprendizaje en general y alegría de exploración, tanto de las dimensiones de conocimientos externos como de la

dimensión interna de nuestra mente, con el fin de encontrarse con la sensación del poder mental que proporciona el ejercicio de la creatividad.

- 8) Crear condiciones para la formación del hábito del esfuerzo mental, teniendo en cuenta que los dominios conceptuales y heurísticos son construidos durante largos años de práctica y pasión. Al mismo tiempo, el fomento del esfuerzo sostenido desde una simple terminación de tareas empezadas hasta la culminación de pequeños proyectos individuales o colectivos, de la alegría de aprender y el orgullo por logros alcanzados, surgido desde una sana competencia del lidiador racional, permite sembrar bases para una vida futura de interés sostenido y pasión intelectual por aprender que distingue a un creador, que cambia mediante la transformación propia.

Hasta aquí se comprendió que el proceso de la actividad creativa en educación, debe estar acompañado de estrategias del docente encaminadas a la interpretación de la creación, incrementando el factor motivación. Un método para desarrollar la creatividad, son los talleres creativos dónde se tiene que transcribir a diferentes lenguajes simbólicos representativos la realidad que se está viviendo, incluir la reflexión y autoreflexión en todo momento, permitir la variabilidad de la conducta flexible, dar pie a la activa generación propia y creativa de la transformación, fomentar la motivación por el aprendizaje y exploración, y por último crear el hábito del esfuerzo mental. Lo anterior puede transferirse al aula de clase, e incluirlo procesualmente dentro del desarrollo de las asignaturas, con la variabilidad adecuada según el contexto y necesidades propias del alumnado.

Betancourt (2007), ofrece ciertas recomendaciones teórico-metodológicas para educar en la creatividad, sabiendo que por lo general no se enseña, sino que se propicia. Las sugerencias son las siguientes:

- 1) *Aprender a tolerar la ambigüedad y la incertidumbre.* El maestro puede favorecer en los estudiantes el desarrollar la tolerancia a la ambigüedad, dándoles más espacio en sus clases para pensar sobre una situación problemática y estimulándolos a reflexionar desde el principio de la clase.
- 2) *Favorecer la voluntad para superar obstáculos y perseverar.* Se debe partir siempre de dos metas, cuando se empieza son un proyecto innovador para la educación: la primera, ser fieles a los objetivos que deseamos alcanzar; y la segunda, estar conscientes de que para llegar a lograrla se va a presentar toda una serie de barreras por derribar. Se elimina una y aparece otra y así sucesivamente, hasta alcanzar el objetivo. Se deben convertir los obstáculos en oportunidades y no en amenazas.
- 3) *Desarrollar la confianza en sí mismo y en sus propias convicciones.* En las escuelas se debe cultivar la confianza en sí mismo por medio de indicadores que no siempre sean las buenas notas y pasar de grado. Otros indicadores que se debieran tomar en cuenta, pudieran ser: la apertura mental, la originalidad, el asumir riesgos, el plantearse preguntas que en determinados momentos pongan en duda el conocimiento que se está trabajando, entre otros.
- 4) *Propiciar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo.* El maestro que desea lograr un clima donde los alumnos aprendan a pensar y crear mejor, debe trabajar duro. A veces los resultados alcanzados no son los esperados o no son tan gratificantes en un período corto

de tiempo, pero hay que seguirle poniendo todo el empeño, ya que las huellas formadoras que se dejan en los alumnos trascienden el presente y se recogen en el futuro.

- 5) *Invitar al alumno a trascender el presente con un proyecto futuro.* El maestro creativo constantemente se anticipa a la siguiente clase. Todavía no ha finalizado la clase y él ya está viendo qué recursos pedagógicos va a emplear para que la próxima sea de mejor calidad; además se acompaña de una forma de ver la vida optimista. La anticipación se relaciona mucho con el disfrute por el proceso de enseñar más que por los resultados que pueda obtener. También invita a sus alumnos a creer que toda idea soñada puede ser una idea posible.
- 6) *Aprender a confiar en lo potencial y no sólo en lo real.* El profesor debe confiar en las capacidades potenciales de sus alumnos y no solamente en las reales. Debe favorecer una enseñanza desarrolladora y colaborativa donde el alumno puede realizar con su apoyo cualquier cosa y más importante que en el futuro pueda realizarlas por sí solo.
- 7) *Vencer el temor al ridículo y a cometer errores.* Debemos enseñar a nuestros alumnos a vencer el temor al ridículo y a cometer errores, ya que esto representa romper con reglas establecidas.
- 8) *Desarrollar tanto en nuestros maestros como en nuestros alumnos, una actitud diferente ante la responsabilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.* Los alumnos deben tomar poco a poco la responsabilidad de su propio aprendizaje, en la medida en que desarrollen una motivación intrínseca en torno a esto; pues el maestro debe facilitar y mediar las oportunidades para

que los estudiantes decidan lo que necesitan saber y con qué herramientas construirlo y favorecerle la ejercitación de estrategias para lograrlo.

- 9) *Los salones de clase debiera estar visible la siguiente frase: vivan los riesgos que nos permiten ver las nuevas aristas del conocimiento.* Se debe incitar en el alumno, por ejemplo, dar una respuesta poco convencional en una prueba, es decir, una respuesta diferente a la ofrecida por el profesor como modelo en la clase, o bien, que dé la pregunta en base a la respuesta. Siguiendo este pensamiento, es necesario incorporar el cambio como algo cotidiano en la actitud para la vida de nuestros estudiantes.
- 10) *La autoridad para validar el conocimiento debe partir de un proceso social, dialógico y cooperativo.* Es necesario romper con aquellas creencias en las cuales el maestro tiene la verdad acerca del conocimiento a construir y el alumno debe encontrarla bajo el control de este experto. El maestro constantemente habla y el alumno escucha y le hace sentir en las clases que está plenamente seguro de lo que enseña y que hay poco que descubrir e indagar con relación a esto. Este tipo de maestro genera actitudes en los alumnos ante el aprendizaje que se caracterizan por la inseguridad, pasividad, sumisión, dependencia, repetición, reproducción de conocimientos más que construcción activa del mismo.
- 11) *Cuando se propicia un clima creativo, la motivación intrínseca y la de logro deben estar presentes.* La primera debe nacer, desarrollarse y realizarse en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, sin requerir de recursos externos. En el caso de la segunda, implica desarrollar una actitud en los alumnos ante los logros que van teniendo en la escuela, propiciando la competencia y la

excelencia, el disfrute de los trabajos realizados, pero siempre buscando la mejora continua.

- 12) *Es necesaria la contextualización del conocimiento y de las habilidades de pensamiento crítico y creativo.* Contextualizar implica no concurrir en situaciones como las siguientes: se imparte tal y como se había leído en el texto básico de la asignatura que generalmente es una selección de lecturas de más de tres años de realizada y en la cual, en ocasiones, faltan las referencias de donde se tomó o no se cita de forma correcta. Se pide que se observen determinados conocimientos tal como los mencionaba un recorrido estudioso del tema. Las necesidades fundamentales del alumno están relacionadas con enseñarle a pensar creativa y reflexivamente, es decir, a pensar de manera excelente. Lo que se requiere es un alumno imaginativo y que cuestione las verdades que aparecen de la voz del maestro o de los libros de textos. Quitar los lentes empañados que en determinadas ocasiones no permiten ver la ignorancia.
- 13) *El pensar de forma creativa y reflexiva no es algo que obligatoriamente se transmita de maestro a alumno.* Una persona no puede dar de forma inmediata a otra lo aprendido, ya que el reflejo de la realidad en el ser humano es mediado; en cambio, sí puede crear una atmósfera creativa que favorezca las condiciones óptimas para que el alumno aprenda por sí mismo a pensar de esta manera
- 14) *Convertir las aulas en espacios para asombrarnos, experimentar e investigar.* Uno de los recursos más importantes y al alcance del educador es la capacidad de asombrarse ante cada comentario reflexivo o creativo de sus alumnos. Para

lograr lo anterior debe propiciar un conocimiento lleno de sorpresas y situaciones inesperadas.

- 15) *Los estudiantes necesitan tratarse como personas y tener una buena comunicación cuando están creando o pensando.* Los alumnos requieren aprender a escuchar críticamente, a tener apertura hacia el juicio del discrepante o ante los puntos de giro de la dinámica de razonamiento del grupo o para apreciar las dos caras de un asunto tratado. Además, necesitan aprender a retroalimentarse a sí mismos y a los otros durante un proceso creativo o crítico. Los maestros deben modelar actitudes comunicativas para conseguirlo.
- 16) *El cuestionamiento es un indicador excelente del pensamiento creativo y crítico.* Se parte de considerar que los alumnos que formulan preguntas y que invitan a pensar e imaginar están aprendiendo. Los maestros tienen como una de sus estrategias fundamentales la pregunta.
- 17) *Construcción de las habilidades de pensamiento creativo y crítico a trabajar en dos planos.* Se parte de que todo lo aprendido y por aprender por el alumno se le va a presentar siempre en dos planos: uno, fuera del él (interpsíquico) y el otro, dentro de él (intrapsíquico). Durante la clase, el lenguaje de los otros en cuanto al desarrollo de la habilidad a trabajar va a formar a parte del lenguaje de los todos a través del diálogo que se realiza. Todo esto se va dando en el plano interpsíquico. Ahora lo anterior se va interiorizando y va formando parte de las herramientas psíquicas del alumno. Aquí se está hablando de un plano intrapsíquico.
- 18) *Matrimonio entre los conceptos cotidianos que trae el alumno acerca de la habilidad de pensamiento creativo o crítico por trabajar con los*

conocimientos científicos acerca de la misma. Cada vez que se comience a trabajar un clase, se debe tratar que el alumno comente sobre los conceptos cotidianos que posee acerca de la habilidad o conocimiento por trabajar para vincularlos de manera orgánica a los conocimientos científicos; de esta manera, los conceptos científicos se enriquecen de la vida cotidiana de los estudiantes que trascienden las paredes del aula y a su vez, los cotidianos encuentran una lectura más sistematizada, objetiva y abstracta sobre la realidad por medio de los conocimientos científicos, así se tendrá un aprendizaje más rico de sentidos y significados.

- 19) *Unidad de lo cognoscitivo y lo afectivo en cada sesión de atmósferas creativas.* Cuando se trabaja el pensamiento creativo y reflexivo se parte siempre de que la actividad lúdica que se realiza va a movilizar los recursos afectivos o intelectuales de la persona que está ejercitando en ese momento la misma. Además, es importante crear un clima que posibilite un matrimonio entre los afectos y el intelecto, también es importante buscar un equilibrio entre lo afectivo y lo intelectual para lograr un espacio dinámico y motivador para el buen pensar y crear.

(Betancourt, 2007, p.p. 34-44)

De lo anterior se observó que la creatividad, lejos de enseñarse, es un tema que más bien tiene que propiciarse en todos los ámbitos educativos, ¿cómo?, a partir de ciertas premisas que deberán incorporarse en las clases, dónde el principal ente de creatividad será el profesor, permitiendo la tolerancia de la incertidumbre, fortaleciendo la voluntad para superar obstáculos, desarrollando la confianza en sí

mismos de los estudiantes, desarrollando el pensamiento creativo y reflexivo, venciendo el temor al ridículo y cometer errores, utilización del cuestionamiento, tener buena comunicación y el lograr que se traten como personas; todo esto y más deberá ponerse en práctica dentro del aula, siempre y cuando se pretenda alcanzar un ambiente creativo.

Si se hace reflexión, hasta ahora se ha explorado acerca de los requisitos o características necesarias para introducir la creatividad dentro del aula, pero que hay de aquellas estrategias o herramientas que nos permitan facilitar la intromisión positiva de la creatividad en el aula, pues bien, cuándo se habla de “*Técnicas que refuerzan el pensamiento divergente*”, como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, es importante resaltar el aporte de Acedo (2008) quién examina el torbellino de ideas, scamper, lista de atributos, análisis morfológico y utilización de imágenes mentales. Los anteriores se plantean a continuación (Acedo, 2008, pp. 4-6):

a) *Torbellino de ideas*. Sugerida por Osborn (1953, citado por Acedo, 2008), consta de un conjunto de preguntas que sirven para conocer los enfoques posibles que los participantes tienen sobre la solución de un problema. Las reglas de la técnica son:

- Toda crítica está prohibida
- Toda idea será bien recibida
- Tantas ideas como sea posible
- Desarrollo y asociación de ideas

Las cuatro reglas se utilizarán de manera original, adaptándose a los diferentes niveles donde se aplique, las etapas del proceso son: 1) preparación donde se ejercita al grupo para que aprenda lo esencial de la técnica, que es la formulación de preguntas; 2) generación de ideas, cuando los participantes dicen todo aquello que se les ocurre con relación al problema planteado; 3) trabajo con las ideas, consistente en mejorar las emitidas; mediante criterios de control se categorizan, encadenan, contraponen, completan, etc.; en este momento se pueden agregar más ideas; 4) evaluación, se establecen los parámetros para evaluarlas: factibilidad, rentabilidad, etc.

- b) *Scamper*. El autor Eberle (1977, citado por Acedo, 2008), fue el creador de la técnica. Defiende su técnica cuando afirma que consiste simplemente en cambiar lo ya existente, lo cual se consigue siguiendo los siete momentos correspondientes a cada una de las letras de “Scamper”: sustituir, combinar, adaptar, magnificar, poner usos diferentes, eliminar y reordenar.
- c) *Lista de atributos*. Creada por Crawford (1954, citado por Acedo, 2008), la técnica consiste en enumerar y analizar todas las propiedades y funciones relacionadas con un objeto.
- d) *Análisis morfológico*. Propuesto por el autor Zwicky (1969, citado por Acedo, 2008), esta técnica tiene como principal objetivo la ideación creativa mediante la descomposición de un concepto o problema en sus elementos esenciales o estructuras básicas. Para ello, se establecen unas matrices en las que se relacionan todos los elementos de estudio entre sí. La conexión de todos ellos con todos los demás permite descubrir campos no estudiados, sectores nuevos

y nuevos horizontes. Para la formación de matrices es necesario elaborar un análisis factorial, es decir, reunir los factores que tienen afinidad.

- e) *Imágenes mentales.* Con las imágenes mentales o visualización, se pretende desarrollar ideas y experimentar sensaciones. La imaginación como actividad psíquica influye notablemente en el aprendizaje, en la solución de problemas y en la relajación personal.

Este tipo de técnica da una preponderancia especial al aspecto no verbal a fin de conseguir más fácilmente el pensamiento. Así mismo, con esta técnica se pretende anticipar las sensaciones que se experimentan en un futuro, con esto, se reduce la ansiedad y el rendimiento será mucho mayor, pues se podrán controlar las variables ambientales, ya previstas, y que en ocasiones ejercen más presión en el individuo.

Cuando se vaya a realizar un ejercicio de visualización por primera vez, se debe representar la imagen del objeto en la mente y conservarla mientras se lleva a cabo el ejercicio y que sólo se piense en ella y en las sensaciones que puedan producirse.

Las anteriores técnicas de desarrollo del pensamiento creativo, pudieron dar pie a reforzar la intención original del estudio presente, el cual es la relación entre creatividad y rendimiento escolar, a partir de orientaciones al aplicar ciertas estrategias para las actividades de clase, englobando de mejor manera las finalidades de la investigación.

El organizador de información de la temática anterior es el siguiente:

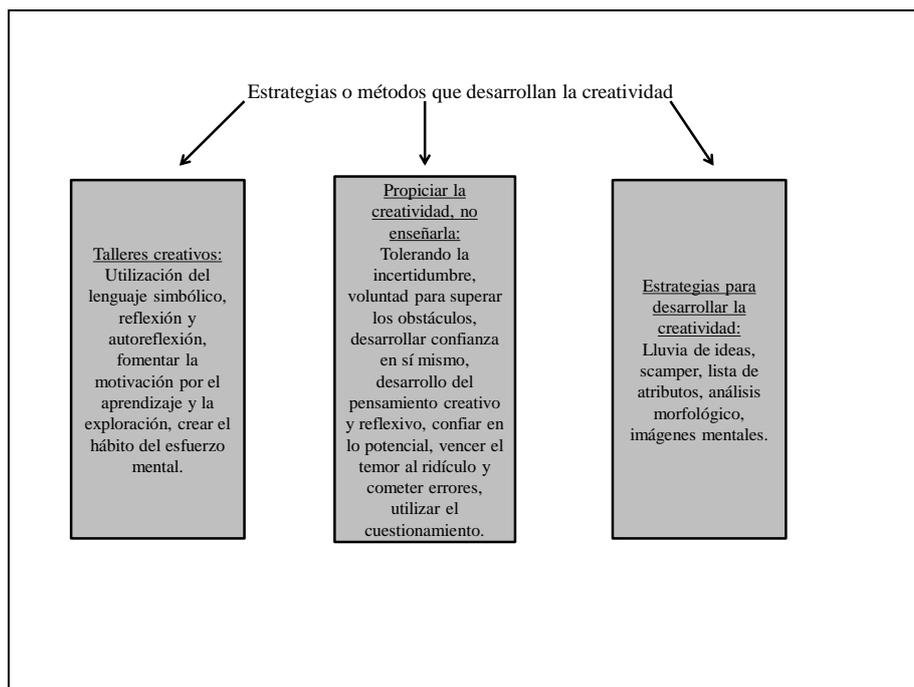


Figura 4. Estrategias o métodos que desarrollan la creatividad (Datos recabados por el autor).

2.7 ¿Por qué evaluar la creatividad?

Según el investigador Acedo (2008, p. 8) resulta sumamente atractivo y necesario, evaluar la creatividad pues se consigue:

- 1) Cuantificar y establecer categorías que permitan confirmar hipótesis y teorías, diagnosticar a individuos y situaciones y comprobar la eficacia de las intervenciones.
- 2) Conocerla cuando se manifiesta, aceptar y ayudar a las personas con capacidad notoria en el constructo, sin dar pie a discriminaciones

- 3) Profundizar en el entendimiento de las capacidades humanas, especialmente comprendiendo mejor cómo se relacionan entre sí, por ejemplo, la creatividad y la inteligencia, la creatividad y la motivación.
- 4) Determinar una línea base de acción sobre la competencia creativa de los estudiantes que sirva para diagnosticar sus necesidades y planificar la instrucción en las diferentes áreas del conocimiento y niveles educativos. Si se sabe lo que se pretende con los estudiantes en el tema de la creatividad, se podrán programar actividades apropiadas al respecto, sin descuidar, por supuesto, las que supongan cierto reto para ellos.
- 5) Descubrir qué entonos, circunstancias o periodos del desarrollo humano son los más apropiados para estimular la creatividad.

Yentzen (2006) habla de tres “metodologías” para el desarrollo de la creatividad y los propone de la siguiente manera: “1) El desarrollo de la creatividad a partir de técnicas de aprendizaje creativo, 2) Creatividad a partir del cambio de paradigma y 3) Creatividad a partir del viaje por el interior de uno mismo” (Yentzen, 2006, p. 8).

El primer nivel de Yentzen (2006) está integrado por los textos especializados en el aprendizaje de la creatividad, es decir, aquellas técnicas que permiten alcanzar el pensamiento creativo. En el segundo nivel menciona que la creatividad puede desarrollarse a partir del conocimiento para adquirir una visión más amplia a la que se tenía. Y por último, el tercer nivel está concebido como el desarrollo de la creatividad a través de la introspección. Aquí se da el proceso de transformación

personal, para el desarrollo de la capacidad creativa y se procura la integración de la personalidad.

La evaluación de la creatividad es otro tema de relevancia dentro del presente estudio, ya que el beneficio que se presenta al darle importancia a la creatividad y dotarla de valor, para finalmente evaluarla, parte del hecho que proporcionará las respuestas a las preguntas y objetivos planteados, podrá diagnosticar las situaciones e individuos y cada una de las intervenciones realizadas arrojarán niveles de eficacia alcanzados. Así mismo permitirá comprender el alcance de ciertas capacidades humanas, se podrán diagnosticar las necesidades de los estudiantes, identificando sus competencias creativas; finalmente se redescubrirán la percepción que de todo lo anterior tienen los alumnos.

2.8 Rendimiento escolar y creatividad

El rendimiento escolar es un tipo de medición, que generalmente es evaluado a través de calificaciones escolares o en términos de bueno o malo. Aparte de ser medido, en él intervienen otras variables como el nivel intelectual, personalidad, motivación, niveles de escolaridad y aptitudes o competencias. La parte de motivación es la que interesó al presente estudio, pues el marco teórico que a continuación se pretende contextualizar, dará los primeros chispazos de la relación directa o no entre rendimiento escolar y creatividad.

El rendimiento proviene, según Camarena, Chávez y Gómez (2005), del mundo laboral en el que se mide constantemente el nivel de productividad de los

trabajadores y relacionándolo con educación puede darse a partir de los desarrollos teóricos y metodológicos que se den en el inter de esa simbiosis.

Para los autores Camarena, et al (2005, p. 12), la definición de rendimiento escolar se agrupa en dos partes:

- 1) Es lo mismo que aprovechamiento escolar, concebido como el nivel de conocimientos, habilidades y destrezas que el estudiante adquiere durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y su valoración estará a cargo del docente. Bajo esta acepción, se incorpora como un elemento constituyente del rendimiento.
- 2) Se distingue claramente rendimiento de aprovechamiento escolar, pues éste será un indicador del primero.

La manera en que comúnmente se sistematiza al rendimiento escolar, es a partir de representaciones de la reprobación, ingreso, egreso, acreditación, calificaciones de los alumnos, etc.

Para abarcar el tema del rendimiento escolar desde otra percepción, se tomará en cuenta la investigación nacional realizada por Caso y Hernández (2007), enfocada a esclarecer cuales eran los factores que influían en el rendimiento escolar de 30 estudiantes adolescentes de una secundaria en el Estado de México, tomando en cuenta factores diferentes a los que normalmente se abordan, como lo son variables como el nivel socioeconómico, la escolaridad de los padres, tipo de institución educativa, el barrio de residencia, etc. La conclusión del estudio de Caso y Hernández (2007, p. 12) arrojó lo siguiente: “la autoestima, el establecimiento de

metas, el consumo de sustancias y las actividades de estudio, influyen en el rendimiento escolar de los adolescentes”. Dentro del estudio realizado, las dimensiones afectivas, habilidades y competencias académicas son relacionadas con el desempeño de los estudiantes. Para cerrar su investigación, Caso y Hernández (2007) recomiendan participaciones orientadas al desarrollo de habilidades, conocimientos y competencias que favorezcan en el impacto del rendimiento académico, con un interés particular en la salud psicológica a fin de canalizar a aquellos alumnos en situaciones de riesgo de reprobación o abandono escolar.

De lo anterior, se puede interpretar que el factor del rendimiento escolar y sus variables, dependerán en mucho, del contexto a analizar, identificando los porqués de los movimientos a la alza o baja del rendimiento académico de una determinada institución. Entendiendo con lo anterior que al factor del rendimiento escolar lo complementan muchos elementos más, que al final vienen a clarificar el entendimiento complejo acerca del “detrás” de una simple calificación.

Para empezar a entender alguna relación entre rendimiento escolar y creatividad, podemos partir retomando lo dicho por el autor Bloom, (1956, citado por González, 2003), pues constata que de las buenas notas se puede deducir una alta creatividad, pero de notas medianas o bajas no puede deducirse una baja creatividad.

Los autores Feldhusen, Denny y Condon, (1965, citados por González, 2003) encontraron una fuerte relación entre los resultados en test de creatividad y las puntuaciones en test de rendimiento escolar. En cambio Flescher, 1963 (citado por González, 2003) halló una débil relación entre rendimiento académico y creatividad.

Por lo que respecta a la presente investigación, los datos aportados anteriormente, sirvieron para sustentar parte del resultado que se obtuvo al aplicar los métodos de recolección de datos para la percepción de los alumnos del 4ºB de la Licenciatura en Educación Física respecto a los conceptos de creatividad y rendimiento escolar.

2.9 Literatura especializada

A continuación se presentan una serie de estudios realizados tanto a nivel nacional e internacional, acerca de la relación entre el rendimiento escolar y el factor de la creatividad.

Para iniciar, la autora González (2003), realizó un estudio referente a los factores de creatividad como determinantes del rendimiento académico, utilizando una muestra de 1124 estudiantes de una Escuela de la Comunidad Gallega, en España. Se les aplicó el test de Torrance y se llegó a la conclusión que el efecto de la creatividad en el rendimiento académico de los estudiantes, medido por las calificaciones escolares, es muy poco. En el estudio el resultado es desconcertante, pues parece que los adolescentes de alta creatividad no obtienen un rendimiento brillante, es decir, la creatividad por un lado puede desarrollarse, pero no significa que los sujetos creativos rindan más académicamente hablando. La autora menciona que la creatividad es parte integrante del proceso educativo y se debe valorar la capacidad creativa de todos y cada uno de los estudiantes, así como tratar de introducirla en los programas escolares, en la organización y en la propia evaluación.

En relación a lo anterior González (2003) plantea un estudio, entendiendo la repercusión que tiene en sus diferentes dimensiones, la creatividad en el rendimiento académico. Ulmann, 1972 (citado por González, 2003) comenta que las principales investigaciones realizadas sobre la relación entre creatividad y rendimiento académico, han tratado de averiguar cómo son evaluados, por sus profesores, los alumnos creativos en comparación con los menos creativos a través de las calificaciones escolares; comparar los resultados obtenidos entre los alumnos más y menos creativos en los test de rendimiento escolar e identificar si los test de creatividad son apropiados para la selección de alumnos con desempeño sobresaliente. Los resultados, generalmente arrojan que la relación que guardan la creatividad y el aprovechamiento académico tienden a ser contradictorios.

Otro estudio que llamó la atención, fue el realizado por Escalante (2006), acerca de la creatividad y rendimiento académico. El autor exploró las relaciones entre puntajes de creatividad (figurales y verbales) e índices de rendimiento escolar en alumnos de quinto y sexto grado en escuelas básicas en áreas urbanas y rurales del estado de Mérida, Venezuela. Al comparar alumnos de alta y baja creatividad se hallaron diferencias significativas en rendimiento escolar (global y por materias) para las muestras verbal y figural. El análisis por sexo reveló diferencias significativas solamente en puntajes totales y parciales de creatividad verbal pero no en creatividad figural. Analizando ambos sexos separadamente, se hallaron diferencias significativas en el rendimiento escolar de hembras y varones, pero únicamente para la muestra urbana. En el estudio, independientemente de haber utilizado medidas de creatividad verbal en un contexto y figural en el otro, los resultados sugieren que los alumnos con puntajes altos en subtest de creatividad

verbal y figural obtienen un rendimiento escolar promedio más alto que los alumnos con puntajes bajos.

Un estudio más para el sustento teórico de la presente, fue el realizado por las autoras Garello y Rinaudo (2012) quienes consideran que con la creación de contextos positivos que incentiven tanto lo académico como la creatividad, se favorecen los ambientes para la construcción significativa de conocimientos en estudiantes universitarios. La anterior investigación se realizó a 172 estudiantes de las carreras de ciencias de la educación en la Facultad de Ciencias Humanas, de la Universidad Nacional de Río Cuarto, Provincia de Córdoba, Argentina. Se realizó una metodología de investigación de Estudio de diseño y dos estudios implementados, recolectando datos de instrumentos cualitativos como tareas, observaciones de clase, etc., y se integró un dato cuantitativo, consistente en el rendimiento académico de los estudiantes con los exámenes parciales y finales. La metodología de experimentos de diseño e investigación o experimentos formativos, que según las autoras tienden a mejorar programas de enseñanza y amplían la base de conocimientos sobre los procesos de aprendizaje, consiste en los progresos de las metodologías de investigación e identifican el avance de las mismas en psicología educacional.

Las autoras Garello y Rinaudo (2012, p. 6), afirman que:

Éste tipo de investigación se adapta a las clases y a las necesidades de acomodo de las intervenciones según variaciones de las mismas, es decir, contempla la posibilidad de cambio, revisión y reflexión al momento de desarrollar la investigación. Ellas iniciaron un estudio de diseño en el 2007 y el segundo en el 2008, ambos en una asignatura didáctica en las Licenciaturas de Psicopedagogía y Licenciatura en Educación Especial. En los estudios se siguió una secuencia primero de tareas implementadas como

cuestionarios de autoconocimiento, transferencia, interpretar una tira cómica, interpretación de una situación problemática educativa, etc. Se realizaron observaciones directas y se complementó con un cuestionario metacognitivo para indagar sobre los aportes cognitivos que consideraban les había proporcionado la materia, además de incluir datos estadísticos del promedio de sus notas de exámenes.

Los resultados de los estudios se relacionaron con factores cognitivos y metacognitivos del aprendizaje, encontrando que los alumnos construyeron su noción de conocimientos a partir de la comprensión y reflexión. Respecto a la autoregulación de los aprendizajes, la mayoría de los estudiantes se manejan con metas a mediano y corto plazo. Las secuencias didácticas seleccionadas, permitieron hacer conciencia en el estudiante respecto a sus propios procesos cognitivos y a entender que son ellos los que pueden generar propuestas creativas. Para las autoras, la creatividad surge de personas que conocen los contenidos y manejan las estrategias y están interesados en un campo particular del saber. En conclusión, los aprendizajes en contextos universitarios, se basan en una construcción significativa de conocimientos, despliegue del aprendizaje autorregulado, incremento de motivación personal, desarrollo de procesos de cognición colaborativa y creativa en pro del dominio del contenido académico. Otro factor para favorecer la creación de contexto favorable al rendimiento académico y creatividad, es el valor para contribuir al incremento de la propia percepción para adquirir conocimiento.

Los investigadores Miranda, Almeida, Morais y Guisande (2012, pp. 4-5) encontraron lo siguiente:

Analizaron las relaciones entre creatividad, inteligencia y rendimiento escolar, utilizando una muestra de 69 alumnos de 6° año que participaban en el programa de enriquecimiento Odisseia, de una escuela privada del Ayuntamiento de Amarante, en el norte del distrito de Porto. Se les aplicaron test de Pensamiento Creativo de Torrance y la Escala de

Inteligencia de Wechsler para niños. El análisis factorial de las puntuaciones en los criterios de evaluación de la creatividad (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración), no permitió un agrupamiento de los desempeños ni según esos criterios, ni en función del contenido de las tareas. Así mismo, los autores enunciaron una relativa independencia entre las medidas de creatividad y de la inteligencia, y entre la creatividad y el rendimiento escolar.

Para sintetizar el actual capítulo, debemos primero concentrar el análisis bajo la definición de la creatividad, misma que ha sido desglosada a través del desarrollo de este punto y que bien se puede resumir en el conjunto de habilidades, capacidades o competencias dirigidas a la generación de novedad. Con el sustento teórico planteado con anterioridad será más sustentable el desglose de la investigación.

La parte de la literatura especializada fue el eje de la investigación, pues fungió como aquel enlace entre lo teórico y operacional del estudio, partiendo de la conceptualización, contraste y revisión de estudios sobre el tema realizados con anterioridad, ya que dan las bases del sustento entre la relación de la creatividad y rendimiento escolar. Hasta este momento y analizando los resultados de las anteriores investigaciones, se puede afirmar que en la mayoría de los estudios no se encontró una relación tan significativa entre ambos conceptos, pero si existen algunas correlaciones entre estos, mismos que se intentó clarificar durante el desarrollo del presente.

Las más importantes contribuciones sobre las teorías de la creatividad y de impacto al estudio, fueron las de Torrance que consideró 4 procesos creativos de las personas y las inteligencias múltiples de Gardner, que sirvió para entender que los seres humanos pueden tener una o varias de las 8 citadas por el autor.

Los aportes más significativos que sobre la relación de la creatividad y educación llevaron a fortalecer el bagaje teórico-conceptual, fueron los aportes de Betancourt (2007) y su énfasis en que la creatividad puede amarrarse al proceso educativo, fortaleciendo las competencias del alumnado, dentro de un ambiente reflexivo.

Dentro de las inconsistencias encontradas, aparece Arduengo y Reyes (2014), quienes mencionan que la creatividad viene a potenciar los aprendizajes en los alumnos, pero nunca se habla de algún aumento por más mínimo o significativo que sea en el rendimiento escolar, lo que deja abierta la posibilidad de investigación en el tema. Y por último las contradicciones encontradas parten de que para Martínez y Sánchez (2008), incentivar la creatividad necesita el empujón desde el docente, para que sea flexible y capaz de enfrentarse a hechos imprevistos y con capacidad de reacción y toma de decisiones, es decir, que de nada sirven las intenciones hacia un grupo, si el docente no implementa el cambio desde su actitud de liderazgo, es decir, no basta con querer, sino hay que ser creativo.

3. Método

En el presente capítulo, se integró y desarrolló de manera general el método de la investigación, la descripción sociodemográfica del contexto de la investigación, diseño de la misma, fases de la investigación, los participantes o sujetos de la investigación, junto con los instrumentos seleccionados para la recolección y análisis de datos. La importancia del capítulo radicó en la identificación clara acerca de la manera en que se elaboró la investigación, es decir, los pasos que se siguieron para responder la pregunta de investigación, especificando a su vez el marco contextual sobre el que se sustentó el estudio.

3.1 Descripción sociodemográfica del contexto de la investigación

El municipio de Rincón de Romos, se localiza en la parte centro-norte del estado de Aguascalientes, México. Limita al norte con el municipio del Cosío, al sur con Pabellón de Arteaga, al oriente con Tepezalá y al poniente con San José de Gracia. En cuanto a su orografía, forma parte de la provincia de la Sierra Madre Occidental, presentando características de relieves y zonas accidentadas. El clima del municipio es seco, semicálido y con una temperatura media anual de 18°C. De acuerdo con los datos del II Censo de Población y Vivienda del 2005 el municipio cuenta con un total de 45,471 habitantes y habitan un total de 99 personas que hablan alguna lengua indígena. La población se clasifica como semi-rural, ya que en los últimos diez años ha tenido un desarrollo industrial paulatino, lo que le ha permitido permanecer dentro de la vanguardia municipal. (Gobierno del Estado de Aguascalientes, 2010).

La Escuela Normal de Rincón de Romos “Dr. Rafael Fco. Aguilar Lomelí”, se sitúa al poniente del municipio. La escuela está en la calle Aldama s/n, dentro de la colonia Santa Elena, conectándose a la carretera de la comunidad Escaleras. Cuenta con un total de 537 alumnos, de los cuales 250 corresponden a la Licenciatura en Educación Primaria y 287 a la Licenciatura en Educación Física (Datos ProFEN2010-2011).

En cuanto al nivel académico con que los alumnos se integran a la normal es diverso, pues provienen de diferentes bachilleratos de la entidad y zonas aledañas a la región del estado, esto genera que ingresen con multiplicidad de necesidades de aprendizaje. Es importante mencionar que los alumnos no realizan examen de ingreso, sino que sólo se toma en cuenta el promedio general obtenido en bachillerato y el resultado del EXANI (Examen Nacional de Ingreso) , lo anterior se promedia dando origen a un puntaje que se utilizará para determinar su aceptación o rechazo de la institución (Datos ProFEN 2010-2011).

El IEA, clasifica a la Normal de Rincón de Romos como rural, debido a la localidad y contexto en que se ubica, pero principalmente por el sector de alumnos que atiende, la mayoría provienen del interior del municipio y de las comunidades aledañas al mismo. El nivel socioeconómico de los alumnos oscila principalmente del medio y en menor medida del bajo y medio-alto.

El 62% del alumnado cuenta con una familia funcional, mientras que el 38% restante proviene de familias disfuncionales con diversas problemáticas. (Datos ProFEN 2010-2011)

En cuanto al personal que labora dentro de la institución educativa, 96 es el número total de integrantes, siendo 62 docentes y 34 corresponden al personal

administrativo y de apoyo. Sólo 14 docentes provienen del municipio de Aguascalientes, el resto son de Rincón de Romos o comunidades aledañas al mismo. (Datos ProFEN 2010-2011).

La población está definida por “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández, et al, 2010, p. 174). En base a lo anterior, la población participante de la presente investigación, está determinada por los alumnos que integran la Licenciatura en Educación Física en la Normal de Rincón de Romos, siendo 287 estudiantes de un total de 537 estudiantes.

3.2 Método de la investigación

Al retomar la pregunta detonadora del presente estudio: ¿Qué relación tienen la creatividad y el aumento de rendimiento escolar en los alumnos del 4°B de la Licenciatura en Educación Física de una Escuela Normal?, se infiere que el enfoque de la investigación será cualitativo, pues según Hernández, Fernández y Baptista (2010) el enfoque cualitativo se enfoca en comprender y profundizar en los fenómenos, a partir de las percepciones subjetivas de la realidad de los participantes en su ambiente original y relacionándolo con un contexto en específico. En realidad, para el desarrollo de la presente investigación, se tomó en cuenta un enfoque de investigación mixta, que según Hernández, et al (2010), representan una serie de procesos sistemáticos, empíricos y críticos que incluyen la recolección y análisis de ambos tipos de datos; y su integración y discusión para su posterior interpretación a partir de la confrontación y lograr finalmente un mayor entendimiento del fenómeno a estudiar. Lo que se cualificó en la presente investigación fue el tipo de relación entre los conceptos de creatividad y rendimiento escolar en los alumnos de 4°B de la

Licenciatura en Educación Física de la Escuela Normal de Rincón de Romos, Ags., interpretando más adelante si estos dos conceptos guardan alguna relación estrecha o no, siendo dependiente o independiente alguno del otro, o bien sí son inversamente proporcionales el uno del otro o no. Dentro del enfoque cuantitativo, que según Hernández, et al (2010), usa la recolección de datos para probar una hipótesis a partir de la medición numérica y el análisis estadístico que formule patrones de comportamiento para probar teorías, se incluyeron dos tipos de instrumentos de diseño no experimental, pues se realizaron sin la manipulación de variable, observando los fenómenos desde su ambiente natural, con una visión transeccional, recopilando datos en un único momento con 2 cuestionarios de escala tipo Likert, todo ello con el fin de obtener una investigación más profunda y completa dentro del proceso de desarrollo de la investigación. De acuerdo a lo anterior la investigación a partir de éste punto se plantea mixta, tanto cualitativa como cuantitativa, pero en mayor medida bajo el enfoque de la cualificación. Hernández, et al (2010) mencionan que el investigador deberá de armonizar o adaptar su planeamiento del problema al enfoque que mejor lo concientice. En este sentido, necesitamos comprender la perspectiva de los participantes en el estudio y encontrar las relaciones existentes entre los factores de la creatividad y el del rendimiento escolar.

Apoyándose de los autores Hernández, et al (2010), para el diseño del estudio, se tomó en consideración y en mayor medida, el diseño de la investigación cualitativa, partiendo del hecho que se trabajaron a los fenómenos de la creatividad y rendimiento escolar desde su contexto natural dentro del aula de clase de la materia Desarrollo de los Adolescentes II. Por su naturaleza los diseños cualitativos, según Hernández, et al (2010), son flexibles y abiertos, siendo su desarrollo adaptable a las

circunstancias, lo que se busca es obtener datos a profundidad para analizarlos, comprenderlos y responder a la pregunta de investigación que genere al fin de cuentas el conocimiento deseado. El enfoque cuantitativo de la investigación sólo aparecerá en dos instrumentos de recolección de datos, que se detallarán más adelante y que como ya antes se mencionó, se incluyen dentro del estudio con el fin de complementar el objetivo final del presente.

Clarificando lo anterior, el diseño de investigación cualitativa a desarrollar será de Teoría Fundamentada, que según Hernández, et al (2010), su propósito es desarrollar teoría local basada en datos empíricos, pues la idea es que de los datos obtenidos en la investigación surjan las proposiciones de interés al estudio. Para lo anterior se utilizó un procedimiento sistemático, que llevó paso a paso el análisis de datos para su posterior interpretación, auxiliándose a su vez del programa de análisis cualitativos Atlas.ti.

La presente investigación atendió el enfoque de la Teoría Fundamentada, al utilizar un procedimiento que según Hernández, et al (2010), genera una teoría sustantiva que explica en un nivel conceptual una determinada acción. Por ser una investigación dentro de un contexto concreto, como lo es un grupo de alumnos de una determinada licenciatura, también califica para este enfoque.

Una teoría sustantiva, como explica Hernández, et al (2010), se refiere a una teoría de naturaleza local, donde las explicaciones de la problemática de la investigación, dependen del contexto determinado, aportado riqueza interpretativa y nuevas visiones acerca del estudio. Otra característica primordial es que el enfoque escogido, analiza los datos obtenidos de la recolección de datos, más que en datos de estudios previos. Los autores mencionados, comentan que este tipo de diseño de

investigación cualitativa es sensible a las expresiones de los individuos de estudio, pues busca nuevas formas de entender procesos sociales que ocurren en ambientes naturales.

La diferencia primordial entre éste enfoque y otros, es que el presente incluye un procedimiento en el que analiza los datos para posteriormente categorizarlos y organizarlos, con lo cual finalmente se obtiene la explicación del fenómeno estudiado. El Diseño Etnográfico se enfoca más hacia el estudio y descripción de creencias, conocimientos o prácticas de grupos o culturas, como pudiera ser el comportamiento de una determinada etnia. El Diseño de Investigación-Acción pretende resolver problemas cotidianos e inmediatos, propiciando un cambio social, que implica la toma de conciencia de las personas participantes. Y por último el Diseño Narrativo, recolecta datos sobre historias de vida de las personas y posteriormente las analiza.

De acuerdo a lo anterior se procedió a clarificar la influencia del enfoque en el proceso metodológico, ya que guiará el análisis del estudio, mediante la categorización de datos para su posterior codificación de variables y resultados, dando pie a una interpretación válida y confiable acerca de la investigación.

Definiendo los alcances de la investigación, tomando como referencia a Hernández, et al (2010), el proceso de un diseño sistémico llevó en primera instancia la codificación abierta, en dónde se revisaron de manera muy detallada, consciente y analítica los segmentos del material de estudio o recolección de datos y se obtuvieron categorías iniciales de significado, a fin de ir discriminando la información; posteriormente se dio la codificación axial, dónde se seleccionaron las categorías codificadas de forma abierta que sean realmente importantes a la investigación,

sacando de ahí la categoría central o fenómeno clave, que busca relacionar según causas, acciones, contexto y estrategias, al resto de las categorías, es decir, se condensa la información resultante. Todo lo anterior con el fin de obtener un esbozo de las relaciones entre todos los elementos, obteniendo secuencias, clasificaciones y productos a la vez.

En la figura 5, se clarifica de mejor manera el diseño de la investigación del presente estudio.

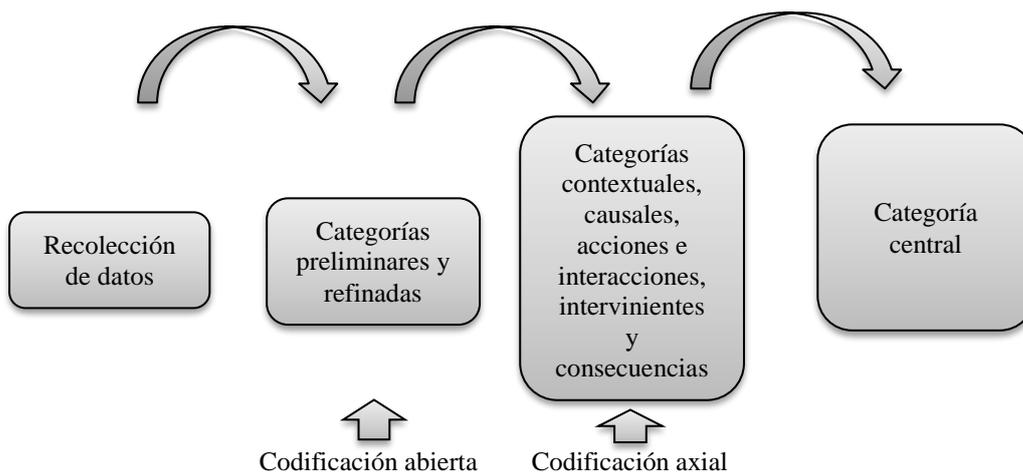


Figura 5. Ejemplificación teoría fundamentada

Por último la justificación hacia el uso de un método de corte mixto, recae en que la triangulación permitió contrastar los datos que corroboraron los resultados y descubrimientos, se examinaron los procesos de manera más amplia, se dio mayor capacidad de explicación del fenómeno a estudiar, se enriqueció y reforzó la credibilidad del estudio, finalmente se diversificaron las perspectivas del análisis de los datos obtenidos en la investigación.

3.3 Fases de la Investigación

Tomando en cuenta a Hernández, et al (2010), las fases que se plantean en el desarrollo de una investigación de corte principalmente cualitativa, constituyen 9 pasos principalmente, los cuáles se especifican a continuación:

Fase 1. Idea. En esta fase, la fuente que generó la idea de investigación, fue la experiencia individual que cómo docente se tiene del continuo proceso enseñanza-aprendizaje. De ahí que se vislumbrara como posibilidad, el tomar a la creatividad y aumento de rendimiento escolar como dos variables importantes y registrar el tipo de relación entre ambas, observando su impacto con los alumnos que cursan el cuarto semestre de la LEF en la Normal de Rincón de Romos.

Fase 2. Planteamiento del problema. Fase en que se integraron los objetivos de la investigación, la pregunta inicial, y la justificación del estudio, todos ya expuestos con anterioridad. La importancia que tuvo el establecimiento de un correcto planteamiento del problema, respondió a la necesidad de orientación que el estudio reclamaba por sí solo.

Fase 3. Inmersión inicial en el campo. En éste punto se sensibilizó con el ambiente o contexto en el que se iban a realizar las recolecciones de datos, realizando pequeñas pláticas informales con los participantes a fin de obtener información relevante en cuanto a su disposición y motivación frente a la investigación.

Fase 4. Concepción del diseño del estudio. Para la elección del diseño de investigación, se optó por un diseño de corte mixto, discriminando entre los demás tipos de estudios cualitativos para seleccionar finalmente el diseño de la Teoría Fundamentada, debido a que el anterior diseño permite movilizar los datos empíricos de tal manera que permite profundizar en el conocimiento a fin de lograr una teoría

sustantiva o intermedia. Así mismo se decidió incluir dos instrumentos de corte cuantitativo, con el fin de obtener una visión más completa del problema planteado.

Fase 5. Definición de la muestra inicial del estudio y acceso a ésta. La muestra inicial seleccionada para los participantes fue catalogada como de conveniencia, debido a la facilidad de acceso al grupo de análisis y del contexto laboral dónde se desarrolló el estudio, aunado lo anterior a que las características generales del grupo se presentaron como similares tales como edad, nivel de estudios, grupo normalmente participativo y abierto al cambio, entre otras.

Fase 6. Recolección de los datos. Se investigaron, analizaron y diseñaron los diversos instrumentos de recolección de datos, concluyendo que para tener una visión más amplia acerca del problema a investigar se tenían que tomar en cuenta tanto instrumentos cualitativos como cuantitativos. Dentro de los instrumentos cualitativos seleccionados, se diseñaron dos entrevistas para aplicar tanto a alumnos como maestros respectivamente, así mismo se decidió incluir a las observaciones de campo, pues la información que se obtiene del análisis de las mismas, siempre resulta enriquecedor. Para los instrumentos cuantitativos se seleccionó un cuestionario sobre rendimiento académico con escalas de tipo Likert, con el fin de identificar tanto los principales elementos acerca del rendimiento escolar, como la percepción acerca de éste por parte de los alumnos; y se incluyó también un test de creatividad que arrojó al final puntuaciones específicas para identificar el nivel de creatividad de los alumnos. Posteriormente se aplicaron los instrumentos antes mencionados, siguiendo un calendario de realización, debido al corto tiempo que se tenía para la recolección y análisis de datos. Recabando los datos de cada instrumento se procedió a la organización y clasificación de los mismos, analizando primeramente los

instrumentos cualitativos y después los cuantitativos, todos con ayuda del programa Atlas.ti, que fungió como software de interfaz codificador de la información más relevante y que sirvió de parteaguas para categorizar los resultados y con lo anterior generar las relaciones existentes y posibles entre los dos componentes del estudio: la creatividad y el rendimiento escolar en los alumnos del 4°B de la LEF.

Fase 7. Análisis de los datos. A partir de la organización y jerarquización de la información recolectada se dio la codificación de la misma con ayuda del programa Atlas.ti, categorizando la temática básica y sustantiva de la investigación, relacionándolas entre si posteriormente para encontrar la categoría principal y la respuesta a la pregunta inicial y en este caso la teoría fundamentada.

Fase 8. Interpretación de resultados. En este paso se dio respuesta final a las preguntas iniciales planteadas, justificándolas con la evidencia palpable encontrada del análisis y recolección de los datos, y como los procesos cualitativos de investigación se presentan como inductivos y los cuantitativos como deductivos; en ésta fase se permeo la explicación de la relación de factores sobre la que giró todo el estudio.

Fase 9. Elaboración de reporte de resultados. Que en especial en la presente investigación se presentó como la parte de las conclusiones finales, dónde se integró un análisis de los resultados obtenidos a partir de los hallazgos encontrados y su impacto directo en el contexto de estudio, además de especificar en que abona el presente, a futuras investigaciones al respecto de los elementos tratados en el mismo.

Cabe señalar que las nueve fases inmersas en el proceso cualitativo y cuantitativo a desarrollar, tienen un común denominador y es que en cada una de las mismas está presente el factor de la Literatura existente, entendiéndolo como el

marco de referencia a la investigación constante y simbiótica en cada una de las etapas del proceso en cuestión, por lo que el marco teórico no se ve explicitado como una fase más dentro del estudio.

3.4 Participantes

Las unidades de análisis, siendo también los casos, elementos o sujetos de la investigación, fueron los alumnos y maestros de 4to. Semestre, grupo B de la Licenciatura en Educación Física, 28 estudiantes y 7 maestros en total. La razón de la elección del anterior grupo, responde a la relación directa con el grupo, pues se les imparte la materia de Desarrollo de los Adolescentes II, cabe señalar que se aplicaron cuestionarios, entrevistas y observación directa en la mencionada clase.

Los participantes fueron seleccionados por conveniencia, debido a la oportunidad de acceso al grupo de estudio, no dejando de lado la similitud de características que se manejan al interior del mismo pues todos los elementos de la población tuvieron la misma posibilidad de ser escogidos. Así pues se seleccionaron a 10 alumnos del grupo 4°B; representando el 35.71% del total del salón de 4°B, pero un 4.44% de la Licenciatura en Educación Física (LEF). En cuanto a los maestros, se seleccionaron al azar por conveniencia, resultando sujetos de investigación 3, del total de la plantilla docente que atiende el 4to. Semestre de la LEF.

3.5 Instrumentos

En el desarrollo de la investigación cualitativa con apoyo de instrumentos cuantitativos, se utilizaron varias estrategias de recolección de datos, las cuales se ejemplifican a continuación:

Observación participante (cualitativa)

El autor Mayan (2001), menciona el tipo de observación participante, referida a la experiencia personal que se obtiene de la interacción en el contexto determinado y del cual se genera una conciencia real sobre los que se está estudiando. De acuerdo a lo anterior el espacio de observación fue el aula de clases del 4°B de la LEF de la Escuela Normal de Rincón de Romos. Según los tipos de observación (*Apéndice A*) que menciona Mayan (2001) fue considerada la observación completa y como participante, pues se pretendió observar la situación involucrándose un poco en ciertas actividades, pero en algunas otras no hubo interacción.

Así mismo, se realizaron las correspondientes observaciones participantes o de campo (*Apéndice A*), dónde se describió y ordeno lo observado, lo sucedido, el impacto de la presencia en el escenario a observar; así como las reflexiones, sentimientos e ideas que permitieron concentrar un buen legajo de información útil a la investigación.

Para Hernández, et al (2010) la observación incluye la intromisión de todos los sentidos, y se vale ser activo y reflexivo, manteniendo una atención especial a todos los detalles o sucesos que se den en el inter del estudio. Para lo anterior se eligió el ambiente de observación, siendo el aula del grupo de 4°B de la L.E.F., y los momentos de la misma fueron distintas clases de la materia de Desarrollo de los Adolescentes II, por la facilidad que se presentó para realizarla en dicha clase. Dentro de los papeles del observador cualitativo, según lo mencionado por

Hernández, et al (2010), se mantuvo una participación activa, en la cual el investigador trabajo en la mayoría de las actividades, pero sin mezclarse completamente con los participante, pues se mantuvo en todo momento el rol de observador.

Entrevistas (cualitativas)

Dentro del tipo de entrevistas que Mayan (2001) propone, se tomará en cuenta la entrevista estructurada (*Apéndices B y C*), ya que se pretende obtener información relevante por medio de un conjunto de preguntas guía, con el objetivo específico de obtener información precisa respecto al tema y todo lo anterior mediante un protocolo de entrevista a alumnos y maestros objetos de estudio. La entrevista como instrumento de recolección de datos en la presente investigación, se tomó en cuenta para analizar desde diferentes vertientes y de la mejor manera posible la problemática especificada.

Dentro de la tipología utilizada en las mismas, se incluyeron preguntas generales como detonadores iniciales, preguntas de estructura con el fin de enlistar conceptos primordiales y las preguntas de contraste para cuestionar sobre ventajas y desventajas acerca de la temática de análisis.

Las entrevistas aplicadas fueron para alumnos y maestros participantes en la investigación, contando con una guía de entrevista respectivamente, pero guardado similitudes en su contenido, pues se pretendió obtener las maneras de pensar respecto al tema de estudio de ambas partes.

Encuesta y test (cuantitativas)

Así mismo se incluyeron encuestas (*Apéndice F*) de contestación cerrada, auxiliándose de la escala de Likert, para la recolección de datos del factor

rendimiento escolar, dividiéndose en 9 apartados los cuales fueron: variables de identificación, trayectoria durante el bachillerato, circunstancias y motivos de elección de estudios profesionales, trayectoria académica en la escuela normal, percepción e integración al ambiente profesional, satisfacción, anticipación al futuro académico y profesional, servicios de orientación profesional y finalmente el autoconcepto académico. La anterior encuesta tuvo un objetivo de aplicación muy claro, el cual sin duda fue, el instrumentar una herramienta que pudiera esclarecer de mejor manera aquellos elementos que conforman al rendimiento escolar, así como el impacto del mismo en los alumnos encuestados.

Otro instrumento aplicado fue el test de creatividad, que permitió obtener un autodiagnóstico inicial y final en los estudiantes respecto al elemento citado. El test cubrió la necesidad de identificar dentro de un rango determinado, que tan creativos son o no los estudiantes seleccionados y con ello obtener los elementos necesarios para realizar un comparativo real entre los conceptos inmersos en la investigación.

3.6 Técnicas de recolección de datos

Otro punto dentro del marco de los “instrumentos” es el de las técnicas de recolección de datos y aplicación de instrumentos; para realizar lo anterior se planteó la realización de entrevistas a los alumnos y a los docentes contando con el tiempo adecuado para su realización, pues el formato de los mismos se organizó como estructurada. Así mismo se aplicó el test de creatividad y cuestionario de rendimiento académico a los estudiantes, para todos los anteriores, se pidió autorización al directivo y personal docente implicado. El uso de diarios de campo y observaciones apoyaron a la clarificación de la investigación.

La aplicación de instrumentos se organizó en un tiempo máximo de dos semanas, debido a que no se podía tomar más tiempo del estipulado anteriormente, pues se afectaría la dinámica general de las clases de la Escuela Normal de Rincón de Romos. No se debe olvidar que para concretar los procesos antes especificados, se solicitó previa aplicación de los mismos, una autorización para la realización del estudio, presentándose ante el directivo para su firma de aceptación.

3.7 Validez, confiabilidad y triangulación

Respecto a los procesos de validez y confiabilidad respecto al análisis del material de estudio, se incluyeron los aspectos que mencionan Hernández, et al (2010), siendo la dependencia, credibilidad, transferencia y confirmación.

Como primer punto, la dependencia a la que se llama también consistencia lógica, implicó la revisión una y otra vez de la información con el fin de lograr una interpretación coherente, la cual se generó a partir de la especificación líneas arriba acerca del diseño de investigación a utilizar, se explicaron también como se seleccionaron a los participantes, se especificaron los instrumentos para la recolección de datos, su incorporación al análisis y finalmente la recolección fue llevada con cuidado pues tanto en las entrevistas como las observaciones se siguió un patrón sobre aquello indispensable vinculado al planteamiento del estudio.

La credibilidad, concepto que está relacionado con la captación del investigador hacia el significado profundo de las experiencias de los participantes en relación al planteamiento del problema, se dio desde diversas perspectivas. Desde el inicio, el trato hacia los participantes fue igualitario, precisamente para evitar cualquier amenaza de credibilidad en la investigación, también dentro del marco

teórico se pretendió buscar tanto evidencias de estudios a favor y en contra de los resultados del tema actual de estudio, a fin de tener dos vertientes de comparación directa. Los participantes fueron totalmente dirigidos de manera intencional con el fin de poner mayor atención a esa selección y sus percepciones; también se permaneció lo más posible dentro del ambiente de estudio, con el fin de realizar las observaciones y notas de campo lo más nutridas que se pudiera.

Retomando a la transferencia o aplicabilidad de resultado, se obtuvo que el presente estudio contribuyó con un mayor conocimiento acerca de la relación entre creatividad y aumento de rendimiento escolar en alumnos normalistas, por lo que puede generar ciertas pautas para futuros estudios sobre la misma o similar problemática afrontada. Así pues se podrían contrastar los resultados obtenidos frente a otros estudios similares y observar si son equiparables o totalmente contradictorios, lo cual enriquece al campo investigativo en cuestión.

El proceso de confiabilidad se realizó al comparar los hallazgos de los autores analizados con el marco teórico: Escalante (2006), Garello y Rinaudo (2012), González (2003), Miranda, Almeida, Morais y Guisande (2012) y rescatar que sus conclusiones fueron similares a la actual investigación, pues todos hacen hincapié en que los elementos de estudio (rendimiento escolar y creatividad) son conceptos independientes entre sí y que sólo bajo ciertas circunstancias del contexto, ambiente, situación personal del alumnado, disposición del profesorado, etc., pueden llegar a tener algún tipo de relación equiparable. Así mismo, el nivel de participación del investigador fue siempre respetuosa e imparcial, pues se pretendió permanecer al margen de las circunstancias sin intervenir en la producción y proceso de estudio. En todo momento se especificó el contexto bajo el cual se realizó el estudio, dando pie a

una información verídica acerca de la posición del investigador frente al contexto. Se precisaron y enlistaron los métodos de recolección y análisis de información, sirviendo de identificación a sus procesos.

Para la validez de la investigación y la credibilidad en la misma, se dio a partir de las observaciones de campo realizadas, pues en ellas se recolectó información relevante acerca de la percepción de los participantes frente al estudio, y se dio cuenta de una aproximación hacia lo que ellos sintieron como positivo, pues se permitió explorar sus sentimientos, reforzar su sentido de creatividad personal y aumentar el aspecto de actitud investigadora.

Respecto a la triangulación, que según Hernández, et al (2010, p.552) significa “contrastar los datos cuantitativos y cualitativos para confirmar los resultados y descubrimientos en aras de una mayor validez interna y externa del estudio”, se demostró que se mejoró la validez y confiabilidad, utilizando la triangulación de métodos y técnicas, tomando en cuenta las características cuantitativas y cualitativas de los diversos instrumentos de recolección de datos utilizados, como las entrevistas, cuestionarios, test, encuestas y observaciones de campo, lo que permitió por un lado, estudiar el problema desde diferentes ángulos; a partir de la interpretación y recolección de las dos clases de resultados, comparando los resultados cuantificables de los instrumentos, incluyendo un análisis de las calificaciones de los alumnos por bimestre, con el análisis categórico de los instrumentos cualitativos y una final interrelación de los mismos. Por último los resultados obtenidos se relacionaron con la información del marco teórico, con el fin de establecer posibles concurrencias, discrepancias o similitudes con las investigaciones anteriormente realizadas en el análisis del rubro de la investigación, lo anterior se especifica de mejor manera en la

parte de discusión de los resultados. Respecto a la validación cruzada, ésta se dio a partir del diseño de triangulación de métodos a partir de la recolección, análisis e interpretación de los resultados, como ya antes se mencionó.

Finalmente tenemos la confirmación, criterio que viene a comprobar todo lo anteriormente expuesto, todo con el fin de minimizar las tendencias de los investigadores, para este punto el sistema Atlas.ti fue de gran ayuda, su interfaz sistemática permitió centrar al investigador en el punto neurálgico del estudio y no desviarse del propósito, por lo que para éste tipo de investigaciones cualitativas el auxiliarse de programas como este, puede resultar bastante útil y productivo.

3.8 Captura y análisis de datos

Para la captura y su posterior análisis, los datos obtenidos de los diversos instrumentos de recolección se pasaron en formato digital, facilitando de esta manera su manipulación.

Teniendo un documento digital para la manipulación de la información se empezó el análisis sistemático de los datos apoyándose del software de análisis cualitativos sugerido por Hernández, et al (2010), Atlas.ti, el cual es un programa desarrollado por la Universidad Técnica de Berlín por Thomas Muhr, cuya finalidad es segmentar datos en unidades de significado, codificación de datos y construcción de teoría, por lo que fue de gran ayuda al momento de organizar, clasificar e interpretar los resultados del presente estudio.

El programa Atlas.ti, asiste al investigador de análisis cualitativo, mediante la organización, manejo, exploración e interpretación de textos; es flexible y se adapta a la manera de pensar de los humanos, además de que facilita la visualización

organizada de grandes cantidades de información. Todo lo anterior se realiza mediante una interfaz de iconos, ventanas y menús, similares al funcionamiento del Sistema Operativo Windows, lo que hace más maleable su utilización. La manera en que se va codificando la información, parte de la introducción al programa, de aquellos documentos importantes para el análisis de datos, posterior a la lectura y relectura de los mismos se empieza a categorizar la información relevante para luego realizar las correlaciones necesarias y finalmente obtener los resultados de aquel proceso. Las categorías resultantes se pudieron clasificar como causales, contextuales, de acciones y por último las intervinientes, aunado a lo anterior se especificó la categoría central que fungiría como eje triangular del resto de las codificaciones.

En la entrevista a los alumnos surgieron 9 categorías de análisis: elementos de bajo desempeño estudiantil, elementos para el desempeño adecuado, intenciones de cambio en las clases, aprendizaje con métodos creativos, relación de métodos creativos y aumento de rendimiento escolar, material usado por el maestro, uso de TIC's, ventajas o desventajas del uso de estrategias creativas y por último la creatividad.

Respecto a la entrevista a los maestros surgieron 10 categorías de análisis de las cuales 4 categorías se comparten con la entrevista aplicada a los alumnos siendo las siguientes: elementos del bajo desempeño estudiantil, aprendizaje con métodos creativos, ventajas o desventajas del uso de estrategias creativas y creatividad. El resto de las categorías fueron las problemáticas del rendimiento en el alumnado, elementos para obtener aumento en el rendimiento escolar, actividades empleadas en

clase, factores que influyen en el pensamiento creativo, impacto de la creatividad en el rendimiento escolar y estrategias del Plan de Estudio que desarrollan creatividad.

Luego se categorizaron los datos recolectados del cuestionario sobre rendimiento académico, resultando 7 categorías principales: antecedente estudiantil dentro de lo Normal, percepciones hacia el estudio, responsabilidad de alumnos, percepción e integración al ambiente profesional, nivel de satisfacción con la carrera, antecedente estudiantil y vocación normalista.

Las observaciones de campo después de ser analizadas, registraron 3 categorías: cambio de percepción de la creatividad del alumno, incremento de la actividad investigadora y exploración de diversos sentimientos en el alumno (aumento de interés).

Posterior a toda la codificación anterior, se interrelacionaron las categorías de los diferentes instrumentos aplicados (tanto cualitativos como cuantitativos) y en una malla de correlaciones se vació la información para ejemplificar de mejor manera los resultados de la investigación (Ver figura 10), de la anterior malla se compararon los datos resultantes, se identificó la categoría principal y se dio paso a la interpretación de lo obtenido.

Para finalizar el capítulo, la manera de plantear estructurada y organizadamente los pasos o fases que se siguieron para ir formulando la codificación final y dar paso al análisis e interpretación de resultados, no deja de lado la importancia que tuvo la implementación de instrumentos de recolección de datos adecuados al tipo de investigación cualitativa seleccionada, apoyándose de dos instrumentos de corte cuantitativo. Así mismo se incluyó la manera en que se realizó el análisis de los datos, por medio de la codificación de información auxiliada por el

programa Atlas.ti para investigaciones cualitativas. El planteamiento de una metodología a seguir dentro del proceso de cualquier investigación radica principalmente en la justificación que tiene la sistematización ordenada y concreta de una guía que permita la condensación y aprovechamiento de todas las herramientas puestas en acción con el único fin de dar la solución más factible al problema planteado en el inicio.

4. Análisis y discusión de resultados

En este capítulo, se abordó el análisis de los datos derivados de los instrumentos aplicados para la recolección de información y sus posteriores resultados planteados de manera imparcial, para lo anterior se concentró el interés en el análisis cualitativo y cuantitativo de cada uno de los instrumentos, apoyándose del programa Atlas.ti para finalmente presentar los resultados obtenidos, así mismo se complementa con un comparativo de calificaciones (de corte cuantitativo) para abordar el rendimiento escolar al final del ciclo y aquellos factores que impactan en los ambientes de aprendizaje creativos. Se incluye también una discusión derivada de los resultados contrastados con la teoría del capítulo 2, con el fin de constituir la plataforma sobre la cual se desarrollaron los resultados del estudio.

4.1 El análisis cualitativo y cuantitativo de los instrumentos de recolección de datos

4.1.1 Entrevistas (cualitativo)

El análisis se inició con la codificación y categorización de las entrevistas (*Apéndice B y C*) auxiliándose del programa de análisis cualitativo Atlas.ti, a partir del cual se concentró una unidad hermenéutica que fue el archivo dónde se guardó todo el material digital, necesario para trabajar el proyecto, ahí se almacenaron también los documentos primarios, que fueron todos aquellos códigos, familias de códigos y anotaciones que integraban a la unidad hermenéutica. A partir de los documentos primarios se fue dando de manera paulatina la citación de los mismos, que partió del análisis por párrafos de la información presentada, para después clasificar los mismos por medio de una categoría, o enunciado que hiciera referencia

a la información importante buscada en los párrafos de las entrevistas y finalmente se concentraron las redes de categorías encontradas en todas las entrevistas para que se lograra una interrelación de las mismas e ir interpretando esos datos, dándoles significancia a los mismos, con el fin de llegar a la teoría fundamentada en el nivel conceptual de análisis final, que posterior al análisis de cada uno de los instrumentos se ejemplificó.

A continuación se explica detalladamente el proceso seguido.

Protocolo de entrevista estructurada (Alumnos)

La entrevista presentada en el *Apéndice C* incluyó nueve tópicos que se mencionan a continuación: 1) ¿Qué entiendes por creatividad?, 2) Ventajas y desventajas del uso de estrategias creativas, 3) ¿Qué tipo de material didáctico usa el maestro?, 4) ¿Consideras que las estrategias creativas aumentan el aprovechamiento?, 5) ¿Qué elementos consideras para obtener un desempeño estudiantil adecuado?, 6) ¿Las estrategias creativas, favorecen la obtención de nuevos conocimientos?, 7) ¿Qué implementarías para cambiar la forma en que se imparten las clases?, 8) ¿Cuáles son los elementos asociados al bajo desempeño estudiantil? y 9) ¿Qué tan frecuentemente se usan las TIC's en clase? En base a los anteriores tópicos se empezó el análisis y categorización de los mismos, según los datos obtenidos de las entrevistas como lo muestra la Figura 6, dando como resultado las categorías siguientes: relación de métodos creativos y aumento de rendimiento escolar, material usado por el maestro, uso de TIC's, aprendizaje con métodos creativos, concepto de creatividad, ventajas y desventajas del uso de estrategias creativas, intenciones de cambio en las clases, elementos para el desempeño adecuado y elementos del bajo desempeño estudiantil.

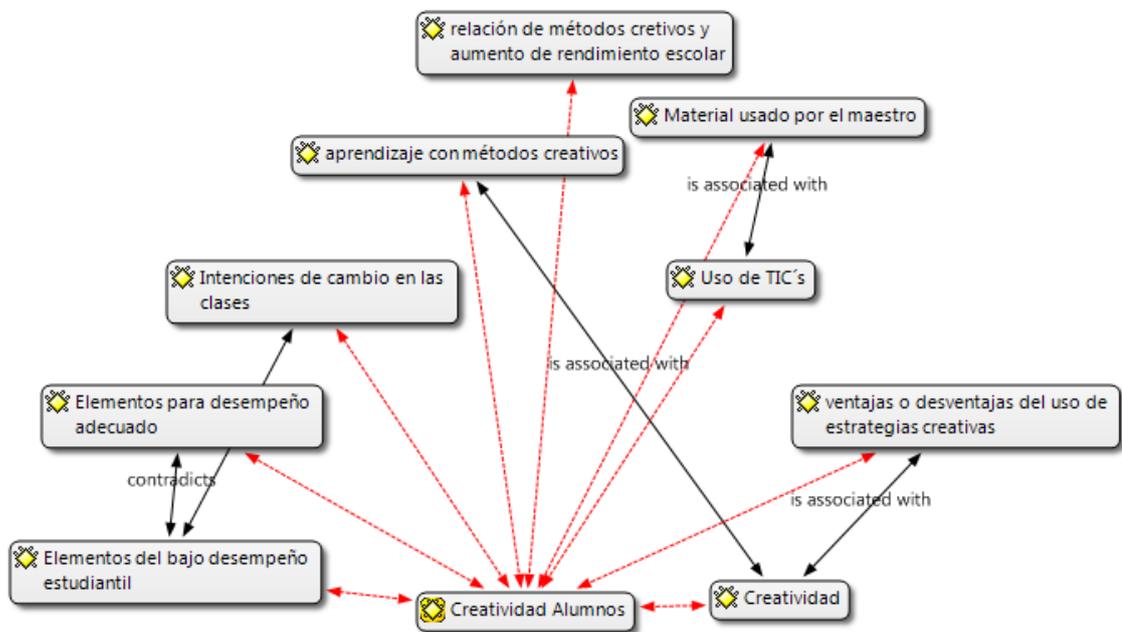


Figura 6. Percepción de la creatividad entrevista alumnos.

En primer término, se retomó el aspecto de creatividad, la mayoría de los alumnos entrevistados (8 de 10) coincidieron en que se trata de un concepto que lleva inmerso el innovar, porque su fin último es cambiar para transformar. Así pues el ejemplo claro se obtuvo del Alumno 10 que comentó:

Es idear acciones nuevas a las que están establecidas hacia formas propias de realizarla (Entrevista- Alumno 10)

En cuanto a las ventajas y desventajas del uso de estrategias creativas, coincidieron en que se genera mayor interés en la clase, además de la retención del conocimiento, pero muchas de las veces no se cuenta con el suficiente tiempo para desarrollarlas. Un alumno comentó lo siguiente:

Una de las ventajas es el ayudarnos con lo creativo para desempeñarse uno como persona aún más. Desventaja: es el tiempo que a veces no tenemos. (Entrevista-Alumno 8)

Respecto al material que los maestros utilizan para llevar a cabo sus clases dentro del aula, la incidencia de respuestas (8 de 10) arrojó que son las TIC's

(Tecnologías de Información y Comunicación) como el cañón y PC (computadora personal o laptop). Sorprendentemente todos consideraron que las estrategias creativas pueden aumentar el desempeño estudiantil adecuado (relación de métodos creativos y aumento de rendimiento escolar), pues de manera general estimulan el aprendizaje. Dentro de los elementos para obtener un desempeño estudiantil adecuado, hubo una incidencia total al identificar en sus respuestas que es una responsabilidad de ambas partes, tanto del alumno como del maestro, al respecto un alumno menciona:

Buenos maestros, interés en el alumno, información adecuada y relevante.
Entrevista- Alumno 6)

Retomando el punto acerca de la posibilidad de que las estrategias creativas favorezcan la obtención de nuevos conocimientos (aprendizaje con métodos creativos), la mayoría (9 de 10) dijo que sí se estimula el aprendizaje, como muestra lo citado por el siguiente alumno:

Sí, es más fácil porque se pueden aplicar los conocimientos por medio de dinámicas. (Entrevista- Alumno 2)

En el siguiente tópico, cuándo se les pregunto a los alumnos la acción a implementar para cambiar la forma en que se imparten clases (intenciones de cambio en las clases), la mayoría (8 de 10) comentó que deberían ser mucho más prácticas y menos teóricas, pero también se habló del trabajo colaborativo, sobre todo entre maestros, aquí la respuesta de uno:

Que haya más convivencia con los maestros para estar seguros y a gusto en clases. (Entrevista- Alumno 2)

En cuanto a los elementos asociados al bajo desempeño estudiantil, casi la totalidad (8 de 10) mencionó el ausentismo o suspensiones, falta de interés del alumno o maestro y en menor grado, cuestiones relacionadas a problemas familiares

y falta de instrumentos de investigación o consulta como internet. Prueba fehaciente de lo anterior se obtuvo de la entrevista siguiente.

Poco interés, falta de clase e interés del docente. (Entrevista- Alumno 10)

Por último y no menos importante, se analizó la pregunta que hace referencia al uso de las TIC's (Tecnologías de Información y Comunicación) dentro del aula y la institución; las incidencias en la anterior respuesta (8 de 10) coincidieron en que se utilizan con mucha frecuencia las herramientas que proporcionan estas tecnologías dentro del aula, resaltando el uso del cañón y computadora personal como las principales.

Protocolo de entrevista estructurada (Maestros)

Se entrevistaron a tres maestros de la Escuela Normal de Rincón de Romos, con el fin de obtener información relevante en cuanto a los factores que influyen en el desarrollo del pensamiento creativo, conceptos de la creatividad, actividades implementadas en clase, problemáticas respecto a los niveles de aprovechamiento, elementos para obtener un incremento en el nivel de aprovechamiento y factores que influyen en el bajo desempeño académico, todos los conceptos anteriores se presentaron como categorías de análisis (*Apéndice B*). Ver Figura 7.

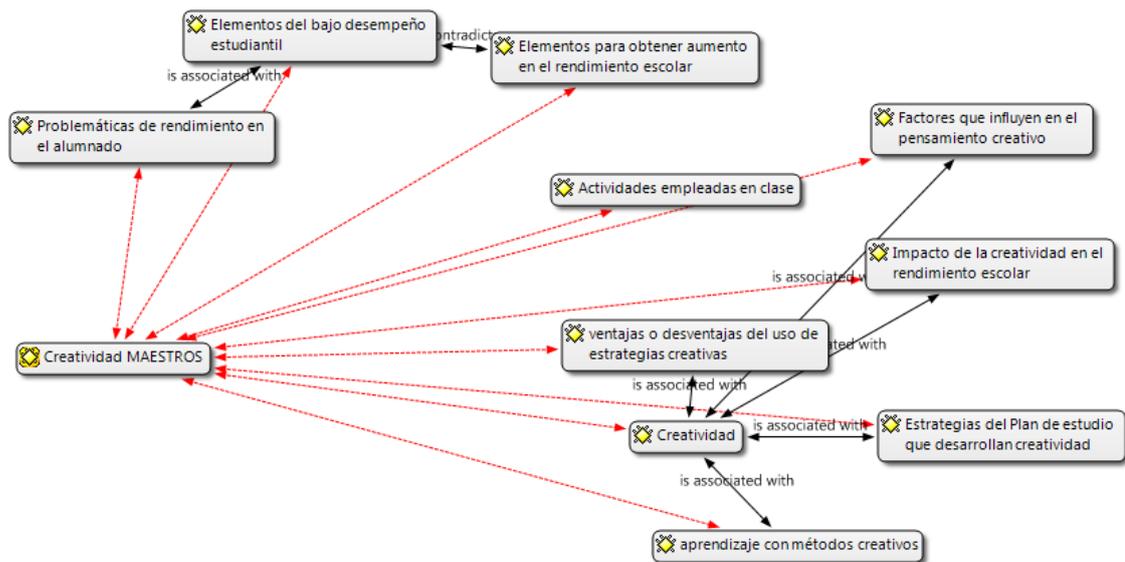


Figura 7. Percepciones sobre creatividad entrevista maestros

El primer tópico que se abordó en la entrevista a los maestros, tuvo que ver con los factores que influyen en desarrollo del pensamiento creativo (factores que influyen en el pensamiento creativo). Mientras un docente considero que depende de la planeación del docente, sus estrategias de evaluación, los recursos didácticos y los ambientes de aprendizaje; los otros docentes coincidieron en una visión integral que va de la mano del desarrollo de estos factores desde el hogar, así pues en la entrevista se mencionó:

Desde que su familia los motiva a seguir estudiando y tienen en casa las condiciones adecuadas para facilitar la creatividad, hasta el propio interés del alumno por desarrollar la habilidad, incluso tiene que ver con generar un ambiente propicio dentro del aula. (Entrevista- Maestro 1)

El conocimiento sobre el tema de creatividad de los docentes fue similar (creatividad), ya que la incidencia en las tres respuestas coincidió en el innovar, para producir y finalmente dar solución a algún problema, por lo que se pudo apreciar que se encontraban en sintonía al menos en este tópico.

Para continuar con las ventajas y desventajas del uso de estrategias creativas dentro del aula (ventajas o desventajas del uso de estrategias creativas), se encontró

que en cuanto al primer aspecto, mencionaron el aumento de motivación e interés en el alumnado, explorando nuevas formas de solucionar problemas y desarrollando el pensamiento estratégico, lo que en conjunto tiende a aumentar la participación del alumnado. En cuanto a las desventajas, uno consideró que ninguna, otro hizo mención al tiempo que se requiere para planificar cada estrategia de la mejor manera posible y el último mencionó la adaptación constante a las necesidades del alumnado.

Respecto a las actividades que se implementan en clase (actividades empleadas en clase), los tres maestros coincidieron en que incluyen estrategias didácticas que impactan en el aprendizaje del alumnado, uno de ellos estuvo a favor de implementar acciones diferentes a las programadas dentro de los Planes de estudio por considerarlas rutinarias, otro comentó que implemento diversas estrategias didácticas académicas y el último maestro comentó lo siguiente:

Trato de que las clases no sean aburridas, pongo películas, hacen exposiciones, contestan cuestionarios, realizan actividades fuera del aula, investigan por su cuenta, puestas en común de experiencias adquiridas. (Entrevista- Maestro 2)

En cuanto a sí las estrategias que se incluyen en el Plan de Estudios desarrollan el pensamiento creativo (estrategias del Plan de Estudio que desarrollan la creatividad), los tres consideraron que los planes son claros en cuanto al propósito de aprendizaje a lograr, la desventaja que identificaron es que son muy repetitivas las estrategias de aprendizaje usadas para todas las asignaturas.

Los maestros consideraron que el desarrollo de la creatividad sí podría impactar en el nivel de aprovechamiento de los alumnos (impacto de la creatividad en el rendimiento escolar), pero mientras un maestro no tuvo duda de lo anterior, los otros dos dijeron que se deben tomar en cuenta otros factores, como lo menciono en su entrevista:

Puede ser que si, pues a mayor motivación, mayor aprendizaje y mayor retención. Pero a veces el contexto, situaciones personales y el ambiente escolar dificultan los procesos. (Entrevista- Maestro 1)

Tomando a la problemática respecto al nivel de aprovechamiento (problemática de rendimiento en el alumnado), se encontró que los tres maestros consideraron el desinterés por el estudio, como el factor primordial, que afecta el desempeño académico de los alumnos.

Pasando a los elementos necesarios para obtener un incremento en el nivel de aprovechamiento (elementos para obtener aumento en el rendimiento escolar), los maestros hicieron mención acerca de generar estrategias didácticas adecuadas para incrementar el aprendizaje, motivación e interés por parte del alumno.

En el punto acerca de sí la creatividad facilita la incorporación de conocimientos (aprendizaje con métodos creativos), se obtuvo que un maestro lo vio como incentivo para el logro del aprovechamiento, el segundo maestro, como un elemento indispensable para aumentar la motivación en el alumnado, impactando en su aprendizaje y el último, habló de diagnosticar necesidades, implementar estrategias de impacto académico y darles finalmente un seguimiento-retroalimentación adecuado.

Por último, retomando aquellos factores que influyen en el bajo desempeño académico (elementos del bajo desempeño estudiantil), tenemos que los tres consideraron a los problemas familiares o personales, falta de vocación o interés en el estudio, falta de recursos económicos, desinterés del maestro, baja autoestima, estudiar sólo por presión externa y ausencia de estrategias de estudio del alumno.

4.1.2 Observaciones de campo (cualitativo)

Dentro de las observaciones de campo incluidas en el *Apéndice H*, recolectadas en algunas de las clases observadas, se dio fe del gusto e interés de los alumnos por las clases con aplicación de estrategias creativas, ya que en ningún momento hubo descontento con las actividades realizadas. Con las observaciones de campo se dio cuenta de las expresiones y actitudes de sorpresa que ofrecieron los alumnos. Estas permitieron un acercamiento real con el sentir de los alumnos y dieron cuenta de detalles que de otra forma sería imposible distinguir. A continuación se presenta la categorización encontrada del análisis de las observaciones ejemplificadas en la Figura 8.

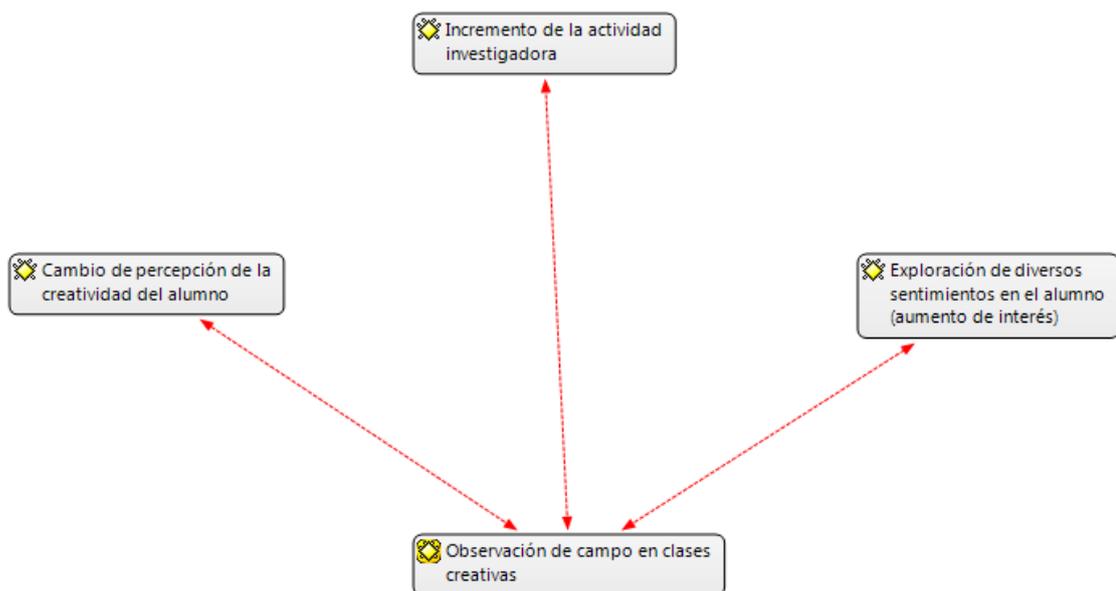


Figura 8. Observaciones de campo en clases creativas.

La idea de observar clases creativas, surgió como una necesidad para valorar efectivamente el impacto de la creatividad en los alumnos, del análisis anterior se dieron tres categorías primordiales que dieron fe de los cambios que provee una clase innovadora, estos fueron: cambio en la percepción de la creatividad del alumno,

exploración de diversos sentimientos en el alumno (aumento de interés) y el incremento de la actividad investigadora.

En primer término, la percepción del alumnado, respecto a su creatividad, cambio considerablemente, al darle confianza al mismo para que realizara libremente las actividades, como lo muestra el sustrato de la observación 1:

Tengo que reconocer que me sorprendí porque algunos de los estudiantes se quejaban mucho al inicio de la actividad, pero por ejemplo Gerardito, que decía no ser creativo, generó un hermoso poema, por supuesto que le pedí que pasara al frente a decírnoslo y con la música de fondo de César, estuvo increíble. Al final se les preguntó que si les había agradado la actividad y el sentir general fue de total acuerdo y me emociono cuando los estudiantes me dijeron una porra grupal y algunos me comentaron que querían seguir realizando actividades como esta. (Observación de campo- 1)

Respecto a la exploración de diversos sentimientos en el alumno (aumento de interés), se dio cuando a los alumnos se les invitó a expresarse abiertamente sobre los mismos, lo que canalizó positivamente en un aumento considerable del interés en la clase, como se muestra a continuación:

Uno de los que más me llamo la atención, fue el que realizó César de Lira, pues a pesar que es un alumno que por lo general no pone tanta atención en clase, su tatuaje estaba lleno de sentimiento y me explicó que había dibujado un feto en recuerdo de su hermanito que murió y que las grecas que había colocado alrededor del feto, significaban que no olvida de dónde viene y las tradiciones indígenas que siempre hay que recordar, él se lo colocó en una mano. (Observación de campo- 2)

Por último, el incremento de la actividad investigadora se dio cuando dentro de la aplicación de un proyecto académico se sugirió investigar a fondo sobre determinadas características, elementos y detalles del tema asignado, pues en base a lo anterior estaría el desempeño de sus exposiciones, pero todo dentro del marco creativo, como se muestra en la observación siguiente:

Algo que tengo que resaltar es que increíblemente todos los integrantes se preocuparon por investigar acerca de su contracultura, pues nos explicaban a la perfección aquellos detalles que la hacían distintiva a los demás. Eso me gustó

mucho de mis alumnos, ya que pensé que no iban a investigar tanto.
(Observación de campo- 3)

4.1.3 Cuestionario sobre rendimiento académico (cuantitativo)

Posterior a las entrevistas analizadas, se retomó el cuestionario sobre rendimiento académico (*Apéndice F*), que al abordar la pregunta de investigación: ¿Qué relación tienen la creatividad y el aumento del rendimiento escolar de los alumnos del 4°B de la Licenciatura en Educación Física de la Normal de Rincón de Romos, Aguascalientes, Ags?, necesariamente se tenía que acercarse a un instrumento que retomara significancia sobre el elemento antes citado. Para concentrar la información mencionada, aplicada a la muestra de 10 alumnos, se formó una red de códigos auxiliándose del programa Atlas.ti.

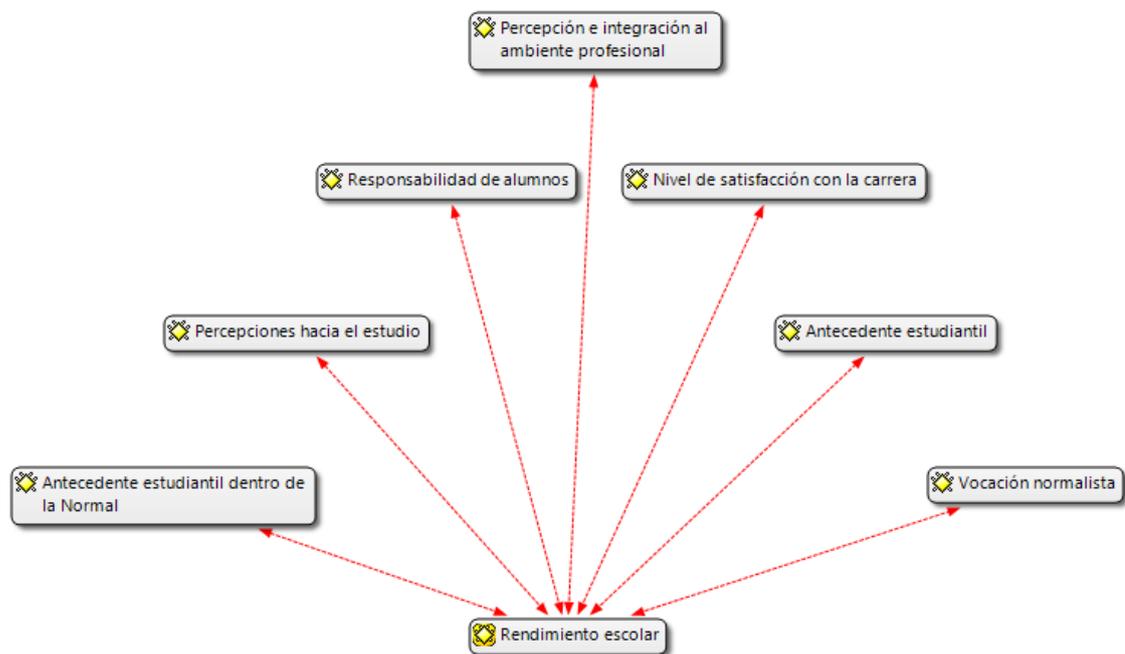


Figura 9. Red de codificación del cuestionario sobre rendimiento académico

En el cuestionario aplicado, se analizaron las respuestas y se codificaron en 6 categorías principales, como lo muestra la Figura 9. En primer término el

rendimiento escolar se relacionó con la categoría “antecedente estudiantil dentro de la Normal”, los hallazgos alrededor de la misma giraron en torno a que la mitad de los sujetos de estudio (5 de 10 alumnos) mencionaron que sus buenos resultados son producto del interés por el tema, también que obtienen resultados buenos porque consultan otras fuentes además de las asignadas por el profesor. 7 de 10 pensaron que obtienen buenos resultados debido a lo bastante fácil de las evaluaciones, aunado a que las explicaciones del profesorado son bastante claras. También es importante mencionar que la mitad de los encuestados han recibido reconocimientos por su desempeño en la Normal.

En la categoría “antecedente estudiantil”, que tiene relación con la anterior, se encontró que 9 de 10 consideraron que su rendimiento académico en bachillerato fue bueno.

Dentro de “vocación normalista”, se percató que la mitad de los alumnos, al finalizar bachillerato, ya tenían una idea clara de lo que querían estudiar, 4 una idea bastante clara y solo 1 no tenía idea sobre lo que iba a estudiar. Así mismo 8 de 10 consideraron que la carrera que cursan tiene mucha relación con lo que querían estudiar y finalmente 8 de 10 eligieron la carrera por las muchas aptitudes que tienen para la misma.

En la codificación “nivel de satisfacción con la carrera” se tuvo que 6 de 10 se encuentran satisfechos con la metodología, la mitad de los entrevistados se encuentra bastante satisfecho con los métodos de evaluación, igualmente con la calidad del profesorado, 8 de 10 están bastante satisfechos con los avances académicos, 7 se encuentran muy satisfechos con los servicios que la Normal ofrece y finalmente 6 estudiantes están bastante satisfechos con el ambiente normalista.

Respecto a la “percepción e integración al ambiente profesional”, la mitad de los entrevistados pensó que la escuela cuenta con muchos espacios recreativos, culturales y deportivos; la misma cantidad comentó que el personal directivo y administrativo atiende poco a las necesidades de los estudiantes y que de manera bastante tienen materiales de apoyo y recursos para el buen funcionamiento de la escuela. 6 de 10 pensaron que los profesores de su carrera trabajan medianamente con profesionalismo, aunque la mitad de los encuestados pensó que los profesores son medianamente amables y accesibles. 8 de 10 considero que de manera bastante encuentran un buen ambiente para el estudio con sus compañeros y la totalidad pensó que conocen bastante las normas o reglamentos de la escuela. 9 de 10 consideraron que participan bastante en las actividades que programa la escuela y finalmente 7 comentaron que existen talleres, cursos, programas sobre autoconocimiento y autorrealización personal y profesional dentro de la institución.

En relación a la anterior categoría, encontramos a las “percepciones hacia el estudio” donde 8 de 10 consideraron que sus familias están de acuerdo en que hay que estudiar para mejorar el nivel de vida, el mismo número pensó que no es una pérdida de tiempo el estudio. 9 de 10 consideraron que su familia los apoya para que culminen con éxito sus estudios, el mismo número de estudiantes considero que su familia tiene mucha confianza respecto a la obtención de buenos resultados académicos durante la carrera y también es la misma cantidad de alumnos que nunca ha pensado en cancelar un semestre, cambiarse de carrera o retirarse de la escuela. Así mismo 9 consideraron que finalizarán con mucho éxito sus estudios y tienen confianza en su futuro profesional. 7 estudiantes pensaron que se oferta bastante orientación para la elección de carrera y también para el acompañamiento a

estudiantes con dificultades académicas. De manera general la totalidad de los estudiantes valoraron como bueno y muy bueno su rendimiento académico y 6 se consideraron muy buenos en relación a sus compañeros.

Por último, la “responsabilidad de alumnos” estuvo ligada a que 8 de 10 no presentan personas a su cargo, la mitad de los encuestados trabaja en algo no relacionado con la carrera y también a 8 de 10 le son financiados sus estudios.

4.1.4 Test de creatividad (cuantitativo)

Para analizar el nivel de creatividad de los alumnos, se implementó un test de creatividad propuesto por Cepvi.com (2009) (*Apéndice E*), el cual maneja determinadas puntuaciones a fin de clasificar la creatividad de las personas como a continuación se describe:

Puntuación de 0-4

Eres una persona poco creativa. No obstante, siempre puedes mejorar y entrenar tu capacidad creativa. Trata de animarte a buscar el lado inusual de las situaciones y las cosas o de implicarte en proyectos que requieran el uso de la imaginación y la creatividad.

Puntuación de 5-8

Has obtenido una puntuación media, lo cual significa que tu grado de creatividad es similar al de la mayoría de la gente. Puedes ser más creativo si te relajas y dejas tu mente libre. Si te empujas a ti mismo a usar más tu imaginación y capacidad de pensamiento novedoso, estarás fomentando tu creatividad.

Puntuación de 9-12

Eres una persona muy creativa. Seguramente te sientes feliz realizando tareas o trabajos que requieran el uso de la imaginación y el pensamiento creativo.

Para llevar a cabo el análisis del test de creatividad, se clasificó en base a la escala anterior, a los alumnos que obtuvieron determinada puntuación, para posteriormente registrarlos y sacar conclusiones respecto a la cualidad de creatividad que presentan los estudiantes participantes.

Con la descripción anterior, respecto a las puntuaciones para la creatividad, se obtuvo que 4 personas de las 10 entrevistadas, fueron medianamente creativos y 6 alumnos resultaron muy creativos.

4.2 Resultados del análisis de la aplicación de instrumentos

4.2.1 Análisis de la relación entre creatividad y aumento de rendimiento escolar, bajo el enfoque cualitativo

Para responder finalmente a la pregunta de investigación ¿Qué relación tienen la creatividad y el aumento del rendimiento escolar los alumnos del 4ºB de la Licenciatura en Educación Física de la Normal de Rincón de Romos, Aguascalientes, Ags?, y sus objetivos estratégicos: identificar los elementos del rendimiento escolar, identificar el nivel creativo de los alumnos, encontrar la percepción que sobre creatividad y rendimiento escolar tienen los alumnos y maestros, identificar la relación existente entre creatividad y rendimiento escolar, se necesitó realizar una red, donde se pudieran vislumbrar las categorías de análisis de la totalidad de los instrumentos aplicados, comparando tanto los de corte cualitativo (entrevistas y observaciones) como los de corte cuantitativo (encuestas y test), tomando en cuenta los factores del rendimiento escolar y la creatividad de los alumnos y maestros, así como sus posibles implicaciones. De tal forma que nuevamente se auxilió del

programa Atlas.ti, para formular la malla de interrelaciones del total de los instrumentos aplicados. Para ejemplificar lo anterior ver Figura 10.

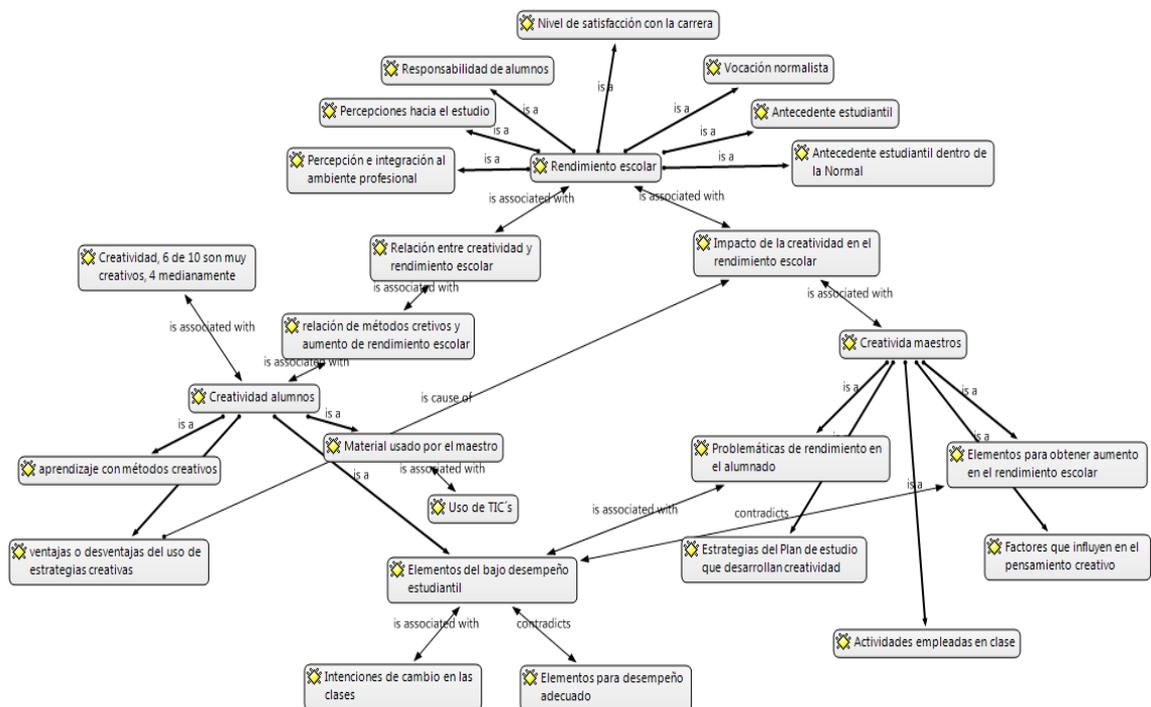


Figura 10. Relación entre creatividad y rendimiento escolar.

De la anterior figura, se pudo observar que los elementos relacionados con el rendimiento escolar son la percepción e integración al ambiente profesional, percepciones hacia el estudio, responsabilidad de los alumnos, nivel de satisfacción con la carrera, vocación normalista, antecedente estudiantil y antecedente estudiantil dentro de la Normal. La figura anterior surgió de la contratación de las categorías principales aplicadas en los instrumentos de recolección de datos (entrevistas, encuestas y test), encontrando similitudes, dependencias, contradicciones y asociaciones entre las mismas, lo que pudo generar resultados interesantes.

Según el resultado que arrojó el programa de análisis cualitativos, los alumnos pensaron que la obtención de buenos resultados viene de la facilidad de las evaluaciones y explicaciones del profesorado, aunado a que sus antecedentes en el

bachillerato fueron buenos. Los alumnos encuestados del 4°B tuvieron una fuerte vocación normalista enfocada a la Licenciatura en Educación Física, que también tuvo estrecha relación con el comentario respecto a que se sienten satisfechos con los avances académicos, servicios y el ambiente normalista. A pesar de los espacios adecuados y material-recursos de apoyo con que cuenta la Normal, los alumnos creyeron que el personal atiende poco a las necesidades de los alumnos y sus profesores trabajan medianamente con profesionalismo. Todos dijeron conocer el reglamento de la escuela y eso hace que participen en programas y actividades que ofrece la misma. Por último, de manera general los alumnos dicen contar con el apoyo de sus familias, pues mencionan que las mismas creen en la culminación de sus estudios, lo que hace que valoren como bueno su rendimiento académico.

Para encontrar el nivel creativo de los alumnos, se aplicó un test de creatividad, que arrojó un resultado favorecedor, pues se consideran la mayoría muy creativos y el resto medianamente creativos.

Retomando el aspecto de la percepción que sobre creatividad y rendimiento escolar tienen los alumnos, se realizó también una categorización analizando los textos de las entrevistas de alumnos y maestros, de acuerdo a una lectura y relectura a conciencia, para una posterior clasificación representativa de las partes más relevantes por medio de una codificación correlacionando ambas entrevistas aplicadas. Sus resultados arrojaron que para los alumnos, la creatividad está relacionada completamente con el concepto de innovar y creen que el uso de estrategias creativas puede generar mayor interés y retención en la clase, además de aumentar el desempeño estudiantil, pues estimulan el aprendizaje, tomando en cuenta que el anterior (desempeño estudiantil) es responsabilidad del alumno y maestro, de

éste último hicieron mención de la poca diversidad de materiales didácticos utilizados en clase. Las categorías de análisis para las entrevistas de los alumnos fueron: relación de métodos creativos y aumento de rendimiento escolar, material usado por el maestro, uso de TIC's, ventajas y desventajas del uso de estrategias creativas, creatividad, aprendizaje con métodos creativos, intenciones de cambio en las clases, elementos para el desempeño adecuado, y elementos del bajo desempeño estudiantil.

Las categorías de análisis para las entrevistas de los maestros fueron: problemática de rendimiento en el alumnado, actividades empleadas en clase, factores que influyen en el pensamiento creativo, impacto de la creatividad en el rendimiento escolar, y estrategias del Plan de Estudio que desarrollan la creatividad. Las categorías que compartieron con los alumnos fueron: relación de métodos creativos y aumento de rendimiento escolar, ventajas o desventajas del uso de estrategias creativas, creatividad, aprendizaje con métodos creativos, elementos para el desempeño adecuado, y elementos del bajo desempeño estudiantil. En cuanto a la percepción que sobre creatividad y rendimiento escolar tuvieron los maestros, se encontró que para ellos el aspecto de la creatividad está también relacionada con innovar, pero ellos agregaron, para producir y dar solución a un problema. En referencia a generar pensamiento creativo en el alumnado, consideraron que es necesario planear adecuadamente, establecer estrategias de evaluación, recursos didácticos y ambientes de aprendizaje buenos, aunado a que existan las condiciones familiares que faciliten la creatividad. Consideraron que el implementar estrategias creativas podría aumentar el interés y participación del alumnado, aunque requiera tiempo y adaptación constante de las estrategias implementadas según las

necesidades de los alumnos. Se encontró una contradicción referente a los materiales implementados en clase, pues los maestros mencionaron que tratan de utilizar diversos tipos de estrategias didácticas, aunque el Plan de Estudios sea tan repetitivo en las sugerencias académicas propuestas. Los maestros consideraron que la creatividad sí podría impactar en el nivel de rendimiento escolar del alumnado, pero tomando en cuenta otros factores como contexto, situaciones personales y ambiente escolar.

4.3 Categorización de los resultados

El eje central de la investigación, se planteó con la identificación de la percepción respecto a la relación existente entre creatividad y rendimiento escolar, según los datos recabados por medio de los instrumentos realizados (cuestionarios, test, entrevistas, etc.). En éste punto se realizó una inter-relación de los principales hallazgos encontrados, dando pie a la categorización de los resultados de la investigación siguiente:

- El rendimiento escolar y la creatividad se plantean como conceptos completamente independientes y que cada uno cuenta con sus elementos propios.
- El rendimiento escolar de los alumnos de 4°B de la LEF, se plantea como bueno, debido a la facilidad de las evaluaciones, explicaciones del profesorado, su fuerte vocación normalista, ambiente normalista adecuado, conocimiento del reglamento estudiantil y contar con el apoyo de sus familias; todo ello a pesar de que el personal atiende poco sus necesidades y los profesores trabajan medianamente con profesionalismo.

- El concepto de creatividad que tienen tanto alumnos como maestros es similar, con la diferencia que los maestros le dan un fin, que es el solucionar problemas.
- Los maestros y los alumnos creen que el implementar estrategias creativas puede aumentar el interés del alumnado y su desempeño estudiantil, siendo éste último responsabilidad de ambos para los alumnos y para el maestro lo plantea como una meta más compleja pues se necesita tiempo, adaptación constante de estrategias (según necesidades de los alumnos), tomar en cuenta el contexto, situaciones personales y ambiente escolar, si se pretende generar un pensamiento creativo en el alumnado.

Las observaciones de campo (ver figura 10) vinieron a reforzar lo expuesto en las entrevistas de los alumnos y maestros, pues abrieron el panorama a considerar a la creatividad como un verdadero parteaguas de cambios positivos en el alumnado, como lo fue la percepción que de ellos mismos tenían al respecto, exploración de sus sentimientos y como consecuencia lógica el aumento de interés; y finalmente el incremento de la actividad investigadora. Lo anterior bien podría servir de inicio para otra posible investigación cualitativa intencionada en los beneficios de la creatividad sobre el estudiante.

Como evidencia concreta de los datos presentados, que indicaron poca relación entre el aumento de rendimiento escolar y creatividad, se analizaron las calificaciones de los tres periodos de exámenes aplicados a los estudiantes del 4°B de la LEF dentro de la materia de Desarrollo de los Adolescentes II, teniendo como resultado lo siguiente:

Las calificaciones, y su concentración de periodos se pueden observar en el *Apéndice K*, en ellas existe un promedio general en la evaluación del primer periodo

de 8.0, el promedio general del segundo periodo es de 7.5 y del tercer periodo es de 7.4, siendo el promedio general de los tres periodos 7.66. En este sentido es claro observar que no existe un aumento en el promedio de los estudiantes, incluso la tendencia fue la disminución de calificación, pues en puntos decimales disminuyó en 6 del primer al tercer periodo de evaluaciones. Esto de inicio planteo un desconcierto total, respecto a la relación entre creatividad y rendimiento escolar, pues de manera general se piensa, según análisis realizados, que sí puede existir tal correlación positiva. Como se observó, sólo 6 alumnos del total de 28, aumentaron su calificación para el tercer periodo, inclusive cuando en el segundo periodo disminuyó respecto a la primera evaluación, 4 mantuvieron su calificación de 8 o más y uno sólo mantuvo su calificación en 6; del resto la tendencia fue la disminución en un punto o dos de su calificación inicial.

4.4 Factores que impactan en los ambientes de aprendizaje creativos

Dentro del análisis que se realizó hasta ahora, se obtuvo una importante referencia acerca de aquellos factores que impactan en los ambientes de aprendizaje creativos, a saber desde la parte del alumnado, docente y observaciones de campo realizadas, la información se concentró en los siguientes hallazgos:

- Implementación de nuevas estrategias o técnicas didácticas novedosas
- Trabajo colaborativo y en equipo
- Estrategias para mejorar el aprendizaje
- Estrategias de estudio que estimulen la capacidad creadora
- Preparación adecuada de los docentes
- Uso apropiado de las TIC's

- Condiciones familiares y personales armoniosas
- Generar un ambiente de aprendizaje dentro del aula
- La planeación del docente, tomando en cuenta las estrategias de evaluación
- Motivación e interés adecuados por parte del docente y del alumno.
- Comunicación entre ambas partes (docentes y alumnos)

4.5 Discusión de los resultados

Para comenzar la discusión de los resultados es necesario traer a colación a los autores vistos en el capítulo 2 del presente estudio. Se inicia con lo expresado por Betancourt, J. (2007), que menciona que la creatividad no se enseña sino que se propicia a partir de la capacidad para superar los obstáculos, desarrollar el pensamiento creativo, cometer errores, propiciar un ambiente creativo y contextualizar el conocimiento.

Así pues se determinó en primera instancia que los resultados obtenidos en la presente investigación definieron que los alumnos con un rendimiento escolar bueno, relativamente no guardan una simbiosis con el ser potencialmente más creativos, pues de acuerdo a los instrumentos de recolección de datos implementados, como la encuesta de rendimiento escolar, el test de creatividad, las entrevistas y las observaciones, no se considera que dentro del elemento “buen rendimiento escolar”, se encuentre al concepto de “creatividad”, lo cual viene a dar un resultado diferente la investigación expuesta por Escalante, G. (2006), quien hace mención en su estudio, que los alumnos con puntajes altos en subtest de creatividad obtienen un rendimiento escolar promedio más alto que los alumnos con puntajes bajos.

Las autoras Garello y Rinaudo (2012) consideran que la creación de contextos positivos que incentiven tanto lo académico como la creatividad, favorecen los ambientes para la construcción significativa de conocimientos en estudiantes universitarios y que otro factor que favorece la creación de contextos favorables al rendimiento académico y creatividad es el valor para contribuir al incremento de la propia percepción para adquirir conocimiento. Ahora bien, en el presente estudio se observó que los maestros y alumnos consideran que implementar estrategias creativas puede aumentar el interés del alumnado y desempeño estudiantil, siendo responsabilidad de ambos el lograrlo. Con las observaciones de campo se demostró que las estrategias creativas pueden ofrecer un cambio en la percepción de la creatividad del alumno, la exploración de sus sentimientos, aumento de interés en la clase e incremento de la actividad investigadora. El criterio anterior implica establecer que la relación del aumento del rendimiento escolar y la creatividad, estará dictaminada por el contexto tanto del alumno como del maestro y la generación de un ambiente propicio para ello.

Otro estudio, el de la investigadora González (2003), referente a los factores de creatividad como determinantes del rendimiento académico, aplicando test de creatividad de Torrance, llegó a la conclusión de que el efecto de la creatividad en el rendimiento académico medido por calificaciones, es muy poco, resultando que la creatividad por un lado puede desarrollarse, pero no significa que los sujetos más creativos rindan más académicamente hablando. En el presente estudio se relacionaron ambos aspectos, y efectivamente se consideran como dos elementos completamente independientes entre sí, pero que bajo situaciones óptimas pueden complementarse y generar aspectos positivos en el alumnado y ambiente áulico,

como lo es el incremento de interés, y responsabilidad de los dos actores alumno y maestro, cada cual con sus propias acepciones.

Para los investigadores Miranda, Almeida, Morais y Guisande (2012), su estudio analizó las relaciones entre creatividad, inteligencia y rendimiento escolar, encontrando una relativa independencia entre las medidas de creatividad y de inteligencia, y entre creatividad y el rendimiento escolar, lo que viene a abonar a lo aportado por González (2003) al no encontrar relación entre creatividad y rendimiento académico. Aplicándolo a la actual investigación si son independientes ambos factores, como lo mostraron los instrumentos de recolección de datos, mucho menos se puede afirmar que existe una relación entre el aumento del rendimiento escolar y creatividad, más bien el elemento de la creatividad podría proveer de riqueza mediática a la labor del profesorado e interés del propio alumno al posibilitar un aumento de condiciones positivas que generan un ambiente de aprendizaje significativo.

Respecto a que la clase creativa, pudiera generar un aumento en el rendimiento escolar, se encontró que sólo bajo ciertas circunstancias que giran sobre todo en torno al contexto de desarrollo académico, podría hablarse de un incentivo al aprovechamiento; la realidad y de acuerdo al anterior análisis presentado, es que una clase creativa por si sola genera interés y motivación en el alumno, pero no se garantiza un impacto académico, pues el anterior depende de muchos factores más que la complementan, mismos que ya han sido desmenuzados líneas arriba. Cosa diferente pasa con el aumento de la actividad escolar, que es una reacción positiva del alumnado frente a clases creativas, ya que lo anterior está estrechamente relacionado con la motivación e interés que los estudiantes ponen en las clases, y que

se puede afirmar para la presente investigación, por la evidencia arrojada sobre todo en las entrevistas a los alumnos y maestros.

Hasta aquí la discusión giró en torno a si existe o no una relación entre creatividad y aumento de rendimiento escolar, pero que pasa cuando esos elementos pudieran dar una perspectiva novedosa al enfoque educativo; de acuerdo a los resultados del análisis obtenido hasta ahora, se considera que en definitiva todos los estudios hechos en torno al aspecto educativo, pueden dar esa visión novedosa que potencializará distintas formas de abordar la educación, ya que solo con investigación se puede acercar cada vez más a esa calidad educativa, tan soñada por todos los mexicanos, pero sin duda se tiene que empezar con el granito de arena dentro de la institución donde se labora y de ahí partir hacia otros rumbos de análisis.

4.6 Validez y confiabilidad

Correlacionando el apartado actual con los expuesto en el capítulo 3, se evidenció que el factor de la dependencia en el análisis de resultados se llevó mediante la revisión a profundidad de los instrumentos de recolección de datos (cualitativos y cuantitativos) por medio de lectura y relectura de los mismos, para que posteriormente auxiliándose del programa Atlas.ti, se llevara a cabo la categorización y codificación de la información, evidencia de ello son las figuras 6 a la 10, que son prueba fehaciente del proceso citado.

Dentro de la credibilidad se aseguró el trato igualitario entre participantes por medio de las guías de entrevistas aplicadas, a fin de evitar cualquier tipo de distinción personal. En el marco teórico se incluyeron apuntes positivos como los de los autores Escalante (2006), Garello y Rinaudo (2012) y contradictorios para la

investigación como los de González (2012). Respecto a la muestra intencional, se seleccionaron 10 alumnos del grupo 4°B de la LEF y 3 maestros de la academia de 4to. de la misma licenciatura. El tiempo de permanencia en las observaciones participantes fue del total de la duración de las clases, siendo 100 minutos para cada una de las 3 registradas.

En este apartado, referente al análisis y discusión de resultados se percató que en definitiva, cuando se plantea realizar una investigación, los indicadores o variables de recolección de datos, la metodología del análisis, junto con la codificación adecuada de los mismos, juegan un papel importantísimo al momento de la resignificación de la información y su condensación de resultados óptimos e imparciales.

5. Conclusiones

En el presente capítulo se abordaron las conclusiones generales y específicas que a raíz de la investigación se obtuvieron en torno a la relación del concepto de la creatividad y el aumento del rendimiento escolar de los alumnos del 4°B de la LEF en la Normal de Rincón de Romos, Aguascalientes; cómo impactan estas conclusiones en la vida diaria normalista y cuáles son los aportes del presente estudio para futuras investigaciones referentes a la temática aquí tratada.

5.1 Pregunta de investigación y objetivos

Se ha llegado al apartado final, en dónde fue respondida la pregunta de investigación, así como sus objetivos planteados capítulos arriba. El planteamiento del estudio fue ¿Qué relación tienen la creatividad y el aumento del rendimiento escolar en los alumnos del 4°B de la Licenciatura en Educación Física de la Normal de Rincón de Romos, Aguascalientes, Ags?, de acuerdo a los datos recolectados por medio de diversos instrumentos, se pudo concluir que los hallazgos encontrados respecto a la relación de los conceptos de rendimiento escolar y creatividad fue que ambos son completamente independientes entre sí, y que a cada uno lo integran sus elementos distintivos. La relación de ambos vendría a estar supeditada a partir de ciertos rasgos presentes dentro del aula, y dependiendo de ellos, se podría o no dar algún tipo de simbiosis. Así pues para los alumnos y maestros del 4°B de la LEF existe relación positiva entre ambos conceptos, lo cual puede originar aumento de interés -motivación en el alumnado y del desempeño estudiantil, siempre y cuándo (según alumnos) se entienda la responsabilidad que en esto tienen ambos actores; y para el maestro, siempre y cuando se tenga el tiempo suficiente para planear

adecuadamente y se adapten constantemente estrategias según las necesidades de los alumnos, se tome en cuenta el contexto, situaciones personales y finalmente el ambiente escolar involucrado.

En este punto las observaciones de campo también aportaron resultados importantes, pues dentro de la codificación de sus datos se demostró que puede haber un cambio positivo en la percepción que tienen los alumnos respecto a su creatividad, explorar más profundamente sus sentimientos, aumentar el interés en la clase y finalmente incrementar la actividad investigadora de los estudiantes.

Finalmente se puede afirmar que no es evidente la relación entre creatividad y aumento de rendimiento escolar en los alumnos del 4°B de la LEF, de acuerdo a las evidencias presentadas capítulos anteriores (entrevistas, encuestas, test, observaciones y calificaciones), a pesar que la percepción arrojada de las entrevistas a alumnos y maestros, pues para ellos puede existir una relación entre estos elementos siempre y cuando se tengan las condiciones que los favorezcan, pues en el momento que alguno de los dos conceptos no se desarrolle óptimamente, definitivamente no se puede hablar del logro de los propósitos que se planteen.

Dentro de los objetivos estratégicos se planteó identificar los elementos del rendimiento escolar, los cuáles fueron la percepción e integración al ambiente profesional, percepciones hacia el estudio, responsabilidad de los alumnos, nivel de satisfacción con la carrera, vocación normalista, antecedente estudiantil y antecedente estudiantil dentro de la Normal.

El nivel creativo de los alumnos del 4°B de la LEF, de manera general tendió a ser muy creativo y en menor grado medianamente creativo.

La percepción que tuvieron sobre creatividad y rendimiento escolar tanto alumnos como maestros fue muy similar, pues ambos mencionaron que se incrementa la motivación e interés en las clases y el desempeño estudiantil, siempre y cuando ambos se concienticen sobre su rol dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

5.2 Enseñanza creativa

El aporte de la presente investigación pretendió esclarecer la relación entre creatividad y aumento de rendimiento escolar, pero también servir de eslabón entre lo positivo que tiene el incluir el aspecto de la creatividad en la enseñanza y propiciar dentro de lo posible su constante aplicación académica.

La enseñanza creativa se presenta como un escenario decisivo para el perfeccionamiento de las habilidades de aprendizaje del ser humano. Si se traslapa lo anterior al ente “profesor” tenemos que su propia naturaleza debería hacerlo una persona creativa, capaz de percibir las necesidades de sus alumnos, sus motivaciones y falta de interés.

El proceso de aprendizaje creativo, según Martínez, E. y Sánchez, S. (2008), se define como una forma de captar o ser sensible a los problemas, deficiencias, lagunas de conocimiento, elementos pasados por alto, faltas de armonía, etc., a fin de reunir una información válida para definir las dificultades y buscar soluciones, implicando una producción de información o desarrollo de habilidades nuevas y originales para que el individuo aprenda.

Conociendo que el nivel potencial de la creatividad es vasto e implica la movilización constante de saberes a fin de encontrar la solución más adecuada, se

creo que la enseñanza basada en este punto podría ser la panacea para muchos problemas de aprendizaje y apropiación de conocimientos en los alumnos, el cuál bien podría ser temática de una futura investigación.

5.3 Ambientes de aprendizaje creativos

Aunque la respuesta de la pregunta de investigación quedó clara líneas arriba, existieron ciertos aspectos que durante el desarrollo de la investigación se hicieron presentes y que bien pueden venir a colación en este momento a fin de cerrar el ciclo de la presente investigación. Uno de los principales hallazgos encontrados fue que casi la totalidad de los alumnos entrevistados (8 de 10) pensó siempre en que a los maestros les hace falta más profesionalismo en su labor, así como realizar trabajo colegiado y colaborativo que le permitiera de algún modo enriquecer su labor y que lo anterior impactara de manera positiva en el alumnado.

Lo anterior deja pensando acerca del potencial que tendría un trabajo colegiado verdadero y real entre los docentes de la institución, ya que fomentar acciones como esta, por ejemplo, podría permitir un acercamiento más estrecho a la generación de estrategias didácticas creativas encaminadas al desarrollo de un aprendizaje significativo en el alumnado.

5.4 Análisis de la implicación del investigador

Mencionando el aspecto de la participación del investigador dentro del estudio, ésta fue de manera directa respecto a la aplicación de entrevistas y cuestionarios e indirecta en referencia a la observación de campo (clase).

La labor del investigador dentro de la realización de cualquier estudio, siempre será factor determinante para la conclusión satisfactoria del mismo, ya que dependerá del nivel de participación directa o indirecta que tenga, en primera instancia, para encontrar la fiabilidad de la información recabada y segunda para verificar que la información recabada sea relevante a la investigación. En la presente investigación se verificó claramente la veracidad de la información obtenida y el enlace que se pretendió lograr con la realidad escolar, en base a la codificación realizada de cada uno de los instrumentos de recolección de datos, siempre con un enfoque imparcial.

5.5 La autoevaluación del investigador

Para valorar la investigación, primeramente se dividió la autoevaluación en dos aspectos principales: validez interna y validez externa.

Como validez interna se entiende el grado de confianza que se tiene en el estudio en las distintas etapas. En este sentido, la idea, planteamiento del problema, revisión de literatura y marco teórico, se validaron en base al acercamiento histórico y de experiencia que se tiene con la temática abordada. Así pues, ya se conocía el contexto de la investigación abordada, además que se tenía un conocimiento previo del grupo estudiantil en el que se realizó el estudio.

En la parte del diseño de la investigación y la elección de instrumentos de recolección de datos, se eligieron aquellos instrumentos que proporcionaran una información relevante sobre la posible relación entre los conceptos de creatividad y aumento de rendimiento escolar y que incluyeron cuestionarios, test, entrevistas y observaciones de campo. Se consideró que los instrumentos seleccionados sirvieron para validar y dar respuesta a la pregunta inicial planteada. Respecto a la

confiabilidad de los resultados, los participantes resultaron representativos para el caso, aunque hubieran podido aumentarse un poco más, con el fin de encontrar más implicaciones respecto a los dos elementos de estudio.

En referencia a la validez externa, que es el grado en que los resultados pueden ser generalizados a otras situaciones, se tiene que efectivamente el tema de creatividad tiende a ser sumamente extenso y que el presente estudio puede servir de preámbulo para otra futura investigación, como ya se señaló líneas arriba.

El presente trabajo aportó y abonó a la clarificación de la relación entre creatividad y aumento de rendimiento escolar dentro de un contexto normalista, así pues, se invita al lector a formar parte de la comunidad educativa investigadora, que constantemente funge como generadora de conocimiento y mejoría de actuación dentro de las aulas, que es ahí donde al final de cuentas se crea, modifica, mejora o también, se estanca el cambio.

5.6 Recomendaciones

En el entendido de que habrá posteriores investigaciones referentes a la relación entre creatividad y rendimiento escolar, se plantea como primera recomendación, el fijarse claramente en los parámetros de coincidencia entre creatividad y buenas o malas calificaciones, ya que pocas de las veces tienen relación directa y proporcional al objetivo inicial.

No se debe olvidar que el elemento del rendimiento escolar y creatividad están influidos por aspectos de diferente índole, que pudieran afectar el desarrollo efectivo de la investigación. Así pues como ejemplo se puede mencionar dentro del rendimiento escolar la problemática personal y familiar de los individuos, la

motivación personal hacia el estudio, vocación personal, percepciones e integración al ambiente escolar, previsión futura, entre otros.

Finalmente se cierra el ciclo de la investigación con una reflexión hecha por el autor Lozano (2011), al mencionar que la incorporación de la creatividad en la vida cotidiana en la escuela, se vuelve necesaria para alentar la formación integral de los alumnos, además de que se debe considerar como prioritaria para el desarrollo de habilidades personales del profesorado en el proceso de enseñanza, en lugar de considerarlo como algo accesorio y sin relevancia, por lo que sin lugar a dudas, el concepto de creatividad junto con los demás factores que hacen a la educación integral, van tomando forma en estos nuevos panoramas de reformas educativas estructurales.

Por lo que la última recomendación va de la mano del entendimiento de que el profesor con personalidad creativa debe tener el suficiente coraje para tomar el riesgo que implica transformar su ambiente áulico a uno dónde la constante sea la creatividad con fines de aplicación en la vida diaria.

Referencias

- Aldape, T. (2008). *Desarrollo de las competencias del docente. Demanda de la aldea Global Siglo XXI*.
- Arduendo, G. & Reyes, A. (2014). Creatividad como potenciadora de aprendizajes. Tesis monográfica. Facultad de pedagogía. Universidad Academia de Humanismo Cristiano. Recuperado de biblioteca digital <http://academia.cl/bitstream/123456789/1248/1/tpdif%2042.pdf>
- Areguín R. (2000). *El Test de Pensamiento Creativo de Torrance y el promedio escolar de estudiantes universitarios*. Facultad de psicología UASLP. Recuperado el 28 de marzo del 2011 de http://www.revistauricha.org/Articulos/Uaricha_11_007-016.pdf
- Artunduaga, M. (2005). *Cuestionario sobre rendimiento académico en la Universidad*. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación (MIDE)-
- Asencio, B. (2009) *Desarrollo y evaluación de competencias en Educación Superior*. NARCEA S.A.; de ediciones. Universidad Europea de Madrid.
- Barriga, D. F. y Ramírez, S. M. (2001). *Innovación, creatividad: un nuevo aprendizaje para una nueva sociedad de la tecnología y la información*. Revista mexicana de investigación educativa. Recuperada en febrero 01, 2011, del sitio Web Temoa: Portal de Recursos Educativos Abiertos.
- Bassat, L. (2014). *La creatividad*. Penguin Random House Group Editorial.
- Betancourt, J. (2007). *Educación para transformar*. Formación y consultoría para organizaciones. Neuronilla. Especialistas en creatividad e innovación. Recuperado el 15/03/2014 de <http://www.neuronilla.com/documentate/articulos/19-creatividad-educacion-e-infancia/>
- Betancourt, M. (2000). *Creatividad en la educación: educación para transformar*. Recuperado el 30 de marzo del 2011 de <http://www.psicologiacientifica.com/bv/psicologia-183-1-creatividad-en-la-educacion-educacion-para-transformar.html>
- Blasco, M. (2001). *Escuela secundaria, afectividad y pobreza en México*. Copenhage Business School, CBS.
- Cabrera, P. y Galán, E. (2002). *Satisfacción escolar y RENDIMIENTO académico*. Revista de Psicodidáctica.

- Camarena C., Chávez G. y Gómez V. (2005). *Reflexiones en torno al rendimiento escolar y a la eficiencia terminal*. Recuperado el 13 de noviembre del 2011 de <http://www.anuies.mx/servicios/p-anuies/publicaciones/revsup/revsup/res053/txt2.htm>.
- Carrasco, D. (2010). *El profesor creativo en la enseñanza de la psicología*. Boletín electrónico de Investigación de la Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C. 6 (2), 295-315. Recuperado el 31 de marzo del 2011 en http://www.conductitlan.net/notas_boletin_investigacion/122_profesor_creatividad_enseñanza_psicologia.pdf
- Caso J. y Hernández L. (2007). *Variables que inciden en el rendimiento académico de adolescentes mexicanos*. Revista latinoamericana de Psicología. 3 (39). Bogotá: Colombia. Recuperado el 13 de noviembre del 2011 de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0120-05342007000300004&script=sci_arttext.
- Cepvi.com (2009). Test de creatividad ¿Eres una persona creativa? Recuperado el 29 de abril del 2011 de <http://www.cepvi.com/Test/survey/creatividad.htm>
- Cuevas Romeo, S. (2013). Creativity in education, its development from a pedagogical perspective. *Journal of Sport and Health Research*. 5 (2): 221-228.
- Delgado V., A. E. (2006). *Guía para el desarrollo del pensamiento creativo*, [en línea]. Lima, Perú: Ministerio de Educación República del Perú. Recuperado el 1 de febrero de 2011, de <http://destp.minedu.gob.pe/secundaria/nwdes/pdfs/Guiapensamientocreativo.pdf>
- Elisondo, R., Rinaudo, M. & Donolo, D. (2011). Actividades inesperadas como oportunidades para la creatividad. Contextos creativos en la educación superior Argentina. *Innovación Educativa*, 11 (57) 147-156. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179422350016>.
- Enciclopedia de la psicopedagogía (1998). *Creatividad*. Barcelona, España: Océano.
- Escalante, G. (2006). *Creatividad y rendimiento académico*. Mérida, Venezuela: SABER ULA.
- Escuela Normal de Rincón de Romos (2011). *ProFEN 2010-2011*. Rincón de Romos, Aguascalientes: Documento Institucional.
- Figuroa-Saavedra, R. (2014). Contextos creativos y educación. *Catálogo de Revistas. Universidad Veracruzana* 18 (2014). Recuperado de revistas.uv.mx/index.php/cpue/article/view/765.

- García, L. J. (2009). *Mapas Conceptuales*. Recuperado en Enero, 30, 2011, del sitio Web CREA en: <http://www.crea.udg.mx/handle/123456789/201>
- García, J. E. (2013). Cuando la creatividad no es suficiente. *Sinergia e Innovación, 1* (09).
- Gardner, H. (2008). *Inteligencias Múltiples: La Teoría en la Práctica* (8va. Ed.) España: Paídos
- Garello, M.V. y Rinaudo, M.C. (2012). Rasgos del contexto para la promoción del desarrollo académico, la creatividad. Estudio de diseño con estudiantes universitarios. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambios en Educación, REICE, 10* (2), p.p. 159-179. Recuperado de <http://dialnet.uniroja.es/servlet/articulo?codigo=4119702>
- Gobierno del Estado de Aguascalientes (2010). *Municipio de Rincón de Romos*. Recuperado el 27 de abril del 2011 de <http://www.aguascalientes.gob.mx/estado/municipios/mfps7.aspx>
- González N., Medina N., Hernández I., Padrón A., Pantoja E., García M., Fernández A. y Vega T. (1996). *Técnicas participativas y juegos didácticos de educadores cubanos*. IMDEC, La Habana: Cuba.
- González, M. (2003). Los factores de la creatividad como determinantes del rendimiento académico. *Revista Galego-Portuguesa de Psicología e Educación, 9* (7), 59-67.
- Guilford, J. (1994). *Creatividad y educación*. (3ra. Ed.), Barcelona, España: Paidós.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta. Ed.). México, D.F: Mc Graw Hill
- <http://www.temoa.info/es/node/48955>
- Iglesias-Cortizas, M. J., & Rodicio-García, M.L. (2013). El desarrollo de la creatividad e innovación. Un reto ante la crisis actual. *Revista de Investigación en Educación, 11* (1), 134-148.
- Infancia y Adolescencia Misionera en Venezuela. (2011). *Dinámicas de presentación*. Recuperado el 21 de septiembre del 2011 de www.infancia-misionera.com/dinpres.htm
- Johnson P., Andrew (2003) El desarrollo de las habilidades de pensamiento: aplicación y planificación para cada disciplina. Editorial Troquel S.A. Argentina.

- Klimenko, O. (2008). *Redalyc- Artí[filtered word]: La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI - Educación y Educadores*, Redalyc: Red de Revistas Científicas de América Latina y El Caribe, España y Portugal. Recuperada en Febrero 6, 2011, del sitio Web temoa: Portal de Recursos Educativos Abiertos en <http://www.temoa.info/es/node/49124>
- López, C. (2006). *El proceso de formación de las competencias creativas. Una necesidad para hacer más eficiente el aprendizaje de los estudiantes universitarios*, Revista Iberoamericana de Educación. Recuperada en Febrero 1, 2011, del sitio Web temoa : Portal de Recursos Educativos Abiertos en <http://www.temoa.info/es/node/48916>
- Lozano, R. (2011). *El éxito en la enseñanza: aspectos didácticos de las facetas del profesor*. D.F., México: Trillas.
- Marina, J. A. & Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. D.F., México: Ariel.
- Markkula, M. y Carneiro, R. (2009). *Innovación y creatividad*, eLearning Papers. Recuperada en Enero 22, 2010, del sitio Web temoa: Portal de Recursos Educativos Abiertos en <http://www.temoa.info/es/node/40209>
- Martínez, E. y Sánchez, S. (2008). *El aprendizaje de la creatividad*. Recuperado el 31 de marzo del 2011 de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm>
- Mayan, M. (2001). *Una introducción a los métodos cualitativos y cuantitativos: módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales*. Iztapalapa, México: Qual Institute Press Internacional Institute for Qualitative Methodology.
- Miranda, L., Almeida, L., Morais, F. & Guisande, M. (2012). *Creatividad, inteligencia y rendimiento escolar: Estudio de las relaciones recíprocas en una muestra de 6° año de escolaridad*. *Faisa*, 16 (18), 68-83.
- Pacheco, U. (2003). *La inteligencia y el pensamiento creativo: aportes históricos en la educación*, Redalyc: Red de Revistas Científicas de América Latina y El Caribe, España y Portugal. Recuperada en Febrero 5, 2011, del sitio Web temoa: Portal de Recursos Educativos Abiertos en <http://www.temoa.info/es/node/49065>
- Sanz de Acedo, L. (2008). *Creatividad individual y grupal en la educación*. Ed: EIUNSA. Recuperado el 1 de abril del 2011 de la base de datos de Ebrary en <http://0-site.ebrary.com.millennium.itesm.mx/lib/consorcioitesmsp/docDetail.action?docID=10268848&p00=creatividad>

Torrance, E. (1977) *Educación y capacidad creativa*. Madrid, España: Morova

UNAM Media Campus: Espacio para material educativo & Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia de la UNAM. (). *Mi pensamiento crítico y creativo (2009)*, UNAM Media Campus. Recuperada en Noviembre 12, 2010, del sitio Web temoa : Portal de Recursos Educativos Abiertos en <http://www.temoa.info/es/node/47036>

Valqui, V. (2009). *La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones*, Revista Iberoamericana de Educación. Recuperada en Febrero 1, 2011, del sitio Web temoa : Portal de Recursos Educativos Abiertos en <http://www.temoa.info/es/node/48890>

Wikipedia (2011). *Creatividad*. Recuperado el 28 de marzo del 2011 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad>

Wikipedia (2011). *Howard Gardner*. Recuperado el 29 de marzo del 2011 de http://es.wikipedia.org/wiki/Howard_Gardner

Woolfolk A. (2006). *Psicología educativa*. Pearson, México: D.F.

Yentzen, E. (2006). *Teoría general de la creatividad*. Ed: Red Polis. Recuperado el 1 de abril del 2011 de la base de datos de Ebrary en <http://0-site.ebrary.com/millennium.itesm.mx/lib/consorcioitesmsp/docDetail.action?docID=10105026&p00=creatividad>

Firma y nombre del observador:

Apéndice B. Protocolo de entrevista estructurada (Maestro)

Guión para entrevista, con el propósito de guiar la comprensión de la creatividad como elemento posible del aumento del aprovechamiento en los alumnos.

Fecha: ____ / ____ / ____ Hora: ____ horas Lugar: _____

Entrevistadora: _____ Tiempo aproximado de 15 a 20 minutos

Edad: _____ Sexo: M F Ocupación: _____

Grado de estudios _____ Experiencia

docente _____

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de estrategias o métodos creativos favorece el aumento en el aprovechamiento de los alumnos; así como asimilar que la actual sociedad del conocimiento demanda flexibilidad de acceso a la información de forma rápida, segura y confiable, posibilitándole un proceso de aprendizaje en la misma intensidad en que cambian los ecosistemas de aprendizaje; para que la puedan interiorizar y aplicar los conocimientos.

Además de deducir y plantear las necesidades reales de aprendizaje de los alumnos de _____ con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de

aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Los datos obtenidos permitirán clarificar de forma efectiva la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalía González.

1. ¿Qué factores influyen en el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de 4ºB de la LEF?
2. ¿Qué entiende por creatividad?
3. ¿Cuál es su comentario (ventajas y desventajas) sobre el uso de estrategias o métodos creativos dentro del aula de clases?
4. ¿Cuáles son las actividades que usted emplea en su clase?
5. ¿Cuáles son las estrategias que considera se incluyen en el plan de estudios, o bien, en su área curricular para el desarrollo del pensamiento creativo?
6. ¿Considera que el desarrollo de la creatividad en los alumnos, pudiera impactar de alguna manera en el nivel de aprovechamiento de los mismos?
7. ¿En el proceso enseñanza-aprendizaje, qué problemáticas ha enfrentado respecto al nivel de aprovechamiento de los alumnos?

8. ¿Mencione elementos que cree indispensables para obtener un incremento en el nivel de aprovechamiento de los alumnos?

9. ¿Considera que la creatividad facilita la adquisición o incorporación del conocimiento? ¿Por qué?

10. ¿Qué factores influyen en el bajo desempeño académico de un alumno?

Apéndice C. Protocolo de entrevista estructurada (Alumnos)

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: ____ / ____ / ____ Hora: ____ horas Lugar: _____

Entrevistadora: _____ Tiempo aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: _____ Edad: _____ Sexo: M F

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4ºB de la LEF, así como identificar las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad?
2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase?
3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia:
4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué?
5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado?
6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos)
7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara?
8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil?
9. ¿En la institución donde estudias cuentas con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas?

¡Gracias por tu valioso tiempo!

Apéndice D. Carta de consentimiento



TECNOLÓGICO DE MONTERREY
EGE
Escuela de Graduados en Educación

UNIVERSIDAD VIRTUAL

ESCUELA DE GRADUADOS EN EDUCACIÓN

_____de 2012.

A quien corresponda:

Por medio de la presente me permito dirigirme a usted, para solicitarle la autorización para la aplicación de entrevistas y encuestas, con el objetivo de tener un acercamiento al proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos de 4°B de la LEF. El propósito de aplicar una encuesta a los estudiantes, responde a la necesidad de identificación de factores que afectan el desempeño académico. Los datos obtenidos de las entrevistas serán empleados en el diagnóstico del uso de la creatividad como elemento favorecedor del incremento en el nivel de aprovechamiento de los estudiantes, investigación que aportará información relevante a la C. Eira Vargas Rodríguez, inscrita en la Maestría en Educación del ITESM, pretendiendo obtener el grado mencionado, bajo la supervisión de la Dra. Yolanda Irma Contreras Gastélum y la Mtra. Rosalina González Forero. Los datos que los entrevistados proporcionen se manejarán de manera anónima y confidencial.

Sin más por el momento quedo de usted y le reitero mi agradecimiento a la atención que se sirva prestar a la presente.

Atentamente

Apéndice E. Test de creatividad

Test de creatividad. ¿Eres una persona creativa?

Grade Quiz

He tenido la experiencia de de mirar intensamente algo hasta que lentamente o de repente se vuelve muy extraño ante mis ojos.

- Verdadero
- Falso

Me gusta llevar a cabo varios proyectos a la vez.

- Verdadero
- Falso

A veces estoy tan concentrado que no escucho a los demás llamarme.

- Verdadero
- Falso

Tengo recursos cuando me encuentro con circunstancias impredecibles, como la llegada repentina de huéspedes, un cambio en los planes de un viaje, o un picnic espontáneo.

- Verdadero
- Falso

Me gustaría que me hipnotizaran.

- Verdadero

Falso

He tenido la sensación de estar como hipnotizado mientras conducía un coche.

Verdadero

Falso

Me interesan muchas cosas muy diversas y variadas, pertenecientes a campos diferentes, como el deporte, la lectura, el arte, etc.

Verdadero

Falso

A veces, mientras estoy durmiendo, mantengo conversaciones con alguien que entra en mi habitación.

Verdadero

Falso

Hago bromas, me río mucho y se me conoce como una persona con sentido del humor.

Verdadero

Falso

Me gusta ver formas en las nubes.

Verdadero

Falso

A menudo tengo pensamientos interesantes cuando estoy medio dormido o medio despierto.

- Verdadero
- Falso

En ocasiones experimento un deja vu.

- Verdadero
 - Falso
-

A fin de evaluar el significado del anterior test, se tomará en cuenta la interpretación que ofrece Cepvi.com (2009).

Puntuación de 0-4

Eres una persona poco creativa. No obstante, siempre puedes mejorar y entrenar tu capacidad creativa. Trata de animarte a buscar el lado inusual de las situaciones y las cosas o de implicarte en proyectos que requieran el uso de la imaginación y la creatividad.

Puntuación de 5-8

Has obtenido una puntuación media, lo cual significa que tu grado de creatividad es similar al de la mayoría de la gente. Puedes ser más creativo si te relajas y dejas tu mente libre. Si te empujas a ti mismo a usar más tu imaginación y capacidad de pensamiento novedoso, estarás fomentando tu creatividad.

Puntuación de 9-12

Eres una persona muy creativa. Seguramente te sientes feliz realizando tareas o trabajos que requieran el uso de la imaginación y el pensamiento creativo.

Apéndice F. Cuestionario sobre rendimiento académico

CUESTIONARIO SOBRE RENDIMIENTO ACADÉMICO

Este cuestionario se realiza como parte de una investigación de maestría. Se pretende identificar los factores que influyen en el rendimiento académico y en la deserción estudiantil, con el fin de obtener información para el diseño de estrategias y toma de decisiones, de tal manera que se pueda mejorar el rendimiento.

¿Cómo responder a este cuestionario?

- Dónde encuentre un paréntesis marque una (x)
- En las preguntas con las categorías de Mucho/Bastante/Medianamente/Poco/Muy poco/Nada, rodee con un círculo el número que corresponda a la opción que considere conveniente
- Si necesita borrar o hacer alguna corrección, procure que quede clara la respuesta elegida.

Para que este cuestionario sea verdaderamente útil, es importante que lea con detenimiento las preguntas, reflexione sus respuestas y conteste con sinceridad. La información de este cuestionario será utilizada únicamente para los fines de la investigación y es de carácter estrictamente académico y confidencial

Cada uno de nosotros tiene sus propias opiniones y experiencias: sus percepciones sobre el mundo universitario son muy valiosas y nos interesa conocerlas tal y como son en realidad. Por favor, no se esfuerce en dar las respuestas que cree que queremos escuchar. Aquí todas las respuestas son válidas!

I. VARIABLES DE IDENTIFICACIÓN

Nombre del estudiante: _____

Grupo: _____ Licenciatura: _____ Fecha: _____

1. Sexo: 1. ()Mujer 2. ()Hombre

2. Edad:

1. ()Menos de 17 años 2. ()Entre 17 y 19 años 3. ()Entre 20 y 22 años 4. ()23 años o más

3. Estado civil: 1. ()Soltero 2. ()Casado 3. ()Separado/divorciado 4. ()Unión libre

4. ¿En qué semestre está matriculado?

1. ()Primero 2. ()Segundo 3. ()Tercero 4. ()Cuarto

5. Además de estudiar, ¿se dedica a alguna profesión o trabajo?

1. ()Sí 2. ()No

En caso que su respuesta sea afirmativa, indique **qué clase de actividad** es:

1. ()Relacionada con la carrera 2. ()No relacionada con la carrera

6. ¿Cuál es la principal fuente de financiación de sus estudios? (solo una respuesta)

1. () Beca de la escuela 3. () Ayuda de padres u otras personas
2. () Trabajo propio 4. () Otros medios

7. ¿Usted tiene personas a su cargo?

1. () Sí 2. () No

8. ¿Cuál es el nivel educativo de su padre?

1. () Primaria 2. () Secundaria 3. () Técnico/tecnológico 4. () Pregrado(carrera) 5. () Postgrado

9. ¿Cuál es el nivel educativo de su madre?

1. () Primaria 2. () Secundaria 3. () Técnico/tecnológico 4. () Pregrado(carrera) 5. () Postgrado

10. ¿En qué categoría de respuesta, estaría de acuerdo su familia con cada una de las siguientes

afirmaciones? (Responder a todos los ítems y encerrar con un círculo el número que corresponda.)

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
a) Hay que estudiar para mejorar el nivel de vida	6	5	4	3	2	1
b) Hay que estudiar una carrera que de plata	6	5	4	3	2	1
c) Hay que estudiar lo que a uno más le guste	6	5	4	3	2	1
d) Estudiar es una pérdida de tiempo	6	5	4	3	2	1

11. ¿Podría indicarnos cuál es su situación respecto a cada uno de los siguientes enunciados?

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
a) En términos generales, su familia lo apoya para que culmine con éxito sus estudios	6	5	4	3	2	1
b) Su familia confía en su futuro profesional	6	5	4	3	2	1
c) Su familia cree que obtendrá buenos resultados académicos durante la carrera	6	5	4	3	2	1
d) En su casa dispone de un lugar adecuado para estudiar	6	5	4	3	2	1
e) En su casa dispone de	6	5	4	3	2	1

material básico para la carrera (libros, computador, etc)						
---	--	--	--	--	--	--

II. TRAYECTORIA DURANTE EL BACHILLERATO

12. ¿Cómo fue su rendimiento académico durante el bachillerato?

1.()Muy Malo 2.()Malo 3.()Regular 4.()Bueno 5.()Muy Bueno 6.() Excelente

13. ¿Repitió algún curso durante el bachillerato?

1.()Sí ¿Cuántos? _____ 2. ()No

14. Si repitió algún curso durante el bachillerato, indique de qué forma los siguientes motivos que influyeron para que repitiera: (Si no repitió, pase a la pregunta 15)

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
a) Motivos académicos (dificultades en las materias, falta de interés por el estudio)	6	5	4	3	2	1
b) Motivos familiares (problemas con los padres, separación del núcleo familiar, etc)	6	5	4	3	2	1
c) Motivos personales (influencia negativa de los amigos, problemas de alcohol, drogas, problemas de salud, etc).	6	5	4	3	2	1
d) Motivos económicos (comienzo de la vida laboral, falta de recursos para financiar los estudios, etc)	6	5	4	3	2	1

III. CIRCUNSTANCIAS Y MOTIVOS DE ELECCION DE ESTUDIOS PROFESIONALES

15. ¿En qué categoría de respuesta se ubica frente a cada uno de los siguientes enunciados?

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
a) Al finalizar el bachillerato, usted tenía una idea clara sobre el tipo de estudios que quería realizar .	6	5	4	3	2	1
b) La modalidad de bachillerato que usted finalizó, (académico, técnico, agropecuario, etc) se	6	5	4	3	2	1

relaciona con los estudios que realiza actualmente.						
c) La carrera que usted cursa actualmente era la que quería estudiar.	6	5	4	3	2	1
d) Usted responde al perfil del estudiante requerido para la carrera.	6	5	4	3	2	1

16. ¿Podría decirnos por qué eligió esta carrera ?

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
a) Por el valor formativo de la carrera	6	5	4	3	2	1
b) Por las aptitudes que usted tiene para estos estudios	6	5	4	3	2	1
c) Por las posibilidades para su autorrealización personal	6	5	4	3	2	1
d) Por las posibilidades de trabajo que ofrece la carrera	6	5	4	3	2	1
e) Por la posibilidad de mejorar su estatus social	6	5	4	3	2	1
f) Por tradición familiar	6	5	4	3	2	1
g) Por influencia de amigos y/o otras personas	6	5	4	3	2	1
h) Por los requisitos de matrícula (documentación, costos, etc)	6	5	4	3	2	1
i) Por la calidad académica de la carrera	6	5	4	3	2	1
j) Por la jornada de estudios	6	5	4	3	2	1
k) Por el prestigio de la Escuela	6	5	4	3	2	1

IV. TRAYECTORIA ACADEMICA EN LA ESCUELA NORMAL

17. ¿Ha recibido reconocimiento por su desempeño académico, ya sea en la Escuela Normal o en el bachillerato

1. () Sí 2. () No

18. ¿Usted ha perdido alguna materia en la carrera actual?

1. () Sí Cuántas? _____ 2. () No

19. ¿Por qué perdió esta(s) materia(s)? (Responder a todos los enunciados)

(Si no ha perdido materias, pase a la pregunta 20).

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
<i>a)</i> Por tener malas relaciones con el profesor	6	5	4	3	2	1
<i>b)</i> Por la metodología del profesor	6	5	4	3	2	1
<i>c)</i> Por el método de evaluación que emplea el profesor	6	5	4	3	2	1
<i>d)</i> Por falta de interés por la materia	6	5	4	3	2	1
<i>e)</i> Por el poco tiempo dedicado a estudiar la materia	6	5	4	3	2	1
<i>f)</i> Por falta de perseverancia	6	5	4	3	2	1
<i>g)</i> Porque usted cree que es malo para el estudio	6	5	4	3	2	1
<i>h)</i> Por falta de aptitudes para los estudios	6	5	4	3	2	1
<i>i)</i> Por falta de conocimientos relacionados con la materia	6	5	4	3	2	1
<i>j)</i> Por la complejidad de las lecturas que deja el profesor	6	5	4	3	2	1
<i>k)</i> Por la dificultad para comprender los temas	6	5	4	3	2	1
<i>l)</i> Por problemas con los compañeros de clases	6	5	4	3	2	1
<i>m)</i> Por motivos personales y/o familiares	6	5	4	3	2	1
<i>n)</i> Por motivos económicos	6	5	4	3	2	1

20. ¿A qué motivos se debe que usted obtenga buenos resultados en una evaluación?

(Reponder a todos los ítems).

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
<i>a)</i> A la cantidad de tiempo que dedica para estudiar fuera del horario de clases	6	5	4	3	2	1
<i>b)</i> A su método de estudio (toma apuntes, saca resúmenes, subraya ideas principales, etc)	6	5	4	3	2	1

c) A su interés por el tema	6	5	4	3	2	1
d) Al hecho de que usted consulta otras fuentes además de las asignadas por el profesor	6	5	4	3	2	1
e) A que usted tiene conocimientos previos sobre el tema	6	5	4	3	2	1
f) A su nivel de participación en clase	6	5	4	3	2	1
g) A sus aptitudes para la materia	6	5	4	3	2	1
h) A que usted confía en sus capacidades	6	5	4	3	2	1
i) A la facilidad de las evaluaciones	6	5	4	3	2	1
j) Al hecho de que las explicaciones del profesor son claras	6	5	4	3	2	1
k) A que a usted lo acompaña la buena suerte	6	5	4	3	2	1

V. PERCEPCION E INTEGRACION AL AMBIENTE PROFESIONAL

21. ¿En qué categoría se ubica frente a cada uno de los siguientes enunciados ?

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
a) La escuela cuenta con espacios recreativos, deportivos y culturales	6	5	4	3	2	1
b) El personal directivo y administrativo atiende las necesidades de los estudiantes	6	5	4	3	2	1
c) El programa cuenta con los materiales de apoyo y recursos para un buen funcionamiento académico	6	5	4	3	2	1
d) Los profesores de su carrera trabajan con profesionalismo y calidad	6	5	4	3	2	1
e) Los profesores son amables y accesibles	6	5	4	3	2	1

f) Con sus compañeros de semestre encuentra un buen ambiente para el estudio	6	5	4	3	2	1
g) Usted conoce las normas y reglamentos de la escuela	6	5	4	3	2	1
h) Usted participa en las actividades que programa la escuela (conferencias, asambleas, eventos deportivos, culturales, etc)	6	5	4	3	2	1

VI. SATISFACCION

22. Valore qué tanto se siente satisfecho con los siguientes aspectos. (Responder a todos los enunciados)

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
a) La carrera en general	6	5	4	3	2	1
b) La metodología de enseñanza	6	5	4	3	2	1
c) El método de evaluación	6	5	4	3	2	1
d) La calidad del profesorado	6	5	4	3	2	1
e) Las relaciones profesor-estudiante	6	5	4	3	2	1
f) Sus avances académicos	6	5	4	3	2	1
g) Su método de estudio	6	5	4	3	2	1
h) Su realización personal y profesional	6	5	4	3	2	1
i) Los servicios que ofrece la universidad al estudiantado	6	5	4	3	2	1
j) El ambiente universitario	6	5	4	3	2	1
k) Su nivel de integración en la universidad	6	5	4	3	2	1

VII. ANTICIPACION AL FUTURO ACADEMICO Y PROFESIONAL

23. Con relación a la carrera que cursa actualmente, responda a cada una de las siguientes preguntas.

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
a) ¿Ha pensado en cancelar el semestre?	6	5	4	3	2	1
b) ¿Ha pensado en cambiarse de carrera?	6	5	4	3	2	1
c) ¿Ha pensado en retirarse de la escuela?	6	5	4	3	2	1
d) ¿Considera que finalizará	6	5	4	3	2	1

con éxito sus estudios?						
e) ¿Tiene confianza en su futuro profesional?	6	5	4	3	2	1

VIII. SERVICIOS DE ORIENTACION PROFESIONAL

24. ¿En qué medida considera necesario que la escuela preste los siguientes servicios?

(Responder a todos los enunciados)

	Mucho	Bastante	Mediana Mente	Poco	Muy poco	Nada
a) Jornadas de información sobre las carreras	6	5	4	3	2	1
b) Visitas para que los aspirantes a estudiar conozcan la escuela	6	5	4	3	2	1
c) Cursos preparatorios para estudiantes de bachillerato sobre los conocimientos básicos de cada carrera (matemáticas, biología, informática, inglés, educación física, etc.)	6	5	4	3	2	1
d) Orientación sobre intereses profesionales	6	5	4	3	2	1
e) Cursos sobre “cómo estudiar en la escuela” (técnicas de estudio, competencias comunicativas).	6	5	4	3	2	1
f) Servicios de orientación para la elección de carrera	6	5	4	3	2	1
g) Orientación y acompañamiento a estudiantes con dificultades académicas	6	5	4	3	2	1
h) Orientación para estudiantes que piensan cambiar de carrera o retirarse de la escuela	6	5	4	3	2	1
i) Talleres, cursos, programas sobre autoconocimiento y autorrealización personal y profesional.	6	5	4	3	2	1
j) Jornadas de puertas	6	5	4	3	2	1

abiertas para que aspirantes a la escuela puedan participar durante un día o una semana como asistentes a clases						
k) Servicio de acogida y acompañamiento a estudiantes de primeros semestres	6	5	4	3	2	1

IX. AUTOCONCEPTO ACADEMICO

25. Hasta el momento, ¿cómo valora su rendimiento académico general en la escuela?

1.()Muy Malo 2.()Malo 3.()Regular 4.()Bueno 5.()Muy Bueno 6.() Excelente

26. ¿Cómo considera su rendimiento académico respecto al de sus compañeros?

1.()Muy Malo 2.()Malo 3.()Regular 4.()Bueno 5.()Muy Bueno 6.() Excelente

27. ¿Cuál es la imagen que cree que sus profesores tienen de usted como estudiante?

1.() Muy mal estudiante 3.() Estudiante Regular 5.() Muy buen estudiante

2.() Mal estudiante 4.() Buen estudiante 6.() Excelente estudiante

28. Si autoevaluara su rendimiento académico en lo que lleva cursado de la carrera ¿Qué calificación se pondría?

1.()Entre 0-5. 3.()Entre 6-7. 5.()Entre 9-10

2.()Entre 5-6. 4.()Entre 7-8. 6.()Entre 10

¡Muchas gracias!

Apéndice G. Instrumentos Contestados

Protocolo de entrevista estructurada (Alumnos)

Alumno 1

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: 29 / 06 / 2012 Hora: 1:29 horas Lugar: Escuela

Normal de Rincón de Romos _____

Entrevistadora: Vargas Rdz. Eira Tiempo

aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: Alumno 1 Edad: 24 Sexo: M F

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4°B de la LEF, así como identificar las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad? Capacidad de crear cosas que solucionen algo en el momento
2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase? Mayor atención, mejor integración, comodidad, etc.
3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia: Lecciones, cuestionario, resumen y exposiciones.
4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué? Si, porque el ser innovador y nuevo es más llamativo

5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado? El interés del docente y del alumno
6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos)
Si, porque con nuevas técnicas se aprende mejor.
7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara? Muchas más dinámicas
8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil?
Alimentación, problemas familiares, situación económica
10. ¿En la institución donde estudias cuentas con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas? Si , un 75% de las clases

Alumno 2

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: 29 / 06 / 12 Hora: 1:27 horas Lugar:

E.N.R.R.

Entrevistadora: Vargas Rdz. Eira Tiempo

aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: Alumno 2 Edad: 20 Sexo:

M ~~F~~

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4ºB de la LEF, así como identificar las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de

trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad? Es hacer distintas cosas, como crear, inventar, etc.
2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase? Creación de trabajos o juegos recreativos, en algunos casos no se puede cumplir por el tiempo
3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia: En las clases que nos da, siempre nos explica a través de diapositivas
4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué? Si, es una forma de aprender con más facilidad
5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado? Empeño en clases, ganas de estudiar, etc.
6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos) Si es más fácil, porque se pueden aplicar por medio de dinámicas, etc.

7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara? Que haya más convivencia con los maestros para estar seguros y a gusto en clases
8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil? Relajo, flojera
10. ¿En la institución donde estudias cuentas con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas? Si lo hay, se usa solamente cuando es necesario

Alumno 3

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: 29 / VI / 2012 Hora: 13:20 horas Lugar:
E.N.R.R.

Entrevistadora: Vargas Rdz. Eira Tiempo
aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: Alumno 3 Edad: 21 Sexo:
~~M~~ F

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4°B de la LEF, así como identificar las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad? Es una actitud del ser humano para utilizar su ingenio para crear formas

2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase? Ventajas (retención de conocimiento), Desventajas (que no es fácil adaptarlas)

3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia:

Diapositivas, esquemas en el pintarrón, copias, laminas, lecturas, revistas.

4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué? Si, porque con ello me queda más claro y retengo más.

5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado? Que el alumno tenga buena iniciativa e interés y las demás formas para aprender como lecturas

6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos) Si, porque es más entendible el tema

7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara? Promover más el trabajo colaborativo (sinergia)

8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil? Suspensiones y la constancia al esfuerzo académico.

10. ¿En la institución donde estudias cuentas con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas? Si, cuando se requiere hacer trabajos.

Alumno 4

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: 29 / 06 / 12 Hora: 1:24 horas Lugar:

E.N.R.R.

Entrevistadora: Vargas Rdz. Eira Tiempo aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: Alumno 4 Edad: 20 Sexo:

M F

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4°B de la LEF, así como identificar las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad? La habilidad de hacer o crear algo de la nada usando la imaginación o el material alcance.
2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase? Te ayuda a ser creativo, te ayuda a imaginar, usas estrategias para realizarlas, puedes salirte de un contexto e irte a otro mundo al imaginar.
3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia:
Diapositivas , laminas, libros.
4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué? Si por que te ayuda a descubrir formas nuevas de trabajar.
5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado? Motivación, asistencia, usos de la práctica más que la teoría.
6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos) si te ayuda a descubrir nuevas estrategias de trabajo.
7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara? Menos teoría, más práctica

8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil?

Problemas familiares y económicos

10. ¿En la institución donde estudias cuentas con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas? Si, 3 veces por cada 5 clases

Alumno 5

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: 29 / Jun / 2012 Hora: 1:23 horas Lugar:

E.N.R.R.

Entrevistadora: Vargas Rdz. Eira Tiempo

aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: Alumno 5 Edad: 19 Sexo:

M F

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4ºB de la LEF, así como identificar las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el

proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad? La creatividad es la forma con la que alguien hace o inventa alguna cosa

2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase? Yo creo que es bueno porque aprendes cosas nuevas, no se da el suficiente tiempo para ello

3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia: el cañón y computadora para pasar presentaciones

4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué? Si, ya que con esas estrategias es más lúdico el aprendizaje y aprendes mejor

5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado? Internet, libros, tomar apuntes, etc.

6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos) si porque se vuelve mas lúdico el aprendizaje

7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara? Que fuera con más dinámicas respecto al tema

8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil? No tener internet o donde consultar cosas.

10. ¿En la institución donde estudias cuentas con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas? Si y se usan diario a cada hora

Alumno 6

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: 29 / 06 / 2012 Hora: 1:40 horas Lugar:

E.N.R.R

Entrevistadora: Vargas Rodríguez Eira Tiempo

aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: Alumno 6 Edad: 19 Sexo:

M—F—

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4°B de la LEF, así como identificar las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad? Realizar alguna cosa con imaginación e innovación

2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase? Ventajas: permite desarrollar el pensamiento estratégico, los alumnos tienen mejor mentalidad porque usan el pensamiento
3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia: Pintarrón, diapositivas, documentos de texto
4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué? Si, porque nos ayuda a pensar más que vamos a realizar y conque
5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado? Buenos maestros, interés en el alumno, información adecuada y relevante
6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos) Si porque nos hacen pensar mas y desarrollar estrategias
7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara? Trabajo en equipo, exámenes de cada bloque fueran por cada materia
8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil? Suspensiones, falta de atención en el alumno
10. ¿En la institución donde estudias cuentas con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas? Las veces que se requiera. 3 o 4 veces por semana.

Alumno 7

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: 29 / 06 / 12 Hora: _____ horas Lugar: Salón Normal

4° B

Entrevistadora: Vargas Rdz. Eira Tiempo

aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: Alumno 7 Edad: 20 Sexo:

M—F—

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4°B de la LEF, así como identificar las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad? La forma de plasmar todas las ideas acerca de una cosa

2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase? Desviación del tema. Puede llegar a cumplir el propósito sin batallar más rápido que otros
3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia: cañón, pintarrón, uso de lecturas y libros
4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué? Si estimulan el aprendizaje y lo hacen más fácil
5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado? Disposición, Maestro (con las bases)
6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos) estimulan el aprendizaje
7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara? Maestros diferentes
8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil? La mala disposición
10. ¿En la institución donde estudias cuentan con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas? Si, como 3 veces a la semana

Alumno 8

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: 29 / 06 / 12 Hora: 1:23 horas Lugar:

E.N.R.R.

Entrevistadora: Vargas Rdz. Eira Tiempo

aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: Alumno 8 Edad: 19 Sexo:

M F

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4°B de la LEF, así como identificar las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad? Es como una estrategia diferente de cada individuo
2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase? Una de las ventajas es el ayudarnos con lo creativo para desempeñarse uno como persona aún más. Desventaja: es el tiempo que a veces no tenemos

3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia: Computadora, proyector y pintarrón
4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué? Si, porque lo creativo es más innovador y llamativo y esto logra un mayor aprovechamiento para los alumnos
5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado? Internet, Libros, bitácoras, etc.
6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos) Si, es un mejor conocimiento mas amplio y entendible
7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara? Más dinámico y práctico
8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil? No tener métodos de investigación
10. ¿En la institución donde estudias cuentan con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas? Si, siempre lo utilizamos

Alumno 9

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: 29 / 06 / 2012 Hora: _____ horas Lugar:

E.N.R.R

Entrevistadora: Vargas Rdz. Eira Tiempo

aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: _____ Alumno 9 _____ Edad: 20 Sexo:
 M F

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4°B de la LEF, así como identificar las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad? Es el diseñar, modificar o crear una cosa o juego entre otras cosas
2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase? Son clases novedosas, son un poco tediosas
3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia: la computadora y el cañón.
4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué? Si, en ocasiones te aburres de lo mismo y no aprendes, en cambio si es novedosa le pones mas atención.

5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado? No faltar, clases novedosas y dar una buena explicación sobre el tema
6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos) si, poner más atención a lo nuevo y no a lo cotidiano
7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara? En unas más prácticas y menos teóricas
8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil? Los malos maestros, clases aburridas
10. ¿En la institución donde estudias cuentas con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas? Si, cuando se ocupe en exposiciones

Alumno 10

Guión para entrevista, con la finalidad de obtener información relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los educandos.

Fecha: 29 / 06 / 2012 Hora: 13:20 horas Lugar:

E.N.R.R

Entrevistadora: Vargas Rdz. Eira Tiempo

aproximado de 15 a 20 minutos

Nombre: Alumno 10 Edad: 19 Sexo:

M F

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de la creatividad dentro del aula, puede aumentar el nivel de aprovechamiento de los alumnos de 4°B de la LEF, así como identificar las necesidades reales de

aprendizaje de los estudiantes con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Para lo anterior, se han seleccionado diez alumnos para valorar las aportaciones de las estrategias y métodos creativos durante el proceso de desarrollo del pensamiento creativo y por consiguiente aumento en el nivel de aprovechamiento. Los datos obtenidos permitirán planificar de forma efectiva el proceso de desarrollo de la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué entiendes por creatividad? Es idear acciones nuevas a las que están establecidas hacia formas propias de realizarlas
2. ¿Menciona algunas ventajas y desventajas del uso de estrategias o métodos creativos en la clase? Ventajas: ayuda a la mejor retención del conocimiento y clases más dinámicas e interesantes. Desventajas: creo que ninguna.
3. Menciona el material que usa el maestro con mayor frecuencia: PC, papel bond, cañón y pintarrón.
4. ¿Crees que la aplicación de estrategias o métodos creativos tengan relación con el aumento en tu aprovechamiento académico? ¿Por qué? Si, ya que estimula las vías de aprendizaje (audiovisual, táctil)
5. ¿Qué elementos consideras como importantes para obtener un desempeño estudiantil adecuado? Estrategias de estudio, libreta de apuntes, leer, lecturas comentadas

6. ¿Crees que las estrategias y métodos creativos favorecen la obtención de nuevos conocimientos? ¿Por qué? (es más fácil aprender con métodos creativos) Si, porque favorece el proceso enseñanza-aprendizaje
7. Si tuvieras la oportunidad de cambiar la forma en que se imparten tus materias ¿Qué te gustaría que se implementara? Estrategias para el aprendizaje
8. ¿Qué elementos crees están asociados con el bajo desempeño estudiantil? Poco interés, falta a clase, interés del docente.
10. ¿En la institución donde estudias cuentas con computadora, internet, cañón, etc., dentro del aula? ¿Con qué frecuencia lo usas? Nada más con computadora y cañón. Se utiliza con mucha frecuencia.

Protocolo de entrevista estructurada (Maestro 1)

Guión para entrevista, con el propósito de guiar la comprensión de la creatividad como elemento posible del aumento del rendimiento escolar en los alumnos.

Fecha: 21 / Junio / 2013 Hora: 12:00 horas Lugar:
Rincón de Romos, Ags.

Entrevistadora: Eira Vargas Rdz. Tiempo
aproximado de 15 a 20 minutos

Edad: 35 Sexo: M F Ocupación:
Docente

Grado de estudios Maestría en Administración Deportiva

Experiencia docente 9 años

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de estrategias o métodos creativos favorece el aumento en el aprovechamiento de los alumnos; así como asimilar que la actual sociedad del conocimiento demanda

flexibilidad de acceso a la información de forma rápida, segura y confiable, posibilitándole un proceso de aprendizaje en la misma intensidad en que cambian los ecosistemas de aprendizaje; para que la puedan interiorizar y aplicar los conocimientos.

Además de deducir y plantear las necesidades reales de aprendizaje de los alumnos de ____ IV “B” de la L.E.F. _____ con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Los datos obtenidos permitirán clarificar de forma efectiva la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué factores influyen en el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de 4°B de la LEF? La planeación, las estrategias de evaluación, los recursos didácticos, los ambientes de aprendizaje.
2. ¿Qué entiende por creatividad? Es el proceso innovador que lleva a producir un pensamiento tendiente a la solución de problemas
3. ¿Cuál es su comentario (ventajas y desventajas) sobre el uso de estrategias o métodos creativos dentro del aula de clases? Ventajas. Se desarrolla en pensamiento estratégico, clases no tediosas, aumenta la participación del

alumnado. Desventajas. Sólo que se tienen que planear bien las estrategias, y ver el tiempo que se llevan.

4. ¿Cuáles son las actividades que usted emplea en su clase? Trato de que las clases no sean aburridas, a veces pongo películas, hacen exposiciones, contestan cuestionarios, realizan actividades fuera del aula de clases, investigan por su cuenta, puesta en común de experiencias adquiridas, etc.
5. ¿Cuáles son las estrategias que considera se incluyen en el plan de estudios, o bien, en su área curricular para el desarrollo del pensamiento creativo? El plan de estudios es muy claro en lo que pretende lograr y en cada programa plantea una serie de sugerencias que guían al maestro en la conclusión de los propósitos, sólo que algunas veces son sugerencias similares para todas las asignaturas.
6. ¿Considera que el desarrollo de la creatividad en los alumnos, pudiera impactar de alguna manera en el nivel de aprovechamiento de los mismos? Si, al implementar estrategias novedosas en automático se da un plus en el aprendizaje de los alumnos.
7. ¿En el proceso enseñanza-aprendizaje, qué problemáticas ha enfrentado respecto al nivel de aprovechamiento de los alumnos? No todos tienen el interés por el estudio y menos por la carrera, hay algunos alumnos que están aquí sólo porque su familia los obliga y ahí es cuando las cosas se complican.

8. ¿Mencione elementos que cree indispensables para obtener un incremento en el nivel de aprovechamiento de los alumnos? De parte del alumno debe haber interés en el estudio y de nuestra parte generar las estrategias adecuadas para el aprendizaje de los alumnos.
9. ¿Considera que la creatividad facilita la adquisición o incorporación del conocimiento? ¿Por qué? Si, es un elemento importante que facilita la adquisición de conocimiento, pues impacta en la motivación e interés del alumno.
10. ¿Qué factores influyen en el bajo desempeño académico de un alumno?

Problemas familiares, falta de vocación e interés, falta de recursos económicos, el desinterés del maestro, falta de estrategias de estudio por parte del alumno.

Protocolo de entrevista estructurada (Maestro 2)

Guión para entrevista, con el propósito de guiar la comprensión de la creatividad como elemento posible del aumento del rendimiento escolar en los alumnos.

Fecha: 24 / Junio / 2013 Hora: 12:00 horas Lugar:

Rincón de Romos, Ags.

Entrevistadora: Eira Vargas Rdz. Tiempo

aproximado de 15 a 20 minutos

Edad: 28 Sexo: M ~~F~~ Ocupación:

Docente

Grado de estudios Licenciatura Experiencia docente 2

años

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de estrategias o métodos creativos favorece el aumento en el aprovechamiento de los alumnos; así como asimilar que la actual sociedad del conocimiento demanda flexibilidad de acceso a la información de forma rápida, segura y confiable, posibilitándole un proceso de aprendizaje en la misma intensidad en que cambian los ecosistemas de aprendizaje; para que la puedan interiorizar y aplicar los conocimientos.

Además de deducir y plantear las necesidades reales de aprendizaje de los alumnos de ___ IV “B” de la L.E.F. _____ con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Los datos obtenidos permitirán clarificar de forma efectiva la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué factores influyen en el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de 4°B de la LEF? Son muchísimos factores. Por ejemplo desde que su familia los motiva a seguir estudiando y tienen en casa las condiciones adecuadas para facilitar la creatividad, hasta el propio interés del alumno por desarrollar la habilidad; incluso tiene que ver el generar un ambiente propicio dentro del aula, a fin de que se facilite la adquisición de esta habilidad.

2. ¿Qué entiende por creatividad? Capacidad de innovar o crear con originalidad algo novedoso o dar solución a los problemas desde el enfoque novedoso.
3. ¿Cuál es su comentario (ventajas y desventajas) sobre el uso de estrategias o métodos creativos dentro del aula de clases? Ventajas: aumenta la motivación o interés del alumnado, exploración de nuevas formas de solucionar cualquier problema. Desventajas: ninguna
4. ¿Cuáles son las actividades que usted emplea en su clase? Precisamente intento implementar actividades y acciones diferentes a lo estereotipado de los planes y programas, porque de manera general siempre son muy rutinarias las sugerencias de actividades dentro de los programas y eso hace que el alumno se desmotive y pierda interés en la materia.
5. ¿Cuáles son las estrategias que considera se incluyen en el plan de estudios, o bien, en su área curricular para el desarrollo del pensamiento creativo? El interés de los planes y programas de estudio esta directamente relacionado con el desarrollo de un pensamiento crítico, pero a veces las estrategias sugeridas tienden a ser muy repetitivas a lo largo del desarrollo de la asignatura y al final resultan un tanto monótonas.
6. ¿Considera que el desarrollo de la creatividad en los alumnos, pudiera impactar de alguna manera en el nivel de aprovechamiento de los mismos?

A simple vista puede ser que si, porque a mayor motivación, mejor aprendizaje y mayor retención. Pero a veces el contexto, situaciones personales y el ambiente escolar dificultan los procesos.

7. ¿En el proceso enseñanza-aprendizaje, qué problemáticas ha enfrentado respecto al nivel de aprovechamiento de los alumnos?

El no interés por el estudio, falta de motivación, principalmente

8. ¿Mencione elementos que cree indispensables para obtener un incremento en el nivel de aprovechamiento de los alumnos? Estrategias didácticas adecuadas, motivación en el alumno, enseñanza de aprendizajes significativos.

9. ¿Considera que la creatividad facilita la adquisición o incorporación del conocimiento? ¿Por qué? Creo que si, de alguna manera sirve de incentivo para que los alumnos se motiven más en las clases y así aprendan más.

10. ¿Qué factores influyen en el bajo desempeño académico de un alumno? Son muchos, porque puede ser desde falta de recursos económicos, desnutrición, problemas familiares o personales, ambiente escolar, la cátedra dentro del aula, interés propio por el estudio, falta de motivación

Protocolo de entrevista estructurada (Maestro 3)

Guion para entrevista, con el propósito de guiar la comprensión de la creatividad como elemento posible del aumento del rendimiento escolar en los alumnos.

Fecha: 27__ /_Junio____/_2013 Hora: _13:00_____horas Lugar:

__Rincón de Romos, Ags. _____

Entrevistadora: ___Eira Vargas Rdz._____ Tiempo

aproximado de 15 a 20 minutos

Edad: ___32___ Sexo: ___M___~~F~~ Ocupación:

___Docente_____

Grado de estudios ___Maestría_____ Experiencia docente ___5

años _____

Introducción: El objetivo del presente trabajo es identificar si el uso de estrategias o métodos creativos favorece el aumento en el aprovechamiento de los alumnos; así como asimilar que la actual sociedad del conocimiento demanda flexibilidad de acceso a la información de forma rápida, segura y confiable, posibilitándole un proceso de aprendizaje en la misma intensidad en que cambian los ecosistemas de aprendizaje; para que la puedan interiorizar y aplicar los conocimientos.

Además de deducir y plantear las necesidades reales de aprendizaje de los alumnos de ___IV “B” de la L.E.F._____ con el propósito de diseñar un plan estratégico de trabajo que guíe a los actores del aprendizaje a la adquisición de competencias integrales (cognitivo y de acción) dentro de un ambiente de aprendizaje lúdico y con tecnología para formar personas funcionales, críticas e innovadoras.

Los datos obtenidos permitirán clarificar de forma efectiva la investigación de Tesis para obtener el grado de Maestría en el ITESM bajo la supervisión y tutoría de la Mtra. Rosalina González.

1. ¿Qué factores influyen en el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de 4°B de la LEF? Pues desde la motivación personal, la disposición, la cultura de creatividad adquirida durante el trayecto de la vida, que en las clases también se de ese enfoque, etc.
2. ¿Qué entiende por creatividad? Tener la capacidad de crear
3. ¿Cuál es su comentario (ventajas y desventajas) sobre el uso de estrategias o métodos creativos dentro del aula de clases? Las ventajas pues me imagino que se tiene mayor interés del alumnado, participan más, faltan menos. Y las desventajas, pues solo que no todos los alumnos aprenden de igual manera y mientras una estrategia funciona muy bien para unos, para otros no funciona, entonces hay que monitorear constantemente a los alumnos.
4. ¿Cuáles son las actividades que usted emplea en su clase? Pues mapas conceptuales, exposiciones, historietas, ensayos, cuestionarios, mapas mentales, dibujos y collage.
5. ¿Cuáles son las estrategias que considera se incluyen en el plan de estudios, o bien, en su área curricular para el desarrollo del pensamiento creativo? Muy pocas, por ejemplo en mi materia, sólo hay una actividad sugerida que habla de hacer un sociodrama, de ahí en más todas las actividades son de contestar preguntas, leer y sacar las ideas más importantes y alguna veces contrastar lo encontrado con los pares.

6. ¿Considera que el desarrollo de la creatividad en los alumnos, pudiera impactar de alguna manera en el nivel de aprovechamiento de los mismos? Quizá si, pero hay que tomar en cuenta más factores, porque muchas de las veces aunque las clases sean muy creativas resulta que los alumnos debido a muchos factores que les aquejan no ponen atención, no participan o la mayoría de las veces son apáticos.

7. ¿En el proceso enseñanza-aprendizaje, qué problemáticas ha enfrentado respecto al nivel de aprovechamiento de los alumnos? Yo creo que la falta de interés de los alumnos en las clases y no tienen motivación personal para seguir adelante.

8. ¿Mencione elementos que cree indispensables para obtener un incremento en el nivel de aprovechamiento de los alumnos? Primero un diagnóstico inicial de las necesidades del alumnado, generar estrategias de impacto académico en el alumnado, analizar y dar seguimiento continuo a las estrategias implementadas a manera de evaluación constante, sacar resultados y retroalimentar y en su caso modificar.

9. ¿Considera que la creatividad facilita la adquisición o incorporación del conocimiento? ¿Por qué? Si, por lo general cuando uno está frente a cosas que le interesan aprende de mejor manera ese conocimiento.

10.¿Qué factores influyen en el bajo desempeño académico de un alumno? Uyy, desde problemáticas personales, depresión, baja autoestima, bullying, malos maestros, desinterés vocacional sobre todo en esta normal, el hecho de estudiar solo para complacer a los padres o por presiones externas.

Apéndice H. Observaciones de campo realizadas

Observaciones de campo 1

Fecha y hora: 25/02/2013 11:40 hrs.

Lugar: Aula del IV B de la Lic. En Educación Física

Asignatura: Desarrollo de los Adolescentes II

Nombre del docente (investigador): Eira Vargas Rodríguez.

Se sugiere tomar en cuenta dentro de las observaciones realizadas, la percepción general que se tiene respecto a los alumnos, sus expresiones al momento de la observación, participación e interactividad en la clase, percepciones del exterior incluyendo el directivo y compañeros de trabajo; asimismo se sugiere incluir las facilidades o limitaciones resultantes de cualquier actividad y apreciaciones, reflexiones o sentimientos generados en el momento.

_En esta clase se implementa una retroalimentación de lo que hasta ahora han visto en la clase de Desarrollo de los Adolescentes II, pidiéndoles en un inicio, que de manera voluntaria pasen al frente 10 alumnos, los cuales deberán escribir una frase relacionada con la materia. Para esto no hubo mayor problema, ya que los alumnos se ofrecieron rápidamente a pasar al frente y anotar sus palabras. Posterior a esto se les explico la finalidad de la actividad y se les dieron las reglas de actuación. Tenían

que elaborar un poema que incluyera cada una de las 10 palabras escritas en el pizarrón, pero no podían repetirlas en el poema, éste debería tener coherencia y estar relacionado con los conocimientos adquiridos hasta este momento. De inicio muchos alumnos empezaron a renegar con la actividad, pues comentaban que no se sentían tan creativos y que no sabían cómo empezar. Hubo momentos de extremos silencio en el que los alumnos estaban sumamente concentrados con la realización de su poema, pero luego había momentos de mucho ruido en el que los alumnos comentaban frases de sus poemas y afloraban risas en el entorno. Esta actividad se llevó más tiempo del que se tenía planeado, pero al final los alumnos lograron redactar su poema. Se escogieron al azar y de manera voluntaria a aquellos alumnos que quisieran dar a conocer su poema y se aprovechó la oportunidad de que un alumno sabe tocar la guitarra y se ofreció a servir de fondo a los poemas, resultando un ambiente propicio para la actividad. Tengo que reconocer que me sorprendí porque algunos de los estudiantes se quejaban mucho al inicio de la actividad, pero por ejemplo Gerardito, que decía no ser creativo, generó un hermoso poema, por supuesto que le pedí que pasara al frente a decírnoslo y con la música de fondo de César, estuvo increíble. Al final se les pregunto que si les había agradado la actividad y el sentir general fue de total acuerdo y me emociono cuando los estudiantes me dijeron una porra grupal y algunos me comentaron que querían seguir realizando actividades como esta.

Firma y nombre del observador: Eira Vargas Rodríguez.

Observaciones de campo 2

Fecha y hora: 18 de Junio del 2013. 10:00 hrs.

Lugar: Ala de IV B de la Licenciatura en Educación Física

Asignatura: Desarrollo de los Adolescentes II

Nombre del docente (investigador): Eira Vargas Rdríguez

Se sugiere tomar en cuenta dentro de las observaciones realizadas, la percepción general que se tiene respecto a los alumnos, sus expresiones al momento de la observación, participación e interactividad en la clase, percepciones del exterior incluyendo el directivo y compañeros de trabajo; asimismo se sugiere incluir las facilidades o limitaciones resultantes de cualquier actividad y apreciaciones, reflexiones o sentimientos generados en el momento

Este día se planeó retomar la lectura planteada en el Plan y Programa de estudios de la materia de Castrillón Simmonds y Olga Velasco Cajiao “El análisis de la percepción del cuerpo por los adolescentes en el mundo actual”, que especifica la importancia del piercing y los tatuajes en la cultura de los adolescentes. A partir de la anterior lectura se forman 5 equipos los cuales discuten acerca de la importancia de los anteriores elementos como formas indispensables en la búsqueda de identidad de los adolescentes, después se les solicita que cada alumno se tatúe en alguna parte de su cuerpo, alguna expresión o sentimiento que quisieran mostrar al grupo, para su posterior explicación. Pues después de esto, la expresión de sorpresa e incredulidad en las caras de los alumnos no se hizo esperar, porque ¿cómo era posible que la maestra les permitiera tatuarse algo?, claro que los tatuajes fueron hechos con plumas y plumones que los alumnos tenían disponibles en ese momento. Algunos optaron por acercarse al alumno que mejor dibuja del salón y hacer fila para que los

tatuara, pero otros al ver la gran demanda que tenían sus compañeros, decidieron tatuarse ellos mismos. Yo mientras supervisaba y animaba a que cada integrante de los equipos plasmara cosas en su tatuaje. Uno de los que más me llamo la atención, fue el que realizó César de Lira, pues a pesar que es un alumno que por lo general no pone tanta atención en clase, su tatuaje estaba lleno de sentimiento y me explicó que había dibujado un feto en recuerdo de su hermanito que murió y que las grecas que había colocado alrededor del feto, significaban que no olvida de dónde viene y las tradiciones indígenas que siempre hay que recordar, él se lo colocó en una mano. La verdad al final de la clase todos salieron contentos a presumir su tatuaje a la persona que pasara por ahí o simplemente averiguar el significado de otros tatuajes hechos por sus compañeros. Fue grata la realización de la actividad. ☺

Firma y nombre del observador: Eira Vargas Rodríguez.

Observaciones de campo 3

Fecha y hora: 23 de Junio del 2013. Todo el día

Lugar: Instalaciones de la Escuela Normal de Rincón de Romos, Ags.

Asignatura: Desarrollo de los Adolescentes II

Nombre del docente (investigador): Eira Vargas Rodríguez.

Se sugiere tomar en cuenta dentro de las observaciones realizadas, la percepción general que se tiene respecto a los alumnos, sus expresiones al momento de la observación, participación e interactividad en la clase, percepciones del exterior incluyendo el directivo y compañeros de trabajo; asimismo se sugiere incluir las

facilidades o limitaciones resultantes de cualquier actividad y apreciaciones, reflexiones o sentimientos generados en el momento.

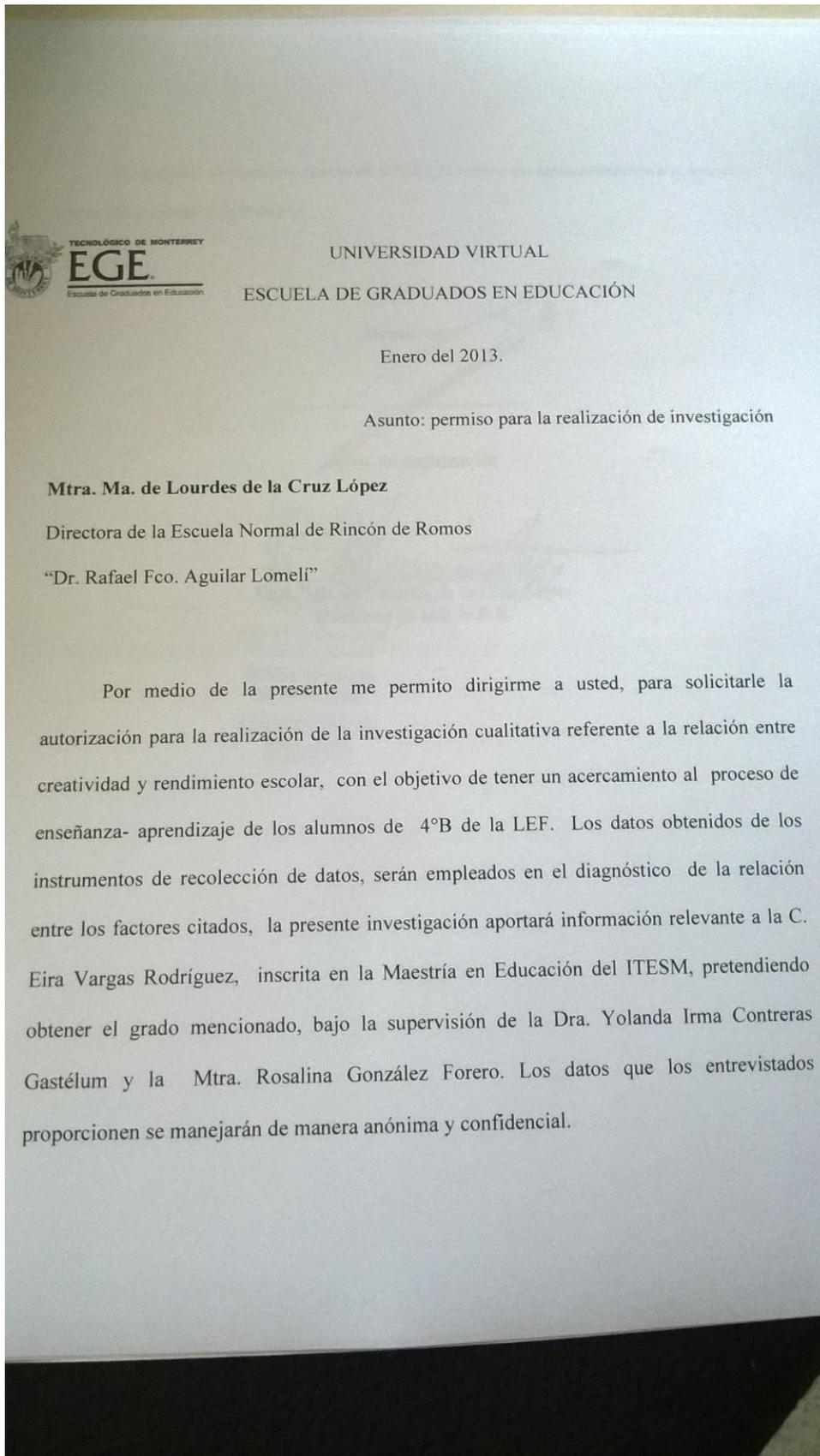
De entrada este día es muy importante pues en conjunto con los alumnos planteamos el “Día de la Contracultura”, que previamente acordamos y dijimos que el día de hoy (jueves) todos actuarían, se vestirían e incluso su lenguaje sería similar al de las contraculturas seleccionadas por los equipos. Así un grupo actuará como cholos, otro como ska y de skates. Al iniciar el día yo me encontraba con la incógnita de si irían o no los alumnos disfrazados, pues yo también me disfrace de rockera. Cuando llegue a la normal me di cuenta que efectivamente ya rondaban por los pasillos de la institución ciertas bandas de contraculturas muy bien identificadas y caracterizadas. No fue tan fácil el ingreso a la normal, porque justo ese día se dieron las pre fichas para el ingreso de los nuevos estudiantes a la normal y había muchos padres de familia que no se con que ojos estaban viendo todo ese desfile de culturas juveniles. Por fin se llegó el momento de mi hora de clases (10:00 a.m.) y todos los alumnos estaban a la expectativa de lo que íbamos a realizar. Les comenté que lo primero era seguir actuando todo el día como cada una de las contraculturas y que pasaríamos al patio de la institución para una puesta en común de las características que definen a cada una de sus representaciones (para esto se les pidió con anticipación investigaran todos los detalles de su cultura seleccionada, con el fin de que actuaran de la mejor manera posible). Ya en el patio empezaron a tomar la palabra los “cholos” con su carga de caracterización muy buena, pues traían todos los accesorios propios junto con su actitud y nos comentaron sus gustos, sus hobbies, su filosofía de vida, sus creencias; los mismo paso con las otras dos subculturas. Posterior a esto se solicitó que pasaran al salón a hacer una reflexión de la experiencia adquirida con este tipo

de actividad y la respuesta fue excelente, pues los alumnos estaban muy contentos de haberla realizado e incluso hubo comentarios de felicitación por parte de otros grupos de la Normal. Algo que tengo que resaltar es que increíblemente todos los integrantes se preocuparon por investigar acerca de su contracultura, pues nos explicaban a la perfección aquellos detalles que la hacían distintiva a los demás. Eso me gusto mucho de mis alumnos, ya que pensé que no iban a investigar tanto.

Firma y nombre del observador: Eira Vargas Rodríguez.

7

Apéndice I. Evidencia de Autorización



Sin más por el momento quedo de usted y le reitero mi agradecimiento a la atención que se sirva prestar a la presente.


Firma de autorización




Mtra. Ma. de Lourdes de la Cruz López
Directora de la E.N.R.R.

Instituto de Educación
de Aguascalientes

ESCUELA NORMAL DE
RINCÓN DE ROMOS

"Dr. Rafael Tranciso Aguilera Lomelí"

DIRECCIÓN



UNIVERSIDAD VIRTUAL
ESCUELA DE GRADUADOS EN EDUCACIÓN

Enero del 2013.

Asunto: permiso aplicación de instrumentos

Mtra. Ma. de Lourdes de la Cruz López

Directora de la Escuela Normal de Rincón de Romos

“Dr. Rafael Fco. Aguilar Lomeli”

Por medio de la presente me permito dirigirme a usted, para solicitarle la autorización para la aplicación de entrevistas, cuestionarios, test y observaciones de campo con el objetivo de tener un acercamiento al proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos de 4ºB de la LEF. El propósito de aplicar una encuesta a los estudiantes, responde a la necesidad de identificación de la relación entre los elementos de aumento en el rendimiento escolar y creatividad. Los datos obtenidos de las entrevistas serán empleados en el diagnóstico del uso de la creatividad como posible elemento favorecedor del incremento en el nivel de rendimiento de los estudiantes, investigación que aportará información relevante a la C. Eira Vargas Rodríguez, inscrita en la Maestría en Educación del ITESM, pretendiendo obtener el grado mencionado, bajo la supervisión de la Dra. Yolanda Irma Contreras Gastélum y la Mtra. Rosalina González Forero. Los datos que los entrevistados proporcionen se manejarán de manera anónima y confidencial.

Sin más por el momento quedo de usted y le reitero mi agradecimiento a la atención que se sirva prestar a la presente.

Atentamente

Firma de autorización



Mtra. Ma. de Lourdes de la Cruz López
Directora de la E.N.R.R.

INSTITUTO DE EDUCACIÓN
DE AGUASCALIENTES
ESCUELA NORMAL DE
RINCÓN DE RÍOS
"Dr. Rafael Francisco Aguilar Lomel"
DIRECCIÓN

Apéndice J. Evidencia fotográfica



Alumnos de IV B en el aula de clases 1



Alumnos de IV B en el aula de clases 2



Alumnos de IV B en la actividad del Día de Contracultura



Alumnos de IV B en la actividad de caracterización de las Culturas Juveniles



Alumnos de IV B en el Día de Contracultura



Alumnos de IV B en la actividad del Día de Contracultura



Alumnos en la caracterización del Día de la Contracultura

Apéndice K. Calificaciones



DIRECCION DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Escuela Normal de Rincón de Romos "Dr. Rafael Francisco Aguilar Lomelí" Clave 01DNL0002B

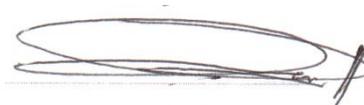


CONCENTRACION DEL PERIODO

ASIGNATURA:				
SEMESTRE: IV GRUPO: "B" LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA				
No.	NOMBRE	PRIMER PERIODO		
		C.F.	%A	T.A.
1	CARMONA PUGA JORGE ALEXIS	9		
2	CASTILLO RODRIGUEZ OSCAR ADRIAN	8		
3	DE LA CRUZ SILVA JUAN MARTIN	8		
4	DE LA CRUZ GARCIA LUIS GERARDO	9		
5	DE LA CRUZ RUBALCAVA BETZABETH AZUCENA	8		
6	DE LIRA MARTINEZ CESAR RICARDO	7		
7	ESQUIVEL CAMARILLO ERNESTO	9		
8	FLORES GARCIA LUIS ALBERTO	8		
9	GARCIA ACOSTA ARNOLD ARTEMIO	9		
10	GARZA RODRIGUEZ ANA ROSA	8		
11	HERNANDEZ LOPEZ SALVADOR CARLOS	7		
12	HERNANDEZ MARTINEZ EDGAR FELIPE	8		
13	HERNANDEZ MOTA VICTOR MANUEL	8		
14	HERRERA ORTIZ JOSE	7		
15	HERRERA RUVALCABA MANUEL GUILLERMO	8		
16	LOPEZ CABELLO ANA LUCIA	8		
17	LOPEZ MARTINEZ ANGEL DANIEL	9		
18	MARIN GARCIA EDUARDO	9		
19	MARTINEZ QUIROZ ESTEBAN ALEJANDRO	8		
20	NUÑEZ NERI OSCAR ALEJANDRO	7		
21	PADILLA VALLIN LUIS ENRIQUE	10		

22	PEREZ RIVERA CARLOS BRAULIO	7		
23	RODRIGUEZ CALZADA CECILIA DENIS	7		
24	RODRIGUEZ HERNANDEZ FRANCISCO JAVIER	6		
25	ROMAN GARCIA JAIRO ALFREDO	9		
26	SANCHEZ EDGAR EDUARDO	9		
27	SANTILLAN ANA CRISTINA	8		
28	PASILLAS MANRIQUEZ DARIO	8		

**RINCON DE ROMOS A 11 DE ABRIL
DEL 2013**



NOMBRE Y FIRMA DEL MAESTRO



DIRECCION DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

**Escuela Normal de Rincón de Romos
"Dr. Rafael Francisco Aguilar Lomelí"**
Clave 01DNL0002B



CONCENTRACION DEL PERIODO

ASIGNATURA:				
SEMESTRE: IV		GRUPO: "B" LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA		
No.	NOMBRE	SEGUNDO PERIODO		
		C.F.	%A	T.A.
1	CARMONA PUGA JORGE ALEXIS	7		
2	CASTILLO RODRIGUEZ OSCAR ADRIAN	8		
3	DE LA CRUZ SILVA JUAN MARTIN	6		
4	DE LA CRUZ GARCIA LUIS GERARDO	7		
5	DE LA CRUZ RUBALCAVA BETZABETH AZUCENA	8		
6	DE LIRA MARTINEZ CESAR RICARDO	8		
7	ESQUIVEL CAMARILLO ERNESTO	8		
8	FLORES GARCIA LUIS ALBERTO	8		

9	GARCIA ACOSTA ARNOLD ARTEMIO	8		
10	GARZA RODRIGUEZ ANA ROSA	6		
11	HERNANDEZ LOPEZ SALVADOR CARLOS	7		
12	HERNANDEZ MARTINEZ EDGAR FELIPE	7		
13	HERNANDEZ MOTA VICTOR MANUEL	8		
14	HERRERA ORTIZ JOSE	8		
15	HERRERA RUVALCABA MANUEL GUILLERMO	7		
16	LOPEZ CABELLO ANA LUCIA	8		
17	LOPEZ MARTINEZ ANGEL DANIEL	9		
18	MARIN GARCIA EDUARDO	8		
19	MARTINEZ QUIROZ ESTEBAN ALEJANDRO	6		
20	NUÑEZ NERI OSCAR ALEJANDRO	7		
21	PADILLA VALLIN LUIS ENRIQUE	10		
22	PEREZ RIVERA CARLOS BRAULIO	7		
23	RODRIGUEZ CALZADA CECILIA DENIS	8		
24	RODRIGUEZ HERNANDEZ FRANCISCO JAVIER	6		
25	ROMAN GARCIA JAIRO ALFREDO	7		
26	SANCHEZ EDGAR EDUARDO	8		
27	SANTILLAN ANA CRISTINA	8		
28	PASILLAS MANRIQUEZ DARIO	7		

PROMEDIO GRAL.

7.5

**RINCON DE ROMOS A 20 DE JUNIO
DEL 2013**



EIRA VARGAS RODRÍGUEZ.
NOMBRE Y FIRMA DEL MAESTRO

CONCENTRACION DE PERIODOS

ASIGNATURA: DESARROLLO DE LOS ADOLESCENTES II								
SEMESTRE:	IV	GRUPO:	"B"			LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA		
No.	NOMBRE:	PERIODO			C.F.	% A	T.A.	
		1	2	3				
1	CARMONA PUGA JORGE ALEXIS	9	7	8	8	89%	3 3	
2	CASTILLO RODRIGUEZ OSCAR ADRIAN	8	8		6	7.33	97%	3 6
3	DE LA CRUZ SILVA JUAN MARTIN	8	6		6	6.67	94%	3 5
4	DE LA CRUZ GARCIA LUIS GERARDO	9	7		9	8.33	94%	3 5
5	DE LA CRUZ RUBALCAVA BETZABETH AZUCENA	8	8		7	7.67	86%	3 2
6	DE LIRA MARTINEZ CESAR RICARDO	7	8		6	7	86%	3 2
7	ESQUIVEL CAMARILLO ERNESTO	9	8		8	8.33	89%	3 3
8	FLORES GARCIA LUIS ALBERTO	8	8		7	7.67	89%	3 3
9	GARCIA ACOSTA ARNOLD ARTEMIO	9	8		10	9	100%	3 7
10	GARZA RODRIGUEZ ANA ROSA	8	6		8	7.33	94%	3 5
11	HERNANDEZ LOPEZ SALVADOR CARLOS	7	7		8	7.33	89%	3 3
12	HERNANDEZ MARTINEZ EDGAR FELIPE	8	7		8	7.67	91%	3 4
13	HERNANDEZ MOTA VICTOR MANUEL	8	8		8	8	89%	3 3
14	HERRERA ORTIZ JOSE	7	8		6	7	100%	3 7
15	HERRERA RUVALCABA MANUEL GUILLERMO	8	7		7	7.33	91%	3 4
16	LOPEZ CABELLO ANA LUCIA	8	8		8	8	94%	3 5

17	LOPEZ MARTINEZ ANGEL DANIEL	9	9	9	9	91%	3
18	MARIN GARCIA EDUARDO	9	8	7	8	91%	3
19	MARTINEZ QUIROZ ESTEBAN ALEJANDRO	8	6	7	7	97%	3
20	NUÑEZ NERI OSCAR ALEJANDRO	7	7	6	6.67	100%	3
21	PADILLA VALLIN LUIS ENRIQUE	10	10	10	10	97%	3
22	PEREZ RIVERA CARLOS BRAULIO	7	7	8	7.33	97%	3
23	RODRIGUEZ CALZADA CECILIA DENIS	7	8	7	7.33	89%	3
24	RODRIGUEZ HERNANDEZ FRANCISCO JAVIER	6	6	6	6	91%	3
25	ROMAN GARCIA JAIRO ALFREDO	9	7	8	8	97%	3
26	SANCHEZ EDGAR EDUARDO	9	8	8	8.33	100%	3
27	SANTILLAN ANA CRISTINA	8	8	5	7	91%	3
28	PASILLAS MANRIQUEZ DARIO	8	7	7	7.33	100%	3

7.6666666
67

Promedio Gral.

RINCON DE ROMOS A 6 DE julio DEL 2013

NOMBRE Y FIRMA DEL MAESTRO

Currículum Vitae

Eira Vargas Rodríguez

Originaria de Aguascalientes, México, Eira Vargas Rodríguez realizó estudios profesionales en administración en la Universidad Autónoma de Aguascalientes. La investigación titulada ¿Qué relación tienen la creatividad y el aumento del rendimiento escolar de los alumnos del 4ºB de la Licenciatura en Educación Física de la Normal de Rincón de Romos, Aguascalientes, Ags? es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Educación con Acentuación en los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje.

Su experiencia de trabajo ha girado, principalmente, alrededor del campo docente, específicamente en el área de gestión escolar desde hace cuatro años. Asimismo ha participado en iniciativas de mejora institucional como el Programa de Fortalecimiento de las Escuelas Normales del Estado de Aguascalientes y en proyectos del Departamento de Tutorías y Área Administrativa de la Institución.

Actualmente, Eira Vargas Rodríguez funge como docente de medio tiempo dentro de la Escuela Normal de Rincón de Romos, Ags. Como habilidades personales se consideran las de análisis crítico, creatividad, actitud positiva frente al trabajo en equipo y habilidades organizativas frente a proyectos de mejora continua.

Sus expectativas de superación profesional siempre han estado ligadas al crecimiento profesional dentro de las áreas de educación y profesionalización docente que pudieran impactar positivamente en la mejora de la calidad de la institución escolar dónde labora.