



**EDUCACIÓN**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



---

---

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

**PENSAR PARA LA CREATIVIDAD**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA**

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

**PRESENTA:**

**JOHANNA MONDRAGÓN LÓPEZ**

**ASESORA:**

**MTRA: CARMEN MARGARITA PEREZ AGUILAR**

**CIUDAD DE MÉXICO, SEPTIEMBRE DE 2022.**

## Tabla de contenido

<u>INTRODUCCIÓN</u>	<u>2</u>
<u>CAPÍTULO 1. NECESIDADES EDUCATIVAS EN EL CONTEXTO ACTUAL</u>	<u>5</u>
SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	9
RECONFIGURACIÓN DE SABERES: SOCIEDADES DEL CONOCIMIENTO	13
LA NECESIDAD DE ROMPER LA ENSEÑANZA TRADICIONAL	19
<u>CAPÍTULO 2 LOS FINES DE LA EDUCACIÓN</u>	<u>27</u>
¿CÚAL ES EL ENFOQUE DE LA EDUCACIÓN? COMPETENCIAS	28
IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD DESDE LA POLITICA EDUCATIVA	32
<u>CAPÍTULO 3. LA CREATIVIDAD</u>	<u>44</u>
LAS 6 C	44
CREATIVIDAD	45
PENSAMIENTO CREATIVO	53
PROCESO CREATIVO PARA EL APRENDIZAJE	59
DOCENTE CREATIVO	64
<u>CAPÍTULO 4. DESTINATARIO Y POSTURA PEDAGÓGICA PARA FORMARLO</u>	<u>67</u>
DOCENTES	67
SUSTENTOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS.	71
MÉTODO DIDÁCTICO.	82
<u>CAPÍTULO 5. PROPUESTA PEDAGÓGICA.</u>	<u>89</u>
TALLER	89
PROPÓSITOS	90
SECUENCIAS DIDÁCTICAS	91
<u>CONCLUSIONES</u>	<u>109</u>
<u>ANEXOS</u>	<u>112</u>
<u>FUENTES DE INFORMACIÓN</u>	<u>116</u>

## Introducción

Estamos viviendo una época denominada sociedad de la información, basada en el progreso tecnológico que facilita el acceso a la información, revolucionando la manera en cómo nos comunicamos, en cómo conocemos y, entre otros aspectos, la aplicación del conocimiento. Sin embargo, se vislumbran innumerables modificaciones de la forma de vivir, producir y convivir por medio de la alteración de nuestro espacio y tiempo, en donde la información se vuelve privilegiada.

De esta manera, surge la necesidad de la adaptación a la rapidez e inmediatez de la vida en esta sociedad, estas modificaciones representan un camino de incertidumbre para los habitantes del mundo, porque se enfrentan a diversos problemas que requieren de una reconfiguración de sus conocimientos, habilidades y actitudes para enfrentarlos satisfactoriamente.

La educación frente a estos cambios se convierte en una prioridad estratégica para el desarrollo económico y social, por lo que la formación de las personas ya no puede ser pensada en el quehacer transmisor de conocimientos del profesor, el mundo cambia y demanda que sus habitantes sean consumidores, productores y personas capaces de adaptarse a la inmediatez de los cambios que la sociedad de la información vaya posibilitando.

Por lo que ya no es suficiente educar en conocimientos de lectura, escritura y aritmética, el contexto requiere conocimientos más profundos, de aptitudes analíticas, de solución de problemas y de otras habilidades cognitivas, interpersonales y sociales de alto nivel que posibiliten a los ciudadanos llevar vidas saludables, tomar decisiones con conocimiento de causa y responder a los desafíos locales y mundiales (UNESCO, 2017)

El contexto ha puesto en la mira la necesidad de analizar y resolver la formación de ciudadanos capaces de afrontar y resolver las dificultades de la realidad actual, en donde la capacidad de aprender a lo largo de la vida se ha vuelto más necesaria para no sólo adaptarse al contexto, sino afrontar los cambios y ser un ciudadano productivo e innovador que contribuye a la mejora de la sociedad.

Hablar de un aprendizaje a lo largo de la vida, implica la necesidad de considerar todas las edades del ser humano como etapas potenciales de desarrollo, y no sólo fortalecer aquellas que son productivas y económicas.

Ante este panorama se acrecienta la necesidad de innovar y hoy más que nunca se requiere la construcción de soluciones a las diversas situaciones que día a día presenta el contexto. Sin embargo, la innovación en la educación debe ir dirigida a más que buscar un salto cuantitativo, sino posibilitar una mejora continua, porque el salto cuantitativo representa un cambio radical a partir de generar una idea original, mientras que la mejora continua representa la necesidad de asegurar un cambio permanente.

La innovación implica una mejora para el cambio, es por ello que si se quiere en la educación se deben posibilitar espacios donde las personas que llevan a cabo el hecho educativo piensen, opinen y dialoguen las mejoras que se planteen. La innovación educativa invita a los profesores a poner en práctica sus conocimientos y habilidades al servicio de formar nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje.

Frente a la sociedad de la información, los procesos de innovación han perdido al docente como una persona innovadora, por lo que es preciso recuperarlo para posibilitar procesos de innovación desde adentro de la institución escolar. El ser humano es un ser racional por naturaleza, pero requiere practicar la reflexión y dialogar con semejantes para reconocer espacios que necesitan mejorar, es por ello que el profesorado demanda actitudes, habilidades y conocimientos que le permitan comprometerse para ejercer de mejor manera su profesión.

El pensar educar al ser humano hoy en día, invita a apoyarlo a desarrollarse para que no sólo sobreviva a los acontecimientos políticos, económicos, sociales y culturales, sino que disfrute, viva, cuestione, analice, en donde actué con creatividad a los retos que se le presentan y no se encuentre esperando los cambios, sino que participe para generarlos desde su persona hasta el contexto en el que vive.

De acuerdo a la reflexión de la sociedad de la información, las necesidades educativas y la constante de innovar en la educación, se plantea una propuesta

pedagógica destinada a la reflexión y creación de actividades para la formación de un ciudadano creativo. El presente trabajo se organiza de la siguiente manera:

El primer capítulo consta de conocer algunas de las características que conforma la sociedad de la información, además de empezar a problematizar el contexto: las necesidades formativas que vislumbra vivir en esta sociedad haciendo necesario impulsar las sociedades del conocimiento, a través de considerar el desarrollo integral del ser humano.

Durante el capítulo dos se desarrollan dos aspectos: por una parte, el enfoque de la educación que plantea la concepción de ser humano que se desea y se requiere frente a la problematización del capítulo anterior, y con el fin de contribuir a la formación del ser humano en este contexto; la segunda parte consta de la descripción de los avances en ese sentido, esto es: la importancia de la creatividad en la política educativa internacional y nacional.

Posteriormente, en el tercer capítulo se describe el objeto de la propuesta pedagógica, la creatividad. Se especifica lo que se entiende por creatividad, y como una actividad compleja intrínseca, se detallan las características y etapas del proceso creativo, así mismo se desarrolla la necesidad de impulsarlo para apoyar el aprendizaje individual y colectivo. Por último, se describen las características de un formador creativo.

El cuarto capítulo consta de tres elementos que de alguna manera delimitan la propuesta pedagógica. Por un lado, se describe el perfil del destinatario: formación, características personales y criterios para ingresar al servicio profesional docente. Los otros elementos que conforman este capítulo son: la concepción y la postura pedagógica pertinente para propiciar el logro del formador creativo antes señalado, así como el saber instrumental del docente, la didáctica. Para finalizar, se plantea como método didáctico: el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y sus ocho pasos.

Finalmente, en el capítulo cinco se presenta la propuesta pedagógica: el taller propuesto para el desarrollo de la creatividad. Se expone lo que se entiende por taller, los propósitos del mismo y las secuencias didácticas que lo conforman.

## Capítulo 1. Necesidades educativas en el contexto actual

Las características del contexto actual según varios autores, (Tejada, 2000) son:

- La globalización
- El multiculturalismo
- La revolución tecnológica

La globalización es un fenómeno macro, caracterizado por la mundialización de los intercambios, la interdependencia, la homogenización, el libre mercado, entre otros, donde el desarrollo tecnológico y los medios de comunicación favorecen a estas características. Por lo que no es erróneo presentar a las Tecnologías de la Comunicación y de la Información (TIC) como herramientas útiles para este fenómeno, haciéndolas una característica potencializadora de los cambios en proceso que se enmarcan en los distintos ámbitos sociales, económicos, políticos y culturales.

Este fenómeno tiene varias acepciones, que permiten dar cuenta de la magnitud de cambios que ha mostrado y sigue modificando; en el contexto económico se encuentra como un incremento de actividades económicas transfronterizas, por la apertura al libre mercado, permitiendo actividades como el comercio internacional, Inversión Extranjera Directa (IED) y Fluidos del mercado de capitales.

Esto da lugar a concebir a la globalización como un modelo económico y político, a su vez, ya que presenta nuevas actividades que permiten el flujo económico dentro y fuera de un país, al mismo tiempo que demanda una organización interna poniendo en relieve necesidades de modificación o creación de infraestructuras para permitir la comunicación y las relaciones entre los representantes de los países interesados en participar en esta nueva dinámica económica, de igual forma para motivar a los países con menos recursos a modernizar y mejorar su economía. Un ejemplo de esto a nivel internacional es la creación de organizaciones como el Fondo Monetario Internacional (FMI), el Banco Mundial (BM) y la Organización Mundial de Comercio (OMC).

Bajo este ideal económico se desencadenan actividades, investigaciones, innovaciones, intercambios sociales, etc. con el fin de encaminar modernizaciones en los países, es decir que estas actividades transfronterizas posibilitan movilizar el mercado interno y comunicarlo con el internacional, en donde se ofrecen variedad de productos, servicios y entretenimiento. Al mismo tiempo que plantea estándares de calidad y diversidad en acceder a estos, distinguiendo dos proveedores principales uno es por los países (nacionales) y el otro por empresas que pueden ser nacionales o internacionales (privados).

Por lo que estas actividades revolucionan la forma de mirar y desenvolverse en la sociedad global, por que indirectamente plantean cambios en los ámbitos social y cultural, ya que este proceso puede ser entendido de dos maneras: una con optimismo que describe a este fenómeno como la posibilidad de estar todos en comunicación en cualquier momento y en cualquier lugar, y la segunda como una amenaza marcada por la pérdida de identidad junto con el rumbo de la vida, de la economía local y mundial. (Rivero, 2011)

La globalización se presenta como un proceso moderno y de mejora para la economía mundial, dando lugar a mejor calidad y estilo de vida; sin embargo, hoy en día se vive con los estragos generados por los intercambios económicos, como la trascendente desigualdad monetaria, así como nuevas formas de localizarla entre sociedades encontrándola en la oferta de servicios y personas con acceso a las TIC e internet.

Con estas características, la globalización ha posibilitado la creación y el reconocimiento de grandes industrias que producen alimentos, ropa, calzado, tecnologías, entre otras para llevar a cabo las actividades económicas, sin embargo, estos intercambios de productos o servicios plantean de forma indirecta modificaciones en: la conducta de los usuarios y compradores, la forma de interactuar y hasta crear nuevos lenguajes para hacerlo. De esta manera se ha agravado efectos secundarios en el plano social, siendo el Multiculturalismo una réplica al ideal de uniformidad que plantean las políticas económicas globalizantes.

Este término tal y como indica su prefijo “multi” hace alusión a la existencia de varias

culturas diferentes (Hidalgo, 2005), por lo que hablar de multiculturalismo parte de reconocer a la diversidad cultural existente en el interior de un país y del mundo, permitiendo hacer una introspección de cómo se encuentra habitado culturalmente un país. México puede ser un ejemplo de la multiculturalidad, ya que existen diferentes culturas que conforman su diversidad constituida por ideales, costumbres, códigos de comportamiento y región espacial que les permiten conformar una cosmovisión del mundo.

La globalización es un proceso que a través de los intercambios económicos permite intercambios culturales que posibilitan conocer y acceder a culturas del mundo; sin embargo, este fenómeno con sus actividades económicas trae consigo estereotipos de la forma de vivir en un país globalizado, algunos de estos ideales se promocionan como atractivos productos en forma de comida, ropa, calzado, religión, valores, entretenimiento (cine, televisión, radio e internet), etc., conformando moldes de comportamiento y formas de vivir la vida. Por lo que estas actividades innovadoras se mezclan y sobrepasan las existentes, creando una cultura homogénea que no posibilita una política multicultural que dé lugar al reconocimiento y respeto a las diferencias permitiendo intercambios culturales para acrecentar esa diversidad cultural, sino que por medio de acceder a las culturas de otros países se crean necesidades de encajar con la nueva sociedad global.

Es por ello que se habla del multiculturalismo como fuerza del nacionalismo frente a la uniformidad y los cambios, con el fin de defender lo cultural. Sin embargo, con reconocer la diversidad cultural no significa que exista interacción entre las culturas, marcando de esta forma una característica de este fenómeno, por que solo se queda en el reconocimiento de las diferencias. De esta manera se presenta un reto para la actualidad pasar de multi al interculturalismo, del conocer al reconocer las diferentes culturas y posibilitar interacciones donde se les permite compartir e intercambiar con el fin de conocerse y enriquecerse a través de intercambios respetuosos y no superficiales.

Con los cambios y las posibilidades que ha permitido el fenómeno de la globalización, hoy en día se presenta una necesidad en las sociedades: la utilización



de las tecnologías en sus diferentes sectores para innovar y mejorar las condiciones productivas, económica y sociales, por lo que se habla de una Revolución Tecnológica, según Lazo (1998) citando a Mertens (1991):

para que un conjunto de nuevas tecnologías genere una revolución tecnológica y, por ende, constituya un núcleo de tecnologías básicas, debe cumplir los siguientes requisitos. (a) conducir a muchos nuevos productos; (b) transformar la mayoría de los procesos productivos; (c) ser aplicables en muchos sectores de la economía; (d) disminuir los obstáculos para el crecimiento del núcleo anterior” (p 109).

Es decir, hablar de la Revolución Tecnológica es solo resaltar una de las consecuencias y herramientas del fenómeno globalizador, por que ha modificado los procesos de producción, materias primas e instrumentos, transformando las condiciones de trabajo al mismo tiempo que ha innovado y generado nuevos productos básicos y productos tecnológicos.

Las características de la sociedad actual no es la misma que la de hace una década, ya sea por el número de habitantes o porque ya aprendió a vivir con las tecnologías y aceptarlas como un elemento más de la cotidianidad, las tecnologías se encuentran utilizadas en la producción de alimentos, en la creación y avance para la salud, hasta la televisión de un restaurante, se encuentran en todos los ámbitos de la sociedad económico, político y cultural, ya que su evolución ha permitido renovar y satisfacer las necesidades básicas de las sociedades.

Esto es a nivel macro, pero a nivel micro las tecnologías han ido evolucionando para ser accesibles y mas portátiles para cada una de las personas, un ejemplo de ello son los celulares que poco a poco se fueron involucrando en la vida de las personas para pasar de estar comunicados a estar conectados, este es sólo un ejemplo de las denominadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Hablar de una Revolución Tecnológica con estos tres puntos que se mencionan es viable ya que con los ideales globalizantes hoy en día el que un país cuente con internet y que este sea accesible para sus habitantes, le permite que sea considerado un país con vanguardia. De igual forma como las TIC han evolucionando con el tiempo permitiendo la liberación de la información y el acceso

a ella a miles de personas, provocando que la información sea un producto y parte de la economía global.

La Revolución Tecnológica con sus ventajas y desventajas va vislumbrando un reto para la educación y advierte la necesidad de trascender una educación basada en la transmisión de información, para señalar el ideal de la educación como base del conocimiento; esto es, una educación que forma habilidades y genera actitudes, desde las cuales es posible transformar la información en conocimiento. De esta manera se va planteando la necesidad de que la información con la que se cuenta o se presenta en los diversos medios o canales de las tecnologías, es para transformarla en conocimiento.

Es así que cada una de las tres características del contexto mencionadas ha generado un impacto significativo en la transformación de la sociedad y ha marcado modificaciones desde la organización de un país nacional e internacionalmente, hasta la cotidianidad de los habitantes modificando la interacción entre ellos y construyendo nuevas necesidades, al mismo tiempo que se van asomando ideas de educación. Con ello la sociedad ha sido denominada de diferentes maneras por lo que varios autores han hecho *alusión a los grandes cambios que han marcado a esta época la denominan como aldea global, sociedad de la información, sociedad del conocimiento, sociedad global, sociedad red, entre otras.*

### Sociedad de la información

Una singularidad en la producción de la sociedad moderna a la sociedad postmoderna, ha sido el avance acelerado de lo tecnológico y científico, posibilitando la generación de información y conocimiento en estos temas. De esta manera la información se va posicionando como un producto e instrumento de poder no sólo a nivel nacional sino también internacional, es por ello que se retomará para caracterizar la sociedad actual el concepto de la “sociedad de la información”.

Este concepto ha sido referido por distintos escritos como en el Informe “Towards the Information Society” del Ministerio de Industria y Comercio de Japón que fue donde se comenzó a manejar el término de “Sociedad de la Información”. Daniel

Bell, sociólogo estadounidense introdujo la noción de la «sociedad de información» en su libro "El advenimiento de la sociedad post-industrial" donde formula que el eje principal de ésta será el conocimiento teórico. Más adelante, a finales de la década de los años 70' autores como John Naisbitt en su libro "Megatrends", Simón Nora y Alain Minc en un informe encargado por el presidente francés, conocido como el informe Nora-Minc hacen alusión al término en su título: "Informatización de la Sociedad".

Los inicios de la sociedad de la información se remontan a los años sesenta donde se va poniendo en relieve un cambio en la producción de la economía, es decir un cambio de modelo de lo que era el control y la optimización de los procesos industriales, lo que fue evolucionando hacia el proceso y manejo de la información.

Es por ello que a partir de estos años va surgiendo una nueva sociedad caracterizada por la gran cantidad de información y la implementación del uso de las Tecnologías de la información, por lo tanto...

los estándares de vida, los patrones laborales, el sistema educativo y el mercado están marcadamente influenciados por los avances de la información y el conocimiento; esto es evidenciado por un incremento en los productos y servicios de información, comunicados a través de un amplio rango de medios, muchos de ellos de naturaleza electrónicos.(Estudillo, 2011)

Por lo que se puede decir que la sociedad está más informada que las anteriores ya que se incorpora a una nueva cultura regida por la información y su esparcimiento a través de diversas fuentes como son la televisión, radio, periódico y actualmente todos estos a través de medios cibernéticos que posibilita el internet.

La sociedad de la información ha evolucionado desde su aparición hasta hoy en día, Trejo (2001) establece algunas características que definen a esta sociedad:

- Exuberancia, por la existente diversidad y gran cantidad de datos que se dispone.
- Omnipresencia, determinada por la accesibilidad a la información que se encuentran por doquier a través de los medios de comunicación. Esta

característica la describe para permitir obtener una visión más general de cómo las Tecnologías han avanzado y revolucionado en donde los conceptos de tiempo y espacio son superados por instantaneidad y distancia ilimitada.

- Multilateralidad / Centralidad, existe una contrariedad por que se recibe información de todas partes y la gran mayoría de estas surgen de pocos sitios, por ejemplo, la existencia de utilizar con frecuencia algún buscador electrónico o el uso continuo de alguna herramienta electrónica para buscar alguna información como los Smartphone, frente a la diversidad que existe para los dichos fines.
- Interactividad / Unilateralidad, los avances tecnológicos han permitido que los usuarios tengan la posibilidad de pasar de consumidores a productores de diversos contenidos, pero entre los más frecuentes se encuentran los mensajes. Sin embargo, esta característica interactiva no tiene mucho auge ya que muchos consumidores son pasivos.
- Desigualdad, esta nueva sociedad ofrece accesibilidad a la información, posibilidades educativas e intercambios frente a la distancia y el tiempo. Sin embargo, ha sido inevitable la reproducción de las desigualdades como que los países más industrializados puedan expandir y generar en esta sociedad y permitir a sus habitantes el uso de internet mientras que en otros casos el internet no es conocido ni mucho menos utilizado.
- Heterogeneidad, a través del internet es que se transmiten y copian los valores, pensamientos, actitudes y opiniones de una sociedad; es decir que, a través de los sitios ofertados por internet se ofrece un espacio de formación para los usuarios, donde se permiten intercambios culturales modificando a los receptores, ya que con su uso e interacción conocen y copian lo que en él se encuentran.
- Desorientación, es una consecuencia de la gran cantidad de datos a la que se tiene acceso y su diversidad en presentación ya sea por noticias, imágenes o videos en los diferentes medios de comunicación generando a las personas perturbación y desafíos en el desarrollo de habilidades, aptitudes y conocimientos para saber elegir la información que les es útil, de

igual forma con los datos que se presentan como información se deben convertir en conocimiento.

- Ciudadanía pasiva, debido a que los usuarios con las nuevas posibilidades se vuelven consumidores de las innovaciones tecnológicas y usuarios de las aplicaciones que día a día salen para satisfacer necesidades, por lo que adquieren una actitud pasiva y receptora, en lugar de ponderar la creación y el intercambio de conocimiento en la sociedad.

Estas características reflejan cómo la sociedad se está configurando bajo la utilización de las TIC y el desencadenamiento de información, creando la necesidad que las personas desarrollen habilidades que apoyen al modelo económico centrado en la utilización de estas herramientas tecnológicas para el progreso de un país.

La escuela juega un papel importante en la formación de los sujetos, o la materia prima que continuará la investigación, creación, actualización de información y tecnologías que les permitan producir para futuras generaciones. Como recupera Estudillo, J (2001) de Daniel Bell (1976):

podrá observarse un cambio en la economía de la producción de bienes, a una de servicios basados en la información, con profesionales y técnicos reemplazando a los trabajadores *de cuello azul* (obreros) y donde el conocimiento se convierte en pivote de la innovación y la elaboración de políticas, y las tecnologías en la clave para continuar un constante desarrollo.  
(p.9)

Bajo estos ideales la sociedad exige a las personas el dominio de herramientas, y actitudes útiles para las prácticas sociales y económicas por lo que surgen necesidades formativas para demostrar la dominación de las habilidades, así como la constante renovación de conocimientos a través de curso y actualizaciones certificadas. Sin embargo, las características actuales de la sociedad de la información exigen que además del dominio de saberes el ser humano debe ser capaz de adaptarse a las condiciones y características de esta sociedad, es decir, pasar de ser un técnico especializado que sabe ejecutar acciones a ser una persona

competente que crea e innovada para vivir en una sociedad de constante cambio y conformar las sociedades del conocimiento.

Estudillo (2001) menciona que cada vez tenemos acceso a mas información, sin embargo estos mares de información que día a día se renuevan y buscan la posibilidad de presentarse en cualquier medio de comunicación, no necesariamente dan la posibilidad de entender mejor lo que ocurre en el entorno inmediato ni del planeta, ni comprendernos mejor; por que se cuenta con la información que necesita transformarse en conocimiento que permita a cada persona ser consciente de sus capacidades para desenvolverse generando saberes, habilidades y actitudes para ser capaz de afrontar las características que la actualidad vaya requiriendo en todos los ámbitos social, cultural, político y económico.

Las condiciones de la sociedad de la información afectan la forma de percibir la realidad, la manera en cómo nos comunicamos, en cómo conocemos, la aplicación del conocimiento, nuestras formas de interacción, en fin unos innumerables cambios de la forma de vivir, producir y convivir por medio de la alteración de nuestro espacio y el tiempo, en donde la información se vuelve privilegiada. Por ejemplo, la interacción social ha presentado modificaciones por que se encuentra intervenida por aparatos que se distinguen por su portabilidad, así mismo los lugares públicos como parques, plazas, etc. están siendo remplazados por el ciberespacio en donde ofrece blogs, foros, chats que permiten a los habitantes de esta sociedad estar en “línea”, “conectados”, interaccionar y conocer, con el fin de ofrecer a los usuarios experiencias donde estos son quienes tienen el poder de organizarse en tiempo y espacio para comunicarse y conocer.

#### [Reconfiguración de saberes: Sociedades del conocimiento](#)

Estableciendo que el conocimiento e información no son lo mismo, es así que la variedad, la inmediatez y la gran cantidad de datos han desbordado y modificado el mundo. Y representan un camino de incertidumbre para los habitantes del mundo global, por que se enfrentan a diversos problemas que requieren de una reconfiguración de sus saberes, conocimientos, habilidades y actitudes que les permita tomar decisiones y actuar para enfrentarse a la velocidad y la diversidad

permanente y no solo el dominio de algunos saberes prácticos limitados a un procedimiento mecánico que el día de mañana se puede volver obsoleto, ya que surge la necesidad de su adaptación a la rapidez e inmediatez de la vida en esta sociedad.

Como menciona José Tejada Fernández (2000) “educarse hoy exige adaptarse cultural, social laboral, profesional y personal al ritmo del cambio y su velocidad, cifrando en claves de nuevas concepciones culturales, de producción, de relaciones sociales, económicas e industriales, etc.” (p. 1) Por lo tanto, la educación ya no puede ser pensada en el quehacer transmisor de conocimientos del profesor, por que el tiempo en que vivimos la información se puede adquirir afuera de la escuela y no sólo en libros sino también en el ciberespacio, a través de páginas web, artículos digitalizados, videos de conferencias, etc.

El mundo cambia y demanda que sus habitantes sean consumidores conscientes, productores creativos y personas capaces de adaptarse a la inmediatez de los cambios que la sociedad de la información vaya posibilitando.

La sociedad de la información actualmente ha permitido conocer las posibilidades que se abren con la información, las TIC, la innovación, la diversidad, entre otros aspectos que demuestran que hace falta un paso para que todas estas consigan ser más útiles para los sectores políticos, económicos, sociales y culturales, por lo que el informe de la UNESCO llamado “Hacia las sociedades del conocimiento” menciona cómo se puede pasar de la sociedad de la información a ser las sociedades del conocimiento, es llamada sociedades por que reconoce la diversidad entre los países desde lo económico hasta lo cultural y desechando la idea que las tecnologías conduzcan a una sola sociedad posible.

De acuerdo con el informe la noción de la sociedad del conocimiento tiene sus inicios a final de los sesenta e inicios de los setenta, por lo que esta noción es “inseparable de los estudios sobre la sociedad de la información suscitados por el desarrollo de la cibernética” (UNESCO, 2005), por lo que surge el documento como un reto y colaboración para que las posibilidades que las TIC brindan sean

enfocadas a finalidades educativas de calidad, favoreciendo el desarrollo de capacidades de análisis y discernimiento crítico.

Las características de esta sociedad son:

- Una sociedad del conocimiento es una sociedad que se nutre de sus diversidades y capacidades.

El reconocimiento de la diversidad cultural y social permite una visión más amplia y opcional sobre cómo producir conocimiento y conocer. El conocimiento no se encuentra concentrado y especificado por un grupo en especial, sino que cada sociedad ha creado estructuras que componen su diversidad y saberes por la que han sido edificadas y conformadas. Así mismo el conocimiento no ha sido capaz de producirse y compartirse a través de un sólo medio, sino que ha buscado estos para divulgarse y construirse.

- Una sociedad del conocimiento debe garantizar el aprovechamiento compartido del saber.

El saber es un hecho compartido y debe ser presentado a todos aquellos que conformen las sociedades del conocimiento, sin hacer distinción por alguna diferencia económica, social o física. Cabe señalar la consideración de los jóvenes y los adultos porque cada uno tiene que aportar a estas sociedades, ya que los primeros saben desempeñarse en las TIC y las insertan en la práctica de la vida, mientras que los adultos poseen la experiencia necesaria para recordarnos que el camino del conocimiento nos lleva a la sabiduría. La interacción e involucramiento de todos en compartir el saber se puede lograr más avance no sólo económico sino abarcando los otros ámbitos como social y cultural.

- La difusión de las tecnologías de la información y la comunicación abre nuevas posibilidades de desarrollo.

Actualmente el internet y los Smartphone abren un mundo de posibilidades para la creación y difusión de la información, por lo que estas sociedades buscan no sólo las herramientas sino las capacidades para poner en tela de juicio las prácticas en



la sociedad de la información a través de la creatividad e innovación. Estas dos conducen a nuevas prácticas colaborativas y productivas favoreciendo a la producción de conocimiento.

- Las sociedades del conocimiento no se reducen a la sociedad de la información.

La sociedad de la información es un ante proyecto de lo que son las sociedades del conocimiento, en donde se pasa de pensar a la información como mercancía a utilizar la información para fomentar el saber y el discernimiento de la información, para saber analizar y seleccionar aquella información interesante y de esta manera se construya su conocimiento. Por lo que un reto en este punto es el acceso a la educación para todos, ya que la educación ponderará el dotar de instrumentos que permitan tratar la información.

El planteamiento de “Las sociedades del conocimiento”, es un ejemplo de hasta dónde puede llegar nuestra sociedad actual con nuevas prácticas personales, culturales y sociales, porque si las TIC ha configurado a la sociedad con su accesibilidad para conocer, enviar y recibir archivos, informarnos y tener datos a la mano, se plantea la necesidad de formar sociedades que respondan críticamente a la sociedad de la información, en donde los seres humanos actúen con creatividad a los retos que se le presentan y no se encuentre esperando a los cambios, sino que participen para generar cambios desde su persona hasta el contexto en el que vive. Por que las nuevas posibilidades que ofrecen las tecnologías deben ponerse al servicio del desarrollo humano.

El mundo en que hoy vivimos se encuentra inmerso en problemas políticos, económicos, culturales y por lo tanto sociales, que no solo atañen a los países del primer mundo ni a los que aspiran a serlo, todos estamos viviendo una vida globalizada en problemas. Por lo que el fenómeno globalizador con la ayuda de la tecnología ha permitido que el mundo no encuentre límites de espacio, tiempo e información.

La información con un papel primario en la economía de esta sociedad ha desencadenado, junto con las Tecnologías, cambios en la cotidianidad de los habitantes del mundo, ya que han integrado a su vida los nuevos medios donde se distribuye el conocimiento, la información y los aparatos que les permite estar comunicados, por lo que se han vuelto usuarios de los espacios que las TIC han posibilitado. Por ejemplo, las redes sociales, en donde los usuarios comparten su vida privada a otros usuarios a través de videos, fotografías, imágenes, al mismo tiempo que experimentan una forma diferente de expresión y comunicación con las personas a través de medios electrónicos.

Estos cambios representan un camino de incertidumbre para los habitantes del mundo global por que se enfrentan a diversos problemas que requieren de una reconfiguración de sus saberes, conocimientos, habilidades, actitudes para enfrentarlos satisfactoriamente.

Con miras a conformar las sociedades del conocimiento, la educación adquiere mayor responsabilidad, que involucra repensar la formación del ser humano a lo largo de la vida, ya que ante este panorama de constantes avances y cambios científicos, tecnológicos, económicos y sociales siguen en constante evolución reconfigurando cada vez más rápido y digital la manera de interactuar con la realidad.

De acuerdo a Sobhi Tawil (2013) y su recopilación sobre la referencia para la educación y el aprendizaje que toman del informe de Jacques Delors “La educación encierra un tesoro”, menciona que desde los años 90 hasta el día de hoy ha influido en las reformas de la educación y la elaboración de planes y programas de estudio de una serie de países.

Este informe retoma el reto educativo; dentro de un contexto que cambia rápidamente, el cual es implementar la educación durante toda la vida en el seno de la sociedad a través de que todos aprendan a aprender. En un inicio este reto se planteaba pensando en la sociedad que existía en ese momento y con miradas a mejorarla desde la educación para borrar las desigualdades económicas, sociales y culturales sobre el acceso a la educación, también fue planteado para repensar

los problemas que deslumbra el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la necesidad de la cohesión de una nueva sociedad denominada Sociedad de la Información.

Delors (1996) menciona que “La educación durante toda la vida permite sencillamente ordenar las distintas etapas, preparar las transiciones, diversificar y valorizar las trayectorias.” (p.18). Estableciendo de esta manera cuatro pilares básicos de la educación y de la vida, estos son:

- Aprender a vivir juntos. Que es una solución pacífica para comprender mejor el mundo con la finalidad de la realización de proyectos comunes.
- Aprender a conocer. Consideración desde la educación sobre la realidad para obtener una cultura general de ésta, es decir el establecer conocimientos para una educación permanente, y además sienta bases para aprender durante toda la vida.
- Aprender a hacer. Alternancia entre escuela y trabajo, pone el énfasis en adquirir una competencia que posibilite enfrentar situaciones imprevisibles y que facilite el trabajo en equipo.
- Aprender a ser. Comprenderse mejor a uno mismo, Autonomía y capacidad de juicio en las relaciones sociales o colectivas, además de las aptitudes personales.

Estos pilares dieron lugar a la necesidad de cohesionar a la sociedad desde la educación (aprender a vivir juntos), ya que menciona la necesidad de hacer una revisión y de establecer los conocimientos académicos tomando en cuenta el contexto (aprender a conocer), además que pone en la mira la necesidad de complementar estos conocimientos con la adquisición de una competencia para actuar dentro de una sociedad, a través de establecer una relación permanente para la formación del ser humano entre la realidad y la educación (aprender a hacer).

Aprender a ser pone de manifiesto el principio clave organizador del aprendizaje y la formación de ciudadanos de las sociedades del conocimiento, este es: el aprendizaje a lo largo de la vida. A través del potencial humano se replantea la necesidad de ver a la educación descentralizada y que es capaz de llevarse a cabo

dentro y fuera del centro escolar y que no sólo prioriza aquellos conocimientos que forman a una persona lista para el trabajo sino que también la educación capacita a las personas a reconocerse como un ser con experiencia, imaginación, con talentos que lo apoyan a desarrollarse en la vida y por lo tanto en la sociedad.

#### La necesidad de romper la enseñanza tradicional

La finalidad de la educación y la postura de entender el triángulo didáctico (alumno, contenido y docente) de una manera o otra se encuentra descrita en la concepción del ser humano, Eduardo Zuleta (2007) comenta dos conceptos de hombre de acuerdo a los enfoques que permanecen en todo hecho educativo, el primero considera al hombre como un animal racional y el segundo como un ser que reúne las cualidades de natural, social y activo-consciente.

El primer concepto se relaciona con la capacidad del ser humano para pensar, por lo que la formación de este ser pensante se le conoce, entre muchos otros, como enseñanza Tradicional. Este tipo de educación se enfoca en el proveer un cúmulo de información a la mente del aprendiz para que la memorice. Bajo estos ideales de educación, el educador está dotado de determinada información y de prácticas educativas que le permiten cumplir con perseverar las verdades que se encuentran descritas en los libros. Mientras que el papel del aprendiz se limita a convertir la mente en un depósito de información que necesita ser llenado por la actividad exclusiva del educador.

Por lo tanto los procesos de enseñanza y aprendizaje se orientan a la memorización y repetición de información con la finalidad de conservar las verdades. Este tipo de enfoque y concepción del ser humano responde a finalidades educativas asumidas en determinado tiempo o contexto social, por ejemplo en donde solo hace falta que las personas se alfabeticen y manejen determinada información para desenvolverse y desarrollarse en su sociedad.

Con el interés de cambiar la concepción de hombre como objeto, surge la segunda concepción de hombre, en donde se reconoce que el hombre tiene la posibilidad de perfeccionarse, más que cuantitativamente como ser acumulador de datos,

cualitativamente por medio de la vida social, ya que a través de transformar el mundo el ser humano se crea y se transforma frecuentemente. Es decir, en esta concepción se reconoce que el ser humano es un ser activo-consciente y social, por lo que promueve una educación permanente e integral, “para poder comprender más y mejor el mundo y poder transformarlo” (Zuleta, 2007, p. 266)

Esta concepción del ser humano como un ser activo-consciente y social, posibilita una nueva forma de concebir la educación de las personas, por que no se les comprende como una vasija a la que se le debe instruir para desenvolverse en la sociedad, por lo contrario se le posibilita una educación con la necesidad de que conozcan y manejen cierta información y se les reconoce como seres que tienen experiencias de vida en los ámbitos educativos, sociales y culturales, en fin son seres humanos que sienten, piensan y viven bajo determinadas condiciones de vida.

Este nuevo concepto de ser humano representa para la educación reconocer los procesos compartidos en los que el docente y el estudiante se encuentran, estos son el de enseñanza y aprendizaje en donde el conocimiento que creen en convivencia y en conjunto les permitiera realizar algún cambio en su realidad.

Estos dos conceptos del ser humano en la educación, ponen de manifiesto que de acuerdo a determinada concepción de ser humano se crea el proceso de formación, se eligen los contenidos, métodos de educación, etc. Por lo que con el interés de avanzar y superar las prácticas de la educación Tradicional, se necesita una mejora de la educación hacia una que posibilite una educación integral.

En donde la relación de docente y alumno posibilite salir de los roles preestablecidos, que sólo los encasillan a ser un enseñante y un aprendiz, para dar paso a reconocer que los dos son parte de las actividades de aprender y enseñar. Al mismo tiempo que posibilitan aprendizajes significativos, por medio de reconocer la realidad que los rodea y realizar una adaptación activa y consciente de ésta.

Las condiciones de la sociedad de la información y la educación vista como una vía para el desarrollo económico y social del país, debe de posibilitar un proceso educativo para el perfeccionamiento humano. Este visto como el potencial que cada

persona puede desarrollar al estar inmerso en una sociedad y las posibilidades que está da para transformarla. La educación como una vía para responder a la incertidumbre que día a día se vislumbra más en la sociedad de la información, no debe ser cualquiera sino una centrada y orientada al desarrollo del ser humano de manera integral, que incluya no solamente conocimientos, sino principios éticos, razonamiento crítico, el saber convivir, el participar activa y positivamente en su medio, que fomente y fortalezca una cultura de derechos pero también de deberes y compromisos. (Cárdenas, 2006, p.42)

Esta formación integral del ser humano presenta interés en el desarrollo de las personas, por lo que pone en el centro de los procesos de enseñanza y aprendizaje al ser humano y su realización como ser social. Reconoce que el alumno es un ser activo, que siente, que piensa y que no sólo necesita cumplir requerimientos laborales, sino también solicita desarrollar capacidades que le permitan vivir y convivir en una sociedad nacional e internacional, por lo que involucra en la formación aspectos sociales y conductas humanas.

La educación con principios, procesos y actividades que pertenecen a la corriente Tradicional, actualmente no responde a los requerimientos en la formación de un ser humano capaz de vivir en una sociedad que desborda información principalmente de redes sociales como facebook, se enfrenta a la creación de nuevas culturas sociales, al constante uso tecnológico y las innovaciones que presenta este ámbito. La UNESCO (2015) menciona problemas que se presentan en el contexto de la sociedad de la información, reflexiona sobre el tipo de educación que se necesita para el siglo XXI, y manifiesta que la educación está viviendo contradicciones entre responder a las demandas sociales y adaptarse a la sociedad en constate cambios.

El mundo en el que actualmente se vive es un mundo contradictorio, debido a que los avances a través del tiempo y modificaciones que ha sufrido en materia tecnológica ha permitido el crecimiento económico, mayor interconexión, se han abierto nuevas vías para el intercambio, la cooperación, entre otros, pero al mismo

tiempo ha agravado las desigualdades y ha permitido la evolución de problemas de violencia, desigualdad, exclusión dentro de una sociedad y entre sociedades.

Por lo que frente a las condiciones actuales del contexto y los desafíos que se presentan día a día, la educación debe de contribuir a un nuevo modelo de desarrollo, según la UNESCO (2015) desde una visión humanista y holística de la educación, ya que implica principios éticos y morales, inclusión de personas frecuentemente discriminadas, planteamiento abierto y flexible del aprendizaje, entre otros.

Se necesita una nueva finalidad educativa que permita desarrollarse a cada ser humano, frente a los problemas ya que en un mundo donde los límites de tiempo y espacio se han reconfigurado con las tecnologías, debería avanzar hacia un nuevo futuro con bien común. Hoy en día la información tiene mas accesibilidad para las personas, sin embargo se encuentran diversos destinatarios desde aquellos que no saben buscarla en los diferentes medios, también aquellos que necesitan avanzar en seleccionar aquellos datos que son imprescindibles y de su interés para convertirla en conocimiento aplicable en alguna situación de su vida. La formación del ser humano no implica enseñar a vivir en la sociedad de la información, sino que se adapten al contexto y que los seres humanos realicen nuevas prácticas de actuación una educación integral deberá aportar a las personas aprender a lo largo de toda la vida y a realizar acciones con moral y ética, porque no sólo le sera útil sino necesario.

El desarrollo integral es “un proceso complejo, abierto, e inacabado, mediante el cual se contribuye no sólo a desarrollar competencias profesionales sino tambien, a forjar en los estudiantes actitudes y competencias intelectuales” (Ruiz, n.d.,p.12 ). Para las sociedades del conocimiento se necesita transformar esa información disponible en conocimiento y habilidades que posibiliten a las personas desenvolverse en los retos globales y tener la capacidad de reconfigurar sus saberes de acuerdo a las circunstancias, al mismo tiempo que se necesita mejorar las actitudes que han configurado a las personas a ser individualistas para poder desarrollar y reconocer a las sociedades del conocimiento.

Rafael Yus (2001) recupera a Clark (1998) para mencionar los principios pedagógicos que este tipo de educación debe tener en cuenta, estos son:

- El estudiante como centro. El sentido de la escuela en esta formación integral, no trata de homogenizar a los estudiantes, sino trata de ayudar al ser humano a descubrir y desarrollar sus propios talentos y dotes, para desarrollarlos dentro y fuera de un lugar académico. Por lo que la meta principal es nutrir el crecimiento del estudiante a través de su autorealización.
- Inteligencia y pensamiento. Esta educación reconoce el potencial intrínseco de cualquier persona, por lo que reconoce a la inteligencia como multidimensional y expresada en distintas maneras y formas.
- Enseñanza y aprendizaje. Las personas involucradas en estos procesos cooperan para fomentar procesos de autoconocimiento y autodescubrimiento, el profesor proporciona estrategias para las necesidades educativas, ya que selecciona y organiza la información relevante para sus estudiantes. Por lo que los estudiantes tienen una voz significativa para la selección de los contenidos y la utilización de una u otra metodología para los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Conocimiento. Este principio tiene que ver con la calidad de los contenidos, ideas, respuestas y el conocimiento que se maneja en esta formación, ya que a la hora de aportar para el aprendizaje importa más la calidad que la cantidad. Esto quiere decir, el conocimiento que se genere en la formación debe tener un sentido contextualizado y no dar información como una verdad irrefutable.
- Currículo. Este es visto como un medio para nutrir los intereses, talentos e inteligencias de los estudiantes, ya que es necesario situar el contenido académico dentro de un contexto para que sirva como referencia para la comprensión y el aprendizaje. Este currículo debe fomentar el aprendizaje de todas las áreas disciplinares para una visión más amplia y no limitada por la conceptualización de los hechos, ya que “fomenta la intuición, la imaginación y la creatividad”(p. 114), por lo que con un currículo flexible los estudiantes abordan asuntos, temas y problemas desde lo individual, cultural,



nacional y global. Y los contenidos deben de aportar a la reflexión, al conocimiento y las habilidades para aprender a aprender.

- La escuela como organización. Esta organización “debe de ser compatible con los principios de camaradería, evitando los principios jerárquicos”(p.115), por lo que debe de existir definición de roles funcionales, poder distribuido y la participación para la toma de decisiones. Debe de existir un liderazgo educativo por parte de la Dirección de la escuela, que se base en la superación del proyecto educativo, por lo que deberá procurar un ambiente comprensivo, alentador y participativo dentro y fuera la escuela.
- Evaluación. El propósito de esta actividad es la de “propiciar retroalimentación necesaria para fomentar la competencia a través del autoconocimiento” (p.119). esto quiere decir que la evaluación es una actividad para crecer en los talentos y dotes únicos, y no mide cuantitativamente los conocimientos y habilidades académicas que presenta, ya que el objeto de la evaluación es la persona global y cómo a avanzado en cada uno de los elementos que la compone.

Como menciona Ruiz (2001) este tipo de formación implica un aprendizaje intencionado que permite la creación de una personalidad responsable, ética, crítica, creativa, y participativa, además desarrolla aspectos emocionales, intelectuales, sociales y de ética-valoral. Por lo que requiere de la internalización de valores, actitudes y formas de comportamiento que contribuyan a que el ser humano posibilite la transformación de las condiciones actuales. Es decir al reconocer a los seres humanos como personas que están en perfeccionamiento, en donde los procesos de enseñanza y aprendizaje partiran no sólo de un contenido en específico, sino de la relación de conocer lo que saben y hacen las personas para buscar la manera de aportar a sus esquemas cognitivos previos y pueda seguir desarrollandose en lo personal y socialmente.

Este perfeccionamiento humano, se menciona por las condiciones de incertidumbre que viven los ciudadanos de la sociedad de la información y la necesidad que tienen de tomar decisiones para actuar ante esta realidad que se encuentra en continua transformación, por eso esta educación toma en cuenta el compromiso social de

formar personas mediante la teoría y la práctica, relacionando los problemas y necesidades de la realidad con contenidos educativos, para que los estudiantes puedan generar estrategias que den solución a los retos que se le presentan.

Rafael Yus (2001), describe que en el último tramo de este siglo se han acumulado y agravado una serie de problemas que van desde los ambientales hasta el deterioro de la vida, estos cambios culturales y problemas tienen elementos comunes, Yus retoma a Capra (1994) para mencionar que esta crisis tiene que ver con la forma de contemplar la naturaleza y el quehacer humano, ya que proporciona una visión incompleta y distorsionada de la realidad, que da por lo tanto respuestas defectuosas. Por lo que se necesita resignificar la escuela en dos ámbitos: el primero, que sea una compensatoria de las desigualdades y “provocar la reconstrucción de los conocimientos, actitudes y pautas de conducta que el alumnado asimila en las prácticas sociales de su vida extracurricular”(p. 7), esto requiere que entre las experiencias y conocimientos extraescolares de los alumnos y los contenidos escolares debe de existir un puente que les permita converger, ser analizados, comprendidos y utilizados con significado en una cultura social.

Para un desarrollo integral en la escuela, Rafael Yus (2001) menciona los temas transversales como el puente que necesita la escuela para que los contenidos escolares tengan significado, mediante estos temas transversales se pueden abordar problemas e inquietudes de la sociedad y junto con los aprendizajes disciplinares ayudar a comprender la realidad. Esto quiere decir que los contenidos disciplinares tienen valor social, pero necesitan ser empleados como herramientas para analizar, criticar, comprender e intentar resolver los problemas en una realidad; para ello se necesitan temas transversales, que posibilitan un espacio para reunir los dos conocimientos a los que están expuestas las personas, que son los escolares e informales. Se requiere replantear la forma de presentar los contenidos disciplinares.

Para la educación implica ofrecer una formación que incluya desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes, para que el ser humano pueda enfrentar la realidad y utilice la información que se le presente; esto no quiere decir que sólo es

necesario formar bajo estos criterios, sino que apartir de conocer la realidad en que vive la sociedad es como se eligen los contenidos culturales relevantes y como se desarrollaran para abonar al conocimiento de las personas, teniendo en cuenta las dimensiones actitudinales y eticas. De igual manera implica el desarrollo de nuevas practicas docentes, dialogar entre los diversos espacios de aprendizaje, ofrecer una educación básica con calidad y, entre otros, el desarrollo de metodologias que permitan el autoaprendizaje permanente. “Dicho planteamiento tiene consecuencias a la hora de idear procedimientos de aprendizaje que favorezcan la adquisicion del conocimiento adecuado y la formación de competencias al servicio de nuestra humanidad común.” (UNESCO, 2015, p.37).

Posibilitar la formación de seres humanos para: la incertidumbre que genera la velocidad de los cambios en la sociedad, transformar la realidad, convivir con la interculturalidad, utilizar diferentes lenguajes y medios para comunicarse; en fin para que aprendan a ser, conformando asi las sociedades del conocimiento, se necesita innovar para la educación. Por lo que para no reproducir prácticas y finalidades educativas de la didáctica tradicional, se necesita incorporar ideas pedagógicas que respondan a considerar “el aprehender de la naturaleza del aprendizaje y de la educación en el desarrollo humano” (UNESCO, 2015, p. 17).

## Capítulo 2 Los fines de la educación

Itzel Casillas (2021) menciona que la localización temporal del siglo XXI incorpora tres perspectivas, las cuales son: Presente, pasado y futuro; en donde la primera describe las condiciones en la que nos encontramos posibilitando un diagnóstico, la segunda refiere a lo que sucedió anteriormente, y por último la tercera fase responde a lo que para ese siglo es necesario.

De esta manera, se mencionan los procesos que conlleva una revaloración educativa desde conocer lo que se busco y qué se logró, hasta llegar a plantear lo necesario para llegar al estado que se quiere, es decir el futuro. Para seguir trabajando en consolidar las sociedades del conocimiento, se obliga a la escuela a que evolucione para brindar información y posibilitar la creación de habilidades y actitudes necesarias.

Pensar en el futuro como algo indeterminado conlleva a planear y gestionar, es preciso enfrentar los problemas con la ayuda de intervenciones y no dejar de lado aquellas ideas que se pueden vislumbrar en un futuro. Por lo tanto, para la educación hay “tres cuestiones fundamentales: lo que realmente se aprende en la escuela, la información y aptitudes que se necesitarán para abrirse camino en el futuro y el modo de fomentar dichas nuevas aptitudes.”(Luna, 2015)

El contexto ha puesto en la mira la necesidad de analizar y resolver la formación de ciudadanos capaces de afrontar y resolver las dificultades de la realidad actual, en donde la capacidad de aprender a lo largo de la vida se ha vuelto más indispensable para no sólo adaptarse al contexto, sino afrontar los cambios y ser un ciudadano productivo económicamente e innovador que contribuye a la mejora de la sociedad.

Hablar de un aprendizaje a lo largo de la vida incorpora varias etapas del desarrollo de una persona, es decir se plantea la necesidad de considerar todas las edades del ser humano como etapas potenciales de desarrollo, y no sólo fortalecer aquellas que son productivas y económicas favoreciendo un solo nivel educativo superior; de igual forma esta consideración da lugar a reconocer los espacios de aprendizaje formal y no formal.

Luna (2015) menciona “Para ser eficaces en su aprendizaje a lo largo de toda la vida, las personas deben ser autónomas y adquirir aptitudes cognitivas de orden superior” (p. 5), es por ello que se ha replanteado la importancia de las siguientes competencias, para vivir en el siglo XXI:

- personales, como la capacidad de iniciativa, la resiliencia, la responsabilidad, la asunción de riesgos y la creatividad;
- sociales, como el trabajo en equipo, el trabajo en red, la empatía y la compasión; y
- de aprendizaje, como la gestión, la organización, las capacidades metacognitivas y la habilidad de convertir las dificultades en oportunidades..

Estas competencias que deberían estar presentes en los ciudadanos, parten de considerar las características del contexto, y de reconocer habilidades que se han desarrollado al estar viviendo en el siglo XXI, pero necesitan reforzarse en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por ejemplo, una de ellas es el uso continuo de teléfonos móviles para indagar, investigar y procesar información sobre algún problema o situación que aflige al ser humano, esta habilidad ha dado paso a desarrollar otras como el aprendizaje independiente. Sin embargo se encuentran dificultades, cómo aquellas personas que dominan el uso de esta tecnología requieren cada vez más discernir y sintetizar la información de utilidad e interés y transformarla en conocimiento, también se encuentran las personas que no tienen acceso a la red y por lo tanto presentan otras dificultades.

Es por ello que los tres tipos fundamentales de competencias son nuevamente importantes y centran la visión en cómo se aprenden, por que son un referente para formar ciudadanos capaces de vivir e innovar en su sociedad.

[¿Cuál es el enfoque de la educación? Competencias](#)

Entre las presentes transformaciones de los problemas globales y nacionales van configurando a vivir un constante aprender, desaprender y reaprender, hoy en día

imperera el repensar la educación más allá de un único fin, como el acercamiento a la cultura y la formación de materia prima para el trabajo, se posiciona cada día más la exigencia de pensar en resolver los problemas que se van presentando.

El plantear ideas sobre la educación debe conducir a más que sólo conocer y explicar fenómenos concurrentes, por ejemplo actuar sobre él y suponer otras vertientes que atañen a las circunstancias por las que se produce dicho fenómeno. Es así, que se plantea la necesidad de complementar esa formación con habilidades para la actuación sobre la realidad y actitudes que apoyen al ser humano ser consciente de sí y socialmente.

Es imperante dar un paso más allá por que la información por sí sola no presenta cambios en las personas, sino que hace falta un proceso de elaboración para comprenderla, según Carvajal (2015), la información debe ser evaluada como verdadera o falsa, pertinente o irrelevante, práctica o impráctica, interesante o tediosa, con la finalidad de seleccionarla, organizarla y establecer relaciones entre dicha información y las ideas o conocimientos previos. Por lo que aprender bajo este proceso se le atribuye un significado, implicando cambios en los esquemas de conocimiento y cómo acercarnos a él.

El enfoque por competencias en la educación ha conformado una reflexión basta sobre la formación profesional frente a las condiciones actuales. El concepto de competencias ha generado múltiples acepciones, sin embargo, existen consideraciones comunes y relevantes como el tomar en cuenta el contexto y se asocia con la conclusión de una actuación.

Para Carles Monereo y Juan I. Pozo (2001) de acuerdo a un diccionario de psicología, existe diferencia entre habilidad y competencia, porque muchas veces las relacionan y establecen que una es sinónimo de la otra. Habilidad refiere a la capacidad de ser eficiente en una tarea y la competencia seria la potencialidad de serlo en ciertas condiciones. Todos los seres humanos nacen con funciones disponibles en la mente humana, estas son las capacidades que conforme se van poniendo en práctica y bajo un ambiente social propician enriquecerlas e ir adquiriendo otras, como es el lenguaje que se va desarrollando en las interacciones

sociales o escolares, sin embargo hasta este punto sería establecer que se presenta la habilidad del lenguaje y para considerarlo como una competencia significaría que se puede demostrar la obtención del lenguaje y que se puede comunicar con otros o se puede expresar utilizando algún medio ya sea escrito o tecnológico.

De esta manera Tobón (2005), propone conceptualizar a las competencias como: “procesos complejos que las personas ponen en acción-actuación-creación, para resolver problemas y realizar actividades (de la vida cotidiana y del contexto laboral-profesional), aportando a la construcción y transformación de la realidad” (p. 49).

Las competencias como un proceso complejo: como proceso, representan acciones que tienen un determinado fin y conllevan a la organización de diferentes recursos para poder alcanzar la meta, es decir que las competencias como un proceso implican una evolución de los saberes ya que estas son dinámicas y tienen un fin determinado buscado por la persona de acuerdo con su realidad. Como complejo, se refieren al orden-desorden-reorganización, es decir de lo multidimensional del conocimiento establecido en el ser humano, ya que al poner sus saberes en interacción con nuevos conocimientos adquiridos se entra en un proceso de reaprendizaje y formación de nuevas estructuras cognitivas.

Es por ello que las competencias como procesos complejos, son pasos mentales y acciones que los seres humanos realizan para poder actuar sobre la realidad, estos pasos representan para los esquemas cognitivos construidos pasar por una revisión para que sean utilizados o en el mejor de los casos reestructurados con experiencias o saberes de los diferentes escenarios donde se desenvuelven, con el fin de afrontar la realidad.

Para Argudín Vázquez (2001) las competencias son “saberes de ejecución” en donde competencia y saber tienen una relación estrecha, porque conocer nos lleva a un saber, saber pensar, saber desempeñar, saber interpretar, saber actuar en diferentes escenarios desde sí y para los demás. Frente a un futuro incierto dentro de la sociedad de la información y sus cambios acelerados, las personas deben saber enfrentarse a las situaciones que se le presenten de forma creativa, en donde la velocidad sea un componente que les permita potencializarse como persona, y la

innovación sea su mejor aliada. Por lo tanto, las competencias son una integración de conocimientos, habilidades y valores que le permiten al individuo ser y son las herramientas que posibilitan al ser humano actuar en la realidad.

Las competencias son un enfoque sobre el proceso cognitivo que las personas realizan para actuar frente a diversas situaciones que se le presentan, durante este proceso las personas conocen y revalúan sus conocimientos y habilidades para apoyarse de ellos y así enfrentar cualquier situación que se presente en los diferentes ámbitos de su vida, al revalorar sus saberes pueden sufrir modificaciones para dar una mejor respuesta ha alguna circunstancia.

Por lo que la implicación del enfoque en competencias, entendidas como un proceso complejo, posibilita superar la idea de concebir al ser humano como un ser mecánico y educado exclusivamente mediante la transmisión de conocimientos. Mediante la enseñanza en competencias presenta el ser humano la capacidad de responder a diversas situaciones, y dar paso a, primero, reconocer que las personas presentan conocimientos, habilidades y actitudes que han desarrollado en la interacción con el sistema escolar, núcleo familiar, la sociedad o desde las reflexiones de las experiencias vividas, y segundo que estos diferentes escenarios en donde se involucra el ser humano le permiten poner en práctica sus competencias y seguir desarrollándolas para seguir enfrentando la realidad.

Por lo que más que educar en determinados conocimientos y habilidades, la escuela se enfrenta a formar personas responsables de su formación, que mediante un proceso complejo deben ser los encargados de formar sus esquemas de conocimiento, que se complementan con habilidades para reestructurarlos con la información que se les presenta en diversas fuentes y con actitudes que les permitirán actuar en su contexto. Por que “las competencias aumentan la capacidad de utilizar el conocimiento adecuado (información, entendimiento, aptitudes y valores) de manera creativa y responsable en situaciones dadas, para encontrar soluciones y establecer nuevos vínculos con los demás.” (UNESCO, 2015, p.37)

Ser competente implica un reconocimiento de lo que posee, cómo lo aplica y si así como se aplica le funciona para la situación a la que se enfrenta, y si no es así



necesitará una reconfiguración para resolver la situación, en donde la solución le permitirá al sujeto emplear o potencializar una competencia (conocimientos, habilidades, y actitudes). Las competencias comprenden al ser humano como un ser integral, es por ello que éstas no sólo son la preparación del individuo para su integración al trabajo, sino también ven al ser humano como una persona que siente, necesita expresarse y que de igual forma necesita conocerse, desarrollarse y desenvolverse en su vida desde lo emocional hasta lo social. Ser competente significa ser capaz de afrontar nuevos retos que requieran ir más allá de lo aprendido, donde evaluarse posibilitará comprobar su capacidad para reorganizar lo aprendido en nuevas situaciones y contextos.

#### Importancia de la creatividad desde la Política Educativa

Actualmente es evidente la necesidad de innovar y hoy más que nunca la construcción de soluciones a las diversas situaciones que día a día presenta el contexto, por lo cual los cambios deben ser asumidos por toda la sociedad, en donde “la creatividad emerge como una fuerza constituyente para el cambio social, permitiendo a todos los ciudadanos participar activamente en la construcción de alternativas desde todos los ámbitos” (Klimenko, 2008, p. 192).

Así pues, la creatividad no es la solución a todos los problemas que se presentan actualmente, sin embargo, es una habilidad o proceso que proporciona un soporte a las alternativas y propuestas para el cambio paulatino y mejora del contexto, considerando a las personas como participantes y creadores de propuestas para el bien común, es decir se presenta como una alternativa que brinda posibilidades de participación y creación de ideas.

#### Unión Europea

En el 2006 y 2008 la comisión de las comunidades Europeas, menciona el marco de referencia europeo sobre competencias clave para el éxito en las sociedades del conocimiento. A continuación se presenta un cuadro comparativo con las competencias establecidas de cada año:

2006	2018
Comunicación en lengua materna	Competencia en lectoescritura
Comunicación en lenguas extranjeras	Competencia multilingüe
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
Competencia digital	Competencia digital
Aprender a aprender	Competencia personal, social y de aprender a aprender
Competencias sociales y cívicas	Competencia ciudadana
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	Competencia emprendedora
Conciencia y expresiones culturales	Competencia en conciencia y expresiones culturales

En 2006 se encuentra a la creatividad dentro de la competencia digital, ya que las posibilidades de las tecnologías presentes en la sociedad de la información se ofertan como herramientas de apoyo para la creatividad y la innovación.

Además refiere que las personas, entre ellos los jóvenes, necesitan un abanico de competencias más amplio que nunca, por que muchos tendran trabajos que todavía no existen, ya que la tecnología seguirá cambiando el mundo. “En este mundo cada vez más complejo, la creatividad y la habilidad para seguir aprendiendo e innovando serán tan importantes o más que ámbitos específicos del conocimiento susceptibles de convertirse en obsoletos.” De esta manera se va abriendo un especial interés en el potencial de innovación y creatividad de los ciudadanos para el futuro crecimiento, la cohesión social y la competitividad a largo plazo.

Desde esta perspectiva, la ventaja de potenciar la creatividad parte de dos ideas una es económica, por que representa una fuente primordial para la innovación del desarrollo económico sostenible. Y la segunda idea que indirectamente recae en una educativa, plantando la necesidad de desarrollar la creatividad en la educación para fomentar comunidades de aprendizaje conciliación de mejor manera las necesidades profesionales y sociales, así como al bienestar individual.

Sin embargo en 2018, el consejo de la unión europea describe a las competencias compuestas por conocimientos (hechos, conceptos, y teorías establecidas), capacidades (habilidad para realizar algo para obtener resultados), y actitudes (mentalidad y disposición para actuar o reaccionar), estableciendo que además de las competencias clave se integran capacidades como:

- pensamiento crítico,
- la resolución de problemas,
- el trabajo en equipo,
- las capacidades de comunicación y negociación,
- las capacidades analíticas,
- la creatividad y
- las capacidades interculturales.

Esto con la finalidad de reconocer su papel esencial en la sociedad de constante cambio y que además son herramientas para generar nuevas ideas, teorías, productos y conocimientos. De igual forma para considerar la importancia del aprendizaje no formal e informal, aquel que se adquiere en la experiencia a través de la cultura, el trabajo, el voluntariado, etc.

Desde esta recopilación, la política internacional coloca en la mira aquellos conocimientos indispensables para la formación del ser humano, de igual forma se abren paso aquellas habilidades o capacidades que se necesitan a través de los últimos años y del amenazante cambio que sigue imperando en la sociedad actual. Es de reconocerse que desde hace ya un tiempo el concepto que circula en el medio educativo y que se ha tratado en diversos Foros es el de Creatividad.

La creatividad a lo largo del tiempo ha ido cobrando fuerza desde el ámbito económico; planteando la necesidad de innovación en la forma de producir y consumir del sistema empresarial, hasta llegar a plantearla en el sistema educativo como una competencia que le posibilita al educando crecer tanto emocional como profesionalmente; y que con ayuda de estos, puede intervenir en su sociedad para contribuir en su mejora.

El Estado México ha puesto en marcha cambios en su estructura política y económica en el marco de la globalización, siendo el ámbito educativo un medio considerado de mayor relevancia para el progreso y desarrollo del país. De esta manera desde los años noventa se han implementado una serie de reformas educativas que permitan ir asentando la mejora y modernización de este sector social acorde a los principios económicos que le acontecen.

Un desafío de las reformas educativas según Aguerro (2009) no es pensar y generar teorías que expliquen la respuesta a la pregunta ¿Qué escuela para el futuro? sino el cómo resuelve la sociedad la “necesidad de distribución equitativa del conocimiento, qué características tiene que tener dicho conocimiento para que sea ‘socialmente válido’ y cómo se organiza el entorno social para hacer posible el ‘aprendizaje a lo largo de toda la vida’” (p. 4)

La educación en México ha pasado por innumerables acciones políticas y sociales que la impulsan a adaptarse a las necesidades educativas que ha presentado el contexto. A continuación, se presenta un breve recuento sobre las acciones educativas implementadas en los últimos tres sexenios para avanzar hacia las nuevas sociedades.

1. Acciones políticas para elevar la calidad educativa.

- La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB).  
Modernizar la educación.

Se constituye como un documento que impulsa la formación integral de todos los alumnos en educación básica y decreta articular el hecho educativo a las demandas internacionales y laborales del mundo actual, adoptando el modelo educativo basado en competencias.

- Acuerdo 592. La articulación de la educación básica

Documento oficial que establece la integración como trayecto formativo tipo básico constituido por los tres niveles: preescolar, primaria y secundaria, con apoyo del

plan de estudios 2011 y programas de estudio. Además, se menciona el papel que asume el tema de la evaluación para lograr elevar la calidad educativa.

- Plan de estudios 2011. Educación Básica

Documento rector que define las competencias para la vida, el perfil de egreso, estándares curriculares y aprendizajes esperados que se pretende que los alumnos alcancen durante el trayecto educativo, además de las ideas de educación que contribuyen a la formación de un ciudadano democrático, crítico y creativo que requiere la sociedad mexicana en el siglo XXI.

Menciona las competencias para la vida como elementos que “Movilizan y dirigen todos los componentes –conocimientos, habilidades, actitudes y valores– hacia la consecución de objetivos concretos; son más que el saber, el saber hacer o el saber ser, porque se manifiestan en la acción de manera integrada” (Acuerdo 592, 2011), los cuales son:

- Competencias para el aprendizaje permanente.
- Competencias para el manejo de la información.
- Competencias para el manejo de situaciones.
- Competencias para la convivencia.
- Competencias para la vida en sociedad

La creatividad dentro de este plan, se encuentra referida dentro de un principio pedagógico, siendo el foco de atención los indicadores de desempeño para el docente en el uso de las TIC: “Generar productos originales con el uso de las TIC, en los que se haga uso del pensamiento crítico, creatividad o la solución de problemas basados en situaciones de la vida real”. (Acuerdo 592, 2011)

También se encuentra referida en Estándares curriculares del alumno; como aquello que los alumnos deben saber y ser capaces de hacer al término del trayecto formativo básico. Los Estándares de Habilidades Digitales, representan la visión de una población que utiliza medios y entornos digitales para comunicar ideas, información, e interactuar con otros, se compone de seis campos, destacando el primero que es Creatividad e innovación.

Por lo tanto el Plan de estudios 2011, describe los principios innovadores que el docente debe de desarrollar en el aula para lograr una educación en competencias como ambiente de aprendizaje, colaboración para el aprendizaje, uso de materiales educativos, puntos de partida para seguir el trayecto educativo de los estudiantes (estándares curriculares), la participación de la evaluación como una herramienta que acompaña su labor, etc. Poniendo el énfasis en que el docente debe de desarrollar nuevas prácticas, con los elementos que se describen, para así cumplir con su labor social y la mención de los cambios que el modelo de competencias desencadenó.

Guadalupe Ruiz (2012) menciona que esta reforma, bajo el nuevo currículum en competencias, pone en el centro de la acción educativa el aprendizaje de los estudiantes en función de las exigencias de la sociedad, donde el docente como un impulsor y principal elemento que lleva a cabo las reformas educativas presenta necesidades en su formación y la manera en cómo llevar su práctica, señalando en esta última la necesidad de planificación del trabajo educativo y la evaluación de aprendizajes, demandándole un involucramiento creativo en la educación por que “este sujeto es un factor esencial para el aprendizaje de los alumnos y responsable fundamental de los malos o los buenos resultados educativos.” (p 54)

Este tratamiento que parte de la RIEB, pone de manifiesto la mirada y presión del docente como un elemento más para la pertinencia de los aprendizajes en el nuevo planteamiento educativo, describiendo y limitando su práctica a la generación de ambientes propios para la enseñanza de competencias y utilización de materiales innovadores para tal hecho.

El perfil del docente se vuelve en ser un experto en ejecutar dichas innovaciones para la enseñanza de competencias, es decir el docente se preocupa por llenarse de saberes y técnicas que necesita para su labor profesional limitando su potencial en sólo certificarse en la enseñanza de competencias y no en la generación de competencias de aprendizaje.

## 2. Lograr un México con Educación de Calidad para Todos.

El objetivo primordial de esta reforma es que las escuelas formen individuos libres, responsables y activos; ciudadanos de México y el mundo, comprometidos con sus comunidades.

- Reforma educativa del sexenio 2012-2018

Dentro de los acuerdos de Pacto por México (Alianza partidos políticos PRI, PAN y PRD), esta reforma tenía el objetivo de garantizar la calidad de la educación pública obligatoria; considerando los niveles de educación básica y la educación media superior, por medio de la evaluación educativa, y particularmente la evaluación docente

- Modelo educativo para la educación obligatoria. Educar para la libertad y la creatividad.

Explica la reorganización del sistema educativo y el cómo contribuirá a que niñas, niños y jóvenes de nuestro país desarrollen su potencial para ser exitosos en el siglo XXI. “La meta es clara: que todas las niñas, niños y jóvenes reciban una educación integral de calidad que los prepare para vivir plenamente en la sociedad del siglo XXI.” (Modelo educativo para la educación obligatoria, 2017)

- Aprendizajes clave para la educación integral.  
Plan y programas de estudio para la educación básica

Corresponde al currículo de la educación básica vigente, se concentra en el desarrollo de aprendizajes clave, siendo aquellos “permiten seguir aprendiendo constantemente y que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes”. (Aprendizajes clave para la educación integral, 2017).

Dentro de este plan y programas de estudio se instaura el enfoque competencial estableciendo a las competencias como la meta final, ya que los alumnos deberán desarrollarlas para la acción de un futuro cada vez más problemático y complejo.

A continuación se presenta un esquema sobre las habilidades, actitudes y valores que componen a las competencias impulsadas en este plan de estudios.



(Aprendizajes clave para la educación integral, 2017. P. 103)

A través de tres elementos se pretendió alcanzar las metas del modelo educativo 2017-2020: formación académica, desarrollo personal y social colocando el énfasis en habilidades sociemocionales y por último, autonomía curricular, complementando el currículo a las necesidades e intereses de los contextos específicos.

Dentro de los 11 rasgos del perfil de egreso menciona: Desarrolla el pensamiento crítico y resuelve problemas con creatividad. Formula preguntas para resolver problemas de diversa índole. Se informa, analiza y argumenta las soluciones que propone, y presenta evidencias que fundamentan sus conclusiones. Reflexiona sobre sus procesos de pensamiento, se apoya en organizadores gráficos (por ejemplo, tablas o mapas mentales) para representarlos y evalúa su efectividad. (Aprendizajes claves, 2019). Por lo que la escuela debe generar espacios para alentarla.

De igual forma se encuentra nuevamente referido en la figura del docente, pero en esta ocasión como un apoyo a la autonomía y flexibilidad para organizar los contenidos, ya que por medio de aplicar su creatividad y de recurrir a su experiencia el docente podrá planear las sesiones escolares. También la creatividad se relaciona con el desarrollo de la salud física, emocional y la expresión artística.

Desde la política educativa en México, el enfoque por competencias ha adquirido un papel fundamental para la formación integral de los ciudadanos mexicanos, precisa el fomentar, desarrollar e incentivar conocimientos pertinentes por parte de las recomendaciones internacionales, con lo que fundamentan los planes y programas de estudio, así como se ha planteado con ello el complementar la



formación de los estudiantes donde además de los conocimientos académicos, se deben desarrollar habilidades, actitudes y valores. Es desde aquí que la creatividad ha ido adquiriendo un mayor papel en la educación, no solo encasillándola a un saber artístico sino pasando de un saber, a un saber ser que complementa los conocimientos y habilidades de los alumnos.

### 3. Estrategia Nacional de Educación Inclusiva

Es una respuesta a la exclusión social y educativa que ha prevalecido durante décadas. Su objetivo es convertir progresivamente el actual Sistema Educativo Nacional en un sistema inclusivo, flexible y pertinente que identifique, atienda y elimine las Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP) con el fin de favorecer el acceso, avance, permanencia, aprendizaje, participación y conclusión de los estudios de niñas, niños, adolescentes y jóvenes en todo el país.

La estrategia se debe implementar y avanzar gradualmente en la construcción de La nueva escuela mexicana (NEM).

- Ley General de Educación y se abroga la Ley General de la Infraestructura Física Educativa.

Menciona que la Nueva Escuela Mexicana (NEM) tendrá entre sus contribuciones el desarrollo integral del educando, es decir se espera que a través de este proyecto educativo se contribuya al desarrollo permanente de los educandos.

Establece que el Estado buscará “II. Desarrollar al máximo la personalidad, los talentos y la creatividad de los educandos” (Ley General de Educación, 2019 p. 23)

- La nueva escuela mexicana

Es un nuevo modelo educativo que conlleva una implementación de una educación humanista, científica y tecnológica, que facilita el trayecto educativo obligatorio y la conclusión de sus estudios al desarrollar su personalidad, talentos, pensamiento crítico y creatividad.

Su objetivo principal es “el desarrollo de manera armónica de todas las facultades, habilidades y destrezas del ser humano” (La Nueva Escuela Mexicana, 2021). Además, reconoce la responsabilidad sobre el proceso educativo desde los 0 a los 23 años de edad de la población mexicana.

A partir del planteamiento del documento de trabajo “Marco Curricular y Plan de estudios 2022 de la Educación Básica Mexicana”, el currículo invita a reconocer, y desde lo escolar, a que convivan las diferencias que existen en la sociedad, no sólo las diferencias económicas sino también las diferencias en etnias, capacidades, acceso a la tecnología, preferencias sexuales. De esta manera, se plantea el desafío que enfrenta actualmente el currículo de la educación básica en México, “que las niñas, niños y adolescentes desarrollen y consoliden habilidades, saberes y valores necesarios para que puedan hacer usos diversificados de las tecnologías, comprender y dar sentido a lo que ven, leen y escuchan, y generar nuevos contenidos” (p. 50), apoyándose de una actitud reflexiva, crítica y creativa.

Algunos de los aprendizajes que componen el perfil de egreso al concluir la educación básica son:

- Reconocen que todo ser humano tiene derecho a contar con una identidad personal y colectiva,
- Poseen una identidad étnica y nacional con una perspectiva de cultura de paz; reconocen y valoran la diversidad del país y tienen conciencia del papel de México en el mundo
- Valoran sus potencialidades cognitivas, físicas y emocionales a partir de las cuales pueden mejorar sus capacidades personales y de la comunidad.
- Participan en el cuidado del medioambiente de forma activa, solidaria y resiliente ante el cambio climático,
- Intercambian ideas, cosmovisiones y perspectivas mediante distintos lenguajes, con el fin de establecer acuerdos en los que se respeten las ideas propias y las de los demás.

- Interpretan fenómenos, hechos o situaciones históricas, culturales, naturales y sociales que pueden estar vinculados entre sí a partir de temas diversos e indagan para explicarlos con base en razonamientos, modelos, datos e información con fundamento científico o a partir de saberes comunitarios, de tal manera que ello les permita consolidar su autonomía para plantear y resolver problemas complejos considerando el contexto.
- Interactúan en procesos de diálogo con respeto y aprecio a la diversidad de capacidades, características, condiciones, necesidades, intereses y visiones al trabajar de manera cooperativa.

De esta manera, se sientan las bases en la necesidad de reconocer y trabajar junto con lo diverso que es la población y el territorio mexicano, así mismo señala que el plan, los programas de estudios, los libros de texto y demás materiales educativos oficiales para la educación básica tendrán un enfoque intercultural con la finalidad de atender el principio de justicia curricular tanto en su diseño, operación y valoración. La educación básica del siglo XXI tiene como misión tener “garantizado el respeto y ejercicio de sus derechos en el espacio escolar y fuera de éste,” (Marco Curricular y Plan de estudios 2022 de la Educación Básica Mexicana, p. 76).

La educación actual bajo el ideal económico necesita personas calificadas que contribuyan a la mejora de la calidad de vida, poniendo el énfasis en la construcción de un perfil profesional que denota la cantidad de estudios formales que la personas necesita presentar para calificar en el mundo globalizado. Sin embargo y de acuerdo al informe “La educación encierra un tesoro”, el perfil profesional queda incompleto, la escuela además de contribuir el acercamiento formal al conocimiento como se planteado ha intentado nutrir a las personas para que desarrollen habilidades y actitudes que los apoyarán a actuar y modificar la actual realidad

Zarzar (2003) menciona que una definición popular de la formación entendida como un perfil profesional da cuenta de dos acepciones, una externa al sujeto que señala el tipo y cantidad de estudios formales y otra interna al sujeto que refiere a los resultados obtenidos de sus estudios. Convirtiendo al segundo consecuencia

automática y directa del primero. Por lo que define a la formación como el efecto producido en una persona por la acción de formarla o formarse, a través de la enseñanza y el aprendizaje y lleva consigo la reflexión de la persona para sí, la cual va más allá de la enseñanza que recibió y que se puede sustentar con un papel.

La formación no solo implica la cantidad de estudios que se vuelven verídicos con la presentación de un papel que certifica los conocimientos, sino también es reconocer el proceso intrínseco de lo que se aprendió en la escuela, es decir hacerse cargo de su aprendizaje es a través de ser consciente de las habilidades desarrolladas por medio de sus saberes o experiencias. El formarse permite al ser humano reflexionar sobre sus alcances y cómo sus conocimientos han ido conformándolo como persona y al mismo tiempo su desenvolvimiento en la sociedad.

Por lo que en este tiempo en donde la verdad es incierta, es necesario considerar desde un salón de clases permitir a las personas desarrollen una metacognición de sus saberes para que los transformen a la par de los cambios y avances que la sociedad de la información posibilita. De esta manera se les permite ser, hacer, convivir y conocer, por que los conocimientos que hoy se tienen certificados el día de mañana puedan ser reconfigurados y les permita actuar en su realidad.

Son varios retos los que se conocen hoy en día, pero la formación de las personas que conformarán las sociedades del conocimiento, es un hecho que se mantiene en un proceso informativo, dando lugar a una tensión en la formación del ser humano entre la racionalidad económica y metacognitiva.

## Capítulo 3. La creatividad

### Las 6 C

Mariana Maggio (2018), menciona la persistencia de las prácticas de enseñanza del siglo pasado (aunque durante esta última década ya se contaba con conocimientos sobre la cognición y también una mirada sobre cómo integrarlo en las prácticas de enseñanza). Por lo que, a partir de este encuadre es que se presenta la necesidad de establecer las habilidades que el ser humano debe tener para obtener mejores oportunidades en su educación, en el trabajo y en la vida. De esta manera, se establece un marco que va orientado hacia aquello que se quiere favorecer y cuándo se deben generar ajustes.

Entre las propuestas para definir este marco se encuentra la generada por “Nuevas Pedagogías para un aprendizaje profundo con un dispositivo Red Global de aprendizajes”; que es un proyecto internacional de investigación-acción, coordinado por Michael Fullan. Lo original del proyecto radica “en la identificación y combinación de una serie de componentes, pensados para generar las condiciones de una implementación exitosa para las grandes ideas que la "buena pedagogía" ha ido acumulando en los últimos cien años.”(Pereyras, 2015)

El aprendizaje profundo hace referencia a las habilidades, conocimientos y actitudes que los alumnos deberán adquirir para ser ciudadanos responsables y desarrollarse en el mundo actual. Dentro de las tareas para promover este aprendizaje, Fullan menciona seis competencias denominadas “Las 6 C”, las cuales son:

- Creatividad: tener un ojo emprendedor frente a las oportunidades económicas y sociales; hacerse las preguntas correctas para generar ideas novedosas y liderazgo para perseguirlas y hacerlas realidad.
- Comunicación: comunicar efectivamente con una variedad de estilos, modos y herramientas (incluidas las herramientas digitales) con un diseño diferente para una amplia gama de audiencias.
- Ciudadanía: pensar como ciudadanos globales, considerando los problemas globales y basándose en una comprensión profunda de diversos valores y visiones del mundo, con un interés genuino y la capacidad de resolver

problemas ambiguos y complejos del mundo real que impactan la sostenibilidad humana y ambiental.

- Pensamiento crítico: evaluar críticamente la información y los argumentos, ver patrones y conexiones, construir conocimiento significativo y aplicarlo en el mundo real.
- Carácter: aprender a aprender profundamente, preparado con los rasgos esenciales de carácter como tenacidad, perseverancia y resiliencia y la capacidad de hacer del aprendizaje una parte integral de la vida.
- Colaboración: trabajar de forma interdependiente y sinérgicamente en equipos, con fuertes habilidades interpersonales y relacionadas con el trabajo en equipo, incluida la gestión eficaz de la dinámica y los desafíos, la toma de decisiones sustantivas en conjunto y la posibilidad de aprender de otros y contribuir al aprendizaje de los demás. (Maggio, 2018)

Asumiendo esta propuesta, se requiere promover la creatividad, como elemento central en la formación del ser humano, y como propósito central de la escuela.

## Creatividad

Para definir creatividad existen diversas acepciones en donde hacen hincapié a la persona, el proceso, el medio, el producto; así mismo, depende el momento histórico, los autores y los enfoques epistemológicos; sin embargo, existen constantes en las definiciones como son la creación, la novedad y la aportación.

José Ignacio Pérez (1997), retoma a De la Torre (1991) para señalar constantes de las cuales se puede establecer un marco conceptual para delimitar lo que se entiende por creatividad:

1. es un potencial intrínseco humano; se define como capacidad, como cualidad potencial, específica del ser humano;
2. es intencional, direccional; se propone dar respuesta a algo, satisfacer una tensión interna o proveniente del medio;
3. de carácter transformador; la persona creativa recrea, cambia, reorganiza, redefine el medio a través de una interacción con él;

4. es comunicativa por naturaleza; se orienta al otro y se hace mensaje al comunicarse a través de un determinado sistema simbólico;
5. supone novedad originalidad; éstos han sido los atributos más universalmente compartidos desde los primeros estudios sobre el tema constituyéndose como un factor identificador por excelencia. (p. 44)

Isabel Iglesias (1999) menciona a la creatividad como una actividad compleja que abarca diversas destrezas, ya que en cuanto se activa, posibilita al mismo tiempo la creación, la formación, simplificación e invención de la realidad; es decir que la creatividad ocupa e interacciona los conocimientos y habilidades obtenidos de las experimentaciones anteriores, y parte de tomar el riesgo de nuevas direcciones en las cuales a través de la experiencia permitan reconstruir lo conocido.

Es por ello que la creatividad es una habilidad que se puede cultivar y desarrollar en los seres humanos, implica disciplina, preparación, prácticas, y ensayos. Se puede hablar de niveles de destreza, por que la creatividad se alimenta de las percepciones y experiencias a las que ha sido sometido el ser humano para conocer la realidad; y es a través de estos niveles que la misma persona experimenta y transforma sus experiencias para actuar sobre ella.

Según Vygotsky (1999) “una de las cuestiones más importantes de la psicología y la pedagogía infantil es la referente a la creación en los niños, su desarrollo y la importancia del trabajo creador para la evolución general y maduración del niño” (p.3).

Desde la psicología, cualquier tipo de actividad del hombre que cree algo nuevo se conoce como actividad creadora, esta ligada a dos formas de actuar del ser humano, una es conocida como la actividad reproductora, en donde la memoria tiene un papel importante por que permite que el ser humano reproduzca normas de conducta creadas con anterioridad o reviva las experiencias anteriores, y la otra es la actividad combinadora o creadora, donde un elemento ha destacar es la imaginación o fantasía, que va de recordar las experiencias que se vivieron y se combinan con la representación personal que se tiene de la realidad; es decir, la imaginación es una función personal necesaria para posibilitar el conocimiento y la

transformación de la realidad, ya que el ser humano se basa de ella para explorar su alrededor y junto con recuperar los aprendizajes es que actúa sobre la realidad para mejorar su contexto y forma de vida.

Es así que, las dos actividades de la conducta del hombre posibilitan la oportunidad de crear. Un punto clave para la actividad reproductora es la plasticidad de la memoria, ya que bajo a diversas efervescencias significativas o al proceso repetitivo el cerebro y sus nervios transforman su forma; sin embargo, de esta manera se prioriza el resguardo de lo conocido, donde el ser humano se adapta a las condiciones establecidas y acostumbradas.

Es por ello, con afán de potencializar la segunda, en donde no se reproduce las mismas impresiones y posibilita al ser humano proyectar hacia el futuro. De ello, que se deben considerar los siguientes puntos de la relación entre imaginación y la realidad, mencionadas por Vygotsky (1999):

“Mientras más rica sea la experiencia del hombre, mayor será el material con que contará su imaginación”. Es decir que todo aquello que se produce en la imaginación tiene elementos tomados de la realidad y se conservan como experiencias anteriores del ser humano.

“Producto de la fantasía”: Ampliación de la experiencia que se nutre no sólo de la experiencia personal sino también de la imaginación, una experiencia histórica o social ajena.

“Relación emocional”. todo sentimiento, toda emoción, trata de cobrar forma en imágenes conocidas que le correspondan, es decir la influencia emocional que se tiene sobre los ámbitos de la realidad pueden generar una agrupación y por tanto influyen los sentimientos en la combinación que nos permite imaginar. Así mismo puede ser que la imaginación influya sobre los sentimientos en donde el ser humano imagina a través de las vivencias y va sintiendo lo que vive.

Creadora de la imaginación: producto de la propia fantasía desde su desarrollo ha sometido a modificación los elementos estructurados de la realidad y dentro del ser



humano y se presenta como algo nuevo sin experiencia del ser humano y no corresponde a algo predispuesto en la realidad.

Es entonces que la creatividad se puede entender desde esta perspectiva como la actividad creadora que va de la acción combinatoria, en donde la organización de los elementos de combinar lo viejo con lo nuevo, constituye una base de la creación y denota la importancia de las herramientas que posibilita la realidad para alimentar la imaginación y así poder combinarlas para dar paso a alguna creación.

Un campo de estudio que se interesó por esta habilidad del pensamiento fue la psicología, enfocándola en el ámbito educativo. Sin embargo, ni la psicología ha podido definir a la creatividad, pero la considera como un “factor multidimensional que implica la interacción o concatenación entre múltiples dimensiones.” (Esquivias, 2004, p.3)

Fue hasta 1950 que a la creatividad se le relacionó con el intelecto humano, en la conferencia de la “Asociación Americana de Psicología”, en donde J. P. Guilford la abordó y la definió como “pensamiento divergente” en contraposición al pensamiento convergente, que es medible con las pruebas más comunes de inteligencia. (Esquivias, 2004).

Esta distinción consiste en que el pensamiento convergente indica que sólo existe una solución correcta para cada problema, en donde los seres humanos ordenan de manera lógica la información disponible para llegar a esa solución irrefutable que encierra un problema. En cambio, el pensamiento divergente observa y contempla varias opciones que desembocan en respuestas múltiples, pudiendo ser todas correctas. Este segundo tipo de pensamiento satisface criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad, es decir, un pensamiento creador.

Desde la posición de Margaret A. Boden (1994) citada por Iglesias 1999, la creatividad representa un aspecto de la inteligencia en general ya que involucra capacidades ordinarias, exige un conocimiento experto y requiere de un desarrollo habilidoso de destrezas psicológicas cotidianas, por lo que la creatividad se apoya

de habilidades que le permiten interpretar y de las estructuras mentales complejas, como el observar, recordar y reconocer.

Si partimos de la concepción de que la creatividad es la acción de crear, en un primer momento, ideas nuevas sobre algún acontecimiento vivido, estudiado o incluso escuchado, se observa que la creatividad es parte de un proceso intrínseco en donde el cerebro funge un papel destacado, por que no sólo es un órgano que conserva nuestra experiencia anterior sino también combina y crea nuevas ideas.

Analizando que la creatividad es parte de un proceso cerebral, se tiene que tener en cuenta el impulso creativo que según Mora (2014) “consiste en la fuerza que empuja y la capacidad que permite crear cosas nuevas” (p.138) y está compuesto de dos elementos: la cognición y la emoción. El primer componente son las capacidades de la persona, que por medio de dedicación es capaz de alumbrar una idea nueva, haciendo alusión al nivel de conocimiento sobre algún tema en específico; mientras que la emoción es una fuerza que tienen todas las personas al reaccionar a cualquier estímulo, y en este caso es el inicio del proceso creativo que nos impulsa inconscientemente a resolver cualquier incógnita que se presenta.

Esto quiere decir, desde la Neurociencia, que la creatividad es un proceso creador con registros de la personalidad, basado en funciones cerebrales elaboradas en distintos circuitos y redes neuronales, que son realizadas a través de la capacidad de emocionarse y razonar del ser humano. El cerebro lleva un registro de experiencias, y de los procesos de aprendizaje a los que ha sido expuesto cada persona, y son estos de los que se avala el ser humano para procesar y crear ideas. Es por eso que la creatividad esta presente en el ser humano y no sólo en aquellos con características determinadas. En gran medida estos registros y experiencias expresan los logros a los que puede alcanzar cada persona.

Por tal motivo, la creatividad no es una inteligencia que sólo algunos la puedan desarrollar, ni mucho menos es una destreza que implique falta de análisis. La creatividad se presenta como un proceso creador que requiere estimulación para desarrollarse y alcanzar diversas combinaciones que permitan evolucionar al ser

humano. Es un proceso que requiere de un impulso, disciplina, preparación, perseverancia y prácticas.

De tal manera que la creatividad posibilita que las personas entren en un proceso de reaprendizaje, por que establece asociaciones o experimentación de conocimientos consolidados con nuevos aprendizajes, para generar cambios novedosos o diferentes resultados en la realidad.

Llorenç Guilera Agüera (2011), ofrece una visión complementaria, ya que menciona que, para edificar una sociedad diferente encaminada al conocimiento, es necesario impulsar las acciones adecuadas para aplicar o transformar la información que se recibe en conocimiento que, a su vez, posibilita a las personas actuar en su realidad. Un punto a destacar es que no sólo se debe transformar la información en conocimiento sino también, se debe alcanzar un logro más en el desarrollo humano, que es cuando no basta o no satisfacen los conocimientos adquiridos, entonces se recurre a la creatividad.

Por lo tanto, la creatividad aparece como un proceso metacognitivo de descubrimiento que en ocasiones conduce a un producto, un proceso, una idea o simplemente una nueva experiencia, ya que no se limita al manejo de información, busca desenfocarse en una acción y es a través de los saberes que busca crear. No basta con acceder y conocer la información sino hay que convertirla en conocimiento, ya que junto con la creatividad se abre un espacio más para que el ser humano organice sus saberes y participe en la creación de mejoras en diversas situaciones de su vida.

#### Metacognición y creatividad

La preocupación de vivir en la sociedad de la información y las nuevas expectativas de vida, generan la necesidad de que los estudiantes cuenten con habilidades para reflexionar sobre sus ideas, seguir mejorando su capacidad de análisis, además de fortalecer su pensamiento creativo y crítico (Luna, 2015). Por lo que cada día es más recurrente el saber qué se necesita para pasar de conocer a procesar y producir conocimiento. Hablar de habilidades para la reflexión de ideas conlleva a

plantear estrategias metacognitivas, y cómo estas apoyan al ser humano a mejorar su capacidad de aprender y crear soluciones ante la incertidumbre del contexto.

Nina Crespo (2001) menciona que, todo ser humano realiza una serie de procesos mentales que le permiten interactuar con la realidad, ya que a través de su conocimiento el ser humano puede pensar sobre el mundo, crear mundos imaginarios y también puede hacer una reflexión sobre estos procesos mentales. Esta actividad de reflexión se le denomina metacognición y se puede regular y replantear de acuerdo a los fines que se le impongan. Por lo que se plantea que el desarrollo cognitivo del ser humano no está estrechamente relacionado con el aumento de la capacidad de aprender sino más bien en su destreza, de controlar y regular dicha habilidad. Es decir, la metacognición es una habilidad de autoregulación que apoya a las personas a ser un aprendiz competente, que es consciente de sus fortalezas, dificultades y que ocupa todo ello con una intención, por ejemplo, el resolver algún problema matemático o la toma de decisiones sobre alguna situación en particular que le acontece.

Aprendizaje y metacognición no son conceptos diferentes; sin embargo, el aprendizaje se manifiesta en la adquisición de saberes y la aplicación de ese conocimiento; cabe mencionar que también se valora el desarrollo de capacidades para dar respuesta a alguna situación. Las personas aprenden, desarrollan estrategias y con base a su experiencia desarrollan habilidades de aprendizaje, entre éstas, se encuentran las habilidades metacognitivas, que están conformadas por la actividad reflexiva. Es necesario que el alumno que hoy en día está en el aula, aprenda y desarrolle habilidades que lo apoyen a realizar aprendizajes más aplicables a su realidad. Según Anderson (1990) recuperado por Allueva (2002), hace distinción entre dos adquisiciones de conocimientos:

- el declarativo, es cuando se crean nuevas conexiones significativas a partir de la activación de la información relevante preexistente y la nueva información. Se mejora con la elaboración y organización.
- el procedimental, implica la mejora de la capacidad del sujeto para clasificar y manipular información. Se distinguen dos procedimientos la adquisición de

conceptos a través de la experiencia y la adquisición de reglas o destrezas. Es un proceso lento lleno de errores; relacionado con las habilidades metacognitivas.

La metacognición nos ayuda a determinar el conocimiento sobre el saber, los procesos de pensamiento y necesidad de habilidades, es decir es el saber de uno mismo sobre los procesos y productos de aprendizajes, así también de la información o datos importantes almacenados. Por lo tanto, las estrategias metacognitivas refieren a realizar procesos conscientes dirigidos a seleccionar y activar aquellos saberes, estrategias, e información que sean más eficientes y eficaces en función de las características de alguna situación que se presente.

El conocimiento metacognitivo refiere, según Sonia Osses y Sandra Jaramillo (2008):

- a) al conocimiento de la persona. Se trata del conocimiento que se tiene de uno mismo como aprendiz, de las potencialidades y limitaciones cognitivas, entre otras características personales, que pueden afectar el rendimiento en una tarea;
- b) conocimiento de la tarea. Es el conocimiento que se posee sobre los objetivos de la tarea y las características de ésta. Este conocimiento es importante por que apoya a que la persona elija la estrategia apropiada
- c) conocimiento de las estrategias. Es el saber sobre el repertorio de estrategias alternativas que le permitirán llevar a cabo una tarea, cómo se aplicarán y las condiciones bajo las cuales las diferentes estrategias resultarán más efectivas.

Este conocimiento metacognitivo permite la autoregulación del ser humano, fijando la atención en que la educación debe promover autonomía para la creación de estrategias y mejorar la capacidad de planificar, supervisar y evaluar. De esta manera la formación del ser humano debe considerar dotarlo de herramientas mentales que le permitan tomar decisiones y resolver situaciones que se le presenten, ya que de esta manera el ser humano seguirá aprendiendo.

Hablar de metacognición da lugar a un proceso mental sobre el conocimiento propio de los saberes, pero sobre todo a la autorregulación de reconsiderar las posibilidades del uso de las estrategias y habilidades que han apoyado a la persona a desenvolverse en su realidad y resolver situaciones de su vida, para valorar si aquello que sabe se puede aplicar de la misma manera o necesita apoyarse de otras estrategias, incluso el identificar las dificultades y dar un tratamiento más eficaz para dar solución o seguimiento a alguna problemática.

La necesidad de estrategias para el aprendizaje hace una diferencia para avanzar hacia las sociedades del conocimiento, ya que existe bastante teoría sobre el aprendizaje por descubrimiento o constructivo, sin embargo, se sigue alentando el conocimiento repetitivo adquirido por la memorización de conceptos, limitando de esta manera los procesos del pensamiento para el aprendizaje.

### Pensamiento creativo

La creatividad se ha ido abriendo paso al adquirir importancia en actividades creadoras como el arte, los inventos e innovaciones o el marketing; sin embargo, ha superado estas actividades y ha buscado colocarse más haya de un conjunto de técnicas, como un valor social en donde es preciso desarrollarla al igual que la educación, de esta manera “Cualquier actividad humana es susceptible de mejorar mediante la incorporación de ideas originales, innovadoras, creativas” (De la torre, 2000, p. 37)

El pensamiento creativo como estrategia de aprendizaje, posibilita encontrar diversas soluciones mediante el conocimiento del propio saber por que plantea nuevas formas de aprendizaje, de resolver alguna situación, de relacionarse con lo desconocido, todo ello con la finalidad de afrontar las dificultades y construir conocimiento. Además, el pensamiento creativo es una invitación para pensar diferente y dar paso a la formulación de nuevas ideas.

Ignacio Pérez (1997) recupera el trabajo de Sternberg (1993) el cual hace una recopilación de autores, para mencionar las características del proceso creativo reconociendo que de acuerdo al ámbito en el que se da, como las artes o ciencias

duras, no le quita aquello que lo caracteriza de manera universal. El proceso creativo se caracteriza por que:

- Implica cambios visibles en la manera de pensar y concebir al mundo, es decir, en la transformación del mundo externo y de las representaciones internas mediante el establecimiento de analogías que permitan salvar vacíos conceptuales, así también en la redefinición constante de los problemas, y aplicación de temas recurrentes.
- Requiere tensión, que de alguna manera se da en el transcurso del proceso creativo ya que pone en conflicto las formas, maneras y la organización del conocimiento establecido. Según el autor esta tensión puede derivar:
  - del conflicto de elegir enfrentarse a romper las formas tradicionales de resolver un problema, o someterse a ellas.
  - de las propias ideas, en donde sugieren diversos caminos para solucionar un problema y/o la sugerencia de diversos productos.
  - de la batalla constante entre el caos desorganizado y el impulso hacia el logro de mayores niveles de organización y eficiencia.

Por lo tanto, la creatividad como un proceso parte de un punto problema, en donde se reconocen deficiencias o ausencias en el conocimiento dando lugar a una tensión que se debe de resolver, por lo que de ahí pasa a identificar o reconocer lo que hace falta para buscar soluciones haciendo el esfuerzo para que éstas no sean comunes y se buscan caminos no explorados, es decir en este punto se evalúa la situación, se investiga y se realizan hipótesis.

Saturnino de la Torre (2000) menciona que para esclarecer lo que es o no es una persona creadora y para abordar la complejidad es eficaz una categorización, considerando el potencial personal y el ámbito en el que se manifiesta, a partir de estos tres que se describen cuatro grupos de personas según se manifieste en ellas la creatividad:

- El genio creador: cualidades excepcionales para la creación, se comportan como personas ausentes de la realidad cotidiana, sin su contribución existiría

un retraso en el progreso ya que son personas que se han originado en todos los campos del saber y de la cultura

- La persona creadora: ha puesto muestra de su creatividad en realizaciones de valor ya sea a nivel productivo, inventivo o innovador y son consideradas como tales por una comunidad.
- La persona creativa: potencial creativo no explotado plenamente, predomina la creatividad creativa de la cual todos están dotados y lo expresan de forma diferente.
- La persona pseudocreativa: creatividad engañosa o contraria a valores, manipulación de la creatividad ya que va encontrar de la esencia de la creatividad que es crear, en donde dicho proceso culminaría en la satisfacción personal y social

Para Saturnino y otros autores un elemento en donde se puede señalar lo que es creativo de lo que no, es la aceptación social por que las obras o comportamientos creativos no solo dependen de la originalidad o utilidad de sus ideas, sino, de la conciencia social que se tenga de ella, ya que la creatividad necesita ser expresada y compartida en otros ámbitos más que la persona.

#### *Pensamiento lateral*

Iglesias (1999) retoma a De Bono (1994) para mencionar que la percepción es la esencia de creatividad, ya que es una habilidad intencional y selectiva en donde “no vemos el mundo tal como es sino como lo percibimos” (p. 944). Es decir que vemos la realidad a través de nuestras experiencias, por nuestros conocimientos, pensamientos, o mejor dicho pautas construidas. Sin embargo, estas pautas pueden ser un limitante de la percepción, por que si no se cuentan con suficientes bases de conocimientos para ver más allá de lo conocido puede construirse una idea inadecuada.

De Bono (2004) menciona que, la práctica de la creatividad se divide en dos áreas:



1. Donde se necesita realmente una idea nueva, hasta el punto de que sin ella se llega a un estancamiento. La creatividad aparece como la única esperanza por que se han utilizado otros procedimientos para resolver una crisis o problema y estos han fallado.
2. Donde no se necesita urgentemente una idea nueva, sin embargo, está posibilita oportunidades.

Para la creación de nuevas ideas que conforman la base de la creatividad, es preciso la ampliación de percepciones y conceptos, por lo que un nuevo pensamiento impulsará a buscar y conseguir procesos para la reestructuración del conocimiento y poder modificar la rigidez con la que se desarrollo. Dando como resultado enfocar el saber en los efectos que puede tener la aplicación de este, en lugar de poner el énfasis en las razones en las que se formó, es decir un saber limitado a su aplicación a ciertas circunstancias.

De Bono (2004) se cuestiona ¿qué relación existe entre información y creatividad? Las personas dan más prioridad a la obtención de información para resolver alguna circunstancia, no cualquier información sino la suficiente para analizarla y tomar una decisión lógica, entendiendo que el análisis al que se somete ayudará a pensar y crear nuevas ideas. De esta manera se establece que la creatividad no es necesaria.

El obtener más y más información provoca la necesidad de pensar para comprender la información, pero ¿qué tipo de pensamiento? El pensamiento analítico parece un buen proceso para entender la información; sin embargo, éste se limita a seleccionar viejas ideas que podrían servir, en cambio, si se quiere realizar una idea nueva se tiene que ser capaz de generar en la propia mente, con creatividad y compararla con la información que se cuenta.

Por lo que De Bono (2004) establece la diferenciación de dos tipos de pensamiento:

- Pensamiento vertical o lógico con el cual después de obtener cierta información se toma una posición y después trata de construir sobre esa

base, es decir dependiendo de la identificación de una crisis se parte de ese lugar para la toma de alguna decisión lógica.

- Pensamiento lateral con se invita a probar diferentes percepciones, conceptos, puntos de entrada en donde se puede utilizar diversos métodos para salir de la línea habitual del pensamiento.

De acuerdo a De Bono (1970) se presentan algunas diferencias entre los dos pensamientos:

Pensamiento vertical o lógico	Pensamiento lateral
Se mueve sólo si hay una dirección en que moverse, claramente definida por que entreve una solución.	Se mueve para crear una dirección, por lo que aspira al cambio y al movimiento como medios para una reestructuración de los modelos de conceptos.
Selecciona el enfoque más prometedor para la solución de un problema.	Se buscan nuevos enfoques y se exploran las posibilidades de todos ellos.
Se basa en la secuencia de las ideas, se puede avanzar solo de modo gradual.	Puede saltarse a una nueva idea y rellenar el lapso después.
Importa la corrección lógica de la conexión de las ideas.	Lo esencial es la efectividad en sí de las conclusiones.
Se excluye lo que no parece relacionado con el tema.	Se explora incluso lo que parece completamente ajeno al tema.
Selecciona un camino mediante la exclusión de otros caminos y bifurcaciones	Trata de seguir todos los caminos y de encontrar nuevos caminos

Estos dos pensamientos tienen diferencias, sin embargo, son complementarios. De acuerdo con el contexto lleno de información, con la inmediatez de obtener información, la necesidad de formar seres capaces de adaptarse a los cambios e innovaciones constantes que se presentan día con día, impera la idea de crear ideas nuevas y dar soluciones a los problemas que se comparten como ciudadanos globales, el pensamiento lateral da lugar a replantear la capacidad de cómo se aprende, el cómo se interactúa con la sociedad, el cómo resolver situaciones a través de descomponer las estructuras mentales cognitivas.

Para Gardner (2010) la superestructura imprescindible de la actividad creativa se basa en tres elementos y la relación entre ellos, los cuales son:

1. La relación entre el niño y el adulto creador. Presentando una dualidad de las personas en donde por un lado esta el niño dotado de saberes construidos y explorados a su alcance y por otro lado la esfera del adulto mostrándose como un ser seguro de sí mismo. Resaltando un elemento importante en un estudio de la creatividad, es la sensibilidad para con los modos en que el ser creativo hace uso de la cosmovisión del niño pequeño. Los factores influyentes son:
  - Cognitivo. Las mentes creadoras difieren unas de otras, no sólo en su inteligencia dominante sino también en la amplitud y combinación de sus inteligencias.
  - Personalidad y motivación. Los creadores son seguros de sí mismos, despiertos, poco convencionales, trabajadores y entregados obsesivamente a su trabajo.
  - Aspectos sociopsicológicos. Resaltando los contextos iniciales de la vida que llevan a una rebelión, como son: los vínculos estrechos con la madre o el padre, o aquel marcado por la disciplina. De tal manera que de estos contextos resultan por un lado la destreza y el talento suficiente para permitir a uno la opción de vida diferente de la de los propios antepasados y segundo los modelos positivos en la infancia de una vida creativa.
2. La relación entre el individuo y el trabajo al que está dedicado. El uso de los sistemas simbólicos habituales o invención de otros nuevos en uno o más campos o disciplinas en los que trabajan las personas. Lo que constituye en la participación de tipo de habilidades mentales para trabajar con los símbolos y sistemas simbólicos y para comunicar descubrimientos, participando en cinco distintas actividades, solución de un problema en concreto, propuesta de un esquema conceptual general, creación de un

producto, un tipo estilizado de actuación, y una actuación de alto riesgo (en las palabras y acciones despliega la creatividad).

3. La relación entre el individuo y otros individuos. Destacando el papel de otros individuos, como son el papel de la familia, los profesores durante los años de formación, o personas que proporcionado un apoyo decisivo para el desarrollo creativo.

De esta forma el autor establece un triángulo de la creatividad en donde toda actividad creadora parte de dos de las relaciones mencionadas, por un lado las relaciones entre un individuo y el mundo objetivo del trabajo y, por otro, de los lazos entre un individuo y otros seres humanos.

#### Proceso creativo para el aprendizaje

La crítica a los métodos, estrategias, contenidos, la acción docente...en fin, a lo que conforma el sistema educativo; ha existido y ha dado paso a gran variedad de teorías de enseñanza y aprendizaje, métodos de aprendizaje, entre otros y se han planteado como la solución para las necesidades de cambios y mejoras en la formación del ser humano, sin embargo se siguen obteniendo los mismo resultados y problemas como la deserción escolar, una educación basada en la evaluación memorística o en la realización de procedimientos establecidos para obtener la respuesta correcta, limitando de esta manera la acción de aprender de los resultados obtenidos.

De acuerdo con Valero (2019) las aportaciones de Robinson (2009) extendieron la dinámica de mejorar la educación bajo el prisma de la creatividad, ya que advierte que el sistema escolar anula la capacidad creativa y como resultado la necesidad de transformar el sistema educativo estandarizado por uno innovador, ya que se esta educando sin tener en cuenta la capacidad creativa y focalizando el conocimiento en una respuesta única inculcada por miedo a la equivocación.

Planteando de esta manera queda un lugar de desarrollo en lo escolar, y es el cómo se configura los espacios en los que interactúan el docente, los alumnos, los

contenidos académicos y las habilidades ha desarrollar, además de cómo estos son percibidos, interpretados y reconstruidos por los alumnos.

Con la necesidad de hoy en día educar para la vida y reconocer a la Creatividad que no se limita a la creación del ámbito artístico o que es producida por personas superdotadas, esta palabra adquiere un nuevo significado y sobre todo papel en la educación. Según H. Ortega, E. Pérez y J. Acosta (2019) el Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO, 2017) resalta la creciente valoración que se está atribuyendo a la capacidad creativa y adaptativa de las personas, incluso sobre la especialización laboral y profesional, por lo que advierte la necesidad de desarrollarla desde los entornos educativos.

Partiendo de reconocer al ser humano como una persona integral conformada por habilidades, saberes, experiencias, sentimientos que necesita expresarse, conocerse, desarrollarse y tomar decisiones para su bienestar y el social, el pensamiento creativo es una habilidad que se puede cultivar y desarrollar, que apoya al ser humano en su aprendizaje para desenvolverse en el contexto actual de la sociedad.

La idea de pensar la educación desde una perspectiva creativa implica flexibilidad y alternativas al pensar los contenidos, métodos y propuestas pedagógicas. Es así que se recupera a la creatividad como una herramienta del pensamiento para educar en un proceso de creación, con la finalidad de producir un resultado, por lo que el proceso puede ser aprendido y enseñado.

De acuerdo a Oscar R. Ayala (2005) desde el punto de vista fenomenológico se tienen las siguientes etapas de la creatividad, entendida como proceso:

- Etapa de percepción, en la que se busca que los sujetos perciban los problemas y aumenten su información respecto a éstos. (Inquietud ante el problema).
- Etapa de formulación, en la que se define y expresa claramente el problema. (Preparación).

- Etapa de Hallazgo, en la que se pretende encontrar la mayor cantidad de alternativas de solución. (Incubación).
- Etapa de evaluación, convergencia hacia la solución más adecuada, evaluando las alternativas a la luz de los criterios (visión e iluminación).
- Etapa de realización, es la etapa de puesta en marcha de la alternativa de solución, que ha sido concebida como la más adecuada para la solución del problema. (Producción, verificación y distanciamiento)

Por tal motivo al buscar generar innovaciones educativas desde la creatividad implica asignar nuevos significados y sentidos a las prácticas, las interacciones y las formas en que percibimos la realidad, considerando de manera significativa las interacciones entre sujetos y contextos.

Las habilidades que se favorecen para impulsar la creatividad en el ser humano, según Muñoz (como se cita en Iglesias, 1999) son:

- *Fluidez*: Se considera la cantidad como un primer paso para llegar a la calidad, ya que consiste en la producción de ideas, problemas, expresiones, asociaciones, etc. Es decir, con esta habilidad se busca impulsar a las personas a pensar en un sin fin de ideas para multiplicar las alternativas creativas, sin hacer caso de las restricciones lógicas, sociales o psicológicas que nuestra mente nos impone habitualmente.  
Las personas creativas dan más respuestas, elaboran más soluciones, piensan más alternativas.
- *Flexibilidad*: entendida como la capacidad de procesar, aceptar y adaptarse a nuevas reglas de juego, ya que hace referencia a la variedad o número de categorías diferentes al momento de producir o revisión de ideas, por que pretende eliminar viejas formas de pensar y explorar.
- *Originalidad*: es fruto de una profunda motivación, se produce en un momento de inspiración, en el que se movilizan todas las fuerzas del individuo y surge la chispa, como resultado de las combinaciones del conocimiento y experiencia apartándose de lo obvio o común.

La originalidad proviene de un proceso de constante análisis y de incesantes modificaciones, se empieza por la imitación y poco a poco modifica la manera de proceder.

- *Capacidad de redefinición*: consiste en encontrarle al conocimiento usos, funciones o aplicaciones distintas a las habituales. Pretende acabar con la forma restrictiva de ver las cosas, agilizar la mente y liberarse de los prejuicios que limitan la percepción y el pensamiento.

Se mencionan como habilidades por que la creatividad no es un don que sólo algunas personas lo tienen, o que en determinada área de conocimiento está permitido, sino que, a través de impulsar y desarrollar estas habilidades se da paso a pensar de manera diferente, y en este caso a generar diversas ideas o soluciones para posibilitar a ciudadanos de las sociedades del conocimiento.

Enseñar y aprender a crear con el proceso creativo debe permitir dar paso a nuevas actitudes personales, ya que implica una nueva adaptación hacia el cambio de la concepción y percepción del contexto, el trabajar con la creatividad como un proceso posibilita trabajar los factores de tolerancia, búsqueda de lo novedoso, incentivar la curiosidad, fomento al autoaprendizaje, capacidad de tomar riesgos, entre otros.

Para trabajar la creatividad en el aula según Martínez (2008), se debe considerar al docente, el alumno, el clima educativo y las técnicas o programas creativos.

- Docente, debe ser un pensante-creativo, ya que su acción va encaminada a revisar qué es lo que enseña, por qué atribuye importancia a las intenciones educativas, a la organización de su acción, a las actividades de aprendizaje, a la evaluación y sobre todo a la creación de ambientes y climas de aprendizaje. Caracterizado por promover la flexibilidad intelectual, estimulación a la autoevaluación, sensibilidad a los sentimientos de otras personas o problemas, entre otras.
- Alumno, su participación consiste en una condición necesaria que es la disposición para crear o aprender. Con la finalidad de desarrollar

autoconfianza, autonomía, capacidad de poner orden en el caos, curiosidad, fluidez ideativa y verbal, originalidad, persistencia, etc.

- Clima, parte de la idea de preguntarse cómo generar las condiciones propicias para que emerjan y se expresen las cualidades, habilidades y aprendizajes de las personas para autorregularse y para evolucionar. Es decir, pensar en cómo favorecer los aprendizajes adquiridos anteriormente para que estos se pongan en juego con nuevos, tomando en cuenta que además se debe promover un lugar seguro donde se pueda expresar con respeto, generar estrategias de sistematización y un lugar de reflexión.
- Técnicas o Programas Creativos, consiste en reflexionar sobre la instrumentación didáctica a utilizar y de su adaptación para emplearlas a favor de los destinatarios, es el diseño de una situación problema estructurado para emplearlo con la finalidad de construir y potencializar al aprendizaje.

Es por ello que la educación debe resignificar los escenarios, las técnicas y recursos para la manifestación de la conducta personal creadora, en donde destaquen la inconformidad de lo conocido para generar ideas y posteriormente contrastarlas a través del análisis y crítica, de este modo impulsar actitudes positivas hacia el pensamiento creativo.

A través de investigaciones existe una preocupación en cómo se aborda el proceso creativo en la escuela, donde un papel importante es la capacidad del profesor de reconocer el potencial creativo de otra persona, para posibilitar un aprender no habitual. Galvis (2007) cita a De la Torre (1997) para hablar de la actividad formativa creadora consiste en transferir el proceso creativo al proceso de enseñar, siendo un elemento importante el comportamiento didáctico del profesor por que se convierte en estimulador de la creatividad.

Esto pone en relieve los aspectos a considerar al motivar el desarrollo de la creatividad en lo educativo, si se parte de la idea que el docente es el sujeto que diseña, desarrolla, facilita actividades o ambientes de enseñanza y de aprendizaje,



se considera que es un sujeto con motivación y aspiraciones para el cambio, por que depende de su actitud creativa en cómo los alumnos creen posibilidades de pensamiento creativo.

### Docente creativo

Incluir el pensamiento creativo en la educación pone en la mira la acción del docente para impulsar este proceso en sus alumnos y formar de esta manera un aprendiz para la vida. El docente como guía para el aprendizaje debe producir ambientes y hacer uso de estrategias que lo apoyen a que los alumnos exploren y desarrollen su creatividad. Esto involucra que el docente realice elecciones basadas en el significado que le da al proceso educativo, a su práctica y las actitudes frente a ello.

De la Torre (2009) describe tres aspectos del docente como profesional:

1. Posesión del conocimiento con un nivel satisfactorio. Se refiere a aquello que se le solicitaría como profesional, que posea el dominio o conocimiento suficiente sobre la materia. Un docente ha de estar no solo informado, sino formado en el contenido que imparte y conocer la epistemología de dicho contenido. Cada disciplina posee su estructura, lenguaje, método, terminología, y sobre todo una forma de construirse e investigarse.
2. Actuar de forma didáctica. Esto es, tomar decisiones curriculares adaptadas a las características diferenciales de los sujetos. No se trata sólo de conocer el contenido, sino de seleccionarlo, secuenciarlo y proponer las actividades pertinentes con la madurez de los sujetos. Lo anterior conlleva a tener conocimientos pedagógicos, didácticos y psicológicos. Un docente innovador y creativo es capaz de estimular e implicar al alumnado en aquellos aprendizajes relevantes de la materia.
3. Poseer la formación y disposición para mejorar profesionalmente mediante la autoformación, la reflexión crítica sobre su práctica y la realización de proyectos de innovación.

Este último rasgo sobresale de los otros debido a que, lo reconoce como capaz de reflexionar sobre su práctica para mejorarla, además de invitar a ir más allá de lo aprendido para incorporar nuevas ideas en su forma de enseñar y actuar.

Galvis (2007) menciona que, para integrar el proceso creativo a la educación está en cómo se aborda el aprendizaje de los contenidos; por lo que se debe tener en cuenta métodos, técnicas y recursos; y estos, a su vez, estarán dirigidos a: (a) estimular la percepción del medio y su transformación, (b) desarrollar competencias que capaciten al sujeto en la solución de los problemas, activando la capacidad adaptativa, (c) desarrollar procesos de ideación, (d) promover la aplicación del pensamiento divergente o creativo, (e) crear actitudes positivas que permita transformar el medio con criterios personales

Un planteamiento que invita a reflexionar sobre el papel docente en el proceso creativo lo comparte Olivia López Martínez (2008), es sobre que los docentes deberían preguntarse ¿Qué enseño como docente?, más que lo que aprenden los alumnos. De esta manera el docente como facilitador creativo se adjudica la importancia de las intenciones educativas, la organización de las acciones, las actividades de aprendizaje y la evaluación, procurando un clima afectivo, reflexivo y productivo.

Gervilla (2003d) citada por Martínez (2008) propone las características que debe reunir el educador creativo:

- Debe promover la flexibilidad intelectual del alumno.
- Estimular al alumno a autoevaluar sus adelantos individuales y su rendimiento.
- Despertar en el alumno la sensibilidad a los sentimientos y estados de ánimo de otra gente, a impresiones ópticas y acústicas y a problemas sociales, personales y escolares.
- Tomar en serio las preguntas de los niños y recibirlas con atención.
- Brindar al alumno la oportunidad de manejar materiales, herramientas, conceptos, ideas y estructuras.

- Educar niños con la tolerancia para la frustración, que aprendan a aceptar fracasos.
- Enseñar a percibir una estructura total, no sólo las partes.
- Esforzarse por descender al nivel del que aprende, regresión para identificarse con el alumno y darle a éste la posibilidad de identificarse con él.
- Aprecia el rendimiento los alumnos.

Si bien la creatividad busca la mejora o los diversos caminos a seguir para resolver alguna situación, es necesario, antes que nada, conocer cómo son los docentes que se encuentran frente a los estudiantes que requieren aprender diversas estrategias de aprendizajes para mejorar y formarse como ciudadanos globales.

## Capítulo 4. Destinatario y Postura Pedagógica para formarlo

### Docentes

La formación inicial del docente es un tema que ha sido tratado como un punto fundamental para el desarrollo e implementación de las políticas educativas nacionales, ya que el papel que desarrolla el docente en su práctica, apoya a los fines del logro del proyecto educativo. De esta manera el contenido y organización de la formación inicial de los docentes es el resultado de los intereses globalizantes del contexto.

El proceso formal de producción de docentes es la formación Inicial, destacando de este proceso el rol que puedan jugar los estudiantes durante su formación en la construcción de su identidad profesional y cómo ella da cuenta de su participación en series de producción y esparcimiento de conocimientos educativos.

De acuerdo al reporte “La formación inicial de los docentes de educación básica en México” (Medrano y Ramos, 2019) se encuentra distribuida entre estudios de licenciatura en Escuelas Normales, en unidades y subsedes de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), e Instituciones de Educación Superior (IES).

### Formación

- Escuelas Normales.

En el país, las escuelas normales tienen un distintivo histórico por que son las instituciones encargadas de la formación de docentes de educación básica y especial, la orientación para la formación de los docentes va a la par a las políticas nacionales, de esta manera la Secretaría de Educación Pública (SEP) esta encargada de las políticas de formación de los futuros docentes. Por lo que hablar del contexto político remite a ver el enlace que estas instituciones tenían para apoyar y desarrollar los planes políticos establecidos.

Las escuelas normales se convirtieron en instituciones de educación superior (IES) en el año 1984 brindándole de esta manera el grado de licenciatura a toda la

formación impartida en estas instituciones, además se estableció el bachillerato como requisito de ingreso.

De acuerdo a Medrano y Ramos (2019) en el ciclo escolar 2017-2018 los planes de estudios que se impartían en estas instituciones exclusivamente pertenecían a “la formación para la docencia en los tipos y niveles de educación inicial, preescolar, primaria, secundaria y especial, así como para la enseñanza de las artes, la educación física y la docencia tecnológica.” P. 43

- Unidades y subsedes de la UPN

El 29 de agosto de 1978 fue creada por decreto la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), institución pública de educación superior, con carácter de organismo desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública.

Inicio actividades en 1979, con dos modalidades: de manera escolarizada atendió a los egresados de las escuelas normales y de bachillerato, y a distancia, la cual se convertiría posteriormente en semiescolarizada, en donde podían ingresar los maestros en servicio que buscaban su nivelación.

En 1983 la UPN ya contaba con 74 sedes regionales en el país, por lo que cuenta con 21 planes de estudio de licenciaturas del campo de la formación docente para la educación inicial, preescolar, primaria, media superior y educación de adulto. (Medrano y Ramos, 2019)

- Otras IES que imparten carreras para la formación docente

En el país son 256 las IES que contribuyen también a la formación de docentes mediante 182 licenciaturas. Entre estas 256 instituciones se encuentran 27 autónomas, 17 estatales, 5 federales, 6 federales transferidas y 201 privadas.

Las carreras ofrecidas en estas universidades se unen a los campos del desarrollo infantil, la educación especial, la docencia en lengua y literatura, las matemáticas, las ciencias sociales y humanidades, la enseñanza de lenguas extranjeras (inglesa y francesa), la enseñanza de las artes, la danza clásica, la danza folclórica y la música, de educación física y deportes, de educación media superior comunitaria,

en educación básica, y la enseñanza de alguna asignatura: Biología, Español, Geografía, Matemáticas y Química. (Medrano y Ramos 2019)

#### Características

De acuerdo a un comunicado de INEGI (2020) “correspondiente al cuarto trimestre de 2019, hay en México 1 197 778 personas ocupadas como docentes en educación básica de 20 años y más edad”. De este análisis estadístico se desprende los siguientes datos del total de docentes:

- la mitad corresponde a docentes que imparten clases en primaria.
- en mayor proporción laboran en escuelas públicas ya que corresponde el 80%.
- el 90% tiene estudios de educación superior.

De acuerdo al reporte del INEE (2018) que cuenta con una muestra de 3 893 docentes frente a grupo de escuelas primarias públicas contando como muestra representativa nacional, menciona lo siguiente respecto al perfil de los docentes:

- Edad de los docentes, se encuentra oscilando entre menores de 30 años y 51 años o más donde el rango donde existe mayor proporción es de 31 a 40 años.
- Nivel académico, un poco más de la mitad se concentrada en el nivel de Licenciatura, seguida por normal. De esta última más de la mitad de los docentes correspondientes estudiaron en el plan de 1997.

Un aspecto a resaltar de este reporte se encuentra en el apartado de “Necesidades de formación” en donde se espera un proceso de reflexión por parte del docente mediante el cual detecta sus conocimientos, actitudes y habilidades que posee y lo que requiere para su acción docente. Durante esta sección se puede saber que los docentes prefieren la modalidad presencial para los cursos de formación, además de que más de la mitad mencionan que un factor que facilitaría su participación sería la disminución de actividades administrativas. Así mismo que la elección de esta profesión refiere en gran medida que a través de esta acción se busca una mejora social, además de la importancia que adjudican a la interacción entre pares.

Por otro lado, para ingresar al servicio profesional docente la Unidad del Sistema para la Carrera de las Maestras y los Maestros (USICAMM, 2020) define un perfil con la finalidad de que las personas interesadas presenten dominios, criterios e indicadores que le permitan desenvolverse en trabajo cotidiano del docente.

Los criterios para docentes de educación básica son:

- I. Una maestra, un maestro que asume su quehacer profesional con apego a los principios filosóficos, éticos y legales de la educación mexicana. Enfocado a la caracterización de identidad profesional, donde su desempeño repercute en hacer efectivo el derecho a la educación además de contribuir a la transformación social del país.
- II. Una maestra, un maestro que conoce a sus alumnos para brindarles una atención educativa con inclusión, equidad y excelencia. Dedicado al conocimiento de los alumnos ya que a través de este saber el docente realice decisiones pedagógicas que lo apoyen en su practica profesional.
- III. Una maestra, un maestro que genera ambientes favorables para el aprendizaje y la participación de todas las niñas, los niños o los adolescentes. Plantea el conjunto de conocimientos habilidades y actitudes del docente pone en práctica para que sus alumnos aprendan.
- IV. Una maestra, un maestro que participa y colabora en la transformación y mejora de la escuela y la comunidad. Relacionado con las habilidades y actitudes del docente para el trabajo que funge la escuela como institución educativa que fomenta la educación integral.

En el presente con la necesidad de formar personas cada día más críticos y creativos, los docentes adquieren una responsabilidad más demandante, ya que como profesionales de la educación deberán fortalecer, potencializan, e intervenir para desarrollar a los estudiantes que se convertirán en los ciudadanos de las sociedades.

Por lo que hoy en día se le exige conocimientos y habilidades para formar bajo el sistema de competencias y potencializar entre otras el pensamiento creativo. Pero cómo lograrlo si algunos docentes se sienten desmotivados y sin una identidad

profesional que los apoye a innovar su práctica, y colocar su superación profesional a la realización de cursos o diplomados, en sus distintas modalidades, a repetir las mismas prácticas frente a sus grupos. Así mismo, como superar los cambios en las políticas educativas que además de modificar los lineamientos estructurales afectan el ánimo y desenvolvimiento de la acción docente.

La educación como una actividad intencionada y un hecho social transmisor de la cultura, plantea que su acción sea estudiada desde dos disciplinas como son la Pedagogía y la Didáctica.

### Sustentos pedagógicos y didácticos.

#### Concepto de Pedagogía

La diversidad de acepciones que caracterizan a la pedagogía ya sea como una ciencia, una disciplina, un arte, pone el énfasis en el tipo de educación que se necesita en determinada época y contexto social. Sin embargo, educación y pedagogía no pueden verse como similares existe una diferencia enmarcada mediante que una se ocupa del objeto y la otra es el objeto.

De acuerdo con Nassif (1960) entender a la pedagogía como arte, es un hacer productor que no interesa el bien que hace, sino de la obra que se hace, y en la realidad el mundo está regido por conductas importando la acción moral; por lo que si se entiende de esta manera se reduce el hacer en una contemplación. Este autor menciona que la sustentabilidad de que se asigne a la pedagogía como arte es por limitarla a relacionarla como ciencia. Sin embargo “la pedagogía no es la educación, sino la disciplina que la tiene por objeto” (p. 42), la educación bien podría ser un arte, ya que es una actividad que intencionalmente o no configura al hombre.

El planteamiento de la pedagogía como técnica, hace énfasis en la técnica educativa que presenta una intencionalidad, poniendo en un mismo nivel a la educación y la pedagogía, pero más bien es una conjunción de estos dos términos educación y técnica recuperando de cada una su característica que se puede



acomodar para dar sentido a la pedagogía como la técnica de la educación, proveyendo de teoría con normas y principios reguladores a la acción educativa.

Esta última caracterización da lugar a plantear a la pedagogía como ciencia, como conocimiento positivo de determinados hechos, permitiendo reconocer la capacidad para obtener conocimiento de su objeto; dando lugar a concebirla como ciencia empírica que permite entenderla como disciplina de la educación, por lo tanto “la pedagogía es la teoría y la técnica de la educación” (Nassif, 1960. p.54).

Por lo tanto, la pedagogía más que un arte o una técnica puede tener un carácter de ciencia por que presenta un objeto de estudio el cual le permite ir concibiendo de este ciertos rasgos que lo permiten explicar y mejorar; sin embargo, hay que reconocer que la pedagogía reflexiona sobre el fenómeno para aplicar un conocimiento absoluto ni mucho menos emplear un receta para mejorar lo educativo, sino que parte de un análisis, reflexión de diversas ciencias o disciplinas que pueden apoyarla para intervenir y mejorar.

Para Miguel Ángel Pasillas (2009, p. 15) la pedagogía “es una disciplina que interviene en la educación con la finalidad de legitimar y mejorar los ideales y las prácticas educativas.” Como es una acción de intervención que pretende legitimar y mejorar lo educativo, presenta determinados criterios de rigor, haciendo necesario la presencia de la sistematización de ideales educativos y la definición o el diseño de proyectos educativos suficiente y consistentemente fundamentados, y que contengan propuestas o lineamientos operativos para apoyar la tarea educativa.

Partiendo de que la educación es un hecho social que pertenece al objeto de estudio de esta disciplina, se entiende que la pedagogía puede ser un puente de comunicación y congruencia en el cual en un extremo se encuentra la sociedad con todo y sus retos, necesidades, que debe de satisfacer el otro extremo que es el sector educativo, por lo que la pedagogía como reguladora entre estos dos grandes campos escucha a la primera para orientar y poner en un lenguaje propio para que el ámbito educativo desarrolle y aproveche las propuestas.

Así mismo se tiene que reconocer que estamos en una cultura multicultural que da lugar a muchas ciencias que pueden y permiten reflexionar sobre otros ámbitos que afectan al fenómeno educativo y es aquí también en donde la pedagogía transforma esos saberes para que la educación los aproveche, porque “el campo pedagógico es *transformar esos saberes*, que principalmente estaban orientados a otra finalidad, en elementos aprovechables para la educación, en otras palabras “desde la pedagogía se le hace el encargo a determinadas disciplinas –que inicialmente no estaban encaminadas a la educación- para que colaboren en la intervención para formar al hombre, y, en ese sentido las transforma.” (Pasillas, 2009, p. 26). Es por ello que esta disciplina va mas allá de una técnica que por que reflexiona y va conformando un puente de comunicación con otras ciencias o disciplinas que pueden aportar en la intervención de la educación con el afán de acrecentar el conocimiento del objeto y en si el de renovarlo.

La pedagogía como disciplina se conforma de un conjunto de teorías, las cuales presentan una concepción de hombre, reconocen la relación entre la educación y la sociedad, indaga cuáles conocimientos resultan necesarios que son aquellos que se van a enseñar y por último la concepción sobre aprendizaje, enseñanza y desarrollo del individuo. Por lo tanto, la pedagogía tiene una función principalmente de codificación, en el sentido que recopila los ideales y los valores sociales en términos de formación, igualmente una tarea particular de esta disciplina es la de elaborar proyectos o programas educativos que buscan lo deseable y la congruencia entre sus elementos, busca superar la práctica educativa actual.

Por lo que la pedagogía es la disciplina que reflexiona y actúa sobre lo educativo, con el fin de producir saberes que permitan a más reflexiones con la finalidad de mejorar, buscando la intervención.

Al hablar de pedagogía es preciso remitirse a lo que le da vigencia y sentido, este es su propio objeto, la educación. De acuerdo a Nassif (1960, p. 36) la educación esboza una razón que destaca en la concepción de pedagogía “el doble carácter de la educación, definida simultáneamente como *influencia* y *actividad intencional* y

como *realidad* para la vida del individuo, la cultura y de la sociedad”. De esta manera la pedagogía debe preocuparse por dirigirla o conducirla, pero al mismo tiempo se presenta como un hecho o un dato que tendrá que describir, explicar o comprender. Por lo tanto la pedagogía debe transcurrir por los dos caminos dando cuenta así de la teoría y la práctica.

Pasillas (2009), reconoce que la educación desde la pedagogía es “una acción de intervención para la configuración, para la formación de sujetos sociales”. (p. 14), por lo que la pedagogía construye teorías para mejorar a la educación, con el fin de establecer ideales educativos que permitan diseñar maneras eficaces y pertinentes para actuar en ella, es decir la pedagogía es una disciplina que consta de teorizar e intervenir. Desde este autor las teorías desde la pedagogía se conforman por:

- Un ideal de hombre. Maneja un conjunto de teorías que contienen una concepción humana, de las cuales se van estructurando un conjunto de acciones y propuestas educativas.
- Las relaciones entre la educación y la sociedad. Porque analiza cómo interviene, afecta o modifican los problemas y las condiciones sociales a la educación, y sobre las consecuencias o los efectos que tiene el hacer educativo en una sociedad.
- El conocimiento. Consta de un análisis de indagar que conocimientos son necesarios para los estudiantes considerando la época y la sociedad.
- Concepción sobre aprendizaje, enseñanza y desarrollo del individuo. Consta de la necesidad de comprender cómo se aprende y cómo es necesario enseñar.

Y la intervención se va constituyendo a través de:

- La codificación del ideal educativo. El motivo del análisis y la elaboración de propuestas pedagógicas que permiten la relación de lo que la sociedad considera permitiente que se deba de enseñar en términos formativos desde un balance entre la realidad inmediata y las necesidades del contexto.

- Fundamentar proyectos educativos. La pedagogía elabora proyectos o programas educativos a nivel práctico, por lo que estos deben contener fundamentos para ganar la aceptación de amplios sectores y de las autoridades que toman la decisión de respaldarlo, cuidando que no sea arbitrario en atender con la naturaleza del individuo.
- Ofrecer una propuesta operativa viable. Consiste en la responsabilidad de encontrar, de diseñar, las maneras más adecuadas para realizar los mejores medios para que la propuesta se lleve a cabo de manera pertinente y eficaz.

Por lo que la pedagogía teniendo como objeto de estudio a la educación representa un puente de comunicación del ámbito social al sector educativo, que le demanda la conformación de un ser humano capaz de integrarse a las características y condiciones del contexto a partir de valores, conocimiento, habilidades y actitudes, transformando estas demandas y características en fines educativos que permiten desarrollar las practicas formativas, siendo el producto final un proyecto o programa educativo que ofrece una serie de recomendaciones para que los procesos de enseñanza y aprendizaje se realicen en equilibrio y congruencia desde el ámbito social con las necesidades de la comunidad.

### Pedagogía Operatoria

Actualmente la postura pedagógica que predomina las prácticas educativas es la tecnócrata-eficiente, “en la cual el aprendizaje es visualizado en sus esquemas de comportamentales más simples” (Díaz. 2009: 25), lo que lleva a propuestas que se manejan a través de la mejora de la infraestructura escolar, los métodos, recursos didácticos y la saturación del currículo y que además favorece el mantener una enseñanza transmisiva.

De esta manera, se deja de lado el desarrollo de habilidades que le permitan al estudiante desenvolverse en la vida y seguirse formando, desarrollando una debilidad en la formación de personas integrales, la falta de conexión de aquellos conocimientos teóricos aprendidos en alguna institución escolar y la utilidad para resolver problemas cotidianos.

En la búsqueda de alternativas para afrontar los retos del contexto y la realidad individual de las personas, la Pedagogía Operatoria contribuye a la formación integral del ser humano a través del pensamiento creativo, por que es el resultado “de la experiencia práctica y de las reflexiones teóricas” (Moreno, 1980: 27) ya que representa un intento de unión de dos conocimientos, el teórico; aquellos transmitidos en la escuela, y el práctico; la construcción interna de la persona.

El relacionar estos dos conocimientos pone en relieve el plantear que las personas sean autores y constructores de sus propios aprendizajes, a través de un diálogo constante entre la persona y el medio con el que interactúa, ya que desde este último elemento elaborará y adquirirá conocimientos.

Montserrat Moreno (1980), menciona que la Pedagogía Operatoria “se basa en el desarrollo de la capacidad operatoria del individuo que le conduce a descubrir el conocimiento como una necesidad de dar respuesta a los problemas que plantea la realidad y que provoca la escuela” (p.32), ofreciendo la posibilidad de un aprendizaje que parte de la construcción mental y de un planteamiento que abre posibilidades de razonamiento a aquello que se aprendió bajo ciertas circunstancias.

La Pedagogía Operatoria ofrece una valorización de la capacidad de razonar y obtener confianza de ese proceso, apuesta a los muchos mecanismos de defensa presentes en las personas que construyen por su cuenta y gracias a él pueden resolver problemas, además de impulsar la creatividad y la invención ya que “todo aprendizaje operatorio supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que finaliza con la adquisición de un conocimiento nuevo.” (Moreno, 1980: 33)

Esta pedagogía apuesta por ir más allá de la capacidad de reproducción del conocimiento que se desarrolla en las escuelas, en donde el dar respuestas o soluciones correctas depende más de las condiciones estructuradas, predeterminadas y conocidas, siendo la adquisición más importante la construcción de varios razonamientos que ha hecho posible la solución, de esta manera la atención se encuentra presente en la actividad personal y no limita el aprendizaje a un hacer transmisor y mecánico.

### *Papel del maestro y del alumno en la pedagogía operatoria*

Según Lorenzo (n.d.) el objetivo que persigue la Pedagogía Operatoria es favorecer el desarrollo de estructuras cognitivas para que la persona construya sus propios esquemas de pensamiento, de esta manera se implica un cambio en el rol del profesor convirtiéndose en un colaborador y aportador de elementos que faciliten el que los aprendices descubran y construyan lo que deben de aprender, es decir “pasará de poseer la verdad absoluta a poseer una verdad relativa que adquirirá diversas interpretaciones según cada individuo” (Busquets. 1986:103).

El profesor deberá proponer actividades concretas que impulsen al estudiante a construir un conocimiento que será contrastado con otras opiniones o soluciones de otras personas; evitando transmitir directamente algún conocimiento, ya que deberá considerar el ritmo evolutivo y las características de los estudiantes para organizar situaciones que permitan a estos desarrollarse en lo intelectual, afectivo y social.

Esto implica, para el diseño de los procesos de enseñanza y aprendizaje, nuevas prácticas que permitan el desarrollo de la lógica de las personas para conocer e interactuar con la información que se le presente, con la finalidad de transformarla en conocimiento e incitarlos a buscar más herramientas para que comprendan más y mejor la realidad.

Por lo que el estudiante es visto como un sujeto activo que reconstruye el conocimiento por medio de seleccionar y organizar los nuevos aprendizajes.

### *¿Qué se entiende por aprendizaje?*

Con el fin de conocer y explicar las condiciones y elementos del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces, David Ausubel desarrolla su teoría del aprendizaje significativo. Esta teoría surge en los planteamientos de la escuela nueva o activa, por lo que partiendo que el eje del proceso es el desarrollo del estudiante. Pretende aportar a que los aprendizajes en un ambiente escolar sean dotados de un significado individual y social; por lo que expone elementos que un docente debe de considerar si pretende acercar a sus estudiantes de elementos que les permita adquirir, asimilar y retener contenidos escolares.

El aprendizaje significativo es: “el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Se produce así una interacción entre esos nuevos contenidos y elementos relevantes presentes en la estructura cognitiva que reciben el nombre de subsumidores”. (Rodríguez, 2011, p. 32). Esta teoría comprende que los aprendizajes de los seres humanos no inician de cero, las personas aportan significatividad a sus experiencias y conocimientos, y son estos mismos los que los condicionan para aprender. Por lo que supone una reconstrucción del conocimiento que realizan las personas, en donde se necesita una interacción entre la nueva información y los conocimientos previos para que se sigan desarrollando.

Esto implica que para que exista un aprendizaje significativo, la información presente en determinado lugar debe de presentar un impacto en las estructuras cognitivas de las personas, ya que, si el ser humano no encuentra relación alguna con sus conocimientos preexistentes, esta información se aprende de manera repetitiva y por lo tanto no se interioriza ni hay procesos que den lugar al aprendizaje significativo.

Por lo que depende de dos condiciones:

1. Que el alumno manifieste una actitud hacia el aprendizaje significativo; para relacionar esencialmente lo nuevo con su estructura cognoscitiva debe existir una intencionalidad, ya que es la capacidad que permite a las personas explotar los conocimientos organizados que se poseen para incorporar, entender y fijar grandes volúmenes de nuevas informaciones
2. El material que aprende es potencialmente significativo; es decir que sea relacionable con los conocimientos previos de modo intencional. Por lo que requiere que existan en el que aprende ideas de anclaje o subsumidores adecuados que le permita interaccionar con el nuevo material.

Ausubel con su teoría plantea que para que los estudiantes aprendan en el aula. Se requiere presentar información y materiales que permitan a los aprendices

interaccionar con su propio conocimiento, ya que sin este no se puede generar su desarrollo.

Rodríguez (2011) menciona que el aprendizaje significativo no es lo mismo que aprendizaje, ya que el aprendizaje puede ser mecánico incluso utilizando un material significativo, por lo que para la significatividad del aprendizaje se debe considerar que es un proceso que necesita tiempo por que requiere intercambio entre lo nuevo y lo existente. Y si lo que se quiere, es aportar al desarrollo integral del ser humano, se tiene que considerar que para aportar a su desarrollo cognitivo se debe partir de ofrecer una formación que le permita sentirse incluido, participante de su aprendizaje y que cuenta con las capacidades para aprender y reaprender. Ya que a través de diseñar contenidos y materiales que le permitan buscar entre sus conocimientos, habilidades y actitudes la formar de actuar en la realidad es que tomará decisiones para enfrentarse a al contexto cambiante del siglo XXI.

La reflexión frente a las características actuales de la sociedad globalizada representa una condición necesaria que se debe de realizar desde cualquier ámbito y cualquier persona, con el fin de intervenir mejor en la transformación de la sociedad, por lo que la pedagogía como un puente de comunicación cumple desde la teoría una parte de este reflexión haciendo una recomendación a los procesos de enseñanza y aprendizaje con la concepción de un docente que organizará y modificará la preinscripción a través de su reflexión de la experiencia escolar. Siendo la didáctica una disciplina que lo acompaña para que desarrolle diferente su intervención en una realidad concreta.

#### Didáctica

Díaz Barriga (2009) menciona que el proyecto formativo se enmarca a través de políticas internacionales, de esta manera se favorece el esquema de pensamiento tecnicista, limitando la acción docente a reproducir técnicas que no favorecen la toma de decisiones. Este esquema pone en relieve varios aspectos a reflexión por ejemplo la perdida del sentido de la evaluación como retroalimentación del trabajo educativo, entorpeciendo de esta manera la comprensión, análisis y generación de estrategias pedagógicas para la acción docente.



Por lo que el autor plantea la necesidad de repensar la figura y el saber y hacer docente, partiendo de una premisa de Freinet “corresponde a cada educador pensar y decidir acerca de lo que ha de impulsar y propiciar en un grupo escolar, y establecer las estrategias para lograrlo.” (p. 12), y que a través del campo de la didáctica el docente recobre una reflexión sobre su papel en los procesos de enseñanza y aprendizaje para mejorar y propiciarlos de manera más significativa y trascendente.

La didáctica es una disciplina del campo educativo que permite debatir los supuestos en los procesos de formación y es una asignatura esencial en la formación docente, pero con el paso del tiempo y las características de la globalización en los años noventa han posibilitado un desvanecimiento del propósito y acción de esta disciplina, ya que las reformas están orientadas a impulsar la calidad, la equidad y la cobertura del sistema educativo, poniendo en aras de desarrollo y mejoras el material didáctico dejando la formación docente de lado y marcando a la didáctica como un saber instrumental.

Juan Amos Comenio plantea que la habilidad docente se encuentra en la toma de decisiones que ha de tomar en cuestión al método de enseñanza, con el fin de que “solo el vínculo entre aprendizaje y metodología de enseñanza le permitirá al docente implementar estrategias diferentes, con la meta última de favorecer las condiciones del aprendizaje”. (p.60)

La didáctica como un saber instrumental, actualmente plantea la necesidad de ver al profesor como un ejecutor de los planes o programas educativos, enmarcando su acción a través de papeles que le indican cómo y de qué forma intervenir en el proceso de enseñanza con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje, permitiendo pensar que a través de innovar los materiales y recursos educativos la enseñanza se encaminará a la calidad de la educación.

Esta disciplina en la formación docente posibilita que se encuentre un perfil diferente capaz de transformar su actividad a través del emplear un método e irlo modificando de acuerdo a los problemas que se le vayan presentando y que al entrar las demandas sociales por medio de innovaciones, el docente encuentre las estrategias

que le permitan no olvidarse del fin único que es la formación de un ser humano capaz de vivir en la sociedad de la información y transformarla en las sociedades del conocimiento.

La disciplina didáctica como el saber y hacer docente consta de cinco componentes procurando analizar, integrar funcionalmente y orientar para los efectos prácticos de los procesos de enseñanza y aprendizaje, estos son: el educando, el maestro, los objetivos, las asignaturas y el método, complementando y extendiendo sus funciones con los planteamientos de la escuela nueva. (Mattos. 1974)

Debido a que el educando en los procesos de enseñanza y aprendizaje, más que memorizar debe de poner en juego todas sus capacidades y limitaciones que le permitan desarrollar su educación como un proceso de evolución; el profesor como una persona que domina conocimientos sobre una asignatura y los expone así mismo estimula y genera ambientes que posibiliten el aprendizaje de sus alumnos; los objetivos planteados con el fin de conducir la educación, deben alcanzarse progresivamente mediante un ambiente armónico entre estudiantes y docentes; las asignaturas conforman la sistematización de valores culturales pero deberán ser seleccionados y determinados para facilitar el aprendizaje que permita un aumento en el bagaje cultural y personal del estudiante; y por último el método que adquiere un papel principal para lograr el éxito de los propósitos con más seguridad, eficacia y eficiencia, ya que agrupa los recursos personales y materiales.

Así como la pedagogía tiene principios para teorizar e intervenir, la didáctica tiene elementos que le permiten ser un saber y hacer en la innovación para la educación, ya que en las reformas educativas tratando de impactar en estos cinco elementos muchas veces se reducen a ponderar uno, en donde siempre existe un ideal de docente. Y es así que se adjudica a la innovación un necesario cambio visto en materia ya sea nuevos materiales para la enseñanza, la implementación de nuevos ideales educativos, capacitación docente, reformulación del currículo entre otras, sin dar tiempo a que estas innovaciones cuenten con un proceso que les permite percibir sus alcances y cuestionar como mejorarlas.

Con estos cinco elementos didácticos el docente puede innovar desde al aula ya que conociendo y reformulando el papel del alumno, su papel y como los contenidos deben de impactar para alcanzar procesualmente los propósitos, pasa a elegir un método que le permita más que reconocer la necesidad del equilibrio entre los principios de la escuela tradicional y la escuela nueva, plantearse la modificación que acorde al desarrollando de la clase y el proceso cognitivo de sus alumnos le permite ponderar el método con el fin de formar un ser humano integral.

#### Método didáctico.

La importancia de hablar del método radica en que a través de este el docente ve concretada su función y participación en la educación. Es por ello que la búsqueda del método es una responsabilidad docente al mismo tiempo que los miembros del plantel participen para construir formas adecuadas y agradables para el trabajo educativo. (Díaz, 2005. P. 100)

La elección del método didáctico debe de considerar:

- Es el docente estructura una propuesta metodológica. Como la posibilidad de realizar su trabajo.
- Las características personales del docente junto con la perspectiva global que tiene de la educación. Con el fin de sentirse más seguro y en sincronía con su personalidad y las actividades a realizar con sus estudiantes, ya que representa una proyección de su totalidad docente.
- Concepción sobre el sujeto de la educación. Parte de una desconfianza y confianza hacia el estudiante, siendo a partir de esta se va enmarcando la relación entre el docente y alumno.

Las condiciones en las que se desenvuelve el quehacer educativo. Conocer el número de alumnos, hábitos de trabajo, el lugar donde se desarrollan, los materiales, etc.

Litwin (2000) plantea la distinción entre método y técnica, el primero hace referencia a la obtención de los propósitos por medio de principios generales y directivos,

mientras que técnica son los medios o procedimientos determinados a los diferentes momentos de enseñar pueden ser estrategias metodológicas. De igual forma Mattos (1990) entiende a la técnica como “maneras racionales de conducir una o más fases del aprendizaje escolar”, ya que esta a partir de su utilización en una actividad pasa por una valorización racional y permite emplearla en otro momento durante el desenvolvimiento de una actividad, mientras que el método didáctico es:

La organización racional y práctica de los recursos y procedimientos del profesor, con el propósito de dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados, previstos y deseados, esto es, de conducir a los alumnos desde el no saber nada hasta el dominio seguro y satisfactorio de la asignatura, de modo que se hagan más aptos para la vida en común y se capaciten mejor para su futuro trabajo profesional. (p. 72)

Es por ello que las técnicas corresponden a una parte del método y del proceso de aprendizaje, por lo que existen determinadas técnicas para llevar a cabo durante algunas de las fases de aprendizaje con el fin de cumplir con los propósitos. El método es más amplio y debe cumplir con principios, los cuales son:

1. Principio de la finalidad: ya que los propósitos son lo que le darán un sentido y significado al método, haciendo necesarios que estos sean conocidos por el profesor y los alumnos
2. Principio de la ordenación: para cumplir con los propósitos con seguridad y eficacia, el método debe de tener en cuenta los contenidos curriculares, los medios o materiales y los procedimientos acomodados de una manera que permitan el proceso de aprendizaje.
3. Principio de la ecuación: este principio reconoce el saber las capacidades y limitaciones de los alumnos porque es a través de este que se emplearán los materiales y la organización del conocimiento que permita el aprendizaje armónico y óptimo de los estudiantes.
4. Principio de la economía: en aras de la calidad de la enseñanza y del aprendizaje, el método procura cumplir con los propósitos de manera rápida, fácil y económicamente.

5. Principio de ordenación: el método didáctico debe tener una idea clara, fundamentada y explícita de los propósitos que pretende alcanzar para propiciar que los aprendizajes no sólo se limiten al contexto escolar, sino que permitan ser útiles para la vida.

### Aprendizaje Basado en Problemas

Actualmente con las características del contexto la formación de un ser humano crítico, reflexivo y creativo se plantean una diversidad de metodologías, pero con el ímpetu de contribuir a la formación de un ser integral, se considerará al método de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) para el desarrollo de una propuesta pedagógica.

Este método tiene sus inicios en los años 60 y 70 en la Universidad de Manchester de Canadá, donde los profesores de medicina plantearon la ineficiencia de la formación de los egresados de medicina, debido a que las clases expositivas de los contenidos no permitía satisfacer los perfiles profesionales, se requería “habilidades para la solución de problemas, lo cual incluía la habilidad para adquirir información, sintetizarla en posibles hipótesis y probar esas hipótesis a través de la adquisición de información adicional” (Morales, Landa, 2004).

El ABP entra en la corriente de escuela nueva, poniendo en el centro de la educación al estudiante, y buscando que el nuevo conocimiento sea incluido con el existente. A diferencia de las prácticas tradicionales, en donde primero se expone los contenidos académicos por medio de la enseñanza, con este método el aprendizaje se incentiva con el planteamiento de una situación o problema que deberá ser resuelto.

Por consiguiente, se le caracteriza como:

1. Con la finalidad de contribuir al aprendizaje autónomo del ser humano, el ABP es un método que impulsa a la indagación del conocimiento estructurado para que se complemente con un aprendizaje que genere habilidades y actitudes críticas que permitan solucionar situaciones reales o ficticias, generando experiencia al ser humano.

2. Un “conjunto de actividades alrededor de una situación o problema, con el fin de que el estudiante, aprenda a buscar, analizar y utilizar la información que recogió, y por lo tanto integrar el conocimiento”. (Castillo, 2003). Permite ver al aprendizaje como un proceso, a partir de un planteamiento problemático el ser humano deberá identificar las necesidades cognitivas que le darán lugar a buscar, seleccionar e integrar la información para solucionar el problema, además de adquirir destrezas para mejorar sus procesos de aprendizaje.
3. El “aprender en la interdisciplinariedad” (Castillo, 2003). Se estimula la búsqueda de todo el conocimiento en cada área académica, es decir que para llegar a una solución el ser humano pone en juego no sólo un aprendizaje específico, sino que recupera los diferentes conocimientos construidos de la persona y necesitará colaborar con los conocimientos de otras personas. Es decir que deberá haber un intercambio e interrelación de conocimientos disciplinares, personales y sociales.

Para la utilización del ABP, según Morales y Landa (2004) se debe de considerar: El conocimiento parte de las necesidades e intereses del ser humano, es decir que el aprendizaje como el centro de la actividad educativa el estudiante se vuelve el encargado de su conocimiento y aprendizaje personalizando su proceso de aprendizaje.

Para la generación e integración de aprendizajes, el ABP puede ser considerado un detonador de los procesos de aprendizajes de cada persona, por lo que su construcción no es un fenómeno aislado de los objetivos de aprendizaje. Más bien, el objetivo del método no es la solución del problema sino en que este se utilice como base para identificar los temas de aprendizaje para su estudio de manera independiente o grupal

De esta manera, al ABP se define como un método de aprendizaje autónomo, que a través del planteamiento de un problema las personas, con la búsqueda de la solución, entran en un proceso intrínseco que les posibilita ir a buscar información,

seleccionarla y organizarla, además compartir sus aprendizajes e integrar nuevas habilidades de estudio.

El contenido del planteamiento de una situación problema deberá ser suficientemente complejo (pero no imposible), para que suponga un reto para los estudiantes y lo suficientemente amplio para que los alumnos puedan formularse preguntas y abordar la problemática con una visión de conjunto, pero sin que esta amplitud llegue a desmotivarles o crearles ansiedad.

Por lo que de esta manera se menciona algunas de las características del planteamiento del problema, debe presentar un desafío que proporciona motivación y permita a las personas un conflicto cognitivo, no se debe descartar que el problema debe partir de los intereses y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, es decir que el problema debe contener simulaciones de la vida real para que apoye lo que aprenden les sirva en su contexto.

Restrepo Gómez (2005), menciona que la formulación de un buen problema debe considerar tres variables:

1. Relevancia, que posibilita identificar los objetivos de aprendizaje y relacionarlos por que partir de esto los estudiantes deberán comprender la importancia del problema, relacionándolo con los temas específicos de la materia.
2. Cobertura, su consideración refiere a cumplir que el problema guíe a las personas a buscar, descubrir, analizar y compartir la información. Por lo que se debe tener presente los conocimientos, habilidades y actitudes que se quiere que se apropien los estudiantes.
3. Complejidad, es decir que a partir de esta variable la solución no sea una, sino que demanda varias hipótesis que deben documentarse y probarse, demandando de esta manera varias áreas de conocimiento.

Dicho de otra manera, el problema debe partir de considerar su planteamiento y su solución, ya que a través del primero las personas deberán impulsarse, sentirse involucrados e identificando a lo que se debe de hacer, mientras en la solución las

personas deberán poner sus habilidades en juego permitiéndoles tener una guía del cual sostenerse para buscar información en varias fuentes y diversas disciplinas.

Los roles dentro del método, se identifican por que el docente se vuelve un ser pasivo, ya que no es la fuente de conocimiento, ahora es facilitador del aprendizaje (Morales, Landa, 2004) que debe desarrollar las habilidades para facilitar el conocimiento y la disposición de trabajar esta manera, realizando las funciones de un moderador y motivador de las discusiones grupales, un expositor de situaciones problema. Mientras que los alumnos se vuelven un agente activo para el desarrollo de aprendizajes ya que son los que reflexionan, buscan información, la seleccionan y organizan para dar soluciones al planteamiento, trabajan individualmente y en equipo, participan mediante la expresión de opiniones o juicios para dar posibles soluciones.

Existen varios procesos para llevar a cabo el ABP, por lo que se describe el método de los ocho pasos publicado en el Journal of PBL (ABP) en el año 2000, recuperado por Restrepo Gómez (2005). Sus pasos son:

1. Explorar el problema, crear hipótesis, identificar aspectos.
2. Tratar de resolver el problema con lo que ya se sabe.
3. Identificar lo que no se sabe y lo que se necesita saber para resolver el problema.
4. Priorizar las necesidades de aprendizaje, definir objetivos de aprendizaje nuevo y recursos de información, y distribuir tareas de consulta entre los participantes.
5. Autoestudio y preparación.
6. Compartir la información entre todos.
7. Aplicar el conocimiento a la solución del problema.
8. Evaluar el nuevo conocimiento logrado, la solución dada y la efectividad de todo el proceso.

Para llevar la evaluación bajo este método según Poot-Delgado (2013), sería vista como una retroalimentación por que se espera que se lleve a cabo según los resultados del aprendizaje de contenidos, considerando el conocimiento que aporta



al proceso de razonamiento grupal, y a las interacciones personales del alumno con los demás miembros del grupo. De esta manera se espera que existan dos tipos de evaluación: autoevaluación, teniendo la oportunidad de evaluar sus conocimientos, coevaluación, evaluar a sus compañeros y facilitador y el proceso de trabajo del grupo y sus resultados.

La utilización de este método puede implicar un reto a la hora de su implementación, por que debe de existir una disposición ante el cambio y la mejora de las prácticas de enseñanza y aprendizaje, pero posibilita una forma de trabajo diferente que frente al contexto que se esta viviendo permite una esperanza en la formación de seres humanos más críticos y creativos.

## Capítulo 5. Propuesta Pedagógica

Hasta este punto se ha expuesto la necesidad de ir más allá con la formación de personas para formar las sociedades del conocimiento, al mismo tiempo que el desarrollo del sustento pedagógico apoya en abrir paso a lo que se busca en la propuesta de intervención, construir una alternativa del actuar docente para desarrollar el pensamiento creativo.

De esta manera se busca una modalidad de trabajo que posibilite un proceso activo donde el aprendiz es el protagonista, de acuerdo con Ezequiel Ander-Egg (n.d), desde una manera pedagógica, el Taller trata enseñar y sobre todo de aprender, mediante la realización de algo que se lleva a cabo conjuntamente. Por tal razón se elige la modalidad de realizar un taller para favorecer el pensamiento creativo.

### Taller

Existen muchas acepciones sobre lo que es un Taller, sin embargo, algo en lo que comúnmente se parecen sus acepciones es que es un espacio de trabajo o elaboración, y como resultado de participar en él, es la transformación de algo para ser utilizado.

González (1989) menciona que el taller posibilita la acción y reflexión, combinando el trabajo individual y la tarea grupal, mientras que el encargado de llevar a la acción el taller es un facilitador de la comunicación y aprendizaje que participa con el grupo, esta persona no capitaliza ni el poder ni la información, por tal motivo es una persona observadora que hace una lectura de los emergentes grupales para intentar desocultar lo que saben y lo que necesitan.

Algunos supuestos y principios Pedagógicos del Taller según Ezequiel Ander-Egg (n.d.) son:

- Es un aprender haciendo. Favorece la formación de personas a través de observar y hacer, en donde todos aportan para resolver problemas concretos, ya que es una alternativa de enseñanza centrada en los contenidos y el aprendizaje es un proceso de trabajo.

- Es una metodología participativa. Se enseña y se aprende a través de una experiencia realizada conjuntamente de docentes y alumnos, impulsando a desarrollar actitudes y comportamientos para la participación activa.
- Carácter globalizante e integrador de su práctica pedagógica. Crea un ámbito y condiciones necesarias para disolver la separación entre aprendizaje y la vida, y el pensamiento y la realidad.
- Permite integrar en un solo proceso tres instancias como son la docencia, investigación y la práctica, implícitas en la formación de la persona. Lo principal de un taller es realizar un proyecto de trabajo en donde todos los participantes trabajen conjuntamente, en donde el docente participa en la reflexión teórica sobre la acción que se lleva a cabo. La investigación es la exigencia previa de la acción, y la práctica son actividades o tareas que se producen para realizar el proyecto.

#### Propósitos

A través de las secuencias didácticas se pretende fortalecer el trabajo docente para que desarrolle el pensamiento creativo en sus estudiantes, por lo cual se desprenden los siguientes tres propósitos:

1. Que el docente realice una concientización de la importancia del pensamiento creativo.
2. Problematizar la propuesta didáctica de creatividad para promover el autoaprendizaje.
3. Orientar y contribuir en la creación de una planeación que promueva la creatividad.



# EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



## Secuencias Didácticas

Tema: Pensamiento Creativo	Propósito: Que el docente realice una concientización de la importancia del pensamiento creativo.	
Contenido	Actividades de Aprendizaje	Materiales
Presentación	<p>Como primer momento, se presenta a los participantes el taller, se explican los propósitos y aprendizajes esperados.</p> <p>Se solicita a los participantes realizar un dibujo de ellos mismos cuando eran pequeños, dando las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Agregar aquellos objetos que más le recuerden en esa etapa de su vida, puede ser algún juguete, fotografía, o lugar.</li><li>- Escribir alrededor de este dibujo, palabras u oraciones que se llegaban a formular en ese tiempo; por ejemplo, aquello que más les causaba curiosidad, qué soñaban ser de grandes, etc.</li></ul> <p>Posteriormente, se les solicita que en la parte de atrás de la hoja realicen un dibujo de ellos mismos actualmente, agregando lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aquellos elementos de su vida sin los que no se podrían ver actualmente.</li><li>- Escribir alrededor ¿Cuáles son las cuestiones, preguntas o asuntos que más rondan por su cabeza, al momento de ejercer su profesión?</li></ul>	Hojas blancas.

	<p>Después de que los participantes terminen sus respectivos dibujos, se les explica que se jugará a “La papa caliente” y la persona que se queme será elegida para presentarse y exponer sus dibujos de manera breve; además de agregar “si aquello que se preguntaba de niño fue resuelto” o, si aún existen cuestionamientos sin resolver; de igual forma, resaltar las diferencias entre los pensamientos de niños y los que ahora tienen de grandes.</p> <p>Al finalizar, se les solicita guardar ese dibujo.</p> <p>El facilitador menciona sobre la importancia de la curiosidad que existe en la infancia, cómo ello, motiva el descubrir su entorno y de alguna manera esto apoya a crear conocimientos sobre su contexto. Al mismo tiempo que la maduración de los aprendizajes y las experiencias escolares van debilitando esta forma de aprender.</p>	
<p>Problematizar el concepto de Creatividad</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Revisión de Supuestos</u></b></p> <p>Se forman equipos de 4 o 5 personas, se les solicita que entre ellos platicuen sobre las ideas, conceptos o conocimientos que tengan sobre la palabra “Creatividad”; con la finalidad de que, en una parte de la hoja coloquen los supuestos planteados, sobre la creatividad y las ideas resultantes sobre estos.</p> <p>Para ello se realiza lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Detectar y escribir los supuestos o ideas dominantes sobre la Creatividad. (¿Qué sugiere la creatividad entendida como...?)</li> <li>2. Desarrollar y describir las ideas que se sugieren a partir de la plática sobre el concepto</li> <li>3. Se solicita a uno de los participantes exponer sus resultados, procurando no repetir aquellas ideas que se han compartido por otros equipos.</li> </ol> <p>Mientras los equipos exponen sus ideas resultantes del concepto de creatividad, el facilitador escribirá en el pizarrón las que más se repitan, para retomarlas al finalizar.</p>	<p>Formato para realizar la actividad Anexo 1.</p>

<p>Crear hipótesis y tratar de resolver el problema con lo que ya se sabe.</p>	<p>Después, se les pregunta en qué lugares, situaciones o profesiones relacionan la palabra creatividad, si han visto publicidad sobre esta palabra, etc. Además de los intereses del taller, el facilitador preguntará: ¿En donde han oído sobre la creatividad como una habilidad del pensamiento?</p> <p>En seguida, el facilitador retomará como primicia aquellas ideas que describan a la Creatividad como un concepto, sin relación con la construcción del aprendizaje, para orientar a los participantes a reflexionar sobre el papel que juega la creatividad en el proceso de aprendizaje, así como el aprendizaje para la creatividad. Para ello se retomará el planteamiento de Isabel Iglesias (1999).</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Proyección de video</u></b></p> <p>Se proyecta el video “Cómo despertar la creatividad” de Angélica Sátiro, pedagoga experta en creatividad. Después de proyectarlo se plantean las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué les pareció el video?, ¿Realizaron algún cuestionamiento?</li> <li>- ¿Cuál es la funcionalidad de la capacidad creativa?</li> <li>- ¿Ustedes son creativos en la vida?, ¿Cómo es su capacidad creativa?</li> </ul>	
<p>Identificar lo que no se sabe y</p>	<p>Se conducirá el análisis del video con la finalidad de reflexionar la importancia de la capacidad creativa, si los participantes la incentivan en su vida y en su práctica docente, frente a sus estudiantes.</p> <p>El facilitador menciona que muchas de las dificultades que se pueden tener en nuestra cotidianidad, es por que pensamos más en las complicaciones o aquello que no se puede hacer, dejando de lado que esas cosas que no se hacen, es por que no se nos ocurren o, por que no les damos el tiempo necesario para que se nos ocurra la manera de cómo hacerlas.</p>	<p style="text-align: center;">Video <a href="#">“Cómo despertar la creatividad”</a></p>

<p>lo que se necesita saber para resolver el problema.</p>	<p>La siguiente actividad es una técnica para apoyarlos a pensar las cosas que les gustaría que hubiera, como si fueran posibles, para convertirlas en realmente posibles</p> <p style="text-align: center;"><i><u>La fabula del Clip.</u></i></p> <p>El facilitador dará lectura a una fabula que se elaboró a partir de la ejemplificación que realizó Ken Robinson que tuvo lugar en "Buenas ideas TED".</p> <p>Mientras se realiza la lectura, solo se proyectará del minuto 7:43 al minuto 10:24. Después de la lectura, el facilitador dará algunos minutos para ver las expresiones de los participantes y ver si surgen comentarios o planteamientos a partir de la historia contada.</p> <p>Si no hay actividad por parte de los participantes el facilitador realizará las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Ya habían oído sobre esta historia? ¿Qué piensan del planteamiento del cuento?</li> <li>- ¿Se han puesto a analizar sobre el planteamiento sobre la imaginación de los niños para crear?</li> <li>- ¿Por qué será que los niños con menos experiencia para el uso del clip tienen más ideas, en comparación de aquellas personas con más edad y experiencia?</li> </ul> <p>Posteriormente se repartirá hojas blancas y se les solicita que en cualquier parte de la hoja realicen de tamaño considerable un dibujo de un elemento u objeto que usen comúnmente en su profesión, y en otra parte de la hoja realicen una lista sobre otros usos que creen se le pueden dar.</p> <p>Para finalizar la actividad, el facilitador solicita a algunos participantes que compartan su actividad, y comenten que se les dificultó y que les gusto al realizar esa actividad.</p>	<p>Fabula del Clip Anexo 2.</p> <p>Video "<a href="#">Ken Robinson - Cambiando Paradigmas - Doblado al Español</a>"</p>
--	--	---

<p>Priorizar las necesidades de aprendizaje, definir objetivos de aprendizaje nuevo y recursos de</p> <p>Autoestudio y preparación.</p> <p>Compartir la información entre todos.</p>	<p style="text-align: center;"><b><i>Pasado mañana</i></b></p> <p>Se realizan equipos de 5 personas, para diseñar posibles soluciones a: ¿Cómo no conseguir la respuesta correcta y única?, tal como les gustaría que fuese sin considerar las dificultades inmediatas.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se les solicita que de manera individual cada uno piense ideas al respecto, sin limitar su imaginación, aunque sus ideas sean descabelladas, y las anote en su cuaderno.</li> <li>2. Después, se les solicitará en equipos compartir y reflexionar sobre las ideas generadas individualmente. Es posible que a partir de lo expuesto de cada idea se generen nuevas (por asociación, combinación, desarrollo),</li> <li>3. Se les solicita que un integrante del equipo recopile aquellas ideas aceptadas por el equipo, para resolver la situación planteada.</li> </ol> <p>Durante la finalización de este paso, el facilitador interrumpirá al grupo en general para realizar un ejercicio de DROP para practicar la Atención Plena en la vida cotidiana, consiste en realizar 10 respiraciones profundas para que cada participante se enfoque en si mismo y en el momento que está viviendo.</p> <p>Para tal efecto el facilitador explicara que la Atención Plena busca la relajación del cuerpo y calmar la mente al buscar que las personas tomen conciencia del momento presente, si desean más información sobre ella la pueden consultar en:  <a href="http://www.incmnsz.mx/opencms/contenido/BrigadaSaludMental/EjerciciosAtencionPlena.html">http://www.incmnsz.mx/opencms/contenido/BrigadaSaludMental/EjerciciosAtencionPlena.html</a></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Por último, se les otorgará un formato para clasificar las ideas según la posibilidad de realización, de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo que se puede hacer ya.</li> <li>- Lo que se puede hacer si se dan determinados pasos en ciertas condiciones.</li> <li>- Aquello que por ahora no se puede conseguir, pero se puede conseguir a largo plazo.</li> </ul> </li> </ol>	<p>Formato para realizar la actividad Anexo 3.</p>
--	---	--



	Al finalizar, se les solicita que compartan su proceso para llegar a plantear soluciones y expliquen cuál es la idea, de las tres clasificaciones que más les hizo problematizar el cuestionamiento.	
Evaluar el nuevo conocimiento logrado.	<p style="text-align: center;"><u><i>Mapa mental</i></u></p> <p>Como última actividad, se les solicita que de manera individual realicen un mapa mental sobre el pensamiento creativo (Esquivias,2004). Resaltando que es importante agregar aquellos cuestionamientos o reflexiones que se hicieron durante el desarrollo de las actividades.</p>	



	<p>Al final el facilitador mencionará la solución: El veneno está en el hielo, por tanto, el hombre que bebe primero la naranjada no se envenena porque el hielo no está todavía disuelto.</p> <p>El facilitador mencionará que este tipo de planteamientos donde pueden existir un sin fin de ideas son oportunidades para el ingenio de cada persona, posibilitando de esta manera a las personas un razonamiento flexible, que conduce a un número infinito de posibilidades.</p>	
<p>Identificar lo que no se sabe y lo que se necesita saber para resolver el problema.</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>Proyección de video</u></b></p> <p>Posteriormente se proyectará el Video “Duncan Wardle, training digital (I)” se les solicitará que vean el video y anoten lo que les llame la atención del discurso del ex colaborador de Disney. Posteriormente, se les comenta que se repetirá el video para comentar en plenaria lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es lo que más llama la atención sobre el planteamiento de Duncan Wardle?</li> <li>- ¿Cuál es el planteamiento sobre creatividad?</li> </ul> <p>El facilitador, orientará el dialogo y la reflexión del video hacia el valor del papel que juega la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje, señalando un planteamiento del video ¿Cómo podemos continuar con la Creatividad de los infantes?</p> <p>El facilitador sugerirá la lectura de documento “Enseñar creatividad. El espacio educativo” de Olivia López Martínez, disponible en:  <a href="https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511006.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511006.pdf</a> Para reflexionar sobre el papel que juega la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>Video “<a href="#">Duncan Wardle, training digital (I)</a>”</p>

	<p>De esta manera se espera formar un planteamiento problemático desde las opiniones o discursos de los participantes, para dar inicio a la siguiente actividad.</p>	
<p>Priorizar las necesidades de aprendizaje, definir objetivos de aprendizaje nuevo</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>El problema de plantear problemas.</u></b></p> <p>El facilitador plantea el cuestionamiento ¿Para ustedes que es un problema?, después ¿Cómo se resuelven los problemas?, ¿Existe un proceso para resolverlos?</p> <p>De acuerdo a las respuestas de los cuestionamientos, el facilitador comenta que los problemas son una realidad omnipresente de la vida de cada uno. Un problema es una situación de oscuridad, en donde queremos lograr algo, pero no tenemos claridad del camino a seguir para lograrlo. Hay que tener en cuenta que no para todos son las mismas dificultades ya que, algunos problemas pueden ser personales, mientras otros son grupales o sociales, ya que la capacidad de afrontarlo denota nuestra capacidad creativa.</p> <p>El manejo de problemas didácticos se puede desarrollar de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definir el problema: Es importante tener la capacidad de identificarlo, a través de formular preguntas. Se debe tener cuidado a la hora de definirlo, por que es común que mezclemos planteamientos con soluciones, por lo que primero, se debe esbozar el problema y luego buscar soluciones</li> <li>2. Averiguar las causas del problema, como sus factores, o hechos que los hicieron surgir, colocando en una parte la importancia de conocer la realidad y por otra parte lo dicho o escrito sobre el problema.</li> <li>3. Imaginar todas las posibles soluciones: Se trata de “aflojar” la mente, las inhibiciones para considerar muchas alternativas. Es un paso de exploración donde no sólo nos podemos valer de nuestra inteligencia.</li> </ol>	

	<p>4. Seleccionar la solución: Es un acto de toma de decisión a través de razonamientos inductivos y/o deductivos.</p> <p>5. Implementar la solución: poner a prueba la solución elegida, en donde se ponen en juego las capacidades intelectuales, procedimentales y sobre todo movilizar las actitudinales.</p> <p>Para ejemplificar los pasos se expondrán breves problemas para dar paso a la siguiente actividad.</p> <p>Caso 1: En la recesión económica mexicana de 1983, un amigo me decía angustiado: "Acabé de construir cinco departamentos para venderlos totalmente terminados. Debo pagar cada mes a la constructora cientos de miles de pesos. Nadie quiere comprar. Me he reducido en el precio hasta por debajo de mis costos; pero ni así".</p> <p>¿Cuál es el planteamiento sugerido del Problema? Se sugiere ¿Cómo vender los departamentos en un breve plazo?. Si el planteamiento de los participantes es el anterior, explicar que no es cómo vender, aun malbaratándolos, los cinco departamentos, sino cómo conseguir el dinero necesario.</p> <p>Caso 2: En casa de Juan Pérez hay ratones. Las ratoneras que se han usado son eficaces, pero dan un espectáculo muy desagradable.</p> <p>¿Cuál es el planteamiento sugerido de Problema? Si el problema es: ¿Cómo mejorar las ratoneras, o cómo conseguir otras más adecuadas? Si el planteamiento de los participantes es el anterior, explicar que no es un problema de ratoneras, sino, de librar la casa de ratones.</p>	
	<p>Si los participantes no tienen duda de los pasos, se les solicita que formen equipos de 4 personas, ya que en el transcurso de la actividad habrá 3 fases para presentar el resultado de la actividad.</p>	

<p>recursos de información, y distribuir tareas de consulta entre los participantes.</p>	<p>Fase 1 A cada equipo se les pide que comenten diferentes tópicos y a partir de ellos desarrollen los 5 pasos explicados con anterioridad, los tópicos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender algo del problema: Pensar cada miembro un problema que más exitosamente resolvió.</li> <li>- Conocer otras alternativas: Recuerden un problema más o menos grave que hayan afrontado.</li> <li>- Manejo creativo: Plantear el problema más serio que tengan en la actualidad.</li> </ul> <p>Se les solicita que tomen la actividad con calma, que es un momento en donde en este compartirán experiencias, definirán el problema para realizar el proceso de plantear problemas.</p> <p style="text-align: center;"><u><i>En mi maleta llevo</i></u></p> <p>El facilitador comentará que van a jugar un juego llamado “En mi maleta llevo...” el cual consiste en uno de los participantes comenzará el juego diciendo “en mi maleta llevo...” y deberá agregar un objeto, por ejemplo; un espejo. A continuación, otro participante deberá repetir lo que ha dicho la persona anterior junto al objeto indicado y agregar otro segundo objeto. Por ejemplo; “en mi maleta llevo un espejo y un par de tenis”.</p> <p>Cada participante deberá añadir un objeto para repetir previamente todos los objetos dichos en el orden indicado. Si uno de los jugadores olvida o confunde el orden de los objetos, entonces quedará eliminado del juego. Al ganador se le otorgará un premio.</p>	<p>Una bolsa de dulces.</p>
--	---	-----------------------------

<p>Autoestudio y preparación.</p>	<p>Fase 2 Se les solicita revisar su planteamiento del problema, para analizar los pasos del manejo del problema, y preparar una exposición con uso de diversos recursos, para que sus compañeros los retroalimenten.</p>	
<p>Compartir la información entre todos.  Aplicar el conocimiento a la solución del problema.</p>	<p>Fase 3 Presentación de su trabajo. Al finalizar, el facilitador incentivará la participación de los compañeros para analizar y reflexionar sobre los casos expuestos y si existen otras alternativas de solución.</p>	
<p>Evaluar el nuevo conocimiento logrado, la solución dada y la efectividad de todo el proceso.</p>	<p>Para finalizar, se plantearán cuestionamientos, orientándolos a cuestionarse sobre si realizaron de manera mental los pasos del manejo del problema, para resolver esta actividad. ¿Cómo se sintieron con la actividad?, Durante la preparación del planteamiento del problema ¿reconocieron otros problemas a los que se tuvieron que enfrentar? ¿cómo los resolvieron?  El facilitador solicitará a los participantes elegir una planeación que hayan diseñado, y crean que es la más creativa, para trabajar sobre ella.</p>	

<p>Tema: Planear para la creatividad</p>	<p>Propósito: Orientar y contribuir en la creación de una planeación que promueva la creatividad.</p>	
<p>Contenido</p>	<p>Actividades de Aprendizaje</p>	<p>Materiales</p>
	<div data-bbox="449 488 695 1076" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="779 532 1556 573"><u><i>Juego de los seis sombreros de Edward de Bono</i></u></p> <p data-bbox="716 613 1623 792">Se les solicitará a los participantes realizar el dibujo de seis sombreros, incitando a que diseñen diferentes modelos de estos, el facilitador mencionará que a cada sombrero le asignaran un color estos son: blanco, rojo, negro, amarillo, verde y azul.</p> <p data-bbox="716 800 1623 979">Después, se les pedirá que debajo de cada sombrero coloquen en que momento o situación especial usarían ese sombrero. Posteriormente el facilitador les comentará que esta técnica tiene como finalidad incentivar, analizar, y aplicar la participación activa y conjunta de un grupo de personas.</p> <p data-bbox="443 1019 1623 1198">El facilitador explicará la funcionalidad de cada sombrero y que no es una categorización de personalidad ni de inteligencia, simplemente es una especie de nombrar aquello que se encuentra presente en cada uno y es una invitación a realizar un esfuerzo para usar todos los sombreros para ser un buen pensador.</p> <p data-bbox="863 1239 1199 1279"><u><i>Proyección de video</i></u></p> <p data-bbox="443 1320 1623 1385">El facilitador proyectará el video “11 cosas que fueron creadas por accidente” con la finalidad de reflexionar sobre la creatividad, en donde no es una virtud reservada</p>	<p data-bbox="1661 638 1896 857">Hojas blancas, lápices de colores: blanco, rojo, negro, amarillo, verde y azul.</p> <p data-bbox="1661 1222 1896 1369">Video “<a href="#">11 cosas que fueron creadas por accidente</a>”</p>





<p>Identificar lo que no se sabe y lo que se necesita saber para resolver el problema.</p>	<p>4. Advertencias</p> <p>5. Integrantes. En este último componente se les solicitará a los participantes que además de colocar los nombres, es importante que asignen a cada participante las tareas para realizar el folleto, por ejemplo: Raquel López Diseñador de contenido, Clemente Granados ilustrador, etc.</p> <p>Para finalizar, se les solicitará presentar el diseño de su folleto, y compartirán ¿Qué es lo que se les dificultó de la actividad? y ¿Cómo lo resolvieron?</p>	
<p>Priorizar las necesidades de aprendizaje, definir objetivos de aprendizaje nuevo y recursos de información.</p>	<p style="text-align: center;"><u><i>La planeación</i></u></p> <p>El facilitador solicitará que expongan su planeación didáctica más creativa, resaltando los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es su primer pensamiento al momento de planear una clase o tema?</li> <li>- ¿Cuál es el formato de su planeación?</li> <li>- ¿Por qué consideran que su planeación es creativa?</li> <li>- ¿Qué elementos, actividades o situaciones son con las que más se identifica?</li> <li>- Al llevar a cabo la planeación ¿Cuáles fueron los resultados?</li> <li>- ¿Propiciaron momentos para incentivar el ingenio?</li> <li>- ¿Qué elementos debe de considerar el diseño de la planeación sea creativa?</li> </ul> <p>Además, el facilitador mencionará que los espectadores se les otorgará unas tarjetas para escribir en ellas pensamiento o planteamientos sobre lo que expongan sus compañeros, para posteriormente depositarlas en un buzón.</p> <p>Al finalizar las exposiciones el facilitador revisará el buzón y comenzará a leer las tarjetas para reflexionarlas en plenaria y de ser necesario precisar o resolver dudas.</p>	<p>Hojas blancas</p>

	<p style="text-align: center;"><u><i>Idea-cuadros</i></u></p> <p>El facilitador comentará que la siguiente actividad consiste en crear cuadros con moldes humanos. Por lo que se formaran grupos de 4 o 6 integrantes.</p> <p>La actividad consiste en turnar los roles de moldes y pintores, ya que cada grupo deberá modelar para que otro grupo lo dibuje. Las características de los cuadros serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo deberá crear un cuadro y ponerle un título</li> <li>- Los cuadros no deberán ser normales, sino que tiene que ser un cuadro “auténtico”. Pueden guiarse de la técnica de pintores reconocidos o de su imaginación.</li> <li>- Las caras tienen que tener formas expresivas de: alegría, enfado, sorpresa... es decir plasmarán expresiones exageradas que causen entusiasmo al público.</li> </ul> <p>Al final, cada grupo valorará los cuadros del 1 al 5 según el que más les haya gustado. Para finalizar el facilitador realizará un pequeño diálogo sobre lo que se expuso en cada una de los cuadros, con la finalidad de conocer como se sintieron durante la realización de la actividad.</p>	<p style="text-align: center;">Rotafolios blancos, revistas, tijeras, pegamento, materiales reciclados, etc.</p>
	<p style="text-align: center;"><u><i>Scamper (acróstico)</i></u></p> <p>El facilitador comentará que hasta este punto se ha reflexionado sobre el papel de la creatividad en la educación del ser humano, así como que la creatividad no es un don sino una habilidad que apoya el autoaprendizaje y sobre todo el ingenio para resolver alguna situación o problema.</p>	

<p>Autoestudio y preparación.</p>	<p>Por tal motivo y con el interés de propiciar el pensamiento creativo, la siguiente actividad llamada SCAMPER consiste en el planteamiento de 7 preguntas, correspondientes a las 7 letras que contiene la palabra, sobre alguna idea, proceso o problema en él se tiene que emplear la creatividad, por tal razón la actividad se dividirá en tres momentos:</p>	
<p>Compartir la información entre todos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada participante reflexionará acerca del impacto de sus planeaciones y como lo realizado hasta el momento puede apoyarlo a mejorar.</li> <li>2. Después se formarán equipos de 4 personas para dialogar sobre las 7 preguntas y de esa manera construir en conjunto respuestas. <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sustituir:</b> ¿Qué puedes sustituir? ¿Con qué? ¿Por qué otro?</li> <li>- <b>Combinar:</b> ¿Puedo combinar este objeto con alguno más? ¿Qué pasa si los uno? ¿Cuáles son los beneficios que me trae el fusionarlos? ¿Qué nuevo uso puedo darle?</li> <li>- <b>Adaptar:</b> ¿Qué puedo usar para sustituir esto? ¿Aquello puede cumplir la misma función de otra manera? ¿Sirve para complementarlo?</li> <li>- <b>Modificar:</b> ¿Cómo lo puedo cambiar para que sea mejor? ¿Puede ser mejor? ¿Podría ser más funcional? ¿Acepta modificaciones?</li> <li>- <b>Ponerlo en otros casos:</b> ¿Esto serviría en este contexto? ¿Puedo usarlo para alguna otra cosa?</li> <li>- <b>Eliminar:</b> ¿Es realmente necesario? ¿Perderá el sentido si lo modifico? ¿Puede ser más reducido?</li> <li>- <b>Reordenar:</b> ¿Puedo cambiarlo sin que pierda el sentido? ¿Puedo agregar algo más?</li> </ul> </li> </ol>	
<p>Aplicar el conocimiento a la solución del problema.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Diseñar una planeación desde el formato, la elección de temas y las actividades, cuidando indicar aquellos elementos necesarios para apoyar la funcionalidad de la misma.</li> </ol>	

<p>Evaluar el nuevo conocimiento logrado, la solución dada y la efectividad de todo el proceso.</p>	<p>Al finalizar se les solicitará que realicen la aplicación de la planeación, en donde cada participante se hará cargo de una actividad, mientras los demás integrantes observan y toman nota de aquello que se puede mejorar, para posteriormente exponer, así mismo el formato que diseñaron y el análisis que realizaron mientras se llevaban a cabo las actividades.</p> <p>El facilitador incitará a que los otros equipos aporten a la reflexión de la actividad.</p>	<p>Proyector, computadora.</p>
---	--	--------------------------------

## Conclusiones

Hoy en día vivimos en una sociedad que se encuentra al alcance de estar mayor informada, se podría suponer que por ello somos una sociedad que se representa por el conocimiento adquirido; sin embargo, durante el transcurso de los años, desde el ámbito educativo, hemos notado que seguimos repitiendo los mismos errores y al tratar de solucionarlos a través de innovaciones implementadas en la educación, varios especialistas se han visto involucrados en desarrollar, diseñar y efectuar materiales y recursos para que al final estas acciones más que innovar saturen la educación.

Sin embargo, la innovación para la educación no se circunscribe a la incorporación de un nuevo material para apoyar a la enseñanza o mejorar el aprendizaje, ni es sólo un cambio curricular que permita la formación de un nuevo ser humano para el contexto actual. La innovación se lleva a cabo a través del deseo de las personas implicadas, en este caso para generar cambios o mejoras en el hecho educativo es necesario ocasionar una actitud, reflexión y participación de los profesionales que se encuentran frente a grupo, para que conjuntamente sean participantes de la mejora educativa, y no sean visto sólo como ejecutores de la misma.

Las implementaciones para la mejora en la educación no han sido malas o buenas, simplemente considero que, desde mi deseo como pedagoga y persona, debemos enfocarnos en mejorar un aspecto desde nuestro alcance. Por ejemplo, con esta propuesta soy consciente que uno de los mayores retos en la educación es tratar la desigualdad formativa que aún en la sociedad de la información existe. Por otro lado, desde mi posición como pedagoga decido reflexionar y aportar a la necesidad de la formación del ser humano, impulsando su capacidad creativa.

Al iniciar mi propuesta con la construcción del concepto de Creatividad, inicié pensando que ese concepto era especialmente destinado a manifestaciones artísticas; sin embargo, en el último año de licenciatura veía que ese concepto

aparecía cada día más en la formación del ser humano. Por tal motivo inicio mi interés en él y cómo es que la creatividad intervenía en la formación del ser humano.

Como expuse en el Capítulo 3, la creatividad no sólo refiere a lo artístico, sino también, a esa capacidad intrínseca que motiva, explora la situación y que reconoce lo que ya conocemos, y como todo este conjunto de saberes nos puede apoyar a resolver y enfrentar diversas situaciones en la vida. Durante esta construcción me fui identificando, en cómo he ido enfrentando situaciones profesionales, personales y sociales, sin duda, durante este desarrollo conceptual fue un proceso intrínseco en la construcción de nombrar y reconocer la forma en cómo aprendo y afronto los retos que se me presenten.

Además, que al leer, reflexionar y plasmar mis conclusiones, iba reconociendo e identificando cada vez más mi potencial creativo, y cómo es que al impulsarlo, puede al mismo tiempo integrar a lo escolar, aquellas personalidades que se encuentran perdidas en la formación académica, partiendo de la idea que no es necesario ser bueno en algún contenido académico, sino en cómo se aplica lo que se aprendió de él en las situaciones de la vida.

La idea de mejorar, siempre nos va a llevar a lugares conocidos, de igual manera nos invita a sondear lo desconocido, depende de cada uno el emprender el camino hacia esa exploración. Hoy en día tenemos más posibilidades de experimentar, conocer, averiguar, en fin, descubrir y definir aquello que nos causa sensaciones inquietantes, y es ahí que la educación debe dotar e impulsar al ser humano a explorar lo desconocido, ya que día a día es menos la invitación a ello, porque vivimos en la inmediatez de los cambios y actualizaciones y queriendo o no, nos adaptamos a estas situaciones.

La educación tiene mucho lugar para seguir innovándose, sin embargo, con esta propuesta, apelo a reflexionar e ir accionando para mejorar nuestra capacidad de

prevención y ganar tiempo frente a las actualizaciones que día a día enfrenta la vida y la sociedad.

Finalmente, la idea de realizar una propuesta pedagógica, surge para que no sólo llegue a ser un apoyo para docentes, más bien, que pueda llegar a ser una fuente de consulta para poder desarrollar el pensamiento creativo que, como personas, poseemos.



## Anexos

### Actividad 1. Revisión de supuestos

Cuando pensamos en cualquier problema, situación, concepto, tendemos a pensar siempre en los mismos términos, con las mismas ideas, de la misma manera. En la mayor parte de las situaciones, objetos o conceptos que percibimos, damos por sentado una serie de supuestos, ideas dominantes, que no ponemos nunca o casi nunca en revisión.

## Creatividad

Supuestos	Ideas resultantes

## ¿Qué usos le darías a un clip?

Un buen día George Land y Beth Jarman realizaron un estudio en el que se midió la capacidad creativa de un grupo de 1.600 niños, mediante la aplicación de un test de creatividad a lo largo de su infancia, encontraron que el 98% de los niños **de 5 años** evaluados fueron calificados como altamente creativos. Al volver a evaluar a esos mismos niños cuando cumplieron los **10 años**, sólo el 30% de éstos resultaron altamente creativos. Por último, el test les fué aplicado al grupo de niños al cumplir los **15 años** y únicamente el 12% de los mismos resultaron calificados en la categoría correspondiente a los altamente creativos.

George Land concluyó con este estudio, que a los niños no se les enseña a ser creativos, sino que por el contrario, pareciera más bien que se les enseñara a ser no creativos, por lo que los maestros deberían esforzarse en generar el entorno adecuado que promueva la innovación, motivar y ser facilitador en procesos de aportación de nuevas ideas, en la promoción del pensamiento crítico y de la toma de decisiones para la solución creativa de problemas.

Moraleja: A medida que vamos creciendo, las experiencias, vivencias y conocimientos que vamos

adquiriendo hacen que las conexiones y caminos neuronales que más utilizamos se vayan fortaleciendo mientras que aquellas que se usan menos o que han dejado de usarse se debilitan y mueren produciéndose así la poda neuronal.

Por lo que si un individuo crece en un entorno que le permita vivir experiencias de manera continua, y sin sobreestimulación, en el que se promueva la generación de nuevas y rompedoras ideas, en el que se utilicen diferentes perspectivas para enfocar un reto o un problema a fin de plantear posibles soluciones, en el que se premie el esfuerzo y la creatividad y no se castigue el fracaso, en el que no sólo nos dediquemos a analizar y adquirir conocimientos, sino que también tengamos libertad para experimentar, en el que se proporcione el espacio para indagar en aquellas cosas que llamen nuestra atención, conseguiríamos entonces fortalecer aquellas conexiones y caminos neuronales que logran desarrollar y mantener las competencias creativas de los individuos y evitar que éstas se pierdan en el proceso de poda neuronal, cambiando la tendencia revelada en los resultados obtenidos por George Land y Beth Jarman.

<https://es.paperblog.com/decline-de-la-creatividad-plasticidad-cerebral-y-poda-neuronal-3370706/>

Actividad 3. Pasado mañana

Trata de dejar fluir las ideas sin detenerlas por lo descabelladas que sean y/o el pensamiento de las dificultades

Lo que se puede hacer ya.	Lo que se puede hacer si se dan determinados pasos en ciertas condiciones.	Aquello que por ahora no se puede conseguir, pero se puede conseguir a largo plazo.

## Fuentes de Información

- ◇ Acuerdo 592. (2011). Disponible en: <http://basica.sep.gob.mx/ACUERDO%20592web.pdf>
- ◇ Agüerra, L. G. (2011). 1 La creatividad es un progreso. En Anatomía de la creatividad. Escola Superior de Disseny.
- ◇ Agüerrondo, I. (2009). Conocimiento complejo y competencias educativas.
- ◇ Allueva, P. (2002). Conceptos básicos sobre metacognición. En Desarrollo de habilidades metacognitivas: programa de intervención: Consejería de educación y ciencia.
- ◇ Ander-Egg, E. (n.d.) -El taller como un sistema de enseñanza- aprendizaje. En El taller una alternativa de Renovación Pedagógica. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- ◇ Aprendizajes clave para la educación integral. (2017). Disponible en: [https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES\\_CLAVE\\_PARA\\_LA\\_EDUCACION\\_INTEGRAL.pdf](https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf)
- ◇ Argudín, Y. (2001). Educación basa en competencias. Revista de educación. Núm. 16.(enero-marzo 2001).
- ◇ Ayala, O. (2005). Algunos indicadores para el desarrollo de la creatividad. Desarrollo de la Creatividad
- ◇ Cárdenas, R. (2006). El desarrollo humano integra, la teoría de sistemas y el concepto de competencias en el ámbito académico universitario. Revista Mexicana de Ciencias Farmacéuticas. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/579/57937306.pdf>
- ◇ Carvajal (2015). Sociedad de información y conocimiento. Disponible en: <http://www.oei.es/divulgacioncientifica/?Sociedad-de-informacion-y>
- ◇ Casillas, I. (2021). Alfabetizaciones para el siglo XXI: Los retos pedagógicos. Revista de la facultad de Filosofía y letras. UNAM.
- ◇ Castillo, S. (2003). Anexo 3. Aprendizaje Basado en problemas. Universidad de Chile. Disponible en: [http://www.riillo.educsalud.cl/Capacitacion\\_ABP/Anexo%203-Aprendizaje%20basado%20en%20problemas.pdf](http://www.riillo.educsalud.cl/Capacitacion_ABP/Anexo%203-Aprendizaje%20basado%20en%20problemas.pdf)
- ◇ Comisión de las comunicaciones Europeas. (2008). Mejorar las competencias en el siglo XXI: agenda para la cooperación europea en las escuelas.
- ◇ Crespo, N. (2001), METACOGNICIÓN, METACOMPREENSIÓN Y EDUCACIÓN. Revista Enfoques Educativos Vol.3 No1 2000-2001. Universidad de Chile
- ◇ De Bono, E. (1970). El Pensamiento Lateral. Manual de creatividad. Paidós
- ◇ De Bono, E. (2004). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Paidós.
- ◇ De la torre, S. (2000). Persona y proceso creativos ¿Qué diferencias introduce la profesión? Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3431586>
- ◇ De la Torre. (2009). La universidad que queremos estrategias creativas en el aula universitaria. Revista Digital Universitaria. Disponible en: <https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art89/art89.pdf>
- ◇ Delors, J (1996). Compendio: La educación encierra un tesoro. UNESCO

- ◇ Diario oficial de la Unión Europea. (2018). RECOMENDACIÓN DEL CONSEJO de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- ◇ Díaz, A. (2005). El docente y los programas escolares. Lo institucional y lo didáctico. Barcelona: Pomares S.A.
- ◇ Díaz, A. (2009). Pensar la didáctica. Buenos aires: Amorrortu
- ◇ Dirección General de Desarrollo Curricular. Marco curricular y Plan de estudios 2022 de la Educación Básica Mexicana. Documento de trabajo. Disponible en: [https://drive.google.com/drive/folders/1BMNvthljzibnzzxjmlWWaNmby46KnU?fbclid=IwAR1g2n2Azv\\_olzp\\_hHQuhvPHsKvnsqt5G\\_7n-bDD5G4P4Zq5nzbzqEXgh6k](https://drive.google.com/drive/folders/1BMNvthljzibnzzxjmlWWaNmby46KnU?fbclid=IwAR1g2n2Azv_olzp_hHQuhvPHsKvnsqt5G_7n-bDD5G4P4Zq5nzbzqEXgh6k)
- ◇ Esquivias, M. (2004). Creatividad: Definiciones, Antecedentes y aportaciones. Revista digital Universitaria. Volumen 5 Número 1. Disponible en: [https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- ◇ Estudillo, J. (2001). Surgimiento de la sociedad de la información. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/285/28540203.pdf>
- ◇ Galvis, Rosa Victoria (2007). El proceso creativo y la formación del docente. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102305>
- ◇ Garder, H. (2010). Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad. Paidós.
- ◇ H Ortega, E. Pérez y J. Acosta (2019). Desarrollo de la creatividad, una explicación desde la psicología educativa.
- ◇ Hidalgo, V. (2005) Cultura, Multiculturalidad, Interculturalidad y Transculturalidad. Disponible en : <http://pedagogia.fcep.urv.cat/revistaut/revistes/juny05/article04.pdf>
- ◇ Iglesias. I. (1999). La creatividad en el proceso de enseñanza.aprendizaje de ELE: Caracterización y aplicaciones . En Centro Virtual Cervantes.
- ◇ INEE (2018). Práctica educativa y trayectoria profesional en docentes de educación primaria. Reporte Nacional. México: autor.
- ◇ INEGI. (2020). Estadísticas a propósito del día del maestro. COMUNICADO DE PRENSA NÚM. 215/20
- ◇ Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Medellín, Colombia.
- ◇ La nueva escuela mexicana. Disponible en: <https://gobmx.org/nueva-escuela-mexicana/>
- ◇ Lazo, F (1998). El impacto de la nueva revolución tecnológica en el tercer mundo. citando a Mertens (1991) p. 109.
- ◇ Ley General de Educación, (2019).
- ◇ Litwin, E (2000) Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior. Argentina, Paidós.
- ◇ López Martínez, Olivia. (2008). Enseñar creatividad: el espacio educativo. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy. Disponible en: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1668-81042008000200005&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-81042008000200005&lng=es&tlng=es)
- ◇ Lorenzo, C. (n.d). Jean Piaget y su influencia en la pedagogía.
- ◇ Luna, C. (2015). ¿Por qué deben cambiar el contenido y los métodos de aprendizaje en el siglo xxi?. UNESCO

- ◇ Maggio, M. (2018). Habilidades del siglo XXI: Cuando el futuro es hoy: documento básico, XIII Foro Latinoamericano de Educación. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Santillana.
- ◇ Martínez, O. (2008). Enseñar creatividad. El espacio educativo. En cuadernos de la Facultad de Humanidades y ciencias sociales.
- ◇ Mattos, L (1974) (1990) Compendio de Didáctica General. Buenos Aires: Kapeluz.
- ◇ Medrano., Ramos. (2019) La formación inicial de los docentes de educación básica en México. INEE. Pp. 43-47
- ◇ Modelo educativo para la educación obligatoria. (2017). Disponible en [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/207252/Modelo\\_Educativo\\_OK.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/207252/Modelo_Educativo_OK.pdf)
- ◇ Monereo, C., Pozo. J. (2001) Competencias para (con)vivir con el siglo XXI. Cuadernos de pedagogía. Núm. 370 monográfico.
- ◇ Mora, F. (2014). Cap.8 Alumbrando creatividad En. Cómo Funciona el cerebro. Madrid: Alianza.
- ◇ Morales Bueno, P. y Landa Fitzgerald, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas. Theoria, 13(1), 145-157.
- ◇ Moreno, M (1980). Aplicación a la escuela de la psicología genética: La pedagogía operatoria, Infancia y Aprendizaje. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/02103702.1980.10821821>
- ◇ Nassif, R. (1960). Pedagogía general. Naturaleza y concepto de la pedagogía (pp. 35-54): Kapeluz
- ◇ Osses S. y Jaramillo S. (2008). Metacognición: un camino para aprender a aprender. Estudios Pedagógicos XXXIV, No 1: 187-197.
- ◇ Pasillas, M. (2009). Estructura y modo de ser de las teorías pedagógicas. En H.H. Fernández, S. Ubaldo, O. García (coords). Pedagogía y practicas educativas (pp. 11-46). México: UPN.
- ◇ Pereyras. A. (2015). ¿Qué es el Aprendizaje Profundo? Nuevas pedagogías para el cambio educativo. Disponible en: [https://redglobal.edu.uy/storage/app/media/recursos/AP\\_ale-pereyras.pdf](https://redglobal.edu.uy/storage/app/media/recursos/AP_ale-pereyras.pdf)
- ◇ Pérez, J. I. (1997). La investigación de la creatividad. EN Revista Música, Arte y Proceso N°3.
- ◇ Poot-Delgado, Carlos Antonio (2013). RETOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS. Enseñanza e Investigación en Psicología.
- ◇ Rafael Yus (2001). Educación integral. Una educación holística para el siglo XXI.
- ◇ Restrepo, B. (2005). Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. Educación y educadores, Vol.8.
- ◇ Rivero, R. (2011). Educación y Pedagogía en el marco del neoliberalismo y la globalización. Disponible en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982013000400010&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982013000400010&script=sci_arttext)
- ◇ Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. Disponible en: [http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol3\\_num1/revista/rodriguez.pdf](http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol3_num1/revista/rodriguez.pdf)
- ◇ Ruiz, G. (2012). La Reforma Integral de la Educación Básica en México (RIEB) en la educación primaria: desafíos para la formación docente. REIFOP, 15 (1), 51-60. (<http://mapeal.cippe.org/wp-content/uploads/2014/05/RUIZ-CUELLAR-Reforma-educación-basica-en-Mexico-en-primaria-desafios-FD.pdf>)

- ◇ Ruiz, L. (n.d). Formación integral: desarrollo intelectual, emocional, social y ético de los estudiantes. Revista Universidad de sonora. Disponible en: <http://www.revistauniversidad.uson.mx/revistas/19-19articulo%204.pdf>
- ◇ Tawil, S. (2013). Una mirada actual a la Educación encierra un tesoro. Disponible en: [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220050\\_spa?posInSet=1&queryId=54831bda-db51-4f08-8351-4a011f21a166](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220050_spa?posInSet=1&queryId=54831bda-db51-4f08-8351-4a011f21a166)
- ◇ Tejada, J. (2000). La educación en el marco de una sociedad global: algunos principios y nuevas exigencias. Revista de curriculum y la formación de profesorado. p. 1-11
- ◇ Tobón, S. (2005). Formación basada en competencias. [http://bcnslp.edu.mx/antologias-rieb-2012/preescolar-i- semestre/DFySPreesco/Materiales/Unidad%20A%201\\_DFySPreesco/RecursosExtra/Tob%F3n%20Formaci %F3n%20Basada%20C%2005.pdf](http://bcnslp.edu.mx/antologias-rieb-2012/preescolar-i- semestre/DFySPreesco/Materiales/Unidad%20A%201_DFySPreesco/RecursosExtra/Tob%F3n%20Formaci %F3n%20Basada%20C%2005.pdf)
- ◇ Touriñan, J. M. (2012). Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos. En Revista de Investigación en Educación.
- ◇ Trejo, R. (2001). Vivir en la Sociedad de la Información. Disponible en: [www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm](http://www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm)
- ◇ UNESCO. (2005). Hacia las Sociedad del Conocimiento. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>
- ◇ UNESCO. (2015). Replantear la educación. ¿Hacia un bien común mundial?. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- ◇ USICAMM. (2020). Marco para la excelencia en la enseñanza y la gestión escolar en la Educación Básica. Perfiles profesionales, criterios e indicadores para el personal docente, técnico docente, de asesoría técnica pedagógica, directivo y de supervisión escolar.
- ◇ Valero, J. (2019). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. Tecnología, Ciencia y Educación. 13, 150-171.
- ◇ Vigotsky, L. (1999). Creación y imaginación. En Imaginación y creación en la edad infantil. Ciudad de la Habana: Pueblo y educación.
- ◇ Zarzar, C. (2003). que es la formación. En la formación integral del alumno: que es y como propiciarla. México: Fondo de Cultura Económica. Pp. 25-33
- ◇ Zuleta, E (2007) Una propuesta de predicados humanistas para la formación de un hombre multidimensional. Educare. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603712.pdf>