



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
“Francisco García Salinas”
UNIDAD ACADÉMICA DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL
DOCENTE

TESINA

EL MÉTODO DE CASOS, UNA HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS Y LOS ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DEL JARDÍN DE NIÑOS “VICENTE RAMÍREZ DUARTE”, 2020-2021

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO
PROFESIONAL DOCENTE**

PRESENTA:

Lic. Giovanna Sinead Sánchez Inda

Directora:

Dra. Georgina Indira Quiñones Flores

Codirectoras:

Dra. Irma Faviola Castillo Ruiz

Mtra. María Dolores Aldaba Andrade

Zacatecas, Zac. a 20 de noviembre de 2021

RESUMEN:

La importancia de desarrollar la capacidad creativa y promover experiencias que la potencialicen desde el ámbito educativo puede parecer una tarea compleja pero sin duda posible, es necesario incidir en que la escuela no se convierta en una limitante, por lo que analizar el concepto de creatividad, el proceso creativo y sus manifestaciones permite comprender las prácticas educativas que se llevan a cabo, así, se estudia el método de casos como una estrategia fomentada a la creatividad en las y los niños de educación preescolar. Mediante una metodología mixta (cualitativa y cuantitativa) se aplicaron instrumentos que permitieron analizar la relación entre la creatividad y el método de casos.

PALABRAS CLAVE: Creatividad, método de casos, educación preescolar.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. LA EDUCACIÓN Y LA CREATIVIDAD	24
1.1 Antecedentes de la creatividad en la educación	25
1.2 Creatividad en la Educación básica de México. Bases legales, normativas y curriculares	31
1.2.1 Artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (1917).....	31
1.2.2 La Nueva Escuela Mexicana.....	33
1.2.3 Aprendizajes clave para la educación integral. Modelo educativo (2017).	35
1.2.4 Consejos Técnicos Escolares	39
1.3 La importancia de fomentar la creatividad en la educación preescolar.	40
1.3.1 Educación preescolar. Aprendizajes clave.....	42
CAPÍTULO II. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA CREATIVIDAD Y EL MÉTODO DE CASOS	47
2.1 La creatividad, concepto y características.....	48
2.1.1 ¿Qué es la creatividad?	48
2.1.2 Eureka. La idea creativa	53
2.1.3 Características de una persona creativa.....	56
2.1.4 Indicadores de la creatividad	59
2.1.5 La creatividad ¿Se pierde?	62
2.2 La creatividad. Una mirada desde la educación.....	65
2.2.1 El ser y hacer de las y los docentes creativos	68
2.2.2 Evaluación de la creatividad	73
2.3 El método de casos como estrategia de enseñanza – aprendizaje	77
2.3.1 Conceptualización del método de casos.....	79
2.3.2 El papel del profesor ante la estrategia método de casos	80
2.3.3 Componentes y características del método de casos.....	82
2.3.4 Proceso para realizar el método de casos.....	83
2.4 El método de casos y su aplicación en educación preescolar.	88
2.5 El método de casos en el desarrollo de la creatividad	91

CAPÍTULO III. EL MÉTODO DE CASOS Y LA CREATIVIDAD EN EL JARDÍN DE NIÑOS “VICENTE RAMIREZ DUARTE”	93
3.1 Contexto interno y externo de la escuela	94
3.2 Características particulares de las y los alumnos de segundo grado.....	98
3.2.1 Análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas)	99
3.2.2 Prueba de imaginación creativa en niñas y niños	103
3.2.3 Resultados PIC – N	107
3.3 Perspectiva docente y prácticas educativas sobre la creatividad y el método de casos.....	115
3.3.1 La concepción y perspectivas de las y los docentes respecto a la creatividad	116
3.3.2 La formación integral de las y los niños mediante la enseñanza de la creatividad.....	120
3.3.3 Entornos didácticos, características y desarrollo de la creatividad en el Jardín de niños	124
3.3.4 Conocimiento de método de casos en las y los docentes de educación preescolar.....	128
3.4 Diseño de casos en las y los alumnos del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte”	130
3.5 Evaluación y análisis de los casos	157
3.6 Relación e incidencia del método de casos en la creatividad de las y los alumnos de preescolar.....	172
CONCLUSIONES.....	177
REFERENCIAS.....	185
ANEXOS	189

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. La creatividad a través del tiempo.....	28
Tabla 2. Dosificación de aprendizajes esperados en Artes. Educación básica.....	37
Tabla 3. Dosificación de AE en Educación física. Educación básica.....	38
Tabla 4: Características de personas creativas.....	58
Tabla 5. Indicadores de la creatividad.....	61
Tabla 6. Currículo de preescolar en torno a la creatividad.....	67
Tabla 7. Mentalidad de las y los docentes creativos.....	71
Tabla 8. Evaluación de la creatividad con indicadores.....	75
Tabla 9. Características de un buen caso.....	84
Tabla 10. Preguntas en el método de casos.....	87
Tabla 11. Mediana de la creatividad general, verbal y gráfica.....	107
Tabla 12. Puntuación creatividad verbal y gráfica.....	109
Tabla 13. Puntuación de la creatividad general.....	110
Tabla 14. Mediana de los indicadores: Fluidez, flexibilidad y originalidad verbal. ...	111
Tabla 15. Puntuación de los indicadores: Fluidez, flexibilidad y originalidad verbal.	112
Tabla 16. Mediana de los indicadores: Originalidad gráfica y elaboración.....	113
Tabla 17. Puntuación de los indicadores: Originalidad gráfica y elaboración.....	114
Tabla 18. Codificación de la evaluación del método de casos.....	158
Tabla 19. Indicadores de evaluación del método de casos. Educación preescolar.	158
Tabla 20. Aspectos a evaluar del método de casos. Educación preescolar.....	159
Tabla 21. Resultados de los casos aplicados en segundo “C”.....	161
Tabla 22. Indicadores de la creatividad en el método de casos.....	166

Tabla 23. Escala de valoración de los indicadores de la creatividad.....	166
Tabla 24. Resultados de los casos con los indicadores de la creatividad	167

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Nivel de creatividad verbal.....	108
Gráfica 2. Nivel de creatividad gráfica.....	108
Gráfica 3. Nivel de creatividad general.....	111
Gráfica 4. Concepciones de la creatividad.	118
Gráfica 5. Autorreconocimiento del ser creativo.....	119
Gráfica 6. Importancia de la creatividad en el nivel Preescolar.	121
Gráfica 7. Creatividad en los planes y programas de EB.	123
Gráfica 8. Consideración de las y los alumnos como creativos.....	127
Gráfica 9. Porcentaje de desempeño (Indicadores de la creatividad)	167

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Los 6 sombreros para pensar	52
Figura 2. Proceso creativo	56
Figura 3. Evaluación de la creatividad.....	74
Figura 4. El trabajo de las y los docentes en el método de casos.....	81

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Jardín de Niños "Vicente Ramírez Duarte".....	20
Imagen 2. Fresnillo grado de marginación.	95

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Hoja de puntuaciones.....	189
Anexo 2. Baremos.....	196
Anexo 3. Cuestionario a docentes.....	197
Anexo 4. Relación y clave de informantes (alumnado)	199
Anexo 5. Relación y clave de informantes (docentes).....	200
Anexo 6.Resultado grupal del método de casos. Propuesta Wassermann.	201
Anexo 7. Resultado grupal del método de casos. Indicadores de la creatividad.....	205

ACRÓNIMOS

CPEUM	Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos
CTE	Consejo Técnico Escolar.
DOF	Documento Oficial de la Federación.
FODA	Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas.
INEGI	Instituto Nacional de Estadística y Geografía.
LGE	Ley General de Educación.
NEM	Nueva Escuela Mexicana.
PC	Puntuación Centil.
PD	Puntuación Directa.
PIC – N	Prueba de imaginación creativa en niños.
PSCP	Prueba de Solución Creativa de Problemas.
SEP	Secretaría de Educación Pública.
SEN	Sistema Educativo Nacional.
TIC	Tecnologías de la información y la comunicación.

INTRODUCCIÓN

El modelo educativo en México tiene como propósito fomentar una educación de calidad, en el que se sitúan los aprendizajes de las y los alumnos al centro del proceso formativo. Lo que se busca es que las escuelas tengan una mayor autonomía de gestión, que las y los docentes se comprometan con la mejora constante de su práctica y sean capaces de adaptar el currículo a las necesidades e intereses de su contexto educativo (Secretaría de Educación Pública (SEP), 2017).

En esta investigación se empleó el método de casos como una estrategia fomentada en la creatividad de las y los niños en edad preescolar a fin de que el alumnado adquiriera los conocimientos establecidos en el currículo académico propio de este nivel, por lo que se hizo un estudio respecto al concepto y características de la creatividad, el proceso creativo y la manera en que se relaciona el método de casos con el desarrollo de la creatividad. Por ende, se investigó cuáles son las implicaciones de este método y cómo se aplica en la educación, en específico en el nivel preescolar.

La creatividad es un aspecto del que se habla en el plan y programa de estudio *Aprendizajes Clave para la Educación Integral* (2017), emitidos por la SEP, en este se plasma la necesidad de desarrollarla a través de estrategias que permitan un adecuado logro, no obstante, son varios los aspectos curriculares que se trabajan que, en ocasiones, el desarrollo de la capacidad creadora se deja de lado. Asimismo, existe carencia de conocimiento y de una formación para la enseñanza creativa, se desconoce el nivel de creatividad que el alumnado posee, por tanto, no se brindan las herramientas adecuadas para lograr potencializarlas. Otro aspecto latente, es que se

está inmerso en la rutina, lo que ocasiona que las y los alumnos respondan frecuentemente de forma mecánica a las situaciones de su vida cotidiana, por lo que se obstaculiza el pensamiento creativo y reflexivo.

Se considera que la investigación es necesaria porque aporta al estado del conocimiento una nueva propuesta en la cual existe actualmente un vacío informacional respecto a la aplicación del método de casos en el nivel preescolar y su relación con la creatividad. Con este estudio se benefician las y los alumnos de segundo grado grupo "C", ya que se analizó su nivel de creatividad, su capacidad creadora y la resolución a problemas. También resultan favorecidos las y los docentes frente a grupo al tener una nueva propuesta para la creación de estrategias didácticas que logren potencializar la capacidad creativa de las y los educandos.

La revisión de algunas fuentes sobre el método de casos como estrategia, y la creatividad como una habilidad a favorecer, dio pauta para definir los ejes centrales de la investigación. Las palabras clave que se emplearon para realizar la búsqueda de información fueron dos: creatividad y método de casos. Estas indagaciones en un principio no arrojaron resultados congruentes puesto que son conceptos que se aplican en diversas áreas del conocimiento, por lo que en la búsqueda se agregó el concepto de educación y preescolar, presentando resultados contundentes para el objetivo de la investigación.

Las fuentes indagadas principalmente fueron artículos de revistas y tesis, se realizaron las búsquedas en bases de datos académicas e internet, por lo que se obtuvo información de forma digital. Otro criterio que se tomó en cuenta fue el corte temporal de investigación, el cual es de 6 años anteriores a la fecha de elaboración a

fin de rescatar información actualizada y contemplar la problemática vigente que se tiene respecto al tema de interés.

La información en su mayoría fue encontrada en idioma español, sin embargo, algunas revistas ya se han traducido al inglés. Los países de origen de estos estudios es Colombia, Perú y México. Las fuentes en su mayoría tienen un enfoque educativo, no obstante, al ser los ejes centrales aplicables a diversas áreas de conocimiento, están orientados hacia las artes, derecho, la ciencia y al ámbito laboral en referencia a las empresas. Los criterios en los que se presentan los trabajos analizados se clasificaron según la temática que abordan, el ámbito internacional, nacional y local, y el año de publicación, se detallaron los hallazgos encontrados en cada una de éstas.

En el ámbito internacional se encuentra el artículo de Jurado & Silva (2016) “Actitudes creativas de los docentes de la Licenciatura de Educación Preescolar de la Universidad Mariana” en Colombia, tuvo como objetivo analizar las estrategias empleadas por las y los docentes y detectar la creatividad en las y los estudiantes, se orientó en explicar acerca del aprendizaje basado en problemas y del trabajo mediante un aprendizaje cooperativo y. Este estudio surgió a partir de las nuevas reformas que se establecen en Colombia, las cuales suponen desafíos en los que la capacidad creativa toma un rol importante. Esta investigación muestra la relevancia del tema ya que permite comprender que la sociedad está en constante cambio, por ende, también las políticas educativas, los objetivos y los propósitos, por lo que es necesario un currículo que se adapte a las necesidades actuales y en este sentido la creatividad toma relevancia en la educación. Por otro lado, la estrategia “aprendizaje basado en problemas” tiene cierta similitud con el método de casos el cual es viable dentro del nivel preescolar.

La investigación fue de tipo mixta, cualitativa y cuantitativa, los sujetos de estudio fueron las y los alumnos y las y los docentes. Se realizaron cuestionarios estructurados con escalas tipo Likert enfocados hacia las actitudes y comportamientos de las y los maestros en torno a la creatividad. Los resultados a los que se llegaron en esta investigación mostraron que las y los maestros carecían de actitudes que se manifiestan desde la creatividad, tales como la flexibilidad en sus posturas, la imposibilidad de aceptar varias alternativas y de adaptarse a algo nuevo de acuerdo a las señales que las y los estudiantes expresaban cuando estaban en clases. Por lo que estos resultados se vieron reflejados en el fomento de la creatividad del estudiantado lo que dio pauta a la orientación de estrategias pedagógicas, dando énfasis en el aprendizaje basado en problemas.

En el artículo científico “La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea” de Sánchez, Tejada, Alhuay & Chávez (2017) realizada en la universidad “San Ignacio de Loyola de Perú” se aborda el desarrollo de la creatividad mediante la realización de intervenciones pedagógicas, se puede observar el nivel de creatividad que se presenta en educación preescolar, examinado desde los indicadores: fluidez, originalidad y motivación; por otro lado se analiza el modo de llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje de las y los docentes. Lo que muestra que dichos indicadores de la creatividad son viables y observables dentro del nivel educativo y que el rol de las y los maestros representan un papel fundamental en la tarea de educar mediante un pensamiento creativo.

El método que se empleó para esta investigación fue de tipo cuantitativo, con una muestra seleccionada de manera intencional, integrada por 10 docentes, 23 niñas y niños y 15 padres y madres de familia de la institución de educación inicial. Los

instrumentos que se utilizaron fueron las pruebas pedagógicas a las y los alumnos para verificar el nivel de conocimientos y habilidades creativas, los cuales resultaron ser bajos, también se aplicó una entrevista semiestructurada aplicada a las y los docentes acerca del nivel de capacitación en cuanto al desarrollo de la creatividad de sus estudiantes en el que se mostró carencia en este aspecto. Concluyó la investigación con el aporte de una estrategia didáctica que favoreció en la creatividad de las y los niños, basado en el campo de desarrollo personal y social, aplicando las características que implican ser creativo, como la flexibilidad, originalidad, libertad, entre otras.

En la tesis de Torrejón (2018) titulada *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I. E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas* ubicado en Chiclayo, Perú, tuvo como objetivo determinar el nivel de creatividad de las y los alumnos de preescolar. El diseño de investigación fue el descriptivo, en el que se aplicó el Test de Torrance para analizar el nivel de creatividad del alumnado, en éste se recogió información a una muestra de 15 alumnas y alumnos de educación inicial. Para el análisis de la creatividad mediante este test se toma diferentes aspectos como la originalidad, elaboración, fluidez y flexibilidad. Las herramientas de investigación muestran que las pruebas Torrance, al adaptarlas dentro del nivel educativo de preescolar resultan factibles y arrojan información contundente para ciertos indicadores de la creatividad.

Los resultados que se obtuvieron fueron que la mayoría presentó un nivel bajo de creatividad y solo un 20 % mostró un nivel alto. Como conclusión se mencionó que es necesario que las y los docente apliquen diferentes estrategias que impliquen la creatividad con el fin de mejorar los resultados obtenidos dentro de las pruebas,

también alude a que el test Torrance es pertinente ya que se adecua a la edad en la que se encuentran las y los niños.

En el ámbito nacional se encuentra a Gutiérrez (2017) con su tesis *Desarrollo de la creatividad por medio de la estimulación de los sentidos externos* realizada en la Universidad Nacional Autónoma de México, definió la creatividad como la capacidad de obtener la mejor solución ante un problema, su comprensión y el análisis crítico. Su investigación fue de tipo cualitativa, los sujetos de investigación fueron las y los estudiantes de arquitectura, para este estudio se aplicó una serie de pruebas diagnósticas, como lo es la prueba de medición de creatividad, la prueba de solución creativa de problemas y la evaluación multifactorial de la creatividad, las cuales dieron pauta para establecer el nivel de creatividad del estudiantado, así como las interpretaciones y soluciones que tenían ante determinados problemas que se les presentaron, infiriendo en los indicadores de la creatividad.

La conclusión a la que se llegó en esta investigación fue que las y los alumnos de arquitectura carecían de creatividad e imaginación, afectando a su formación académica para salir capacitados en la carrera. Por lo que se aplicaron estrategias en donde se emplearon los sentidos externos (vista, olfato, oído, gusto y tacto) en diversas actividades que mostraron resultados positivos e incremento de la creatividad en las y los estudiantes.

En el ámbito local se encuentra la tesis doctoral de Ortega (2014) *La creatividad en la enseñanza del docente universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México* realizada en la Universidad Complutense de Madrid, aborda las concepciones de formación y creatividad en las y los docentes de la Universidad Autónoma de Zacatecas y estableció si influyen en la planificación, el desarrollo y la evaluación de

los aprendizajes en su enseñanza creativa. La autora planteó la problemática, la cual fue la formación de las y los docentes, en donde menciona que las y los maestros tienen amplio conocimiento en cuanto a disciplinas de las diferentes licenciaturas de la Universidad Autónoma de Zacatecas que imparten, empero, carecían de preparación pedagógica, didáctica y creativa. Se buscó identificar cómo conciben los docentes su formación y su creatividad y cómo esto influye en la enseñanza que se imparte en relación a una enseñanza creativa. Esta investigación muestra la relación entre el rol de las y los docentes y el fomento de la creatividad en las y los estudiantes, en el que se destaca la importancia de analizar desde la propia enseñanza para comprender y vislumbrar los resultados en el aprendizaje.

Se utilizó la metodología mixta integradora: cuantitativa y cualitativa. La población de la investigación fueron 1552 docentes de la Universidad Autónoma de Zacatecas, de los cuales se toma una muestra de 362 docentes de 35 licenciaturas que hay en el plantel, siendo una muestra por conveniencia. Para la recolección de datos se aplicaron dos cuestionarios (de Autoevaluación de la Creatividad en la Enseñanza Universitaria y de Autoevaluación de la Formación Docente en la Enseñanza Universitaria). Los resultados conseguidos reflejaron que los participantes no tenían una conceptualización pedagógica de la creatividad, por ende, no se concebían como docentes creativos y desconocían la forma en la que se podía evaluar la creatividad de sus alumnos y alumnas. La autora llega a una reflexión y menciona que no es posible intentar desarrollar la creatividad de las y los estudiantes cuando las y los docentes no tienen una conceptualización clara, primero es necesario conocer para poder impactar en la práctica pedagógica.

Celaya (2017) en su tesis de licenciatura *Impacto de la neuroeducación en el desarrollo de la personalidad creativa en el nivel preescolar* realizada en la Benemérita Escuela Normal “Manuel Ávila Camacho”, en Zacatecas, México. Tuvo como objetivo explicar el impacto que tiene integrar la neuroeducación dentro del aula para el desarrollo positivo de la personalidad creativa. El enfoque de la investigación fue cualitativo de tipo exploratorio y descriptivo en el que se evaluaron y recolectaron datos en concreto con la creatividad.

La muestra fue un grupo de tercer grado de educación preescolar realizado en el Jardín de Niños¹ “Leona Vicario” ubicado en Guadalupe, Zacatecas. Los instrumentos utilizados fueron entrevistas aplicadas a los padres y madres de familia en la que se detectaron algunas situaciones sociales, familiares o de salud que influían en su aprendizaje, rubricas para evaluar las competencias desarrolladas en el nivel educativo, una evaluación psicomotriz, la prueba proyectiva “Dibujo de la figura humana” de Elizabeth Koppitz, la cual detectó el nivel de madurez cognitiva de las y los alumnos y el test de pensamiento creativo de Torrance. Esta investigación muestra la importancia de la neuroeducación en preescolar y su impacto positivo en la creatividad de las y los niños, así como la viabilidad de diversos instrumentos, tal como el test Torrance dentro del nivel educativo de preescolar.

Respecto al método de casos, se encontraron varias investigaciones encausadas al aprendizaje basado en problemas, método problema y estudio de casos, sin embargo, es menester señalar que de la estrategia de enseñanza y

¹ En el desarrollo de la tesina se hará uso del término Jardín de Niños, que incluye a niños y niñas, ya que se respeta el nombre oficial de las instituciones educativas y de los documentos oficiales que se estipulan desde Secretaría de Educación Pública en México.

aprendizaje método de casos se encontró limitadas investigaciones sobre todo enfocadas o aplicadas a la educación preescolar.

En el ámbito internacional se encuentra Estrada & Alfaro (2015) con su artículo “El método de casos como alternativa pedagógica para la enseñanza de la bibliotecología y las ciencias de la información” realizada en la “Universidad Nacional Mayor de San Marcos” ubicada en Lima, Perú, el objetivo de la investigación fue validar la estrategia “método de casos” desde el ámbito educativo enfocado a la carrera Bibliotecología y Ciencia de la Información. Se definió el método de casos como una técnica y metodología educacional en la que se trabaja con situaciones y problemáticas de la vida real para que las y los estudiantes busquen las posibles soluciones, escogiendo la mejor alternativa.

Se realizó una revisión documental en la que su busco señalar la validez del método de casos en la enseñanza, fue de carácter experimental y explicativa. Los resultados obtenidos arrojan que el método de casos fue efectivo, ya que no sólo mejoró significativamente los aprendizajes del alumnado, sino también, desde el punto de vista cualitativo forjó mayor comunicación con las y los estudiantes, tuvieron una actitud más crítica, hubo mayor interés e interiorización en los temas, logrando crear un clima óptimo para el aprendizaje, muestra a través del análisis de información las cualidades del método dentro del ámbito educativo y como coadyuva hacia una mejor enseñanza en determinadas áreas como la biotecnología y ciencias de la información

Matos (2019) en su tesis *El método de casos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del tercer ciclo de una universidad de Lima* realizado en la Universidad “Cesar Vallejo” en Lima, Perú, el problema que encontró fue que sus estudiantes universitarios demostraron dificultades en ciertas habilidades como el análisis, la

discusión y la comprensión de casos, lo que fue difícil que buscaran soluciones para resolver las situaciones presentadas. El autor tuvo como objetivo encontrar la relación entre el método de casos y el aprendizaje significativo y analizar los resultados con las y los alumnos universitarios al aplicar esta estrategia y observar los aprendizajes obtenidos en ellas y ellos.

La metodología empleada en esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de corte transversal, la población fueron las y los estudiantes del tercer período de la facultad de medicina humana de la universidad privada Telesup. En la investigación se mostraron los tipos de casos que se pueden aplicar dentro del aula y las estrategias que se utilizaron en cada uno de estos, así como las fases que se tenían que seguir para que los casos lleven una secuencia y favorezcan el aprendizaje del estudiante. Las conclusiones a las que llegó, fueron que el método de casos propició un mejor aprendizaje en las y los alumnos ya que se trabajó con situaciones reales de su vida cotidiana en el que se les permitió experimentar, buscar soluciones creativas y compartir experiencias en colectivo.

En el ámbito local se encuentra Zavala (2017) en su tesis de licenciatura *El estudio de casos y su impacto en pensamiento reflexivo del niño preescolar* realizada en la Benemérita Escuela Normal “Manuel Ávila Camacho”, en Zacatecas, México, tuvo como objetivo analizar el impacto que tiene el método de casos en el pensamiento reflexivo de las niñas y los niños de preescolar, específicamente, en el área del Lenguaje.

Para el logro de dicho objetivo se seleccionó la metodología con paradigma cualitativo, con diseño etnometodológico, se centró en la manera en la cual las personas enfrentaban las situaciones de su vida diaria. Su muestra fueron las y los

alumnos de tercer grado de educación preescolar del Jardín de Niños “Rosaura Zapata”. Se empleó la observación, la revisión documental y la encuesta, como técnicas de recolección de datos. Los instrumentos empleados fueron la guía de observación, el diario, la fotografía, la videograbación y el registro anecdótico. Para analizar y sistematizar la información obtenida se empleó la técnica de redes semánticas naturales de los ámbitos que eran de interés.

En este trabajo se conceptualizó el método de casos como una situación que contiene información suficiente en el que la tarea central de las y los alumnos es ahondar en esta, en el problema, en su análisis y en su resolución. Es considerado por el autor una estrategia de enseñanza pertinente para el fomento del pensamiento reflexivo ya que incita al participante a involucrarse cada vez más en el problema, en donde se debe señalar que la forma de pensar en edad preescolar puede ser considerada como pre reflexiva (Zavala, 2017). Esta investigación muestra que es posible la aplicación de la estrategia método de casos al nivel educativo de preescolar por lo que infiere que es necesario adecuar los casos a las características del estudiantado y a los fines educativos que se persiguen.

Ahora bien, la revisión del estado del arte que se realizó, permitió ubicar la problemática de este estudio, la cual se enfoca en el currículo de la educación en México, es importante situar que, en Educación básica, la estructura del currículo se divide en campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social, de las cuales se desprenden organizadores curriculares y aprendizajes esperados, de manera que las estrategias de enseñanza deben responder a los enfoques específicos de cada área.

En el plan y programa de estudio de Educación básica (2017) se plantean los fines de la educación, en los cuales se menciona que se deberá propiciar a las y los alumnos espacios en los que puedan aprender, desarrollar habilidades, capacidades, ser críticos, democráticos, empáticos, ofrecer ambientes propicios para un pensamiento complejo y que a lo largo de la vida sean capaces de resolver problemas. Enfatiza en no dejar de lado otros aspectos curriculares como la música, el baile, las artes, el deporte, las cuales favorecen en su rendimiento académico. Tales áreas tienen en común fomentar la imaginación, la sensibilidad y la creatividad en las y los niños.

El problema es que varios de estos aspectos mencionados en el marco normativo de la educación, permanecen solo en el discurso ya que, al analizar el currículo en específico de educación preescolar, se vislumbran pocos aprendizajes esperados que implican un desarrollo de la capacidad creativa, por lo que en ocasiones se opta por dar más importancia a otros campos como lenguaje y comunicación y pensamiento matemático. Asimismo, otra contradicción es que solo estos campos son los que se evalúan en las pruebas estandarizadas que se llevan a cabo dentro del país y a nivel mundial, por lo que, al querer obtener una evaluación exitosa, se deja de lado las demás áreas y se limita el desarrollo de capacidades y habilidades como, por ejemplo, la creatividad.

Durante los Consejos Técnicos Escolares (CTE) que se llevaron a cabo en los ciclos escolares 2020 y 2021, se analizó a fondo el nuevo modelo educativo “Hacia una Nueva Escuela Mexicana”, en este se destaca y expone un cambio en la educación, enfatizando en formar un nuevo ciudadano mexicano capaz de desenvolverse y progresar ante los retos del siglo XXI y un aspecto recurrente en el

discurso es el énfasis que se le da al desarrollo de la creatividad de las y los educandos, sin embargo, en la actualidad el currículo no se ha modificado.

En estas reuniones surge una discusión por parte de las y los docentes ya que señalan esta contradicción entre lo que se dice en los diversos documentos y la realidad educativa, por lo que se llevan a cabo prácticas que no desarrollan la capacidad creativa de las y los alumnos, además que señalan no contar con el suficiente conocimiento sobre como potencializar esta capacidad, limitándola a sus estudiantes.

Otra problemática que se presentó es en relación a las y los alumnos de educación preescolar dentro del aula de clases, ya que al proponer diversas estrategias y actividades que implicaron la resolución de problemas y/o superar algunos retos se les complicó realizarlas, por lo que no se percibe que empleen y desarrollen su creatividad, así, fue recurrente escuchar algunas expresiones y respuestas de desaliento o desinterés como ¡Yo no puedo hacerlo! o ¡Yo no sé hacerlo! lo que implica que los aprendizajes esperados no se logren desarrollar acorde a lo propuesto.

Esta problemática se expone dentro de los CTE, en donde las y los docentes coinciden con que el uso de la creatividad en las y los estudiantes de educación preescolar ante algunas situaciones propuestas no es tangible, no obstante, surgen y se retoman otras ideas en las que mencionan que en otras circunstancias como lo es al jugar si se puede percibir la capacidad de imaginar y crear de las y los niños, por lo que influye el nivel cognoscitivo en el que se encuentran las y los estudiantes para su resolución y la importancia de potencializar sus capacidades para que en un futuro

puedan enfrentarlas con mayor facilidad y puedan resolver cualquier situación que se les presente.

Las estrategias de enseñanza son clave para fomentar y desarrollar la capacidad creativa en las y los educandos, la investigación se orientó a analizar una de estas estrategias la cual es el método de casos, con el fin de propiciar experiencias de aprendizaje que repercutirán en el desarrollo creativo del alumnado.

Planteado lo anterior, durante la investigación se realizaron las siguientes preguntas problema:

Pregunta general: Dentro del ámbito educativo ¿Cómo se puede analizar la capacidad creadora de las y los alumnos? Y ¿Cuál es la relación e incidencia de la estrategia de aprendizaje “método de casos” en la creatividad de las y los alumnos de educación preescolar?

Preguntas específicas: ¿Qué se menciona sobre la creatividad dentro del marco legal, normativo y curricular de la educación básica y en específico de la educación preescolar?, ¿Cómo se define el concepto de creatividad y método de casos?, ¿Cuáles son sus características?, ¿Cómo se desarrolla la creatividad?, ¿Cuál es la aplicación del método de casos en el ámbito educativo y en específico en el nivel preescolar? Y ¿Qué relación e incidencia existe entre la creatividad y el método de casos aplicados dentro del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte”?

Como hipótesis se sostiene que el método de casos es una estrategia didáctica que fortalecerá el desarrollo de la creatividad en las y los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” porque permite la resolución de problemáticas a los que se enfrentan los niños y niñas en su vida cotidiana por medio

de la estimulación de la originalidad, la flexibilidad, la fluidez, la divergencia, el análisis y la síntesis, indicadores que dan muestra de la creatividad.

El objetivo general que se planteó dentro de la investigación fue analizar la capacidad creadora de las y los alumnos del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” y la relación e incidencia de la estrategia de aprendizaje “método de casos” en la creatividad de las y los alumnos de educación preescolar. Como objetivos específicos se propusieron 1. identificar las bases legales, normativas y curriculares de la creatividad en la educación básica de México y su contraste dentro del aula en torno a una enseñanza que fomente la capacidad creadora. 2. Examinar la creatividad y la estrategia de enseñanza método de casos, su conceptualización, características y aplicación en preescolar. 3. Determinar la relación e incidencia de los conceptos de creatividad y método de casos aplicados en las y los alumnos del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte”.

El marco conceptual de la investigación gira en torno al concepto principal de **Creatividad**, el cual se estipula en la Ley General de Educación (LGE) en donde se enfatiza en desarrollar la imaginación y la creatividad de las y los educandos (Diario Oficial de la Federación (DOF), 2019). Y en los planes y programas de estudio que rigen la educación en México los cuales señalan que la importancia de potencializar la capacidad creadora de la y el educando.

La creatividad es un concepto latente desde hace tiempo y que fue cambiando a través de la historia y de los intereses de los seres humanos. Se destacan cuatro fases en el proceso creativo: La preparación, la incubación, la iluminación y la verificación. En estas etapas existe el raciocinio consciente e inconsciente, la última se encuentra en la de la incubación y juega un papel fundamental en la creatividad

(Wallas, 1926, como se citó en Arteaga, 2008). Guildford (1967) establece las diferencias entre el pensamiento convergente, el cual se acomoda a lo predeterminado y el pensamiento divergente, aquel que puede visualizar las cosas de diferentes maneras y cuestiona lo establecido. El desarrollo de la creatividad permitirá un buen manejo de ambos pensamientos (como se citó en Arteaga, 2008)

Se puede definir la creatividad como “La capacidad de las personas para producir composiciones, productos, o ideas de cualquier clase, las cuales son esencialmente nuevas, y previamente desconocido para quien las produce [...] Debe ser útil o dirigida a un objetivo” (Drevdahi, 1956, como se citó en Arteaga, 2008, p. 3). Otra idea que menciona Amabile, 1983 (como se citó en Arteaga, 2008) es que la creatividad se construye en dos sentidos, una consensual, es decir el producto o respuesta se considera creativa a medida que otros agentes (quienes deberán tener dominio respecto al producto que fue desarrollado), consideren que lo es, es decir se somete al juicio; y otra conceptual, es decir, un producto o respuesta será juzgado como creativo en la medida que: es nuevo, apropiado, útil, correcto y valioso basándose en construcciones teóricas.

Weisberg (1987) alude que la creatividad es la solución que se le da a los problemas, es decir, respuestas nuevas y originales, que no se conocieran con anterioridad. Gardner (2008) alude a que la mente se divide en varias regiones o inteligencias, por lo que una persona podría ser original, inventiva o imaginativa en alguna de las áreas sin ser creativa en las demás.

El **Método de casos** es una estrategia de enseñanza y aprendizaje, la cual tiene condiciones de forma y estilo que se deben cumplir dentro del aula, emplea una herramienta educativa llamada casos, los cuales son complejos y se encuentran en

forma de narrativa, se construyen en torno a problemas o grandes ideas, que son puntos importantes que se deben examinar y están basados en la vida real con personajes reales (Wassermann, 1994).

Matos (2019) menciona algunos beneficios y características del método de casos, entre estos se encuentran:

Permiten la aplicación de conceptos teóricos y técnicos probados en la vida real; ayudan al participante a desarrollar habilidades tanto para resolver problemas, como para tomar decisiones; requiere de una participación activa y favorecen al desarrollo de las facultades de comunicación; pueden replicar situaciones de crítica, de riesgo o incertidumbre, que son propios de la vida real; contribuyen a dar un enfoque práctico y pragmático a situaciones diversas y variadas y descargan en el participante la responsabilidad de su propio aprendizaje, y lo motivan a permanecer informado y activo en su profesión (p. 25).

El método de casos permite que las y los estudiantes se enfrenten a situaciones nuevas, para resolverlas con criterios propios, por lo que el papel de las y los docentes, así como de las y los alumnos, cambian ya que no es solo transmitir conocimiento, sino que el estudiantado aprenda a pensar por su cuenta (Ogliastri, 1998). Permite un aprendizaje activo, además que debido a las características propias de esta estrategia provoca el interés en el alumnado hacia los casos que se están trabajando, lográndose involucrar en mayor medida en las actividades.

Para entender al método de casos como una estrategia es menester definir lo qué son las estrategias de enseñanza y las de aprendizaje, la primera alude a los procedimientos usados por las y los docentes para hacer posible el aprendizaje. Según Díaz (2002) hay tres tipos: La estrategia preinstruccional, la cual prepara a las y los alumnos con relación a qué y cómo va a aprender, incide en la generación de conocimientos y experiencias previas pertinentes; La estrategia instruccional apoya los contenidos curriculares a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, en esta

se busca que el aprendiz mejore la atención y descubra las ideas principales, por último, la estrategia posinstruccional se presenta al término de la enseñanza y permite a la y el estudiante formar un resumen integrador, permiten valorar su propio aprendizaje.

Las Estrategias de aprendizaje son procedimientos mentales que las y los estudiantes siguen para aprender “Promueve que los alumnos establezcan relaciones significativas entre lo que ya saben (sus propios conocimientos) y la nueva información (los objetivos y características de la tarea que deben realizar” (Monereo, 1994, p. 12). Beltrán (2003) menciona que estas estrategias permiten “pensar en las actividades u operaciones mentales que el alumnado puede llevar a cabo para facilitar y mejorar la realización de la tarea” (p. 57).

La **educación preescolar** es de carácter obligatorio en México, esta etapa comprende de los 3 a los 6 años de edad, en este nivel se destaca la importancia de desarrollar los aspectos cognoscitivos y emocionales. “En los primeros cinco años de vida se forman las bases del desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social” (SEP, 2017, p. 60). Por lo que es una etapa fundamental para la formación de un individuo.

Dentro de los planes y programas de estudio se estipulan los propósitos del nivel educativo, así como el perfil de egreso “En la formulación de los aprendizajes esperados el foco de atención son las capacidades que los niños pueden desarrollar a lo largo de los tres grados de la educación preescolar, para desarrollarlas dependen del tipo de experiencias que vivan en las escuelas” (SEP, 2017, p. 65).

La metodología utilizada para realizar el trabajo cambió cualitativamente derivado de la contingencia sanitaria mundial provocada por el coronavirus SARS-

COV2, que modificó la forma en que los datos fueron recopilados. El presente estudio es de tipo descriptivo en el que se recolecta información para especificar y definir los conceptos y variables que en esta se abordan, los cuales son la creatividad y el método de casos, así como su aplicación dentro del entorno educativo.

El método que se usó fue el etnometodológico debido a que según Aravena (2006) es una práctica interpretativa para investigar empíricamente los mecanismos usados por las personas para destinar sentido a sus actividades cotidianas, surge como una forma de entender la naturaleza y el proceso de la vida social, centrándose en un papel activo que los miembros de un grupo social juegan en la conformación y construcción de las modalidades de su vida. Dentro del estudio se busca examinar y explicar los conceptos centrales para comprender el proceso creativo que tienen las y los niños de segundo año de educación preescolar, comprender las practicas pedagógicas de las y los docentes desde su propia percepción, así como de la formación de sus estudiantes, y analizar la estrategia método de casos y su aplicación dentro del ámbito educativo.

El diseño de investigación se basa en el paradigma mixto (cualitativo y cuantitativo). El primero se basa en la recolección de datos con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad, su principal propósito es referir las cualidades de algún fenómeno. El segundo se vale de datos numéricos, trata de establecer la correlación y asociación entre variables (Buendía, González, Gutiérrez y Pegalajar, 1999).

El lugar en el que se aplicó la investigación fue en el municipio de Fresnillo, Zacatecas, en la colonia Manuel M. Ponce. La población en la que se enfocó este estudio fue el Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” (ver imagen 1), del cual se

realizó una muestra intencional correspondiente al grupo de segundo grado, grupo "C" constituido por 16 alumnas y alumnos, 9 niñas y 7 niños de entre 4 y 5 años la muestra fue seleccionada ya que en este grupo se estuvo impartiendo clases y existía un acercamiento directo con el alumnado por el trabajo diario. Es una escuela de organización completa. El contexto en el que se desenvuelve es urbano. La temporalidad de aplicación de los instrumentos de investigación fue durante los años 2020 – 2021.

Imagen 1. Jardín de Niños "Vicente Ramírez Duarte"



Fuente: elaboración propia.

Las técnicas de recolección de datos se clasifican en cualitativas y cuantitativas, para el enfoque metodológico cualitativo se aplicó la técnica de revisión documental a través de libros, revistas físicas y electrónicas, cuyo objetivo fue realizar un análisis del concepto de la creatividad y su desarrollo en la educación preescolar, así como también demostrar la validez del método de casos en la enseñanza (se examinaron

las características, procedimientos, tipología y elementos necesarios para una correcta aplicación de la estrategia).

Otro instrumento que se utilizó en la recolección de datos fue el diagnóstico pedagógico, dando énfasis en las actitudes que mostraron las y los alumnos acorde a las características de la creatividad. Se realizó trabajo de campo por medio de cuestionarios abiertos aplicados a las y los docentes, los cuales se entregaron de manera personal y físicamente dentro de la instalación del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte”: Se realizaron mesas de discusión respecto a la creatividad, los cuales se originaron dentro de los CTE, éstos se realizaron de forma virtual mediante plataformas web (Google Meet y Zoom) y evaluaciones con un enfoque cualitativo de las y los alumnos mediante el análisis con el método de casos.

Para el enfoque metodológico cualitativo se aplicó un instrumento llamado “Prueba de imaginación creativa en niñas y niños”, el cual es una adaptación del test Torrance y del test de Guilford, este permitió medir el nivel de creatividad de las y los alumnos en diferentes áreas de la creatividad como la verbal y la gráfica, a través de categorías y puntajes ubicados en los baremos de una muestra estratificada. Esta prueba consta de varias actividades las cuales se realizaron virtualmente a través de videollamadas en plataformas como Google Meet y WhatsApp. Para la sistematización de los resultados se diseñaron tablas y gráficas que permitieron su interpretación.

Finalmente, la presente investigación está conformada por tres capítulos; el primer capítulo titulado “La educación y la creatividad” permite visualizar a la creatividad como un concepto cambiante a través del tiempo y su influencia en la sociedad actual, así mismo, se introduce a la problemática de estudio en donde se analiza desde el marco normativo y legal la necesidad de una formación integral en las

personas, haciendo hincapié en lo que se pretende lograr durante la Educación básica en México, en específico en el nivel preescolar, señalando la importancia de una educación hacia la creatividad.

En el segundo capítulo titulado “Conceptualización de la creatividad y el método de casos” se encuentra la definición de ambas variables, así como sus características, indicadores específicos de la creatividad, los rasgos y actitudes de una persona creativa, el papel que fungen las y los docentes en la creatividad, la importancia de desarrollar la creatividad desde las etapas iniciales, la relevancia del método de casos y su procedimiento para aplicarse en el nivel preescolar. Desde este análisis, se da pauta para determinar con base a la incidencia que tiene, el método de casos en la creatividad.

Por último, en el tercer capítulo titulado “El método de casos y la creatividad en el Jardín de Niños Vicente Ramírez Duarte” se hace una descripción detallada del contexto en el que se desenvuelve la población de estudio, con el fin de analizar la influencia en su capacidad creadora. Se muestran los resultados de los instrumentos aplicados desde el enfoque etnometodológico, exponiendo los rasgos y características creativas de las y los alumnos de segundo grado grupo C, así como también el nivel de creatividad que proyectó el grupo, los cuales permitieron analizar el proceso creativo que tenían y su formación educativa en torno a la creatividad.

En relación al enfoque formativo de la creatividad, otro aspecto que se indaga es la perspectiva que tienen las y los docentes respecto a la creatividad; se examinan sus prácticas educativas, el desarrollo de los entornos didácticos, y las estrategias que emplean. Por último, se realiza una reflexión sobre el aprendizaje basado en el método de casos, en donde se analiza desde el diseño y aplicación de los casos, la posibilidad

de relacionarlo con la creatividad y dar a conocer la incidencia que tienen con la creatividad. Se desarrollan las Conclusiones, en donde se presentan los logros obtenidos, las reflexiones finales, así como los retos y oportunidades que deja esta tesina para futuras investigaciones. Se agregan, además, los Anexos que contienen la información y documentos que permiten complementar o reforzar lo que se desarrolló en cada capítulo.

CAPÍTULO I

LA EDUCACIÓN Y LA CREATIVIDAD

Entender la creatividad es un proceso complejo, desde su conceptualización es difícil tener una sola definición, Esquivias (2004) menciona que el proceso creativo “es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo” (p. 3). Por lo que, poder fomentarla y hacer que los niños y las niñas la potencialicen, es un reto que se intenta abordar desde la educación.

Anteriormente, el sistema educativo apostaba por un aprendizaje a base de la repetición, en el que se limitaba el desarrollo de la creatividad, hoy en día se busca desde un enfoque constructivista un cambio de perspectiva, cambiar la forma de enseñar y aprender. Hubo una revolución en la pedagogía, en donde la educación transitó hacia otro modelo nuevo que hace hincapié en el aprendizaje, por lo que, el alumnado es el centro de este proceso (Guevara, 2016).

El aprendizaje deberá ser situado y promoverá estrategias que impliquen indagar y crear, tomando en consideración la motivación. Haciendo énfasis en los aprendizajes basados en preguntas, problemas y proyectos, considerando los intereses de los alumnos y las alumnas, fomentando desde su apropiación e investigación. Los y las docentes son los responsables de promover un pensamiento crítico, preparar a los individuos a solucionar una problemática desde distintas

perspectivas, en este sentido, es importante el desarrollo de la creatividad dentro del aula.

La meta principal de la educación es crear personas que sean capaces de innovar, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho. Personas que sean creativas, inventoras y descubridoras. La segunda meta de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les trasmite como válido o verdadero (Piaget, 1995, p. 321).

Este apartado tiene como propósito identificar los antecedentes que se tienen de la creatividad en la educación de México, así como el marco legal actual del país, haciendo énfasis en el concepto que se maneja de la creatividad desde la Nueva Escuela Mexicana (NEM), el nuevo modelo educativo y otros documentos oficiales que rigen en la educación y en específico en el nivel preescolar.

1.1 Antecedentes de la creatividad en la educación

“El acto creativo del primer hombre que dibujó en las cavernas, no fue representar lo que veía, que eso sería destreza artística, sino darse cuenta de que con el carbón y la arena podían llegar a pintar y comunicarse ¡eso es la creatividad!” (Segarra, 2008, párr.1). A través del tiempo, la creatividad es un concepto que fue cambiando de acuerdo a las ideologías e intereses de la sociedad, en este apartado se destacan breves aportes del concepto de creatividad, su aparición científica, y establece un acercamiento de su utilización dentro del campo educativo.

Ortega (2014) menciona que la creatividad ha existido siempre en los humanos, antes de ser conceptualizada la creatividad como ciencia, se tenían varios dogmas respecto a esta, por ejemplo, la población griega creía que las musas provocaban las ideas y la inspiración, también se asociaba la creación con la locura, es decir a quien

pensaba o hacia cosas diferentes se le atribuía esta denostación. En Roma consideraban al genio como un espíritu creativo pero exclusivo de los hombres.

En la Edad Media el talento era provocado por un espíritu y conducido a través del ser humano manifiesto en las artes. En el Renacimiento aparece la investigación científica y es el florecimiento de la creatividad humana pero aun sin el concepto como tal, al respecto Sánchez (2015) menciona:

A grandes rasgos podríamos dividir a los autores en dos grandes grupos, los que creen que la inspiración viene de las musas; creatividad como una iluminación inaprensible e inexpresable, que surge de las regiones oscuras del inconsciente. Esta idea correspondería a las teorías implícitas, que son aquellas que hacemos las personas basándonos en criterios como el sentido común o la experiencia. Los que creen que la inspiración viene del trabajo; tras la actividad creativa no se esconde más que un duro y progresivo trabajo incremental, largos periodos de formación, seguidos por una ardua labor sustentada en una motivación intensa. Esta idea va en la línea de las teorías explícitas, aquellas que se proponen desde una base más científica, realizadas por expertos y conocedores del tema (p. 35).

La creatividad ha sido definida desde diversas vertientes, desde el carácter religioso con la creación, la productividad, visto como un proceso, se le atribuyen diversos sinónimos como la invención, descubrimiento, intuición, iluminación, genialidad, productividad, originalidad e innovación. Ha sido estudiada en diversos ámbitos, desde el área de la psicología este concepto se ha retomado y apropiado con mayor recurrencia por tal los aportes que se realizaban eran desde este enfoque. Así, se puede destacar dos corrientes conceptuales que existen de la creatividad, realzando el punto de partida hacia el conocimiento científico.

Se realizó la primera propuesta hacia la creatividad en la que aborda las fases que intervienen en el proceso creativo las cuales son: "Preparación, en esta se recoge la información; incubación, en esta prosigue el trabajo mental subconsciente; la iluminación, en donde surge la solución y, por último, la verificación, se comprueba la

solución y se elabora el producto” (Wallas, 1926, como se citó en Sánchez, 2015, p. 44).

Fue con Guilford, 1950 (como se citó en Ortega, 2014) en donde se da el inicio de la investigación científica sobre la creatividad, este autor, quien era presidente de la asociación americana de psicólogos, realiza un discurso en el que propone investigar en dos vertientes, entender la naturaleza de la creatividad humana y aplicar este conocimiento a la educación para fomentar la creatividad en cada persona. En 1952 introduce aspectos importantes para la creatividad como las aptitudes y características de una persona creativa, por lo cual introduce rasgos como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. Este autor menciona que la creatividad y la inteligencia son habilidades diferentes y que no precisamente son correlacionales.

Thurstone, 1952 (como se citó en Esquivias, 2004) menciona que la creatividad “es un proceso para constituir ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo” (p. 4). Piaget (1968) menciona que la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de las y los niños, cuando es asimilado en su pensamiento.

Torrance, 1965 (como se citó en Esquivias, 2004) señala que la imaginación y la creatividad son procesos diferentes, alguien que es imaginativo no necesariamente es creativo, sugiere tomar en cuenta algunos aspectos clave y confiables en la creatividad como: la curiosidad, la flexibilidad, la sensibilidad ante los problemas, la redefinición, la confianza en sí mismo, la originalidad y la capacidad de perfección. En 1976 propone un test en donde se evalúa el nivel de creatividad de acuerdo a indicadores.

En la siguiente tabla se sintetiza la información en relación a la definición de la creatividad y los criterios en los que se clasifican, en donde trasciende desde un rasgo como lo es la novedad, a un concepto más complejo que envuelve a un proceso o a un estado inconsciente. Este abarca desde el año de 1906 hasta 1995, casi un siglo de definiciones al respecto.

Tabla 1. La creatividad a través del tiempo

Clasificación de las definiciones de creatividad.	
Criterio de argumentación.	Autores.
La novedad como principio.	Stewart (1950), Thurstone (1952), Stein (1953), Aznar (1973), De la Torre (1991), Marina (1993), Gervilla (1995), Marín (1995)
Creatividad en oposición a conformidad.	Wilson (1956), Crutchfield (1966), Starkweather (1976), Lefrancois (1982)
Creatividad como verdadero, generalizable y sorprendente.	Barthell (1958), Anderson (1959), Selye (1962)
Implicando el proceso para su definición.	Ribot (1906), Wallas (1926), Sperman (1930), Osborn (1948), Barrón (1955), Patrich (1955), Guilford (1956), Kubie (1958), Murray (1959), Barchillon (1961), Parnes (1962), Bruner (1963), Stein (1953), Bono (1967), Haltman (1976), Torrance (1976), MacKinnon (1977).
Aproximación a las habilidades mentales.	Guilford (1956), Monreal (2000)
Niveles de creatividad para su definición.	Taylor (1959), Torrance (1965), Prince (1970)
Mención del entorno en su definición.	Anderson (1965), Fernández Huerta (1968), Oerter (1971), Storr (1972), Gowan (1979)
Interacción del consciente e inconsciente	Freud (1967)
Como fuente de salud mental.	Rogers (1959), Maslow (1959)
Como estilo de vida.	Landau (1987)

Fuente: Sánchez, M., 2004, p. 39.

Csikszentmihalyi, 1998 (como se citó en Esquivias, 2004) menciona que la creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma en uno nuevo. Propone rasgos característicos de las personas creativas “éstos difícilmente se encuentran reunidos en una sola persona y que lo que hace que las

personalidades difieran de las demás, sería complejidad. Con esto quiero decir que muestran tendencias de pensamiento y actuación que en la mayoría de las personas no se dan juntas. Contienen extremos contradictorios” (p. 79).

Por otro lado, se plantea que para que un producto sea considerado creativo “es preciso no sólo el reconocimiento de que fue creado por alguna actividad mental de un individuo, sino también el aval de la sociedad y la aceptación del mismo por su valor dentro de ella. Se ve como un fenómeno sociocultural, se considera el tiempo, el contexto, los conocimientos, aspectos individuales o grupales” (Ortega, 2014, p. 176).

La solución de problemas lleva a cabo un proceso creativo, el cual surge de la inspiración de tres fuentes: las experiencias y vida de la persona, originada por la curiosidad e interés, los conocimientos previos del campo y el contexto donde se desarrolla (Sánchez, M., 2004). Las dimensiones de la creatividad se determinan en niveles de profundidad: nivel expresivo, productivo, de originalidad, renovador y supremo; así sitúa a la creatividad como la máxima capacidad inteligente (Taylor, 1995, como se citó en Esquivias, 2004).

Gardner, 1993, define al individuo creativo como "una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas de un campo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” (p. 53). Además, cuestiona la noción de una cualidad creativa de aplicación universal, es decir, que una persona puede ser creativa en un campo determinado, pero no necesariamente en otros. Esta postura encuentra sus fundamentos en su teoría de las inteligencias múltiples.

Desde el contexto educativo se puede pensar que la creatividad es un aspecto que se debería trabajar para potencializar, pero existen factores que influyen en este desarrollo, entre estos se encuentran los obstáculos y bloqueos. En este sentido, se deberán presentar “las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos clave y decisivos para una enseñanza activa y creativa” (Ballester, 2002, como se citó en Esquivias, 2004, p. 4).

La educación se concibe como un espacio en el que se forman los futuros ciudadanos que sean capaces de pensar crítica y reflexivamente para solucionar los problemas, por lo que, la importancia de la creatividad en este sentido toma relevancia, esta capacidad es fundamental de fomentar desde un entorno escolar. Esquivias (2004) menciona que actualmente grandes empresas y organizaciones señalan la innovación y la creación como aspectos fundamentales para conservar la competitividad y el desarrollo de esta habilidad es significativo para quienes invierten, se busca entonces facilitar espacios donde se facilite pensar, crear y proyectar tales potencialidades logrando la mejora continua.

Desde esta perspectiva se observa la creatividad desde un enfoque empresarial, pero estableciendo alguna relación con el ámbito educativo.

Considera que la creatividad es una decisión, una actitud hacia la vida, una cuestión de habilidad. Esto lo formaliza en la Teoría de la inversión de creatividad, donde afirma que la gente creativa genera una idea como si fuera un producto y que al ser expuesta de manera convincente puede incrementar su valor y ser vendida al mejor postor (Stenberg, 2006, como se citó en Ortega, 2014, p. 177).

Volviendo al tema de la educación, se realiza una reflexión en torno a lo que las empresas y en general el futuro laboral busca, lo cual son personas creativas que propongan e incentiven nuevas propuestas ¿por qué no fomentarla desde los años escolares? esta aseveración da pauta para generar en la escuela espacios en los que el alumno desarrolle su creatividad y esté preparado para enfrentar situaciones y problemas que se presentan en la vida cotidiana.

1.2 Creatividad en la Educación básica de México. Bases legales, normativas y curriculares

1.2.1 Artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (1917)

Una de las premisas que se abordan en este artículo es el derecho a la educación desde la inicial hasta la media superior. Esta educación deberá ser universal, obligatoria, pública, inclusiva, gratuita y laica, en la que se menciona que:

Se basará en el respeto irrestricto de la dignidad de las personas, con un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva. Tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a todos los derechos, las libertades, la cultura de paz y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia; promoverá la honestidad, los valores y la mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje” (Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (CPEUM), 1917).

El nuevo modelo educativo retoma lo abordado en el artículo constitucional y hace mención a una educación que contribuya en el desempeño integral de los seres humanos:

La educación es un derecho que debe tender al desarrollo armónico de los seres humanos. Desde este enfoque humanista, la educación tiene la finalidad de contribuir a desarrollar las facultades y el potencial de todas las personas, en lo cognitivo, físico, social y afectivo, en condiciones de igualdad; para que estas,

a su vez, se realicen plenamente y participen activa, creativa y responsablemente en las tareas que nos conciernen como sociedad, en los planos local y global” (SEP, 2017, p. 29).

En el Decreto por el que se expide la Ley reglamentaria del Artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, se abordan los principios del sistema educativo en que se menciona:

El aprendizaje de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes será el centro de la acción para lograr el desarrollo armónico de todas las capacidades orientadas a fortalecer su identidad como mexicanas y mexicanos, responsables con sus semejantes y comprometidos con la transformación de la sociedad de que forman parte” (DOF, 2019, p. 2).

Se establece la importancia de la mejora continua en la que se busca el desarrollo y fortalecimiento del sistema para incrementar el logro académico de los alumnos. El término excelencia es un concepto adicionado dentro del mismo Decreto (DOF, 2019), entendido como el mejoramiento integral constante que promueve el máximo logro de aprendizaje de las y los educandos, para el desarrollo de su pensamiento crítico y el fortalecimiento de los lazos entre escuela y comunidad.

Otro concepto que se introduce en diversos documentos oficiales es el de la inclusión, al respecto en el artículo tercero se menciona que la educación será inclusiva, tomará en cuenta las diversas capacidades y necesidades de las y los alumnos, educará para la vida, desarrollará en las personas capacidades cognitivas, socioemocionales y físicas que les permitan alcanzar su bienestar y de excelencia.

Respecto a la inclusión en la LGE (2019) en el artículo 62 se menciona que el estado asegurará la educación inclusiva en todos los niveles a fin de favorecer los aprendizajes de las y los estudiantes “buscará desarrollar al máximo la personalidad, los talentos y la creatividad de los educandos” (p. 23).

1.2.2 La Nueva Escuela Mexicana

La reforma educativa que rige actualmente en el país es denominada como la Nueva Escuela Mexicana (NEM) busca una educación incluyente, con equidad, integral, humanista y de excelencia, en donde se menciona que el currículo “Contribuya a la formación de personas técnicamente competentes y socialmente comprometidas en la solución de los grandes problemas nacionales y globales” (SEP, 2019, p. 48).

Las reformas educativas suponen un cambio en el que Guevara (2016) menciona que: “choca con las costumbres, saca de la zona de confort, introduce desequilibrios, estresa, suscita alarma y angustia” (p. 37). En México no es la excepción y cambian constantemente, Guevara (2016) alude que desde el año 1940 hasta el 2015 ha habido no menos de 7 reformas, todas han concluido en que las y los estudiantes no aprenden lo que en teoría deben de aprender, muestra de ello son los resultados en las evaluaciones globales como PISA y PLANEA. Por lo que se reestructuran o cambian totalmente estas reformas con el fin de obtener mejores resultados.

En este sentido, en la actualidad se espera desarrollar en las y los alumnos un pensamiento crítico y reflexivo capaz de resolver estas problemáticas, por lo que se destaca una propuesta de la LGE la cual “Promueve una educación humanista para desarrollar en el educando el pensamiento crítico, la observación, el análisis, la reflexión, habilidades creativas y la expresión de sus sentidos” (SEP, 2019, p. 31). Competencias creativas que permitan a los individuos establecer diversas alternativas ante una situación y sepan responder de manera eficaz ante esta.

La LGE retoma aspectos importantes de la Nueva Escuela Mexicana, así como de su función, en esta se hace mención dentro del Artículo 11, que el estado a través

de este modelo buscará la equidad, la excelencia y la mejora continua en la educación.

Este impulsará el desarrollo humano integral para:

Contribuir a la formación del pensamiento crítico, a la transformación y al crecimiento solidario de la sociedad, enfatizando el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo; Propiciar un diálogo continuo entre las humanidades, las artes, la ciencia, la tecnología y la innovación como factores del bienestar y la transformación social; Fortalecer el tejido social para evitar la corrupción, a través del fomento de la honestidad y la integridad, además de proteger la naturaleza, impulsar el desarrollo en lo social, ambiental, económico, así como favorecer la generación de capacidades productivas y fomentar una justa distribución del ingreso; Combatir las causas de discriminación y violencia en las diferentes regiones del país, especialmente la que se ejerce contra la niñez y las mujeres y alentar la construcción de relaciones sociales, económicas y culturales con base en el respeto de los derechos humanos (LGE, 2019, p. 6).

Otro de los aspectos que se abordan es el fomento de la participación activa en la transformación de la sociedad, al emplear el pensamiento crítico a partir del análisis, la reflexión, el diálogo, la conciencia histórica, el humanismo y la argumentación para el mejoramiento de los ámbitos social, cultural y político. El fin de la educación será concebir a la escuela como un centro de aprendizaje comunitario en el que se construyen y convergen saberes, se intercambian valores, normas, culturas y formas de convivencia en la comunidad.

Respecto a la creatividad en la LGE (2019) se hace mención de las orientaciones integrales para la vida de los educandos las cuales son:

1. Las habilidades socioemocionales, como el desarrollo de la imaginación y la creatividad de contenidos y formas; el respeto por los otros; la colaboración y el trabajo en equipo; la comunicación; el aprendizaje informal; la productividad; capacidad de iniciativa, resiliencia, responsabilidad; trabajo en red y empatía; gestión y organización.
2. Los conocimientos, habilidades motrices y creativas, a través de la activación física, la práctica del deporte y la educación física vinculadas con la salud, la cultura, la recreación y la convivencia en comunidad.
3. La apreciación y creación artística, a través de conocimientos conceptuales y habilidades creativas para su manifestación en diferentes formas. Se hace mención del aspecto de la creatividad desde los planes y programas de estudio (2019) dentro del área de las artes en donde se menciona la importancia en “el conocimiento de las artes, la valoración, apreciación, preservación y respeto del patrimonio musical, cultural y artístico, así como

el desarrollo de la creatividad artística por medio de los procesos tecnológicos y tradicionales (p. 14).

En el artículo 85 de la LGE se hace mención del uso de las tecnologías de la información, la comunicación (TIC) mediante una agenda digital la cual dirigirá los modelos, planes, programas, iniciativas, acciones y proyectos pedagógicos y educativos. Uno de los temas a tener en cuenta es la creatividad y la innovación práctica para la resolución de problemas.

1.2.3 Aprendizajes clave para la educación integral. Modelo educativo (2017)

La reforma educativa que se implementó en el sexenio anterior durante el gobierno del Lic. Enrique Peña Nieto (2012-2018), es la que actualmente rige en el país, sin embargo, se busca ser derogada por el actual presidente el Lic. Andrés Manuel López Obrador (2018-2024), es importante mencionar que en esta rige un lema que tiene que ver con la creatividad:

A lo largo del siglo XX, el sistema educativo hizo realidad su utopía fundacional, que era llevar un maestro y una escuela hasta el último rincón del país. Hoy tenemos que ser más ambiciosos y, además de garantizar el acceso a la educación, asegurar que esta sea de calidad y se convierta en una plataforma para que los niños, niñas y jóvenes de México triunfen en el siglo XXI. Debemos educar para la libertad y la creatividad (SEP, 2017, p. 7).

Se busca una transformación en la educación y dentro de esta reforma se hace mención a un cambio de la pedagogía tradicional por otra que se centre en generar aprendices activos, creativos, interesados por aprender y por lograr los aprendizajes de calidad que demanda la sociedad actual.

Los planes y programas de Educación básica que presiden dentro del país son los desarrollados durante la reforma educativa (2017), ya que, hasta este momento (2020), el nuevo currículo está todavía en proceso de construcción y validación. Este

modelo educativo alude a un aprendizaje que se realiza en interacción con la sociedad, pero que requiere de una reacción de los y las estudiantes, como la curiosidad, el interés, la creatividad, la motivación, entre otros.

Se reconoce que el aprendizaje no tiene lugar en las mentes aisladas de los individuos, sino que es el resultado de una relación activa entre el individuo y una situación, por eso el conocimiento tiene, además, la característica de ser situado. A esta tradición pertenecen las estrategias de aprendizaje que promueven la indagación, la creatividad, la colaboración y la motivación. En particular sobresale el aprendizaje basado en preguntas, problemas y proyectos, el cual considera los intereses de los alumnos y los fomenta mediante su apropiación e investigación (SEP, 2017, p. 33).

En el currículo de la Educación básica se rescata el desarrollo de la creatividad en uno de los once rasgos del perfil de egreso: “Desarrolla el pensamiento crítico y resuelve problemas con creatividad” (SEP, 2017, p. 97). En este se alude a que el alumnado deberá formular preguntas para resolver problemas de diversa índole, se informa, analiza y argumenta las soluciones que propone, reflexiona sobre sus procesos de pensamiento por lo que es importante trabajar con una variedad de contenidos, así mismo se marca la importancia de preparar la mente y el cuerpo por lo que se hace énfasis en la actividad física, el desarrollo emocional, el sentido estético y la creatividad y que estos se deberán atender en espacios curriculares específicos (SEP, 2017).

Entre los aprendizajes esperados que coadyuvan al desarrollo de la creatividad, se encuentra el eje formativo “Apreciación estética y creatividad” en el que uno de los temas es la imaginación y la creatividad, en este se desarrolla la dosificación de aprendizajes para preescolar, primaria y secundaria, la cual se presenta en la siguiente tabla (tabla 2). Se puede observar cómo la creatividad está enfocada en el desarrollo de las artes, en específico de la música, baile y la representación gráfica. En cada nivel educativo se van desarrollando los aprendizajes esperados hacia una mayor

complejidad, por ejemplo, para niveles de preescolar solo representa piezas, en primaria propone organizaciones de sonidos y en secundaria se realizan elaboraciones de proyectos artísticos.

Tabla 2. Dosificación de aprendizajes esperados en Artes. Educación básica

Ejes	Temas	Preescolar			Primaria				
		1°	2°	3°	Primer ciclo		Segundo ciclo		
Apreciación estética y creatividad	Imaginación y creatividad	Selecciona piezas musicales para expresar sus sentimientos y para apoyar la representación de personajes, cantar, bailar y jugar. Representa gráficamente y con recursos propios secuencias de sonidos.			Propone una organización sencilla de sonidos o movimientos (música y baile) en la que utiliza algunos elementos básicos de las artes.		Crea una instalación artística sencilla en la que utiliza de manera original algunos elementos básicos de las artes.		
		Primaria		Secundaria					
		Tercer ciclo							
		5°	6°	1°	2°	3°			
		Realiza una propuesta sencilla de texto literario, escenografía, vestuario, iluminación, utilería o dirección, en la que emplea de manera intencional algunos elementos básicos de las artes, y reconoce la diferencia entre realidad y ficción.		Propone alternativas originales ante el reto de seleccionar un tema y desarrollar un proyecto artístico.		Resuelve de manera novedosa los retos que se presentan en el desarrollo del proyecto artístico seleccionado, al proponer una disposición original de los elementos básicos de las artes visuales, danza, música o teatro.		Crea un proyecto artístico original al utilizar de manera intencional los recursos y elementos propios de las artes para comunicar un acontecimiento o personal o social.	

Fuente: SEP, 2017, p. 288.

Las artes en la educación pretenden que las y los estudiantes desarrollen el pensamiento artístico y estético “que les permita disfrutar de las artes [...], adaptarse con creatividad a los cambios, resolver problemas de manera innovadora, trabajar en

equipo, así como respetar y convivir de forma armónica con sus compañeros y maestros” (SEP, 2017, p. 281).

Otra de las áreas en las que está presente la creatividad es en Educación física, al respecto se menciona el eje “competencia motriz” en el que uno de los temas es la creatividad en la acción motriz. en este componente se entiende la creatividad, como la capacidad de elaborar diversas respuestas para afrontar las tareas o situaciones que se presentan, mientras que la acción motriz es la suma de las distintas conductas y desempeños que realiza una persona; representa la oportunidad para explorar sus posibilidades y tomar decisiones” (SEP, 2017, p. 334).

Tabla 3. Dosificación de AE en Educación física. Educación básica

Ejes	Temas	Preescolar			Primaria				
		1°	2°	3°	Primer ciclo		Segundo ciclo		
					1°	2°	3°	4°	
Competencia motriz	Creatividad en la acción motriz	Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia			Propone diversas respuestas a una misma tarea motriz, a partir de su experiencia y las aportaciones de sus compañeros, para poner en práctica el pensamiento divergente y así enriquecer sus posibilidades motrices y expresivas.		Actúa estratégicamente al comprender la lógica de las actividades en las que participa, de manera individual y colectiva, para valorar los resultados obtenidos y mejorar su desempeño.		
		Primaria		Secundaria					
		Tercer ciclo		1°	2°		3°		
		5°	6°	1°		2°		3°	
		Pone a prueba su pensamiento estratégico en situaciones de juego e iniciación deportiva, con el fin de diversificar y ajustar sus desempeños motores	Organiza estrategias de juego al participar en actividades de iniciación deportiva y educativo para solucionar los retos motores que se presentan.		Diseña estrategias al considerar el potencial motor propio y de sus compañeros, así como las características del juego para seleccionar y decidir la mejor forma de actuar.		Analiza su pensamiento y actuación estratégica en situaciones de juego, iniciación deportiva y educativo para vincularlas con la vida diaria.		

Fuente: SEP, 2004, p. 334.

1.2.4 Consejos Técnicos Escolares

Una de las acciones educativas que se llevan a cabo son las reuniones de Consejo Técnico Escolar (CTE) en las que se analizan y elaboran programas con el fin de que los aprendizajes de las y los alumnos avancen, se muestran problemáticas a las cuales se enfrentan dentro de la escuela y las sugerencias de cómo solucionarlas, se trazan objetivos y metas que se deberán cumplir al final de cada periodo educativo o ciclo escolar.

En el DOF (11/03/19) se hace mención de la realización de un programa de mejora continua en cada escuela, se elabora al inicio de los CTE, contempla los avances en los planes y programas de estudio, el aprovechamiento de las y los alumnos, la formación y práctica docente, el contexto sociocultural de los estudiantes, la infraestructura y el equipamiento de las escuelas, se definen objetivos y metas por ciclo escolar. Guevara (2016) señala que “la ruta para la mejora es que cada centro escolar elabore un proyecto escolar deseablemente con la participación de alumnos y docentes” (p. 20).

Uno de los aspectos que se trataron en la elaboración e implementación de este programa de mejora tiene que ver con la creatividad, ya que es un elemento que, al cumplir con el currículum obligatorio, no se le da la prioridad por lo que se estaría incumpliendo con lo que desde los propósitos de la educación se menciona que es “Educar para la libertad y la creatividad” (SEP, 2017, p. 7). Por ende, algunas de las acciones planteadas para la implementación dentro de la institución educativa para los próximos ciclos escolares tienen que ver con desarrollar la creatividad en las y los alumnos.

1.3 La importancia de fomentar la creatividad en la educación preescolar

Ser creativo según De Bono (1992) significa hacer algo que no existía, dar un origen y asignar cierto valor al resultado, en este sentido, ¿Los niños y niñas de preescolar pueden ser creativos? Al respecto, Gardner (2008) señala que la mejor edad en donde existe el poder creativo es con las y los niños pequeños, una edad aproximada de 5 años, en donde destaca una actitud favorable para la creatividad.

Estos niños no sólo se sienten intrigados por una amplia variedad de fenómenos, experiencias, temas y cuestiones, también se empeñan en explorarlos sin necesidad de aliento y menos aún de recompensas, su curiosidad, sus ganas de jugar, de explorar y la capacidad de su imaginación son palpables. En consecuencia, el educador se enfrenta al desafío de mantener viva la mente y la sensibilidad de los niños pequeños (p. 116).

La importancia de fomentar la creatividad y ofrecer a las y los alumnos experiencias en los que puedan explotar su capacidad creativa es un factor importante para que se siga desarrollando y con el paso del tiempo esa actitud creativa perdure. La creatividad facilita el enfrentar y superar situaciones que se presentan “Es en la búsqueda de soluciones que se generan un abanico de alternativas novedosas e incluso atípicas que les permite enfrentarlas con cierto éxito” (Palacios 2010, p. 263).

La niña y el niño por naturaleza tiene la necesidad de exteriorizar sentimientos y pensamientos para otros y para sí mismo. Para trabajar con esa creatividad las y los docentes deberán buscar las estrategias adecuadas que permitan a los alumnos y alumnas a expresarse, a que se genere esa espontaneidad, para evitar posteriormente bloqueos en la expresión, en el pensamiento y coarte la capacidad creadora. Por su parte la SEP (2017) concuerda con esta idea y menciona que las consecuencias al no fortalecer las capacidades y habilidades en los niños y niñas podrían degenerar “la destreza para pensar, comprender y ser creativos; sus habilidades manuales, sus

reflejos se vuelven torpes, no aprenden a convivir satisfactoriamente, a trabajar en equipo, a solucionar conflictos ni a comunicarse con facilidad” (p. 72).

Medina, Velázquez, Alhuay & Aguirre (2017) aluden a que la creatividad sobre todo en los infantes influye en el desarrollo integral de su personalidad, por lo que los conocimientos significativos que se le brinden ayudaran a enfrentarse a las situaciones cambiantes de la vida, mediante la solución de problemas.

Cuando los niños realizan actividades creativas aprenden a enfrentar problemas son observadores, empeñosos, perseverantes, dispuestos a hacer, se relacionan mejor con sus compañeros y en general se potencia la formación de la personalidad. Se ha comprobado que cuando el niño está bien orientado en la actividad a ejecutar, cuando observa el mundo que le rodea, cuando ha vivenciado los ejemplos de la docente o un compañero más capaz acerca de qué hacer y cómo hacer una tarea se siente motivado por su realización (p. 156).

A las y los niños de preescolar se les deberá brindar oportunidades en las que trabajen y potencialicen sus capacidades, habilidades y destrezas para saber enfrentar las diversas situaciones, que aprendan a resolver sus problemas, desde los más sencillos hasta ir complejizando en la medida que desarrollan las habilidades.

El enfoque de la Educación básica en México se basa en el modelo socio constructivista, con relevancia en el aprendizaje situado, en estas se destacan aquellas estrategias que promuevan la indagación, la creatividad, la motivación y la colaboración. En preescolar el juego es una estrategia importante para lograr el aprendizaje de los niños en el que se desarrollan capacidades y habilidades para proponer, organizar, representar y sobre todo fortalecer la capacidad creativa, teniendo un extenso campo de acción.

No significa que los niños y niñas cuando juegan sean creativos, no toda idea o producto lo es, la creatividad va más allá del hecho de inventar, imaginar o construir,

tiene características particulares que conciben que sea o no creativo. Tampoco es lo mismo imaginación que creatividad, la diferencia radica en que la imaginación alude a pensar cosas nuevas, formarse imágenes mentales ya sea reales o irreales, toman a los objetos, a los sentimientos, sensaciones o experiencias previas para transformarlas y representarlas mentalmente, la creatividad, aunque tiene relación con la imaginación no se limita a lo abstracto; sino que lo imaginado lo materializa, lo que piensa lo practica y las ideas que tiene las ejecuta.

1.3.1 Educación preescolar. Aprendizajes clave

La importancia de la educación preescolar suscita en que es el primer acercamiento a una educación formal en donde se sientan las bases del conocimiento y de las competencias que desarrollará en el transcurso de la Educación básica, así como de su vida. Es necesario considerar que los niños en este nivel “son sujetos activos, pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno y que los procesos de desarrollo y aprendizaje se interrelacionan e influyen mutuamente” (SEP, 2017, p. 156).

En el documento aprendizajes clave para la educación preescolar se hace referencia a la importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje y en el desarrollo de la creatividad. Las características del juego deberán ser de carácter recreativo, potenciador de procesos de razonamiento, de aprendizajes importantes, que se deberán usar con intención y propósitos educativos congruentes y claros.

Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprenden a explorar, cuidar y conservar lo

que valoran; al enfrentarse a problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y precisión, y cuando requieren expresar sentimientos o representar una situación, ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción (SEP, 2017, p. 71).

Desde la perspectiva del aprendizaje referente a la creatividad se hace mención a que “Aprender debe ser siempre un acto creativo, un proceso que propicia la imaginación, las soluciones propias a situaciones problemáticas que se comparten y se confrontan con otras soluciones, la generación de nuevas ideas o conceptos” (SEP, 2017, p. 221). Hace énfasis en la resolución de situaciones en las que se proponen diversas respuestas utilizando la creatividad.

Dentro de los propósitos de la educación preescolar se menciona a que “usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza y teatro) y conozcan manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos” (SEP, 2017, p. 31). En este sentido, se aborda la creatividad desde un área de desarrollo que son las artes.

En cuanto a los docentes, se hace mención que las situaciones didácticas deberán construir conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas, que cuestionen lo que ellos saben, así como de desarrollar estas situaciones con creatividad, flexibilidad y eficiencia. En preescolar los aprendizajes están dosificados en ejes, componentes pedagógicos didácticos y aprendizajes esperados. Se divide en campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social.

Cada campo de formación o área de desarrollo tiene su enfoque pedagógico, analizando cada uno de estos se puede encontrar la noción de la creatividad aun

cuando no se encuentren ejes, temas o aprendizajes estipulados dentro del currículo, por ejemplo, en lenguaje y comunicación dentro de los propósitos de la educación preescolar es que gradualmente logren expresar ideas más completas por medio de experiencias de aprendizaje que favorezcan el intercambio oral, el acercamiento a la lectura y la escritura, en donde se hace énfasis en leerles con intenciones recreativas.

En pensamiento matemático corresponde razonar y usar habilidades, destrezas y conocimientos de manera creativa y pertinente en la solución de situaciones que implican un problema o reto para ellas y ellos. En exploración y conocimiento del mundo a las y los niños se les reconoce por ser curiosos, por su disposición a maravillarse, a descubrir y aprender sobre el mundo que les rodea. Para atender estas características necesitan tener oportunidades para indagar, experimentar, crear y aprender.

La educación física contribuye a emplear el potencial creativo y el pensamiento estratégico, su propósito es emplear su creatividad para solucionar de manera estratégica situaciones que se presentan en el juego. Este campo si establece dentro del currículo el eje de la competencia motriz, en este su componente pedagógico es la creatividad en la acción motriz, del cual se desenvuelven los aprendizajes esperados.

En artes el enfoque pedagógico está orientado a que los niños experimenten y aprecien manifestaciones artísticas que estimulen su curiosidad, sensibilidad, iniciativa, espontaneidad, imaginación, gusto estético y creatividad:

Se pretende que los niños expresen ideas y sentimientos poniendo a su alcance recursos de algunos lenguajes artísticos, a la par que desarrollan su sensibilidad, imaginación y creatividad; los niños aprenden a recrearse, observar, escuchar, crear y apreciar; a usar recursos para expresarse, a integrarse a su localidad y a valorar su patrimonio cultural" (SEP, 2017, p. 291).

El trabajo, con esta área de desarrollo en preescolar, sugiere que las y los alumnos creen producciones propias como pinturas, esculturas, que exploren nuevas formas de realizar las elaboraciones dando libertad de usar diverso material, técnicas. Que puedan moverse libremente e inventar sonidos, movimientos, bailes utilizando la creatividad y la imaginación.

Se puede observar cómo la creatividad abarca diversos campos y áreas en la educación preescolar empero en donde se da más énfasis en el plan y programa de estudio es en el área de las artes y educación física. La creatividad recientemente ha tomado relevancia en el ámbito educativo y se plasma con mayor énfasis dentro de los documentos oficiales que rigen la educación dentro del país “es necesario favorecer el desarrollo creativo en los aprendizajes de nuestros alumnos, a través de actividades que promuevan en ellos la necesidad de aprender creando” (Cuevas, S. 2013, p. 222).

De acuerdo a la conceptualización de varios autores, todo individuo tiene la capacidad creadora, sin embargo, es necesario potenciarla con la práctica, generar la producción de respuestas nuevas y originales, lo cual dota de capacidades, destrezas y habilidades que sin duda favorece y enriquece su progreso.

Cuevas (2013) sugiere que, con el sistema de enseñanza actual, se considera que la creatividad debe y puede ser trabajada en función de los objetivos y contenidos de las áreas de conocimiento, por lo que, será necesario implementar y diseñar situaciones de aprendizaje creativas y que a la vez estas fomenten la capacidad creadora en el alumnado.

En este apartado se ha podido sustentar desde fuentes bibliográficas los antecedentes que se tienen de la creatividad, las bases normativas, curriculares y documentación oficial referente a la Educación básica. La introducción del concepto

creatividad en las prácticas educativas actuales del país y dentro del nivel educativo de preescolar. En el siguiente apartado se abordará el concepto general de la creatividad y sus implicaciones, así como también se realiza una definición del método de casos y su sustento teórico para la aplicación dentro del ámbito educativo.

CAPÍTULO II

CONCEPTUALIZACIÓN DE LA CREATIVIDAD Y EL MÉTODO DE CASOS

Existen personas que son muy creativas y otras que a su juicio no lo son, esto dependerá de la perspectiva del concepto que se tenga en cuanto a la creatividad, lo cierto, es que todos los seres humanos nacen con la capacidad creativa que luego puede ser estimulada. Es como la semilla de dos árboles; a una se le riega constantemente, se le ponen sus sustratos, nutrientes adecuados y se le cuida; a la otra semilla no se le riega ni se le ofrece ningún cuidado, al principio los dos tienen altas posibilidades para crecer, no obstante, de acuerdo a los estímulos que recibe un árbol de otro es la consecuencia de su desarrollo. Asimismo, la creatividad, al ofrecerle a un individuo posibilidades para que esta capacidad se estimule, a la larga se desarrolla una habilidad que puede ser utilizada cuando se requiera con el fin de resolver alguna situación que se le presente.

Este apartado tiene como objetivo definir qué es la creatividad, describir las características de una persona creativa y los indicadores que se utilizan para saber si algo es o no es creativo. También se aborda la creatividad vista desde un enfoque educativo y su forma de evaluar. Tomando en cuenta que la creatividad es la capacidad que se tiene para solucionar un problema y que esta también impacta de forma positiva en la sociedad, se va a analizar cuál es la relación con la estrategia de enseñanza - aprendizaje método de casos, por lo que es menester conceptualizar, indagar cuáles son sus características, cuál es el procedimiento que se implementa en el método de

casos y cómo se puede aplicar desde la educación preescolar. Al conceptualizar estas variables (creatividad y método de casos) y examinar qué es lo que conlleva cada una, se establece la incidencia que tienen y como es que el método de casos, retomando la metáfora de la semilla puede llegar a ser ese estímulo en el crecimiento de la creatividad.

2.1 La creatividad, concepto y características

2.1.1 ¿Qué es la creatividad?

La creatividad es un concepto que en la actualidad no se tiene muy claro, ya que se confunde con otras características y habilidades del ser humano, desde el surgimiento de este concepto se fue interpretando de diversas maneras, antes, por ejemplo, los grandes creadores no eran reconocidos como tal, al contrario, se les creía que eran personas con locura, muchas de ellas fueron castigadas y fueron reconocidas hasta después de su muerte, por lo que ahora existe cierta influencia de las conceptualizaciones pasadas que le daban a este término. Así, se cree que la creatividad es exclusiva para los genios, es decir, característico de las personas inteligentes, de los científicos, los artistas o quienes realizan cosas sorprendentes y con tendencia a la belleza.

La creatividad va más allá del hecho de crear una cosa, Gardner (2008), pionero de la teoría de las inteligencias múltiples, señala que existen varios niveles de creatividad que puede ser desde la creación de algo simple como un arreglo floral, hasta lo más complejo como una teoría, retoma las ideas de Csikszentmihalyi, 1998 (como se citó en Gardner, 2008) en donde se menciona que para que se produzca la

creatividad, debe haber una interacción entre tres elementos o como le denominó, modelo de sistemas:

El primer elemento es que una persona domine un ámbito y ofrezca continuas variaciones en éste. Realizando un ejemplo en el ámbito de la educación, el docente es el centro de la creación, este conoce su ámbito (educativo) y realiza continuas innovaciones en su práctica. El segundo elemento es el ámbito cultural, es donde trabaja la persona con sus reglas, modelos, posibilidades y limitaciones, el docente pone a prueba sus innovaciones en su área de trabajo con sus alumnas y alumnos y analiza sus resultados, creando así un nuevo modelo educativo que se puede implementar en su ámbito.

El tercer elemento es el campo social, es cuando un conjunto de personas e instituciones juzgan el trabajo de la persona y de su conjeturada creación. Se puede decir que es creativo cuando el producto de la persona es reconocido por el campo como algo innovador y ejerce una influencia en el posterior trabajo de ese ámbito, volviendo al ejemplo, al presentar el docente un modelo educativo funcional, le es reconocido por los agentes educativos y se implementa este para su posterior aplicación, tal es el caso de pioneros educativos como Piaget, Vigotsky, Montessori, entre otros.

En la sociedad existen dos tipos de posturas mentales, la mente sintética y la mente creativa, en ambas, menciona Gardner (2008), "se benefician del estudio de múltiples ejemplos, de conocer a personas que sirven de modelo y del contacto con múltiples representaciones del mismo tema general" (p. 119). En la sintética se plantea en forma concreta, útil, y lo más esclarecedor de algo que ya está establecido, en cambio en la creativa se extiende el conocimiento y la comprensión desde diferentes

perspectivas e imprevistos “la síntesis busca orden, equilibrio, cierre; la creación se alimenta de la incertidumbre y la sorpresa, del desequilibrio constante y el desafío sin fin” (p. 120).

Desde esta perspectiva surge una reflexión en torno a cuál postura de la mente de un individuo va a prosperar mejor en la vida, Gardner (2008) se inclina por la mente creativa, sin embargo, menciona que científicamente no está probado, y que en una sociedad debe de haber estas dos posturas para que exista un balance y pueda funcionar, que solamente alguien con una mente creativa podrá fomentarlo, de lo contrario, una mente sintética buscará apagarlo.

De Bono (1992) menciona que el pensamiento creativo consiste en descubrir mejores formas de hacer las cosas, así, menciona diferentes fuentes de la creatividad; La primera es la creatividad como consecuencia de la inocencia, esta se da principalmente en la infancia “si uno no conoce el procedimiento habitual, la solución usual, los conceptos, se producirá una idea nueva, ya que no es inhibido por el conocimiento de las restricciones y se siente mucho más libre para sugerir un enfoque novedoso” (p. 83). Hace una reflexión acerca de que los niños y niñas poseen esa espontaneidad e inocencia, sin embargo, menciona que también pueden llegar a ser inflexibles y no buscan proponer nuevas alternativas.

La segunda es la creatividad de la experiencia, esta se basa en lo ya conocido, se sabe que es lo que da buenos resultados, si algo creado pudiera tener éxito, es la preferencia de repetir algo e innovar. La tercera es la creatividad de la motivación “tener motivación significa seguir buscando nuevas alternativas cuando todos los demás se conforman con las conocidas, supone ser lo suficientemente curioso para buscar explicaciones, es la disposición a detenerse para observar lo que nadie se ha

preocupado por observar” (De Bono, 1992, p. 88). Así la motivación es entendida como una actitud que impulsa la creatividad.

La cuarta es la creatividad del juicio acertado, es cuando una persona reconoce que una idea tiene potencial en una etapa temprana, conoce la factibilidad en un campo determinado y convierte esa idea en realidad. La creatividad por error o locura, es otra de las fuentes, ya que muchas veces los errores desencadenan nuevas ideas o puntos de vista diversos y la locura provoca una idea que no se ajusta dentro de los paradigmas, una idea cuestionada que a veces da un resultado favorable o correcto.

La liberación y el pensamiento lateral se suman a estas fuentes, la primera se entiende como la inhibición del pensamiento tradicional, de los temores, la segunda, es la idea de resolver problemas probando diferentes percepciones y conceptos “métodos no ortodoxos y aparentemente ilógicos, incluidas las provocaciones para salir de la línea habitual de pensamiento” (De Bono, 1992, p. 98).

Respecto a lo anterior, sobre el pensamiento lateral y el fomento de la creatividad, De Bono, 1988, plantea una forma de analizar las situaciones desde diferentes perspectivas o como él lo maneja, pensar con los 6 sombreros de colores.

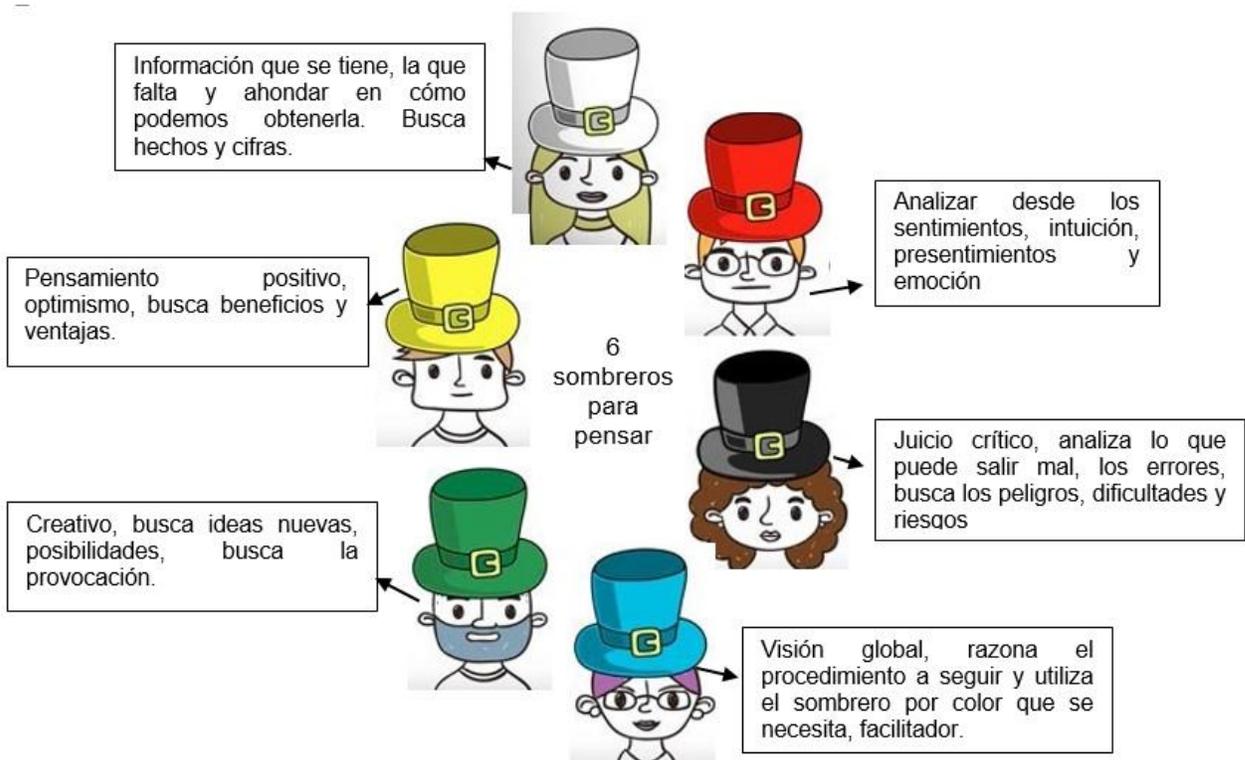
El propósito de los seis sombreros para pensar es desembrollar el pensamiento, de modo que el pensador pueda utilizar un modo de pensar después de otro, en lugar de hacer todo al mismo tiempo o intentarlo. El gran valor de los sombreros es que proporcionan roles de pensamiento. Un pensador puede enorgullecerse de representar cada uno de esos roles. Sin la formalidad de los sombreros algunos pensadores se estancarían en un modo único (De Bono, p.130).

Pensar con los seis sombreros permite tener una amplia representación del pensamiento con el fin de que se presente esa fluidez que se busca en la creatividad,

por tanto, se hace una breve descripción de las características de estos sombreros por color. El sombrero blanco, representa los datos y la información, examinar con qué se cuenta, cuál hace falta y cómo se puede obtenerla.

El sombrero rojo considera la intuición, el presentimiento, los sentimientos y las emociones como aspectos permisibles ya que, en ocasiones, estas se dejan de lado sustituyéndolas por razonamientos lógicos. El sombrero negro representa la cautela, el juicio crítico, analiza lo que está mal, incorrecto y los errores.

Figura 1. Los 6 sombreros para pensar



Fuente: elaboración propia a partir de (De Bono, 1988).

El sombrero amarillo estudia el escenario con optimismo, lógica y con un pensamiento positivo, considera todos los beneficios que podría tener, es constructivo. El sombrero verde busca desde un pensamiento creativo las ideas nuevas, las alternativas, las posibles hipótesis y la provocación. Y, por último, el sombrero azul es el que tiene

control de los procesos “prepara la agenda para pensar, indica el próximo paso en el razonamiento, puede pedir otros sombreros, exige resúmenes conclusiones y decisiones” (De Bono, 1992, p. 132). El sombrero azul hace un resumen de todo lo que se ha hecho y puede volver a repensar desde la perspectiva de algún otro sombrero que pueda esclarecer lo que se ha desarrollado.

La creatividad para De Bono (1992), es la capacidad para pensar desde diversos puntos de enfoque, con el fin de tener diferentes posibilidades de resolución a algo. Palacios retoma las ideas de Vera y coincide con esta aseveración, menciona que la creatividad es la capacidad para originar cosas nuevas y con valor “capacidad que posee un cerebro para llegar a resultados distintos y solucionar problemas de una manera novedosa. La actividad creativa debe ser deliberada y centrada en un objetivo” (Vera, s/f, como se citó en Palacios, 2010, p. 263)

En la vida cotidiana se presentan diversas situaciones en las que se debe actuar ya sea para solucionar, mejorar o cambiar algo, al pensar en ello, se busca la mejor forma de atender y responder ante esto, la creatividad puede ser esta solución, sin embargo, dependerá de la mente (sintética o creativa) de cada individuo, de la habilidad que se desarrolla en torno a la creatividad y la diversidad de posibilidades que se tengan para analizar la situación y llegar a la posible solución desde diferentes caminos.

2.1.2 Eureka. La idea creativa

La creatividad se pone en juego cuando se presenta alguna situación problema a la que es necesario dar una solución, Sánchez (2015) menciona que para que esta se produzca, deberá atravesar por un proceso creativo que se despliega en varias fases.

Mora, 2009 (como se citó en Sánchez, 2015) establece dos estrategias cognitivas, la analítica y la intuitiva. La primera es cuando se está consciente de lo que ocurre, la razón es fundamental y se busca la solución al problema de manera activa, y la intuitiva, aparece después del periodo analítico, en esta se encuentra la solución al problema cuando se está haciendo otra actividad en el que una expresión común al encontrar esta solución repentina es la interjección Eureka² que celebra un descubrimiento, el autor denomina a esta fase como “la idea luminosa”.

Después de tratar de resolver el problema se llega a un momento de barrera en el que no se sabe cómo continuar, no se sabe describir el proceso que lleva a la solución del problema. El eureka llega normalmente cuando no se está pensando de manera consciente en el problema, la solución aparece de pronto y se sabe con certeza que es la solución. El proceso se asocia al pensamiento creativo, frente al razonamiento analítico o sistemático (Sánchez, M. 2015, p. 42).

Wallas, 1926 (como se citó en Sánchez, 2015) profundiza en las fases del proceso creativo en el que menciona:

1. La preparación: Es un estado consciente en el que se busca la solución a un problema, el tanteo y el error aparecen, se recoge información, ideas, conocimientos y experiencias previas.
2. La incubación: En esta actúa el inconsciente, en donde aparecen las posibles soluciones del problema, se necesita tiempo para que esto ocurra y se de paso a la siguiente fase, se superan los bloqueos dejando el problema de lado.

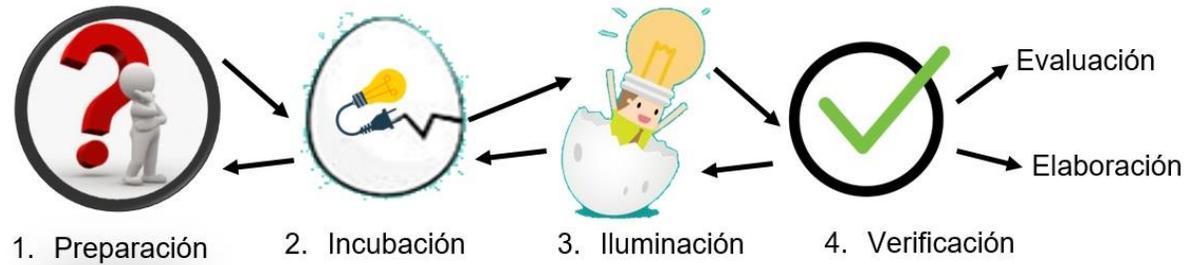
² Históricamente esta palabra se remonta al descubrimiento del principio de Arquímedes, filósofo matemático que quería saber si la corona del rey Hierón II era de oro puro, el problema que se presentó es que tenía que medir el volumen de la corona sin derretirla. Sin pensarlo, un día observó que, al entrar en una bañera con agua, el nivel de la misma subía cuando él entraba y, en consecuencia, concluyó que bastaba sumergir la corona en el agua y calcular el volumen de agua ascendida, al final gritó emocionado ¡Eureka! como celebración a su hallazgo.

3. La iluminación: Es cuando aparece el llamado Eureka, coincide con el descubrimiento en un estado consciente, la persona en este momento tiene la sensación de haber descubierto algo y tiene claridad en la solución al problema.
4. La verificación: En esta se comprueba si realmente es creativa la solución, para saberlo, es necesario ponerlo en práctica y evaluar si es válida esa intuición para dar paso a la elaboración.

Al llegar a la última fase, no significa que se da por terminado el proceso creativo, si no que quizá se puedan volver a repetir o superponer, Sánchez (2015) sugiere algunas condiciones que se deben tener en cuenta para llegar a la elaboración, como “prestar atención al trabajo que se realiza, teniendo en cuenta nuevas interacciones, ideas, problemas e intuiciones; atender a metas y sentimientos propios; mantenerse en contacto con el conocimiento del campo; escuchar a otros dentro del ámbito” (p. 31). Estas aseveraciones coinciden con las ideas abordadas anteriormente de Csikszentmihalyi, que aluden a la interacción de los 3 elementos para que se produzca la creatividad, las cuales tienen relación con la persona creadora, el campo o disciplina que se está trabajando y el ámbito circundante, con la exteriorización de las ideas social y culturalmente.

El proceso creativo puede generar un caos interno, ya que la creatividad implica romper con los esquemas establecidos para llegar a la solución “implica tensión, cuando las personas tienen que romper con la tradición al proponer ideas novedosas, al decidir cuál es la idea correcta y librar sus batallas entre el caos y el deseo de construir un mundo armónico y eficiente” (Puente, 1999, como se citó en Sánchez, 2015, p. 46).

Figura 2. Proceso creativo



Fuente: elaboración propia a partir de Sánchez, 2015.

Este rompimiento de estructuras puede generar bloqueos creativos, de los cuales se retomará posteriormente y se mencionan como los enemigos de la creatividad, es importante conocer este proceso creativo que se lleva a cabo para poder salir de la fase de bloqueo, llegar a la iluminación y culminar exitosamente en esta búsqueda de la creatividad.

2.1.3 Características de una persona creativa

Existen diversas investigaciones en las que se aborda las características o personalidad de las personas creativas, dentro de estas se puede observar que no existe un patrón definido en el que se pueda identificar al ser creativo, López y Navarro (2010) mencionan que lo que va a diferenciar la personalidad será la propia historia personal, el perfil creativo de un individuo como el nivel, forma o estilo de creatividad, así como también las inhibiciones de la personalidad a partir de determinados rasgos personales.

Estada, 2005 (como se citó en López y Navarro, 2010) agrupa las características de una persona creativa en tres: la cognoscitiva, que es la capacidad intuitiva, la percepción, la capacidad crítica, la imaginación y la curiosidad intelectual;

otra es la afectiva que incluye la pasión, audacia, la autoestima, la libertad y la profundidad del ser; por último, la volitiva, que tiene que ver con la voluntad, la tenacidad, la capacidad de decisión y la tolerancia a la frustración.

Saturnino de la Torre, 2003 (como se citó en López y Navarro, 2010 realiza una clasificación de las personas:

1. El genio creador: cualidades excepcionales para la creación.
2. La persona creadora: ha mostrado su creatividad en realizaciones de valor.
3. La persona creativa: potencial creativo no explotado plenamente. Tiene la capacidad de mirar donde otros ya miraron y ver lo que otros no vieron.
4. La persona pseudo creativa: creatividad engañosa o contraria a valores (p.152).

Chacón (2005) realiza una revisión sobre el concepto de la creatividad, en este se recatan los rasgos de una persona creativa desde las aportaciones de varios autores, tal es el caso de Trigo y Piñera (2000) los cuales mencionan las cuatro categorías de personas en el proceso creativo.

El genio creador, muestran condiciones excepcionales para la creatividad; la persona creadora, que expresa su creatividad en obras de valor; la persona creativa, involucra a cualquiera que tenga el potencial para hacer cosas nuevas, mejores o diferentes, y la persona pseudo-creativa, que utiliza la creatividad para destruir o generar corrupción (Chacón, 2005, p. 4)

Por otra parte, Esquivias (2004) retoma algunos estudios y expone algunos rasgos importantes de las personas creativas. Con el fin de esquematizar la información se presenta la siguiente tabla (tabla 4) en el que se identifica por autor la percepción que se tiene de las características de alguien creativo.

Tabla 4: Características de personas creativas

Autor	Características
Barrón (1969)	Capacidad intelectual, independencia, autonomía, fluidez verbal, gusto por las expresiones estéticas, productivos, interés por los problemas de diversos enfoques de la vida, tienen aspiraciones, amplia gama de intereses, piensan y asocian ideas en forma poco usuales, personas interesantes y atractivas, parecen honrados, sinceros, con modales.
De Bono (1970)	Es creador, interés en lo efectivo del proceso y no en los resultados, crea direcciones y no preestablece rumbos, es proactivo, da importancia todas las ideas y todos los caminos resultan interesantes, considera lo que puede no tener relación con el tema estudiado, lo que puede ser atípico.
Sternberg (1985)	Capaz de ver las cosas de diferente manera, integrado e intelectual, gusto estético e imaginación, habilidad para tomar decisiones, perspicacia, fuerza para el logro, curiosidad, intuición.
Csikszentmihalyi (1988)	Complejidad de personalidad, extrovertidos – introvertidos, innovador – tradicional, rebeldes – iconoclastas, trabaja por la alegría de hacerlo, tiene motivación, curiosidad, piensan de manera divergente (nuevas ideas a la vez, diversas posibilidades).

Fuente: elaboración propia a partir de Esquivias, 2004.

Csikszentmihalyi, 1998 (como se citó en Chacón, 2005) clasifica a las personas por tres niveles, en el primero están los que tienen pensamientos no habituales, como las personas brillantes, interesantes y estimuladoras; en el segundo están los que ven las situaciones de manera nueva y original, los personalmente creativos y, por último, los que realizan cambios significativos en la cultura. Existen personas con creatividad expresiva, es decir, muestran espontaneidad, alegría de vivir y libertad; con creatividad técnica, en donde domina la habilidad en vez de la espontaneidad; con creatividad inventiva, se ubican los inventores, muestran ingeniosidad con los materiales; los creativo innovadores, toman principios elaborados por otros, los modifican; por ultimo con creatividad emergente, individuos que tienen una relevante influencia histórica, se conocen como genios (Monreal, 2000, como se citó en Chacón, 2005) tal es el caso de Einstein o Galileo.

Las personas creativas son incrédulas, seguras de sí mismas, se aceptan a sí mismas, ambiciosas, dominantes, hostiles e impulsivas, autónomas, introvertidas, disposición hacia nuevas experiencias (Feist y Barrón, 2003, como se citó en Chacón, 2005). Penagos y Aluni (2000) “consideran que la motivación, la autoestima, los estilos cognitivos, la capacidad de logro y la tolerancia a la frustración son variables de la personalidad que pueden tener relación con la creatividad” (como se citó en Chacón, 2005, p. 11).

Las características de una persona creativa, al igual que su concepto, tiene un gran abanico de posibilidades, los rasgos característicos en los que hay mayor coincidencia, es en el hecho de que alguien creativo se muestra curioso, interesado, busca responder a cuestiones que se le presentan, muestran perseverancia ante los obstáculos, tienen confianza en sí mismos, tienen ambición, imaginación, piensan de manera diferente y buscan diferentes posibilidades para solucionar algo. Pero, también influyen otros factores como la historia personal y las experiencias que una persona puede o no haber tenido.

2.1.4 Indicadores de la creatividad

Hay algunas características o rasgos que diferencian a una persona creativa, sin embargo, no todo lo que se produce, se crea o se inventa significa que sea creativo, como se mencionaba al inicio del capítulo, para que algo sea creativo tiene que ser innovador, útil y valioso para la sociedad. Marín (2000) hace una clasificación con indicadores de la creatividad que permiten saber si algo es creativo o no, dichos indicadores tienen características particulares los cuales se señalan en la siguiente tabla (tabla 5), a la vez, estos han permitido ampliar el conocimiento sobre la

creatividad y se han creado diversos instrumentos en estudios con el propósito de medir o indicar que tan creativo es un producto, aporte o conjetura.

Hernández, S. (2017), por su parte menciona indicadores que son fundamentales en la creatividad y que coinciden en algunos con Marín (2000), estos son: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la elaboración y el impacto. La fluidez lo compara con la corriente de un río, es decir, la capacidad de pensar en una idea, generar otra y así sucesivamente, esta generación de varias ideas permite que algunas resulten ser valiosas, ya que hay un mayor abanico de posibilidades, también recomienda no entrar en juicios o evaluaciones para que estas ideas fluyan con más habilidad. Por otra parte, la flexibilidad alude a que el pensamiento puede ser tan flexible como un bambú, es decir, es la capacidad de pensar en categorías diferentes, evitando la rutina, salir de los pensamientos tradicionales y realizando preguntas generadoras de ese cambio de perspectiva.

La originalidad, es la generación de ideas nunca antes vistas, dar vida a aquello que nadie más pudo inventar, un punto de vista único y diferente. Asimismo, la elaboración, es la cualidad de quedarse con una idea desde el inicio hasta su término, es decir, concluir y hacer realidad aquella idea que se tuvo. Por último, se encuentra el indicador del impacto, que es la idea que queda grabada en la mente de las personas y de uno mismo, es el valor social que se produjo a partir de la creación.

Estos indicadores permiten identificar si algo cumple con la característica de ser creativo, existen más indicadores de la creatividad que abordan otros autores en los que se proponen nuevos indicadores como la abstracción, la formulación de hipótesis, la mejora del producto, la organización, el establecer relaciones remotas y la motivación, sin embargo, los abordados en este apartado son los más coincidentes

entre estos, y a otros indicadores se les llama de forma diferente aunque sus características concuerdan con los ya mencionados.

Tabla 5. Indicadores de la creatividad

Indicadores	Características
Originalidad	Único, irreplicable, diferente, alumbrar valores que a otros se les escaparon y no se les va a ocurrir a nadie más.
Flexibilidad	Se opone a la rigidez, incapacidad de modificar comportamientos, actitudes o puntos de mira, es fundamental la riqueza en la argumentación, puede modificar sus conclusiones si el argumento de la otra persona es válido.
Productividad o fluidez	Comprobar que hay más respuestas y soluciones, darles varias utilidades a las cosas.
Elaboración	El producto está bien realizado, con detalles significativos, reveladores.
Análisis	Capacidad de descomponer mentalmente una realidad, la contempla desde sus alrededores y desde sus elementos integrantes.
Síntesis	Capacidad de organización de múltiples elementos para que formen un todo capaz de alcanzar una finalidad, es viable, factible.
Apertura mental	Abierto a superar cualquier solución, profundizar, ir más allá de lo evidente.
Comunicación	Llevar un mensaje convincente a otros, anticipa lo que otros piensan, sienten y no han alcanzado a formularse, llega a una patente del producto
Sensibilidad a los problemas	Descubrir los fallos y superar una situación, soluciona los problemas.
Redefinición	Encontrar el uso, función, aplicación, diferente a las habituales.
Nivel de inventiva	Aportar algo que desea inscribir en las patentes de inventores, una verdadera innovación.

Fuente: elaboración propia a partir de Marín, 2000.

2.1.5 La creatividad ¿Se pierde?

La creatividad es un aspecto inherente que posee todo ser humano, esa creatividad pueda estar desarrollada en menor o mayor medida. Algunas veces se escuchan expresiones como ¡yo no soy creativo! ¡Él o ella tiene mucha creatividad! o incluso se puede afirmar que cuando se está en una etapa de la niñez había más creatividad e imaginación que ahora que se es adulto.

¡La respuesta está en nuestra educación! La educación formal (escuelas, colegios, universidades) e informal (familia, medios, empresas, iglesias) en muchísimas ocasiones nos separan de la creatividad; crecemos estructurando el pensamiento y al mismo tiempo perdiendo espontaneidad. Sin darse mucha cuenta y con buenas intenciones nuestra cultura (y sus instituciones) nos enseña a temerle al error, a desconfiar de nosotros mismos, a resignarnos a una vida rutinaria y a pensar que no tenemos el poder suficiente para cambiar las cosas... y nosotros poco a poco vamos permitiendo que los cinco enemigos de la creatividad ganen la batalla (Hernández, 2017, p. 18).

Retomando la cita anterior, existen factores que pueden apagar, más no perder esa creatividad, Hernández (2017) los llama enemigos de la creatividad los cuales son: la indiferencia, la rutina, la desconfianza, la crítica y el perfeccionismo. La indiferencia es la inclinación de ánimo hacia algo, alude a dejar de mirar con atención, con curiosidad, este aspecto puede aparecer cuando antes se hizo un comentario hiriente a los pensamientos e ideas de una persona, por lo que se deja de hacer preguntas, todo les da lo mismo en cualquier situación y se suma el desinterés y el aburrimiento.

En este sentido, la persona observa lo que pasa a su alrededor, no produce ninguna acción. El autor hace una reflexión, en el que mirar hacia el exterior es contemplar que el universo es de gran magnitud y que existen aspectos que aún no se han descubierto, y que si se mira al interior, se tienen miles de pensamientos, por lo que el desinterés no es opción en la creatividad, así, recomienda algunas acciones para vencer a este enemigo como el despertar la curiosidad con la realización de varias

preguntas que permitan descubrir cosas nuevas a través del descubrimiento y la investigación “Cada pregunta es una linterna que arroja luz sobre una parte del universo” (Hernández, 2017, p. 20).

Otro de los enemigos es la rutina, que es repetir los patrones de conducta para la realización de diversas cosas, por lo que esta repetición tiene ventajas como la creación de hábitos, la comodidad y lo sencillo, también tiene desventajas ya que se pueden repetir acciones, emociones y pensamientos negativos. Estos patrones rígidos e inflexibles hacen que en el cerebro se realicen las mismas conexiones neuronales, lo que imposibilita tener esa fluidez del pensamiento que se busca en la creatividad.

Para estimular el cerebro y evitar caer en esa rutina, se hacen algunas sugerencias como el observar y analizar alguna situación desde una perspectiva diferente, realizar las acciones que regularmente se hacen de otra manera, hacer cosas que no se han hecho, con el fin de generar nuevas sinapsis (conexiones neuronales).

La desconfianza, como su nombre lo indica, es la falta de confianza en sí mismo, es decir, sentir que los aportes que se realizan no tienen ningún valor, que no pueden efectuarlo o que no lo merecen, como consecuencia, trae consigo limitaciones en la vida cotidiana y en las acciones que se ejecutan. Por ende, una persona que no tiene confianza difícilmente va a exteriorizar sus opiniones o ideas, tampoco va a tener el ánimo de crear, interrumpiendo así el proceso creativo.

La importancia de fomentar desde pequeños una buena educación socioemocional, en los que incluye el auto concepto y la autoestima, permitirá que en un futuro no se presenten estas limitaciones. Es fundamental que la persona se sienta con valor, que lo que dice y hace puede aportar a la sociedad.

Otro enemigo de la creatividad es la crítica, existen dos tipos, la constructiva que es la que se hace para mejorar, en esta “requiere de un gran grado de madurez de quien la emite, de quien la recibe y de la propia idea que está haciendo criticada” (Hernández, 2017, p. 23). No obstante, existe la que solo juzga y evalúa, se hace mención a que en un ambiente en donde hay exceso de críticas, la creatividad puede disminuir, ya que las personas en determinado momento prefieren no arriesgar o atreverse a expresar sus ideas. También alude a que el impulso creativo por lo general es criticado por las personas y que se necesita de personas maduras y valientes para seguir siendo creativas. En este sentido se recomienda rodarse de personas que valoren las ideas nuevas y para no caer en ser de los que solo critican, es necesario tomar actitudes de escucha a las opiniones de los demás, la realización de preguntas para entender mejor las ideas.

Por último, se encuentra el perfeccionismo, otro enemigo de la creatividad, este es un estado mental interno, en el que se busca que todo vaya bien, que no se cometan errores o que exista fallo alguno, esto a la vez permite que lo que se realice se haga con buena elaboración, a ser meticulosos, pero cuando tiende a ser una obsesión produce frustración, cansancio e intolerancia, por ende, disminuye la creatividad. Se dice que los niños muestran más creatividad que los adultos, porque ellos aún no temen a equivocarse, generan ideas sin esperar lo que las demás personas piensen de ellos. Lo que sugiere Hernández (2017) es que se tome a la equivocación como un aprendizaje a la vez que se visualice con sentido del humor para permitir enfrentar los problemas de una manera positiva.

2.2 La creatividad. Una mirada desde la educación

Los bloqueos a la creatividad surgen por diversos factores, dentro los principales destacan la falta de estímulo a la capacidad creadora, sin embargo, otros se relacionan con la experiencia, las emociones y sentimientos que se ponen en juego cuando se tiene una idea creativa, al juzgar, desvalorizar o cuando se cree que no es lo suficientemente bueno el aporte que se tiene, se va apagando esa chispa de la creatividad.

Se ha mencionado que los niños poseen una creatividad espontanea porque no tienen conocimiento de las restricciones sociales, de la equivocación o de la crítica, por lo que es importante que desde pequeños se siga fomentando a ser creativos, a educar y pensar desde la creatividad. En este sentido, cobra importancia la escuela, ya que desde este espacio se trabaja con los alumnos y alumnas, se les proporciona las herramientas para que se desarrollen conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, valores, competencias y dentro de todas estas se encuentra inmersa la capacidad creativa.

Se busca incorporar en la educación la creatividad ya que esta permite desarrollar de una manera más efectiva las situaciones que se van presentando a lo largo de la vida y la resolución ante un obstáculo, “Educar en la creatividad, es educar para el cambio y formar personas con originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana” (García, 2019, p. 3). Es ofrecerles las herramientas y el ambiente de aprendizaje que estimule su pensamiento creativo.

Existen ciertos estímulos que despiertan la creatividad en el educando, estos tienen que ver con ofrecer a los alumnos y alumnas experiencias en las que la motivación, el interés y la curiosidad, se despierten para movilizar el pensamiento, inclusive generar el caos, es decir, conflictúa mediante problemas con el fin de que se busque sus posibles soluciones, en este sentido se busca que los y las estudiantes sean tolerantes a la incertidumbre y lo desconocido, que sean perseverantes a los obstáculos, creando objetivos y metas que puedan alcanzar, que tengan confianza en sí mismos, fomentándola desde una educación socioemocional, que se animen a asumir riesgos, a vencer los temores, el miedo al error y al fracaso.

La creatividad es un concepto que se viene manejando desde modelos educativos anteriores (2011, 2017) y en el actual (2019) en la Nueva Escuela Mexicana. Uno de los rasgos del perfil de egreso en la Educación básica menciona que las y los alumnos deben “desarrollar el pensamiento crítico y resolver problemas con creatividad, formular preguntas para resolver problemas de diversa índole [...] reflexiona sobre sus procesos de pensamiento” (SEP, 2017, p. 101), empero, es un aspecto que se queda en el discurso ya que al revisar los programas educativos dentro del currículo de cada nivel educativo no se alcanza a vislumbrar los aprendizajes enfocados a desarrollar esta capacidad, en específico, en educación preescolar se puede apreciar de manera muy breve en dos campos formativos y áreas de desarrollo personal y social, los cuales son en artes y en educación física (ver tabla 6).

Aunado a lo anterior, es transcendental introducir la creatividad en todos los campos y áreas, aun y no esté presente como tal en el currículo, Ortega (2014) retoma las ideas de Romero (2001) en donde señala que “la creatividad debe ser una de las bases de la educación y no sólo una ramificación, debe así mismo, ser un componente

de la metodología de enseñanza-aprendizaje y de la manera de entender el proceso educativo” (p.184).

Tabla 6. Currículo de preescolar en torno a la creatividad

Perfil de egreso educación preescolar.	Apreciación y expresión artística.	Desarrolla su creatividad e imaginación al expresarse con recursos de las artes (por ejemplo, las artes visuales, la danza, la música y el teatro)
Área de desarrollo personal y social	Educación física	Creatividad en la acción motriz

Fuente: elaboración propia a partir de SEP, 2017.

Desde diversos campos formativos que se manejan en el currículo de la Educación básica, tales como pensamiento matemático, lenguaje y comunicación, exploración y comprensión del mundo natural y social, educación socioemocional, artes y educación física, deberá tomar relevancia el aplicar la creatividad en todas estas, abordándolo con diversas estrategias.

La educación creativa, [...] está dirigida a plasmar una persona dotada de iniciativa, plena de recursos y de confianza, lista para enfrentar problemas personales, interpersonales o de cualquier índole. [...] La creatividad es, en consecuencia, la clave de la educación en su sentido más amplio, y la solución de los problemas más graves de la humanidad (Strom, 1994, como se citó en Ortega, 2014, p. 190).

La educación no solo deberá transmitir conocimientos, si no que deberá formar crítica y creativamente “los objetivos de una educación para la creatividad se centran en su potencialidad, permite la autorrealización personal y la configuración de la actitud creativa teniendo en cuenta la individualidad del sujeto a quien va dirigida la práctica de la enseñanza” (Fernández, 1989, como se citó en Ortega, 2001, p. 188). Otro aspecto a tomar en cuenta es que en la creatividad influyen factores como la genética, el ambiente en que se desarrolla la persona, las experiencias y el desarrollo de la habilidad. Una educación para la creatividad implica empezar a pensar desde los

mismos docentes, ya que son estos quienes van a fomentarla y crear el espacio dentro del aula para que esta se aplique y se desarrolle en las y los educandos.

Educación en la creatividad es preparar alumnos para la vida en una sociedad democrática y plural, en la que la convivencia entre culturas y creencias sea posible. Es contribuir a desarrollar los valores, actitudes y hábitos de libertad y autonomía, de iniciativa e inventiva, de imaginación y fantasía, de habilidades ideativas, de entusiasmo y satisfacción, de constancia y empeño, de tolerancia a lo diferente, de vivencia desde la complejidad, de flexibilidad mental, de originalidad, facilidad y calidad en las realizaciones, en suma, de ser útil a los demás dejando en ellos la huella del propio ser (de la Torre, 2006, como se citó en Ortega, 2014).

Un docente creativo deberá anticipar los posibles resultados que va a tener una clase, buscar las estrategias y materiales que se van a implementar para mejorar y generar un ambiente que fomente el pensamiento creativo, además propiciar oportunidades para que los estudiantes decidan lo que necesitan saber y las herramientas para construir ese aprendizaje.

Se puede observar que las y los docentes reúnen una serie de rasgos y características que permiten una educación creativa, un deber ser y hacer, anteriormente ya se analizaron las características y personalidades de una persona creativa, mismas que un maestro (a) creativo (a) pudiera tener, no obstante, hay otra serie de rasgos que definen y diferencian a las y los maestros creativos, en este sentido, el papel de las y los docentes es fundamental en el proceso de incluir la creatividad en la educación.

2.2.1 El ser y hacer de las y los docentes creativos

Al reflexionar sobre los tipos de mentes (sintética y creativa) de las que ya se ha mencionado, surge una interrogante ¿las y los docentes que tipo de mente tienen o deberán tener si se pretende que se despierte y fomente la creatividad de las y los

alumnos? La respuesta a esta es clara ya que según Gardner (2008) deberá ser la mente creativa la que impulse esta creatividad, ya que para la mente sintética ese aspecto no será lo suficientemente relevante para trabajarla, sin embargo, ¿un docente puede desarrollar esa mente creativa?

Anteriormente se tenía un enfoque educativo tradicional, en el que las y los alumnos eran simplemente receptores del conocimiento, los y las docentes hablaban y los y las estudiantes se limitaban a escuchar, un proceso en el que la creatividad se frena, generando pasividad, sumisión, inseguridad y mera repetición y reproducción del conocimiento. Con el enfoque constructivista se busca que se generen espacios en donde el diálogo, la cooperación, el trabajo entre pares, la comunicación asertiva y sobre todo que el alumno sea el centro del aprendizaje, sean factores para despertar la curiosidad, el interés y, por ende, el pensamiento creativo.

Se deberá emplear el conocimiento de manera flexible, es decir, cada alumno tiene características diferentes y aprende de diversas maneras, por lo tanto, el diseño de las clases deberá tomar en cuenta estos aspectos y no caer en el error de la monotonía, es decir, repetir las clases ciclo escolar tras ciclo. Otro aspecto al que se alude es la capacidad de las y los docentes para asombrarse.

Convertir las aulas en espacios para asombrarnos, experimentar e investigar. Uno de los recursos más importantes y al alcance del educador es la capacidad de asombrarse ante cada comentario reflexivo o creativo de sus alumnos. Para lograr lo anterior él propicia un conocimiento, lleno de sorpresas y situaciones inesperadas. Es decir, lleva a los alumnos a disfrutar de lo inesperado y lo incorpora dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje que está ocurriendo (García, 2019, p. 8).

El papel fundamental del maestro enfocado a la creatividad, es ser el mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje, pero también le corresponden otras funciones como el liderazgo, la administración, liberar el potencial de los y las alumnas, dirigir al

grupo, organizar, coordinar, motivar, integrar, recompensar, ser factor de cambio, propiciar un clima favorable a la creatividad, el maestro debe ser de alguna forma, creativo. En este sentido, no solo los docentes presentan rasgos de personalidad en torno a la creatividad, sino que se establecen acciones o modos de actuar dentro del contexto interno escolar.

Promueve el aprendizaje por descubrimiento; Incita a un sobre aprendizaje y a la autodisciplina; Estimula los procesos intelectuales creativos; Difiere el juicio; Promueve la flexibilidad intelectual; Induce a la autoevaluación del propio rendimiento; Ayuda a ser más sensible al alumno; Incita con preguntas divergentes; Aproxima a la realidad y manejo de las cosas; Ayuda a superar los fracasos; Induce a percibir estructuras totales; Adoptan una actitud democrática más que autoritaria (De la Torre, 1995, como se citó en Ortega, 2014, p. 195).

Desde el deber ser se busca que un docente sea creativo, que sea el ejemplo para los y las alumnas, es decir, que sea el modelo y la fuente de inspiración, es como un vendedor, si este no confía en su producto y no lo promociona, entonces no vendería, es lo mismo con la creatividad, deberá permear en la y el maestro las actitudes de responsabilidad y valor en torno a lo que la creatividad implica.

En torno a la interrogante que se hacía sobre el tipo de mente que tiene el docente existen diversas posturas, ya que no todos y todas poseen las mismas características, personalidades o formas de trabajo, así, Ortega (2014) realiza una clasificación de los docentes según el tipo de mentalidad que tienen (Ver tabla 7).

En esta se puede observar que hay docentes con pensamientos aun tradicionales, que se oponen al cambio, a la transformación y a la innovación, otros que toman importancia a la creatividad, sin embargo, desde su ser tienen bloqueada esa creatividad produciendo un desfase didáctico, ya que existe conflicto entre su ser y hacer, otros que desde su ser se mantienen creativos, actualizados, con aceptación y disposición al cambio y, por ende, la fortalecen en las y los alumnos.

Tabla 7. Mentalidad de las y los docentes creativos

<p>a) Mentalidad rancia: Es la del profesor con baja formación o inquietud pedagógica, indiferente a la creatividad, escasa voluntad de trabajo y con fuerte condicionamiento conservador.</p>	
<p>b) Mentalidad natural-directa: El profesor ignora la creatividad, pero está abierto a la de sus alumnos. Puede tener buen desarrollo profesional y personal, pero con lagunas en didáctica de la creatividad.</p>	
<p>c) Mentalidad superficial-inhibida: Este profesor sabe de creatividad, pero su propia creatividad está bloqueada, tapada o negada, por lo tanto, posee una incoherencia didáctica entre su decir y su hacer.</p>	
<p>d) Mentalidad egocéntrica-narcisista: Se basa en su propia satisfacción, autoestima, aprecio y desarrollo profesional. Sabe de creatividad y realiza técnicas creativas, pero no tiene madurez didáctica.</p>	
<p>e) Mentalidad efectiva-productiva: Enfoca la didáctica sólo al logro de aprendizajes significativos a través del aprendizaje creativo sin cuestionar más allá de éste.</p>	
<p>f) Mentalidad investigadora-innovadora: Está abierto a la reflexión de investigación sobre su práctica y a la innovación y el cambio creativos, basados en la investigación didáctica y organizativa.</p>	
<p>Mentalidad social: Considera el factor social dentro de sus proyectos y realizaciones didácticas creativas con un carácter reconstructivo, creador y evolutivo</p>	
<p>Mentalidad formativa: Desarrolla la comunicación didáctica y la creatividad para la evolución personal y colectiva, busca el descubrimiento actualizado de sí mismo y su transformación profunda y creativa, es un creador en el sentido de que experimenta el hecho de que toda acción docente es una acción creativa.</p>	

Fuente: Ortega, 2014, p. 198.

Estas consideraciones coinciden con Gardner (2008), ya que desde la mente sintética es difícil que se logre el fomento de la creatividad, por lo que es primordial el trabajo con la propia creatividad de las y los docentes, para que de esta manera una mente creativa busque esa creatividad colectiva. En este sentido para poder fomentarla, el docente debe contemplar varios aspectos como su propia capacidad creativa, las habilidades y actitudes de la y el educando, condiciones que ayuden a favorecer y también las que pudieran inhibir la creatividad.

Otras características que pudieran definir al docente creativo según Ortega (2014) en donde toma los aportes de Herrán (2008), se destacan las siguientes: Capacidad de observación individualizada, comunicación asertiva, empatía, ofrecer una enseñanza cálida, atenta, respetuosa, flexible, personalizada, reconocer la creatividad de las y los alumnos, disposición a enseñar a pensar al alumnado por sí mismos y por el entorno que les rodea, programar las clases de manera flexible, dejando espacio para la espontaneidad e imprevistos.

Otros rasgos a señalar es la capacidad de síntesis, de liderazgo, desarrollar la comunicación didáctica con técnicas de enseñanza diversas, cuestionar para favorecer el descubrimiento, la resolución de problemas, la elaboración, la invención, la autonomía, deseo de potenciar estas capacidades en el alumnado, reconocer las limitantes en la creatividad de las y los alumnos y crear estrategias para erradicarlas, motivación por su desarrollo personal y profesional, tener humor en torno a que “Este docente creativo con humor hace más disfrutable el aprendizaje de los alumnos, la percepción de cuánto aprenden y lo bien que puedan sentirse en la asignatura y en el aula” (Ortega, 2014, p. 201).

Es importante que el docente valore la importancia que tiene llevar la creatividad al proceso educativo, que empiece a darle sentido a su propia creatividad y que sea el motor para propiciarlo, es decir, que ejerza las debidas estrategias que logren el pensamiento divergente, el pensamiento flexible, fluido y que se apropie de la creatividad en la solución de los problemas.

2.2.2 Evaluación de la creatividad

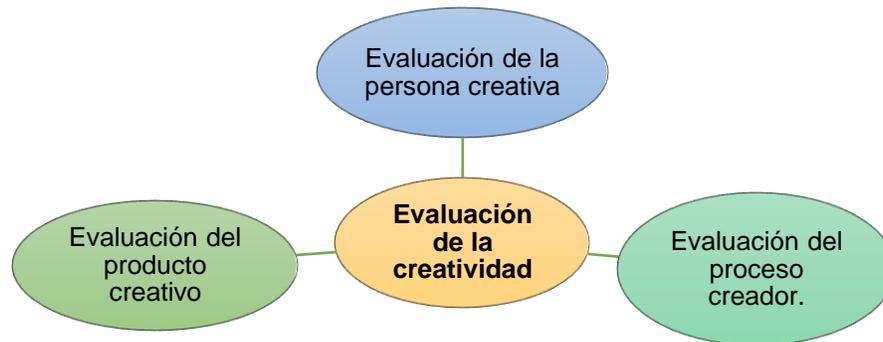
La evaluación cumple con varios propósitos, entre estos, es saber que tanto se aprendió, las dificultades o limitaciones que se tuvieron y, en este sentido, ofrecer la retroalimentación que permita la mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Evaluar la creatividad es un reto en donde se pone en juego el ingenio e inventiva para poder apreciar esos indicios de creatividad.

Es una tarea compleja por el hecho de que no existen criterios establecidos y válidos para tener un resultado objetivo, Ortega (2014) menciona que además existen limitaciones técnicas de su medición, no obstante, es de gran relevancia que se realice la evaluación ya que permitirá conocer si los y las alumnas han alcanzado los objetivos que se han planteado para determinada actividad y diagnosticar los rasgos creativos.

Otras dificultades que se presentan son en relación a que los aspectos a evaluar se pudieran considerar intangibles “Medir alguna cosa es extremadamente conflictivo si no se está seguro de lo que es [...] cuando se evalúan resultados no corpóreos: liderazgo, argumentación inesperada, clima social, las características de las personas creativas, son productos muy apreciados pero intangibles” (Sanz y Sanz, como se citó en Ortega, 2014, p. 212).

Uno de los aspectos a tomar en consideración es establecer que es lo que se quiere evaluar, al respecto Ortega (2014) hace énfasis en tener en cuenta tres elementos para evaluar y que se muestran a continuación (ver figura 3) por lo que es importante saber cuál es el enfoque que se le va a dar a esta evaluación, si lo que se va a valorar es a la persona creativa, al procedimiento que se llevó a cabo, a la elaboración del producto creativo o a todo el proceso en conjunto.

Figura 3. Evaluación de la creatividad



Fuente: elaboración propia a partir de Ortega, 2014.

Partiendo de esto, es importante saber a dónde se va a dirigir la mirada al momento de evaluar ya que es diferente evaluar la creatividad como potencial personal, como actividad en el proceso, como estímulo en la incidencia del medio o como el valor al producto final. Otro aspecto importante es tener en cuenta el concepto que se tiene de la creatividad ya que la evaluación gira en torno al significado que se tiene de éste.

La evaluación deberá ser de carácter integral, es decir, que se tome en cuenta las características de los y las alumnas, el contexto sociocultural en el que se encuentra, sus capacidades que poseen y lo que puede llegar a poseer, sus limitantes, experiencia personal y los recursos con los que cuenta. Una propuesta para evaluar la creatividad, según menciona Santaella (2006), es incorporar los indicadores de la creatividad, los cuales ya se han mencionado, a pesar de, esta autora aumenta algunos otros que pueden ser objeto para tener más información acerca de la creatividad en las y los alumnos (ver tabla 8). En relación a esto, es necesario que el alumnado sepa que es lo que se les va a evaluar.

Tabla 8. Evaluación de la creatividad con indicadores

Indicadores a evaluar.	¿Qué evaluar del indicador?
Originalidad	Capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, muestra novedad e imaginación.
Iniciativa	Actitud para idear y emprender actividades, dirigir acciones, disposición personal para protagonizar, promover y desarrollar ideas, liderazgo, anticipación.
Fluidez	Capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea, agilidad de pensamiento funcional.
Divergencia	Capacidad del individuo para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, reflexión, pensamiento lateral y espíritu crítico.
Flexibilidad	Capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías, argumentación, versatilidad y proyección.
Sensibilidad	Capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones, expresión, concentración, identificación y empatía.
Elaboración	Capacidad del individuo para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar proyectos, fortaleza, orientación, perfeccionamiento, persistencia y disciplina.
Desarrollo	Se puede notar por sus grandes huellas en todo desarrollo creativo, la ansiedad producida por los deseos de realización, el forzamiento acelerado y la transformación de la naturaleza
Autoestima	Valoración de sí mismo, la confianza de la persona en un ser, basado en el conocimiento real de sus posibilidades y potencialidades, fortalezas y debilidades, confianza, fortaleza, estima y valoración de sí mismo
Motivación	Relación que existe entre lo cognitivo y lo afectivo en función de solucionar el problema profesional que el alumno debe resolver, modo de actuación profesional, establecimiento de contradicciones entre lo conocido y lo desconocido
Independencia	Rasgo de la personalidad necesario para la auto educación, es la capacidad de comprender, formular y realizar las tareas, libertad para elegir vías para la realización de proyectos, búsqueda, selección y procesamiento de la información.
Innovación	Habilidad para el uso óptimo de los recursos, la capacidad mental para redefinir funciones y usos, cualidad para convertir algo en otra cosa, de lograr nuevos roles, curiosidad, sociabilidad y conocimiento de fortalezas.

Fuente: elaboración propia a partir de Santaella, 2006.

Existen algunos instrumentos que miden o evalúan la creatividad, Santaella (2006) hace mención de los más reconocidos y tradicionales como los test de la creatividad elaborados por Guilford (1982), los test Torrance (1966), el test de consecuencias

(pensamiento divergente de transformaciones semánticas) de Forteza (1974), la batería creativa de Wallach y Kogan (1967), a partir de estos surgen adaptaciones en donde incorporan nuevos elementos, los modifican o los adecuan a determinada población.

Otro instrumento que Mitjans (1993) propone para evaluar la creatividad es la entrevista, como punto de partida para conocer algunas cuestiones como la información que puede arrojar una persona respecto a lo que ha hecho o producido que se considere creativo, explorar el significado que tuvieron esas realizaciones para el individuo, indagar posibles condicionantes en estas realizaciones, tanto psicológicas, familiares, sociales, entre otras.

Las entrevistas pueden tener dos fases, las espontáneas y las dirigidas, las primeras permiten recabar las experiencias del sujeto, su fluidez de pensamiento y aspectos que le fueron relevantes; por otra parte, se encuentran las dirigidas que se enfoca en rescatar aspectos que quizá no fueron relevantes para el entrevistado, o que en ese momento no recuerda pero que pudieran resultar de interés en cuanto a creatividad.

La fase espontánea es la inicial y consiste en cubrir los objetivos en base a los que el sujeto espontáneamente recuerda y quiere referir. Se aborda con preguntas generales iniciales que no induzcan las respuestas del sujeto. Como se sabe, el individuo tiende a recordar y a referir aquello que para él tuvo una mayor significación emocional, por ello la exploración profunda de aquello que el sujeto recuerda y refiere tiene para nosotros especial Interés. La fase dirigida, donde indagamos de forma general sobre posibles realizaciones o realizaciones que el sujeto puede no haber referido por diversas razones (Mitjans, 1993, p. 115).

La evaluación es un término que desde su inmersión en la educación resultó como un proceso en el que se media y juzgaba las capacidades de las personas, por tal motivo, ha generado miedos, temores e incertidumbres repercusiones que se tienen hasta hoy

en día, no obstante, en la actualidad el enfoque de la evaluación es formativo, en el que el objetivo es acompañar durante todo el proceso educativo, buscar la mejora de la enseñanza y el aprendizaje, y ofrecer a las y los alumnos que así lo requieran las retroalimentaciones necesarias hasta que se cumplan los objetivos de aprendizaje.

Por tal motivo, es menester señalar que la evaluación de la creatividad deberá servir para fomentarla y crear estrategias que puedan potencializar en los y las alumnas sus capacidades, de manera que, no debe ser un instrumento en el que su función sea destacar a las personas que demuestran mayor creatividad o señalar aquellas que tienen menor desarrollo en ésta. En este sentido, deberá seleccionar con objetividad la estrategia que permitirá evaluar la creatividad, sin ser una condicionante o limitante para este proceso creativo.

2.3 El método de casos como estrategia de enseñanza – aprendizaje

El método de casos es una estrategia que dentro del contexto educativo se aplica sobre todo en niveles superiores como universidades, específicamente con estudiantes de derecho, los cuales analizan casos para su discusión, también es utilizado en escuelas de administración de empresas, desde la educación preescolar es poco utilizada por el hecho de que existe escasa información sobre su aplicación dentro de este contexto.

El análisis de su conceptualización, así como de su aplicación, da pauta para implementarlo desde cualquier nivel educativo, en el que los y las alumnas se convierten en un agente activo de su propio aprendizaje, y el maestro (a) funge como guía, pero a la vez ambos agentes educativos (docentes y dicentes) ponen en juego diversas capacidades al momento de realizar el proceso en el método de casos.

En este sentido, Díaz (2006) hace mención de una enseñanza situada, en la cual hace énfasis en la creación de espacios en el que las y los alumnos puedan enfrentar con éxito los problemas de su vida cotidiana, así, aborda diversas estrategias que coadyuvan en este tipo de enseñanza, una de estas es el aprendizaje basado en problemas el cual “consiste en el planteamiento de una situación problema, donde su construcción, análisis y/o solución constituyen el foco central de la experiencia [...] promover deliberadamente el desarrollo del proceso de indagación y resolución del problema en cuestión” (p. 62).

El aprendizaje basado en problemas surge de la corriente constructivista en la que se busca fomentar el pensamiento complejo y el aprendizaje significativo (Díaz, 2006). Por lo que algunos teóricos que abordan esta estrategia son Piaget, Bruner y Vigotsky, los cuales entre sus aportaciones menciona que se desarrollan habilidades como:

Abstracción: implica la representación y manejo de ideas y estructuras de conocimiento con mayor facilidad y deliberación.

Adquisición y manejo de información: conseguir, filtrar, organizar y analizar la información proveniente de distintas fuentes.

Comprensión de sistemas complejos: capacidad de verla interrelación de las cosas y el efecto que producen las partes en el todo y el todo en las partes, en relación con sistemas naturales, sociales, organizativos, tecnológicos, etcétera.

Experimentación: disposición inquisitiva que conduce a plantear hipótesis, a someterlas a prueba y a valorar los datos resultantes.

Trabajo cooperativo: flexibilidad, apertura e interdependencia positiva orientadas a la construcción conjunta del conocimiento (Díaz, 2006, p. 64).

La diferencia que radica entre el aprendizaje basado en problemas y el método de casos, es que la segunda es más compleja, ya que implica otras cuestiones como el hecho de que las y los alumnos no solo examinan y analizan el caso, si no que se involucran en mayor medida, es decir, no solo se destaca el razonamiento, sino que

también la expresión de emociones y valores, mezclando los aprendizajes cognitivos y afectivos (Boehrer, 2002, como se citó en Díaz, 2006).

Otra diferencia es que el método de casos se estructura en forma de narrativa, de tal manera que permita captar la atención y el interés del alumno para que de esta forma pueda conectar mejor con la situación de aprendizaje y hacer uso del pensamiento divergente como lo menciona De Bono (1992) y generar experiencias en el que la capacidad creadora se ponga en juego.

El método de casos comparte los principios y rasgos básicos del modelo de aprendizaje basado en problemas, pero representa una variante particular. Es decir, un caso plantea una situación-problema que se expone al alumno para que éste desarrolle propuestas conducentes a su análisis o solución, pero se ofrece en un formato de narrativa o historia que contiene una serie de atributos que muestran su complejidad y multidimensionalidad; los casos pueden tomarse de la "vida real" o bien consistir en casos simulados o realistas (Díaz, 2006, p. 76).

2.3.1 Conceptualización del método de casos

Ogliastri (1998) menciona que un caso es la descripción de una determinada situación real que da pauta a la discusión entre educandos, con la mediación de un docente, siendo este quien escribe estos casos impregnándolos de su propia realidad condicionadas por experiencias previas, suposiciones y sentimientos.

El método consiste en proporcionar a los y las alumnas un caso que sea significativo y de preferencia que sea de la vida real, el cual deberán pensar en su solución desde lo individual y lo colectivo. El profesor o profesora provoca la discusión mediante preguntas generadoras de ideas. Esta estrategia permite que las y los alumnos desarrollen su capacidad para resolver situaciones nuevas y a pensar por sí mismos.

Un buen caso es el vehículo por medio del cual se lleva al aula un trozo de realidad a fin de que los alumnos y el profesor lo examinen minuciosamente [...]. Mantiene centrada la discusión en alguno de los hechos obstinados con los que uno debe enfrentarse en ciertas situaciones de la vida real (Christensen, 1987, citado en Neila, 2010, p. 17).

El método de casos deberá propiciar en las y los alumnos la necesidad de conocer más sobre lo que se está hablando, Wassermann (1994) menciona que un primer instante al presentar un caso y lograr captar el interés de las y los alumnos, querrán saber más, al no propiciarles más información y ser ellos quien deben investigar y responder ante las interrogativas planteadas, se intensifica esa, lo cual hace que se genere un mayor aprendizaje significativo.

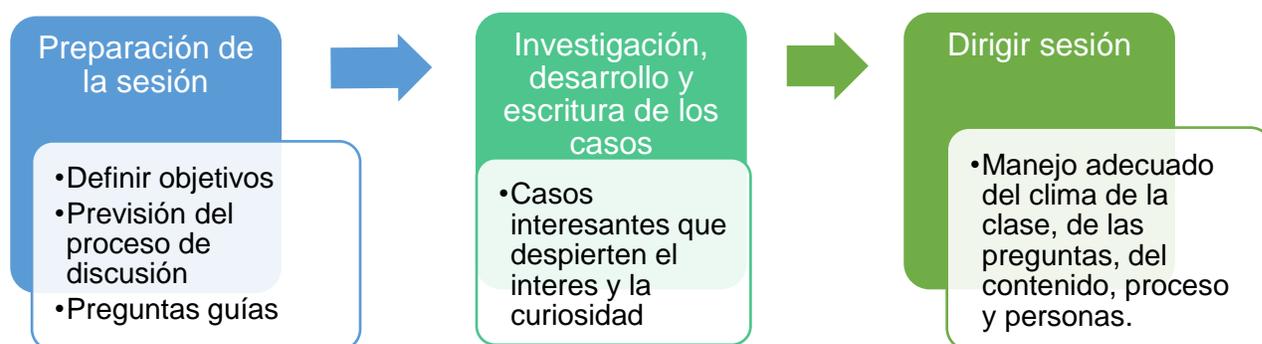
Por otra parte, Díaz (2006) menciona que un caso “ofrece una historia, donde se cuentan sucesos que plantean situaciones problema reales (auténticas) o realistas (simuladas), de manera que las y los alumnos experimenten la complejidad, ambigüedad, incertidumbre y falta de certeza que enfrentaron los participantes originales en el caso” (p. 77).

2.3.2 El papel del profesor ante la estrategia método de casos

Las y los docentes deberán colocar al alumno al centro de una situación real, propiciándole la oportunidad de expresar sus decisiones y motivarlo a la acción de sus ideas. Estas situaciones se deberán aplicar con naturalidad, el docente durante el proceso tratará de pasar inadvertido dejando que los estudiantes logren la discusión por si solos, también fungirá como mediador o guía, es decir, al observar las situaciones que se van presentando, este deberá dirigir la discusión para encaminarlos a los objetivos que se buscan. Los pasos que seguirá el docente en el trabajo con el

método de casos se concentran en tres aspectos, los cuales se muestran en la siguiente figura (figura 4).

Figura 4. El trabajo de las y los docentes en el método de casos



Fuente: elaboración propia a partir de Ogliastri, 1998.

La elaboración de los objetivos surge a partir de los aprendizajes esperados que se van trabajar con las alumnas y alumnos. El proceso de discusión se dividirá en bloques, según Ogliastri (1998), el primero es el recuento de los hechos, el segundo es el análisis del evento crítico, el tercero generar las alternativas de acción, el cuarto la evaluación de opciones, el quinto la toma de decisiones y por último las conclusiones.

Uno de los retos a los que se enfrentan los y las docentes es que para que el método tenga buenos resultados, se tendrán que plantear preguntas en las que el estudiante desarrolle una mente activa, es decir, que despierte su interés y genere nuevas preguntas ante las situaciones que se le presenten. También deberá considerar los imprevistos y pensar en preguntas secundarias, de seguimiento o profundización de un aspecto.

Otra cuestión es el desenvolvimiento y conducción de una clase con el método de casos, ya que es importante tener capacidad de reacción ante situaciones no planeadas, así como también tener humor para que no se pierda el interés y el

asombro del estudiante, se deberá generar un buen ambiente de aprendizaje y tener conocimiento de las y los alumnos.

La observación en el desenvolvimiento de la clase también es fundamental ya que Wassermann (1994) menciona que el profesor (a) deberá estar atento a ciertos aspectos como la actuación de cada niño y niña dentro del grupo, el cómo se discuten las preguntas, las y los alumnos que tienen iniciativa al hablar o exponer sus ideas y a quienes les cuesta más trabajo participar, quiénes dominan la discusión, detectar quienes se sienten ansiosos o poco dispuestos a expresar lo que piensan y quienes se salen del tema.

2.3.3. Componentes y características del método de casos

En el proceso de implementación del método de caso se involucran cinco componentes: las y los alumnos, el caso, las y los docentes, la materia y el ambiente de aprendizaje. El estudiantado por su parte tiene sus propias referencias “un historial determinado de sentimientos, experiencias, percepciones y suposiciones básicos que le lleva a ver unas cosas y no otras” (Ogliastri, 1998, p. 12), la diversidad de puntos de vistas genera la discusión, aspecto fundamental.

El profesor o profesora, quien, aunque este más familiarizado con los temas o situaciones a tratar, también tiene sus propias referencias creadas por su experiencia e historia de vida, por ende, se genera otro punto de vista que pudiera crear distorsiones. La materia o campo formativo que se va trabajar, ya que es necesario conocer el enfoque que tienen, no es lo mismo trabajar el campo de pensamiento matemático que el de exploración y comprensión del mundo natural.

Respecto a los ambientes de aprendizaje, se deberá tener consideración de aspectos como la organización del aula, la iluminación, las fuentes sonoras. Una sugerencia que hace Oglistri (1998) es que se acomoden los asientos en forma circular, ya que esto permitirá que todas las y los alumnos se sientan importantes, exista mayor visión y dialogo entre ellos. En cuanto al caso, se busca su comprensión y que se aclaren todas las dudas que posiblemente existan o surjan. Entonces se puede decir que las soluciones no tienen que enfrascarse en solo una respuesta correcta, si no en los diversos caminos que se llevaron a cabo para llegar a esta solución. El método de casos presenta las siguientes características:

Permiten la aplicación de conceptos teóricos y técnicos probados en la vida real, ayudan al participante a desarrollar habilidades tanto para resolver problemas, como para tomar decisiones, requiere de una participación activa y favorecen al desarrollo de las facilidades de comunicación. Pueden replicar situaciones de crítica, de riesgo o incertidumbre, que son propios de la vida real. Contribuyen a dar un enfoque práctico y pragmático a situaciones diversas y variadas. Descargan en el participante la responsabilidad de su propio aprendizaje, y lo motivan a permanecer informado y activo en su profesión (Neila, 2010, p. 18).

Díaz (2006) menciona que los casos pueden presentarse en diferentes formatos “Pueden consistir en casos formales por escrito, artículos periodísticos, un segmento de un video real o de una película comercial, una historia tomada de las noticias que aparecen en radio o TV, una pieza de arte, entre otros” (p. 78).

2.3.4. Proceso para realizar el método de casos

Los casos se deberán realizar tomando como referencia una experiencia concreta, en el que el profesor (a) antes de su aplicación deberá conocer y manejar las implicaciones que tiene, así, como tener clara la idea del caso que se quiere escribir

(Ogliastri, 1998). En la siguiente tabla se abordan algunos aspectos relevantes para realizar un buen caso (tabla 9).

Tabla 9. Características de un buen caso

Buen caso	Mal caso
Induce discusión	Es unidimensional (Tiene solución única)
Cubre diversidad de temas	No hay controversia.
Diversidad de ángulos para analizar	No hay diferencia de perspectiva.
Es paradójico: contradicciones internas que requieren profundizar el análisis para resolverlas.	Manipulativo con el lector.
Está bien escrito	Esquemático, presenta exclusivamente el punto de vista del redactor.

Fuente: elaboración propia a partir de Ogliastri, 1998.

Wassermann, 1994 (como se cita en Díaz, 2006) menciona que un buen caso también deberá tener las siguientes características:

- Vínculo directo con el currículo. - el caso se relaciona con al menos un tópico central del programa, focaliza conceptos o ideas nodales, asuntos importantes.
- Calidad de la narrativa. - que permita atrapar al lector o aprendiz, e imaginarse a las personas, hechos o lugares relatados, y en la medida en que es real o lo bastante realista, permite la identificación o empatía, y despierta un interés genuino.
- Es accesible al nivel de los lectores o aprendices: los alumnos pueden entender el lenguaje, decodificar el vocabulario contenido, generar significado de lo que se relata.
- Intensifica las emociones del alumno. - eleva pasiones y genera juicios emotivos que comprometen al lector, le permite ponerse unos "lentes" más humanos al analizarlo.
- Genera dilemas y controversias: No tiene una solución fácil ni un final feliz, no se sabe qué hacer o cuál es el camino correcto hasta que se debate. Demanda pensamiento de alto nivel, creatividad y capacidad para tomar decisiones por parte del alumno (p. 79).

Para empezar a escribir un caso es primordial la elección, para esto se deberá plantear “qué es lo que sucede, cuál es el asunto o problema, quiénes están involucrados, a qué situaciones se enfrentan, cuáles son los conflictos, los intereses y posibilidades en juego” (Díaz, 2006, p. 80). Así como también que exista un interés en el tema y

curiosidad para averiguar más sobre este caso. En este sentido, que al momento de presentarlo con las y los alumnos también despierte en ellos este interés.

El segundo paso es “considerar para quién lo están escribiendo, seleccionar el material desde el punto de vista del nivel e intereses del lector, y considerar las competencias que se pretenden fomentar” (Díaz, 2006, p. 81). Se deberán definir los objetivos pedagógicos que se pretenden desarrollar en el alumnado. La investigación que se hace al momento de definir un caso sirve para ampliar el conocimiento, es necesario que los datos sean precisos, de qué se está hablando, dónde, cuándo, por qué, si un dato no está completo, entonces es necesario investigar más, buscar en otras fuentes. Al tener esta investigación se puede definir qué tipo de caso es:

Un caso “analítico” (aquél que permite un análisis detallado de diferentes elementos), un caso “de decisión” (que requiere del estudiante una síntesis de la información y tomar uno de los cursos de acción que encuentra), un caso “de predicción” (orientado a desarrollar habilidades de predecir lo que ocurrirá en determinadas situaciones), o una mezcla de los anteriores (Olgliastri, 1998, p. 21-22).

Al momento de redactar el caso es importante que el primer párrafo sea introductorio al tema que se va a abordar, este debe provocar que el lector o a quien se le vaya a presentar quede atraído, es decir que le interese seguir leyendo o escuchando acerca de éste, las primeras frases deben ser provocativas, así mismo esta introducción debe ser breve y concisa. La redacción al final del caso también es importante, ya que se muestra un resumen de lo que se trató y plantea los puntos de discusión que se van a llevar a la clase, en este también pueden escribirse las preguntas que se van a realizar para generar el diálogo y la discusión.

Para que se logre un buen interrogatorio, el factor esencial es el profesor y la forma en que interactúa con los y las alumnas, por lo que debe de haber respeto a las

opiniones e ideas de todas las y los estudiantes. Ninguna respuesta es correcta o incorrecta, la importancia recae en la capacidad para argumentar las ideas y llegar a las posibles soluciones que se pudieran tener en el caso.

Las preguntas críticas permiten que los alumnos y alumnas apliquen lo que saben y propongan soluciones “lo que se busca con las preguntas críticas no es que el alumnado llegue a conocer algunos fragmentos de información sobre los hechos, sino que apliquen sus conocimientos cuando examinan ideas. Su objetivo es promover la comprensión” (Wassermann, 1994, p. 21). Un caso debe de dar pauta a que se analice desde una diversidad de perspectivas y caminos, las preguntas guían a las y los estudiantes a visualizar esas vertientes y comprender sus implicaciones. Por lo que se plantean 4 clases de preguntas para el análisis del caso las cuales son:

Preguntas de estudio: permiten la entrada del alumno al caso, organizan su pensamiento para la discusión por venir y le permiten clarificar los conocimientos o información básica requerida.

Preguntas de discusión: definen áreas de exploración del caso y conducen a que emerjan los asuntos principales que interesa analizar; dan la pauta a seguir, dirigen el análisis.

Preguntas facilitadoras: revelan los significados explícitos de las contribuciones individuales y estimulan la interacción entre los alumnos. Por ejemplo, cuando se les pregunta cuál es su punto de vista personal, si están de acuerdo o no con alguna posición, o cómo conciliar determinados puntos de vista.

Preguntas sobre el producto o resultado de la discusión del caso: permiten revelar la toma de postura asumida, las soluciones acordadas, y los consensos y disensos en el grupo (Boehrer, 2002, como se citó en Díaz, 2006, p. 82).

Las preguntas tienen un ordenamiento eficaz, es decir, se puede empezar por preguntas superficiales y sencillas y avanzar a preguntas con más profundidad que requieren mayor análisis y reflexión. En este sentido se aborda en la siguiente tabla (tabla 10) las categorías de ordenamiento y las sugerencias de preguntas retomando a Wassermann (1994).

Tabla 10. Preguntas en el método de casos

Preguntas iniciales	Examen de los acontecimientos, cuestiones y personajes.	¿Cuáles son las cuestiones de que trata el caso?, ¿Quiénes son los protagonistas?, ¿Cómo se condujeron?, ¿Qué circunstancias contribuyeron a que se condujeran de esa forma?, ¿Qué ocurrió?, ¿Son similares las percepciones de lo que ocurrió?, ¿En qué se diferencian?, ¿Cuál es la explicación de las diferencias?
Segundo conjunto	Examen de los detalles	¿Cuál es la explicación de este acontecimiento?, ¿Qué hipótesis pueden formularse?, ¿Qué datos respaldan la idea?, ¿Qué suposiciones se están haciendo?
Tercer conjunto	Análisis profundo	Evaluaciones y juicios, aplicaciones y propuestas de soluciones. ¿Qué planes se han propuesto?, ¿Son esos planes compatibles con los datos?, ¿Qué otros planes son posibles?, ¿Qué podría hacer fracasar esos planes?, ¿En qué se asemejan?, ¿En qué se diferencian?, ¿Cuál es el mejor?, ¿Qué criterios se usan para determinarlo?

Fuente: Elaboración propia a partir de (Wassermann, 1994).

Para que se genere la discusión se deberá plantear a las y los alumnos, algunas de estas preguntas, lo primero es empezar con una pregunta de ordenamiento inicial, con el fin de que se llegue a la toma de decisiones en donde se presentan los hechos y se define el problema que se va a solucionar, desarrollando en los y las alumnas la capacidad de síntesis, así como también se pone a prueba la imaginación y la capacidad creadora en la búsqueda de soluciones al problema (Oglistri, 1998). Otro aspecto a lo que se deberá llevar a las y los alumnos al momento de que se obtengan las posibles soluciones del caso es al análisis de la ejecución de su idea, en donde se realiza una reflexión pensando sobre cómo lo harían y su seguimiento.

En cuanto a la duración de un caso, no existe un tiempo definido, más bien se tendrá que observar cómo se va desarrollando el caso “algunos casos están diseñados para finalizar en la etapa de análisis, otros llegan hasta la toma de decisión, mientras que algunos casos secuenciales dan varias vueltas al ciclo” (Oglistri, 1998, p. 16).

Hay algunos casos que se podrán llevar en varias sesiones, según sea el interés de las y los alumnos, sin embargo, hay situaciones en las que la discusión termina

antes de que acabe la sesión, todo dependerá del desenvolvimiento que se presente dentro del aula, es importante tomar en consideración que la situación se desarrolle de forma natural, sin que se forcé a las y los alumnos a continuar algo que ya no es de su interés.

2.4. El método de casos y su aplicación en educación preescolar

El método de casos en preescolar es una estrategia que se opta por no utilizar ya que por sus características se piensa que es para personas con mayor rango de edad, que puedan pensar mejor en sus ideas, no obstante, el trabajo con este método en niñas y niños pequeños, permitirá que empiecen a pensar de forma activa, a ser más reflexivos, analíticos y que puedan resolver problemáticas con mayor facilidad. Los casos desarrollados específicamente para la edad de preescolar deberán jugar con mayor medida con la capacidad de asombro, curiosidad e interés, adecuados a sus intereses y con casos con problemáticas menos complejas, pero no menos importantes.

En niveles educativos superiores se busca que exista una buena redacción y que este bien escrito de esta forma los lectores puedan comprender con mayor facilidad, en preescolar reside la importancia en la escucha, por tanto, la emoción que se impregna al momento de hablar, la claridad de lo que se dice y el lenguaje adecuado a la edad es primordial para que las y los niños pueden entender mejor.

En este sentido, Wassermann (1994) propone algunas recomendaciones para que los casos logren impactar con mayor efectividad en quienes lo van a resolver y alude a causar el interés, empezando por los personajes que van a protagonizar los casos, los cuales deberán mostrarse simpáticos, y aunque tienen problemas y pueden

llegar a ser complejos, el inducir emociones por estos, como la preocupación, tristeza, enojo o alguna otra emoción que les provoque ante la dificultad que presentan o los sucesos que le afectan al personaje, es la forma de enganchar a las y los niños en el caso.

Los personajes de un caso deben parecer reales. Para que lo parezcan, es necesario darles vida. Las personas son complejas; hacen cosas raras. A veces actúan de un modo irracional. A veces son impredecibles. También tienen ciertas características. Por lo que tendrán nombres interesantes (Wassermann, 1994, p. 74).

También se menciona que estos casos impactan mejor si son creíbles, aunque en edad preescolar los niños y las niñas pueden llegar a ser muy imaginativos y confiados con lo que las personas adultas les dicen, resulta más enriquecedor si las problemáticas que se abordan están relacionadas con lo que les pasa en su día a día.

Tanto el escribir un caso como solucionarlo, desarrolla un cúmulo de capacidades y habilidades ya que el trabajo con el método de casos implica un proceso flexible “concede una gran libertad para ser creativo” (Wassermann, 1994, p. 73). La historia que se desarrolla puede surgir de vivencias personales basados en la experiencia, estas anécdotas producen el realismo en los casos ya que provienen de experiencias de la vida real. En los casos se suele resolver algunos dilemas la mayoría utilizan cuestiones morales o éticas, cuando se realizan desde lo real, las y los estudiantes se pueden llegar a identificar con las situaciones que se le están describiendo, al respecto, el caso tiene más sentido y el aprendizaje se vuelve significativo.

Las preguntas elaboradas para los infantes deberán ser claras y empezar por preguntas sencillas, y después aumentar su grado de complejidad, en este sentido, el conocimiento del grupo es esencial al momento de diseñar el caso y formular las

preguntas, de tal manera que la o el docente deberá guiar a los niños y niñas a los objetivos que se buscan y que mediante la comprensión y reflexión lleguen a generar sus propuestas y soluciones.

Por la edad, una dificultad que se presenta es que el trabajo con grupos pequeños es complicado, ya que los niños requieren el acompañamiento en todo momento, por lo que se deberá buscar un espacio para presentar al equipo el caso, en este sentido otra sugerencia es involucrar a otros agentes educativos como los padres de familia, y trabajar previamente en este, planteándoles a los infantes el caso como actividad y trabajo desde casa, para que al llegar al aula ellos puedan expresar ante los demás sus opiniones y puntos de vista, sin embargo estas respuestas podrían llegar a estar influenciadas por otros adultos, en este caso, por los padres.

En cuanto a la evaluación del método de casos, Díaz (2006) alude a que esta estrategia es un método de enseñanza experiencial e inductivo, en el que no solo busca educar el intelecto si no también todas las implicaciones que tiene un ser humano, desde lo emocional, lo creativo, lo inductivo. Así puntualiza en algunas características de la evaluación que se deberá tener en consideración en este tipo de estrategias como

- Énfasis en una evaluación formativa, dinámica y contextualizada (evaluación auténtica).
- Desarrollo y aplicación de materiales de evaluación más que nada cualitativos y de instrumentos que valoren el desempeño del alumno, su nivel de habilidad, su disposición y actitudes.
- Involucran la autoevaluación fundamentada por parte de los alumnos y del trabajo realizado en los grupos de discusión.
- Requiere de la definición y consenso de criterios de desempeño o estándares mínimos que permitan cualificar los aprendizajes logrados.
- Requiere que los profesores ejerciten su juicio profesional para valorar los logros y la calidad del trabajo de los alumnos (Díaz, 2006, p. 86).

2.5. El método de casos en el desarrollo de la creatividad

El método de casos, al ser una estrategia en la cual el objetivo es analizar y proponer una solución ante una problemática de la vida real en la que se involucran capacidades como el diálogo, la discusión crítica y la creación de propuestas, aspectos que coinciden en gran medida a los criterios que se buscan para emplear la creatividad. Si a todo esto se adjunta una evaluación en la que se involucren los indicadores de la creatividad, estos aspectos funcionan a la par como el estímulo que ayudara a potencializar la capacidad creadora y lo que esta conlleva (síntesis, análisis, reflexión, imaginación, solución a problemas y valor social).

Por otro lado, la creatividad en el método de casos es un aspecto que está presente, ya que se estimula en diversos momentos, como, por ejemplo, en el docente al redactar los casos en donde se involucra el ingenio, la inventiva y la creatividad para diseñarlos y que estos busquen atrapar el interés del alumnado, pero además despertar esas capacidades en ellos.

Las y los alumnos usan la creatividad en el método de casos al momento de comprender la idea, verla desde un pensamiento divergente, es decir, visualizarla desde diferentes perspectivas, generar ideas que respondan a las preguntas críticas y proponer soluciones ante esta problemática en la que al reflexionar sobre su ejecución podría impactar de forma positiva en la sociedad.

El trabajo con este método involucra la realización de preguntas que van a ir guiando la discusión en clase, deberán estimular el pensamiento y no limitarlo, cualquier respuesta que las y los alumnos mencionen, deberán ser escuchadas y valoradas, de lo contrario podría desencadenar en una barrera del pensamiento creativo, al juzgar o calificar las respuestas como erróneas, las y los alumnos limitan

sus ideas “aprenden rápidamente que deben evitar las ideas originales, ya que sólo es aceptable lo que se considera correcto” (Wassermann, 1994, p. 85).

En este sentido, es importante reflexionar sobre la actuación docente, ya que la praxis dentro del aula es clave para seguir fomentando el desarrollo del pensamiento creativo o bien coartar las capacidades y generar inseguridad y desconfianza. Al respecto Wassermann (1994) menciona que el método de casos no es para todos los docentes, y se relaciona con lo que alude Gardner (2008) sobre los tipos de la mente (sintética y creativa), por lo que el método de casos sin duda es más fácil dominarlo y ejecutarlo por personas que tienen la mente creativa. En contraparte, en personas con mente sintética, al ser el método de casos, una estrategia que no sigue una estructura sólida, que permite la incertidumbre y el experimentar con diversas posibilidades, resultaría imprescindible.

Los docentes que se sienten cómodos con el aumento de la incertidumbre, que toleran bien la disonancia, que consideran que el hecho de no saber puede ser productivo y que la certeza absoluta puede resultar contraproducente, es probable que se inclinen por la enseñanza con casos. Los que dependen del sentimiento de seguridad que inspira una base indiscutible, es probable que la encuentren aborrecible (Gardner, 2008, como se citó en Wasserman, 1994, p. 41).

La creatividad, así como el método de casos, son propuestas que se pueden trabajar dentro del aula, las cuales ya se han abordado la importancia de fortalecer la capacidad creativa y emplear el método de casos, como lo menciona Wassermann, “Un docente hace aquello en lo que cree. Las estrategias de enseñanza que no son congruentes con las creencias es improbable que sean elegidas y, si son impuestas, es improbable que duren mucho tiempo” (Wassermann, 1998, p. 41). Por lo que, de acuerdo a las características y personalidad de las y los docentes, es el criterio para hacerlas parte de su enseñanza y aplicación dentro del aula.

CAPÍTULO III

EL MÉTODO DE CASOS Y LA CREATIVIDAD EN EL JARDÍN DE NIÑOS “VICENTE RAMIREZ DUARTE”

En este capítulo se muestra información respecto al contexto (externo e interno) del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte”, escuela donde se desenvuelve la presente investigación, así como también se describen algunas características del grupo con relación a las actitudes de una persona creativa, utilizando un instrumento de análisis FODA que se realizó al inicio del ciclo escolar y que es parte del diagnóstico en torno a la creatividad, otro instrumento que se utiliza es la prueba de imaginación creativa en niñas y niños (PIC – N) en la que se analiza el nivel de creatividad que presenta el alumnado.

Se indaga también acerca de las prácticas y las estrategias que se realizan dentro de las aulas de educación preescolar para el desarrollo del pensamiento creativo, por lo que conocer la perspectiva y concepción que poseen las y los docentes acerca de la creatividad es menester para poder analizar y comprender su enfoque y la formación que reciben las y los estudiantes en relación a la creatividad, los entornos didácticos, y las estrategias que se emplean para potencializarla, entre estas indagar sus ideas acerca del método de casos.

El método de casos toma relevancia en este apartado ya que se analiza la relación e impacto entre el método de casos y el desarrollo del pensamiento creativo, por lo que se realiza una construcción de varios casos estructurados que permiten vislumbrar

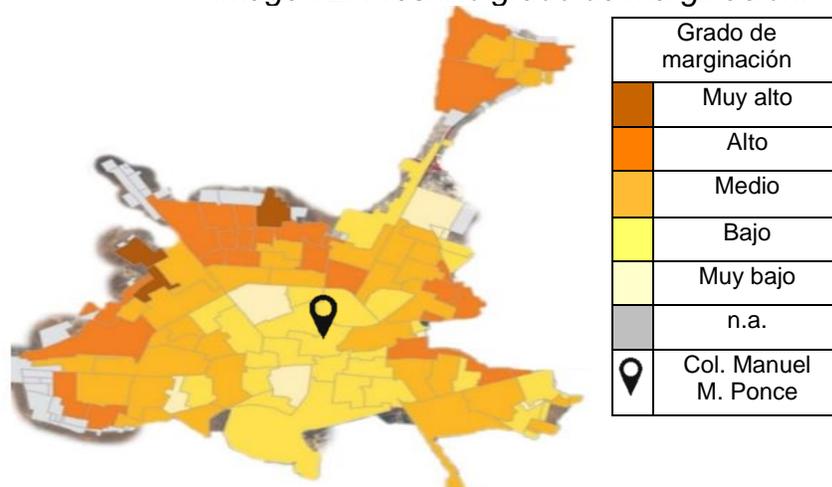
esta incidencia desde sus características y desde una nueva propuesta que se aborda en relación a la creatividad.

3.1 Contexto interno y externo de la escuela

La investigación se desarrolla en el Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” ubicado en el municipio de Fresnillo, Zacatecas, el cual tiene una población total de 240,532 habitantes, de estos el 49% son hombres y el 51% son mujeres. El porcentaje de población entre los 0 a 4 años corresponde al 5% de los cuales son niños y el 4.8% son niñas, el porcentaje de los niños y niñas que tienen de 5 a 9 años concierne al 4.9% (INEGI, 2020). Se hace énfasis en este rango de edad ya que este estudio se enfoca al nivel educativo de preescolar cuyas edades de las y los alumnos oscilan entre los 3 a 6 años.

Existe un 0.9% de población afrodescendiente, 4.5% de población indígena y 0.5% es población migrante (INEGI, 2020). Dentro de los principales empleos y ocupaciones de las y los fresnillenses se encuentra la minería, la agricultura, el comercio, industrias manufactureras, las relacionadas con la electricidad, agua y gas, construcción, transportes y sector privado. El grado de marginación del municipio de Fresnillo es bajo (SEDESOL, 2010), sin embargo, varía en cada localidad dentro del municipio (ver imagen 2).

Imagen 2. Fresno grado de marginación.



Fuente: CONAPO (2010).

En la cabecera municipal hay un total de 23 escuelas de educación preescolar estatal, de estas 7 son públicas y 16 privadas, también hay 25 escuelas de educación preescolar federal. El Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” pertenece al sistema federal, cuenta con una matrícula de 200 alumnas y alumnos, los cuales se distribuyen en 8 grupos; 4 grupos de segundo grado y 4 grupos de tercer grado. Se toma como muestra el grupo de segundo grado, grupo “C”, en el cual se imparte clases y existe un acercamiento mediante el trabajo diario con el alumnado.

Es importante mencionar que, debido a la situación de pandemia, el país se encuentra en estado de cuarentena, todo el trabajo se ha realizado mediante la estrategia de educación a distancia³. Dentro del grupo hay un total de 16 estudiantes de los cuales son 7 niños y 9 niñas, sus edades oscilan entre los 4 y 5 años. En cuanto a las y los docentes se analizan todos aquellos que están frente a un grupo, siendo ocho en total.

³ Es la modalidad de enseñanza en la cual las y los alumnos no necesitan asistir físicamente al lugar donde estudian, las clases se pueden llevar a cabo desde cualquier lugar y se emplean diversas estrategias para su ejecución.

Es una escuela de organización completa, cada grupo tiene un docente a cargo, también cuenta con director, subdirector, maestras y maestros para las clases extracurriculares como música y educación física. Dentro de la infraestructura existe una dirección, 8 salones, patios recreativos divididos en 6 áreas (patio central, patio de canchas para basquetbol y futbol, 3 patios de juegos y área de arenero) también hay un salón de música, salón de usos múltiples, una ludoteca, una cocina y 2 áreas de baños. Cuenta con todos los servicios básicos como luz, agua, gas, drenaje, internet y teléfono.

La escuela posee prestigio social dentro del municipio ya que la infraestructura y equipamiento de las aulas está bien conservado, se encuentra en el programa escuelas al cien⁴, además participa en diversas actividades culturales, físicas e intelectuales que se realizan dentro de municipio y la mayoría de las y los egresados muestran capacidades, habilidades y aptitudes acordes al perfil de egreso de la educación preescolar.

La zona en la que se encuentra la escuela es urbana, ubicada en la colonia Manuel M. Ponce con C.P. 99070 (se puede observar en la imagen 1 su ubicación dentro del mapa). La mayoría de las y los alumnos que asiste a la escuela son provenientes de la misma. La colonia es popular en el municipio ya que es conocida comúnmente como el Olivar o los edificios, sus características son particulares, es decir, las personas viven congregadas en varios edificios con características y aspecto similar, el espacio de las viviendas es muy reducido. En esta habitan, según INEGI

⁴ Las escuelas al cien es un programa federal que surge a partir de la reforma educativa en 2015, este otorga recursos ya sea para construcción, rehabilitación y/o el equipamiento de la infraestructura física educativa, con la aplicación de recursos financieros.

(2020), alrededor de 7 000 personas distribuidas en los 328 edificios, los cuales tienen 1328 departamentos, siendo una de las colonias más pobladas de Fresnillo, Zacatecas.

Existen pocos espacios recreativos dentro de la colonia, recientemente en el año 2018, se inauguró un parque para los niños, niñas y jóvenes. Éste forma parte del proyecto de la regeneración urbana del municipio, la colonia Manuel M. Ponce fue de las primeras beneficiarias ya que uno de los objetivos era mejorar la condición de las personas que habitaban en esta área y ser un modelo para disminuir los índices de delincuencia.

Se realizó la rehabilitación de las unidades habitacionales, de las áreas verdes, el mejoramiento de las zonas de uso común, como el antiguo canal de aguas pluviales, el cual se convirtió en un área de convivencia, hay canchas y juegos para las y los niños, también se puede observar un canal lleno de color y arte, fomentando la pintura y la libre expresión. El proyecto no se logró concretar debido a diversas causas, entre estas, el vandalismo, la falta de cuidado de los espacios por parte de las y los ciudadanos y la delincuencia, por lo que muchos de los juegos fueron destruidos, las paredes y demás áreas graffiteadas.

En años anteriores, la colonia Manuel M. Ponce era considerada por la sociedad fresnillense como descuidada e insegura, ya que en esta se suscitaban con más frecuencia hechos delictivos, hoy en día la situación de violencia se vive en todo el municipio. En una encuesta realizada por INEGI (2019) el 91.9 % de la población mayor a 18 años manifestó que el vivir en su ciudad era inseguro, ubicando a Fresnillo dentro de los municipios más peligrosos de México. Zacarías (2020) menciona que la alta incidencia de hechos violentos se debe a consecuencia de la disputa entre grupos

criminales por lo que la Secretaría de Seguridad de Gobierno del Estado consideró a Fresnillo como una de las zonas más violentas del país.

Estos factores como lo son las características de las viviendas, la falta de espacio para la recreación, la inseguridad y la violencia que viven las y los alumnos hacen que la escuela se convierta en un espacio seguro en donde pueden sentirse libres, las experiencias que se desarrollen en el educando deberán contribuir a un pensamiento creativo, enfrentando las barreras para el aprendizaje de diversa índole y las limitantes para su creatividad.

3.2 Características particulares de las y los alumnos de segundo grado

López y Navarro (2010) aluden a que una persona creativa no tiene rasgos característicos que lo delimiten, por lo que la creatividad estará influenciada en las vivencias propias, rasgos personales, el perfil creativo de un individuo y de las inhibiciones que se desarrollen para la creatividad. También se retoma a Estrada (2005), quien agrupa características de las personas creativas, en este sentido, toma relevancia lo cognoscitivo (intuición, percepción, crítica, imaginación, curiosidad intelectual), lo afectivo (pasión, audacia, autoestima, libertad, profundidad del ser) y lo volitivo (voluntad, tenacidad, decisión, tolerancia a la frustración).

Romo, Benlliure y Sánchez (2016) rescatan otros rasgos como la originalidad, independencia, toma de riesgos, el humor, atracción hacia la complejidad y novedad, apertura mental, autonomía, introversión, apertura a nuevas experiencias, autoconfianza, autoestima, líder e impulsividad, las cuales se forjan a lo largo del desarrollo infantil. Retomando estas y algunas otras características que se abordan dentro del capítulo 2, se realizó un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades,

Debilidades y Amenazas) del grupo de segundo grado grupo “C” para mostrar algunos rasgos que influyen en el ser creativo. Este instrumento se realiza al inicio del ciclo escolar durante el diagnóstico, mediante la educación a distancia y responde a un enfoque cualitativo dentro de la investigación.

3.2.1 Análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas)

Fortalezas.

Son alumnas y alumnos enérgicos y activos, es decir, se involucran en actividades que implican el movimiento, el juego, el baile, la pintura, la música, les gusta dibujar y crear producciones con marcadores gráficos propios. Se interesan por observar obras artísticas como fotografías, esculturas y representaciones escénicas de danza y teatro, expresan las emociones que los hace sentir o imaginar. Les motiva jugar con diverso material que se le presenta y que tienen al alcance, por lo que las actividades donde se manipulan objetos les llama la atención. Se cuestionan sobre lo que está pasando e indagan en diferentes fuentes como libros o videos donde se muestra una explicación a las cosas. Gustan de escuchar y contar cuentos, representan historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas.

Disfrutan del juego, sobre todo el simbólico, Piaget (1968) por su parte menciona que en esta edad (de los 2 a los 7 años) las y los niños se encuentran en la etapa preoperacional, por lo que empiezan a ponerse en el lugar de los demás, a actuar y jugar siguiendo roles ficticios o la utilización de objetos con carácter simbólico. En este sentido, el alumnado de segundo grado, grupo “C” usa su imaginación para crear diversas situaciones como ser piratas, corredores de carros, famosos, policías, juego de roles donde interpretan a miembros de la familia como a mamá o papá.

Se han trabajado algunas actividades en donde el objetivo es crear cosas, y la mayoría de las y los niños se muestran interesados, como la creación de personajes con diverso material, alcancías o instrumentos musicales utilizando el reciclaje. Otra actividad fue la creación de un personaje de un cuento utilizando el modelado de plastilina, en la que se pudo observar cómo mediante la imaginación realizaron un personaje bien elaborado, es decir, le otorgaron características propias y le añadieron diversos detalles para posteriormente realizar un cuento inventado. Todas estas acciones dan muestra de algunos indicadores de la creatividad como la originalidad, la fluidez, la elaboración que tienen las y los estudiantes.

Oportunidades.

Su curiosidad y espontaneidad pueden ser aprovechadas para la realización de actividades en donde se estimule el pensamiento creativo ya que las y los niños presentan lo que Piaget (1968) denomina como teorías intuitivas, por lo que explican algunos hechos y fenómenos naturales utilizando su imaginación y dando animismo a las cosas. Usan un razonamiento rápido ante la percepción de su realidad y crean su sentido común.

Los padres y madres de familia se muestran interesadas en los procesos de aprendizaje de sus hijas e hijos, la mayoría atiende a las actividades que se realizan durante la educación a distancia, son participativos, por lo que las actividades en conjunto se puede aprovechar. Las y los alumnos muestran interés en realizar las actividades, existe una buena comunicación, hay contacto con la mayoría a través de mensajes, audios, llamadas, video llamadas, creación de videos, entre otras estrategias.

Debilidades.

Existen algunas actividades que se le dificulta al alumnado como por ejemplo la invención de historias o cuentos ya que en la mayoría existe poca elaboración, o al proponer cambiar alguna de las partes del cuento o crear algo a partir de lo que ya está elaborado las y los alumnos no pueden realizarlo ya que no conciben que algo que ya está realizado se pueda modificar. Otro aspecto concierne al lenguaje oral ya que en algunos niños y niñas es poco entendible.

El uso de hipótesis propias es limitado ya que, por ejemplo, al presentar un experimento y preguntar qué es lo que creen que va a pasar, se les dificulta resolver la situación, sus respuestas se limitan a decir que no saben y esperan a realizarlo para saberlo. Piaget (1968) menciona que, durante la etapa de desarrollo cognitivo preoperacional, las y los niños tienen una solución intuitiva hacia los problemas, sin embargo, su pensamiento es limitado por su rigidez, la centralización y el egocentrismo.

El egocentrismo de las y los niños hace que perciban, entiendan e interpreten el mundo desde el “yo” por lo que son incapaces de adoptar la perspectiva de otros o modificar su habla a favor del oyente, presenta dificultades para acceder a pensamientos y reflexiones del tipo abstracto. En este sentido otro de los aspectos que se les dificulta al alumnado es resolver situaciones de causa y efecto, ya que no pueden anticipar su pensamiento para saber qué es lo que podría pasar, así mismo al presentar algunas situaciones problema tienen dificultad para proponer soluciones y se limitan al responder o decir que no saben.

La centralización refiere a que las y los niños solo centran su atención en un solo aspecto del estímulo, por lo que se les dificulta analizar diversos aspectos como

por ejemplo en los experimentos, solo se centran en lo que está ocurriendo y no infieren más allá de eso. Y por último la rigidez de su pensamiento alude a la habilidad de invertir mentalmente las operaciones, por lo que tiende a basar sus juicios en el aspecto perceptual y no en la realidad.

Otra debilidad son las limitaciones en las estrategias didácticas que utilizan las y los docentes para el fomento de la creatividad en el desarrollo de sus clases, las confusiones que se pudieran generar a partir de la concepción y características de la creatividad, así como el carente conocimiento sobre la situación de las y los alumnos respecto al nivel de creatividad que tienen, los cuales son factores que pueden influenciar en el fomento de la creatividad.

Amenazas.

Debido a la situación sanitaria que se vive a nivel mundial y lo que representa la estrategia educación a distancia existen casos en donde las y los alumnos no tienen acceso a internet o a recursos tecnológicos por lo que la comunicación es un obstáculo. Otra amenaza derivada de esta pandemia es que muchos estudiantes o familiares enferman por lo que no es posible continuar con los representando una barrera para el aprendizaje.

La educación desde casa es difícil para aquellos padres y madres de familia que tienen que trabajar o para quienes no tienen los conocimientos ni las estrategias adecuadas para brindar el apoyo necesario a sus hijas e hijos lo que conlleva a que existan problemas de rezago educativo y deserción escolar, problemáticas que se están presentando de manera general dentro del sistema educativo mexicano. Otra limitante para la creatividad es el contexto en el que se desenvuelven las y los estudiantes ya que no tienen espacios dentro de su vivienda donde la puedan

proyectar o fomentar y fuera de sus casas en su contexto inmediato no pueden debido a la pandemia, por lo que el uso de su tiempo lo utilizan en ver televisión, jugar con el celular o tableta electrónica.

3.2.2 Prueba de imaginación creativa en niñas y niños

Gardner (2008) menciona que la edad preescolar es el periodo de oro de la creatividad, en la que las y los niños manifiestan y expresan de forma natural su potencial creativo, pero también menciona que no todo lo que dicen o hacen se pudiera considerar como creativo, además se considera que la creatividad en infantes y en adultos es diferente, esto debido a la propia inmadurez del desarrollo cognitivo del niño, su egocentrismo, su relación con el mundo y sus experiencias vividas (Romo, Benlliure, Sánchez, 2016). Por lo que el fomentar y evaluar la creatividad en etapas tempranas permitirá desarrollar en las personas a futuro un mayor potencial creativo.

Retomando lo anterior es importante conocer el nivel de creatividad que muestran las y los alumnos de nivel preescolar y tener un punto de partida para fortalecer esta capacidad, por lo que se busca un instrumento en el que se pueda analizar indicadores de la creatividad como lo es la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Santaella (2006) alude a la fluidez, a la capacidad para producir ideas y dar muchas respuestas ante los problemas. La flexibilidad es la capacidad para ajustarse ágilmente a las situaciones novedosas, a los obstáculos e imprevistos. La originalidad es la facilidad para ser distinto, percibir las cosas de otras maneras y se mide por las respuestas extrañas, las asociaciones remotas y por el ingenio. La elaboración es la capacidad que hace viable construir una composición según la información obtenida.

Se aplica a las y los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” un instrumento de enfoque cualitativo, este tiene por nombre (PIC-N) Prueba de Imaginación Creativa para Niños y Niñas, la cual es una adaptación que realizan Artola, Ancillo, Barraca y Mosteiro (2010) al test de Guiford (1950) y al Test Torrance (1966), la prueba evalúa la creatividad a través de la imaginación y fantasía de las y los niños. El uso de la imaginación junto con las imágenes mentales son componentes fundamentales en la creatividad, el poder imaginativo se desarrolla rápidamente en las y los niños, pero tiende a disminuir cuando la razón asciende. Esta prueba reúne las características principales para facilitar esta facultad mental, como la motivación, el pensamiento divergente y la reflexión, se divide en varios juegos lo que se busca es un pensamiento libre y fuera de lo común.

La prueba evalúa dos aspectos: La creatividad verbal y la creatividad gráfica ya que son campos de dominio específico, por lo tanto, se puede ser creativo en un área, pero en otra no (Artola *et al.*, 2010). Los primeros tres juegos evalúan el aspecto de la creatividad verbal y el cuarto juego evalúa la creatividad gráfica. El tiempo recomendado en cada juego puede variar, es decisión del evaluador o evaluadora en extender o disminuir el tiempo, de acuerdo a las respuestas que se van obteniendo de las y los niños.

El juego número uno consiste en mencionar todas las ideas posibles sobre lo que está pasando a partir de un dibujo “explora la capacidad de los sujetos para formular hipótesis y pensar en términos de lo posible [...] permite al niño y niña expresar su curiosidad y actitud especulativa, de ir más allá de la información proporcionada” (Artola *et al.*, 2010, p. 15). En este juego se evalúa la fluidez y la flexibilidad, el tiempo recomendado para su aplicación es de 10 minutos.

El juego número 2 reside en pensar en todos los usos posibles de un objeto determinado “Permite evaluar la capacidad de redefinición de los problemas, es decir, la capacidad para encontrar usos, funciones y aplicaciones diferentes a las habituales” (Artola, *et al.*, 2010, p. 16). Con este juego se evalúa el indicador de la fluidez, la flexibilidad y la originalidad. El tiempo recomendado para la aplicación es de 7 minutos.

En el juego número 3 se plantea una situación remota, se hace uso de la fantasía, evalúa la facilidad para manejar ideas poco convencionales “Las personas poco creativas son incapaces de concebir tales posibilidades en ese contexto [...] permite evaluar la capacidad de penetración del sujeto o capacidad de profundizar sobre las experiencias” (Artola *et al.*, 2010, p. 16). En este juego se evalúan indicadores como la fluidez, la flexibilidad y la originalidad. El tiempo recomendado para la aplicación es de 10 minutos.

Por último, en el juego 4 se trata de completar algunos dibujos a partir de algunos trazos dados y poner un título a cada uno, con este se evalúa la capacidad de las y los alumnos de dar una respuesta original, permite además “Discriminar a los individuos elaboradores de los individuos originales. Es decir, aquellos sujetos que tienen pocas ideas pero que las trabajan mucho, con gran imaginación” (Artola *et al.*, 2010, p. 17). Con este juego se analizan indicadores como la originalidad y la elaboración. El tiempo recomendado para la aplicación de este es de 10 minutos.

Debido a la situación de pandemia, la aplicación de la prueba se realizó mediante la estrategia educación a distancia, es decir, se consensaron videollamadas a las y los alumnos en la plataforma de Google Meet para realizar los juegos 1 a 3 que corresponden al área de la creatividad verbal y para el juego 4 que corresponde al área de la creatividad gráfica se envió mediante la aplicación de WhatsApp las

indicaciones a los padres y madres de familia para que apoyaran a sus hijos e hijas en su realización y en él envió de la evidencia.

La totalidad de los juegos que componen la PIC – N se evalúan de acuerdo a la hoja de correcciones en donde se asigna puntos de acuerdo a cada categoría de análisis (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración) la cual se especifica dentro del manual de Artola, Ancillo, Barraca y Mosteiro (2010), posteriormente se ubican los resultados obtenidos de cada alumna y alumno en la hoja de puntuaciones (ver anexo 1).

Los baremos permiten identificar el nivel de creatividad del alumnado mediante la puntuación en centiles (PC), estos se encuentran divididos en grados escolares, por lo que para la presente investigación se retoman los de tercer grado ya que son los que se adaptan a la población muestra de este estudio (ver anexo 2), el cual se enfoca en las y los alumnos de segundo grado de educación preescolar (4 a 5 años). Para sacar la PC se debe localizar la puntuación directa (PD) de cada variable en la columna correspondiente, buscar en la misma fila la puntuación centil y anotarla en la hoja de puntuaciones.

Las correcciones permiten obtener normas objetivas y significativas, el propósito es reconocer las manifestaciones creativas que tienen las y los niños. La puntuación directa (PD) del área de creatividad verbal se obtuvo sumando la PD de las categorías (fluidez, flexibilidad y originalidad), la PD del área de la creatividad gráfica se obtuvo sumando la PD de las categorías (elaboración, sombras y color, título y detalles especiales). Para obtener la puntuación de la creatividad en general

se sumaron los resultados del área de la creatividad verbal y del área de creatividad gráfica.

3.2.3 Resultados PIC – N

Al aplicar el instrumento PIC – N en la población muestra, es decir, a los 16 alumnos y alumnas que conforman el grupo de 2 “C”, para el análisis de los resultados se realizó una tabla en la cual se generó una clave por alumno y alumna con el fin de guardar la privacidad de datos y confidencialidad (ver anexo 4). Posteriormente, mediante la hoja de correcciones se analizaron todas las respuestas en los diversos juegos y se les asignó la puntuación correspondiente.

En la hoja de baremos la mediana está representada en el percentil 50 y se toma como base para analizar las puntuaciones de las diversas categorías (gráfica y verbal). De acuerdo a los resultados que se obtuvieron, si la puntuación está arriba de la mediana o justo en esta, se considera un nivel alto, de lo contrario, si está por debajo de la mediana se considera un nivel bajo. Para mayor claridad se plasma en la siguiente tabla (ver tabla 11) la puntuación que corresponde a la muestra tipificada en donde se establece la mediana de cada categoría.

Tabla 11. Mediana de la creatividad general, verbal y gráfica

Categoría	Mediana (puntuación)	PC
Creatividad general	70 - 77	50
Creatividad verbal o narrativa	57 - 65	50
Creatividad grafica	12	50

Fuente: elaboración propia a partir de Ancillo, Barraca y Mosteiro, 2010.

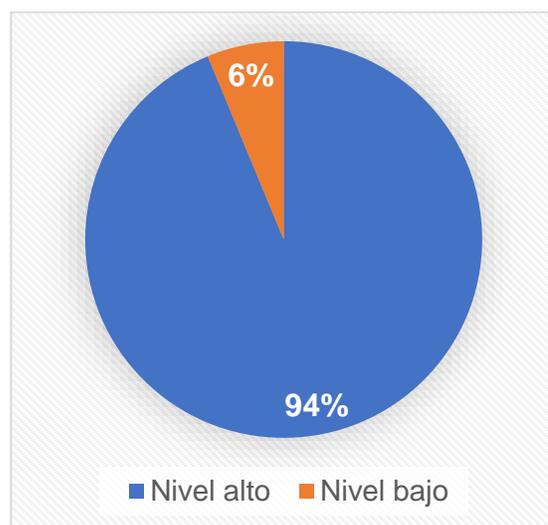
Al analizar la puntuación de cada área (verbal y gráfica) de las y los niños, los resultados arrojan que respecto a la primera categoría (verbal) el 31.25% del estudiantado muestran un nivel alto y el 68.75% se encuentran en un nivel bajo (ver grafica 1). En cuanto a la segunda categoría (gráfica) el 93.75% del estudiantado se encuentra en un nivel alto y el 6.25% se encuentra en un nivel bajo (ver grafica 2).

Gráfica 1. Nivel de creatividad verbal



Fuente: elaboración propia.

Gráfica 2. Nivel de creatividad gráfica



Fuente: elaboración propia.

Se plasma la puntuación PD y la PC (ver tabla 12) de cada alumno y alumna, resultante de los juegos aplicados en las dos áreas de la creatividad. De acuerdo a estos resultados se puede inferir que dentro del grupo existe mayor desarrollo de la creatividad gráfica, ya que, la mayoría de las y los niños tienen una puntuación por arriba de la mediana y presentan un nivel alto, caso contrario con la creatividad verbal, puesto que son pocas las y los alumnos que se encuentran arriba de la mediana, en este caso presentan un nivel bajo.

Tabla 12. Puntuación creatividad verbal y gráfica

Alumno (a)	Creatividad verbal		Creatividad grafica	
	PD	PC	PD	PC
A1	80	60	16	80
A2	76	60	16	80
A3	76	60	16	80
A4	61	60	14	80
A5	61	50	14	65
A6	47	50	15	65
A7	47	40	15	75
A8	46	40	16	80
A9	46	40	16	80
A10	46	40	16	80
A11	45	40	9	30
A12	31	25	19	95
A13	27	20	15	75
A14	25	20	13	60
A15	25	20	13	60
A16	15	5	16	80

Fuente: elaboración propia.

La creatividad general de las y los estudiantes se obtuvo al sumar el puntaje de las categorías verbal y gráfica, por lo que se obtiene de cada niño y niña los siguientes resultados (ver tabla 13). La mediana de la creatividad general corresponde a una puntuación de entre 70 - 77, en este sentido se puede obtener el nivel de la creatividad que se presenta dentro del grupo de segundo grado "C".

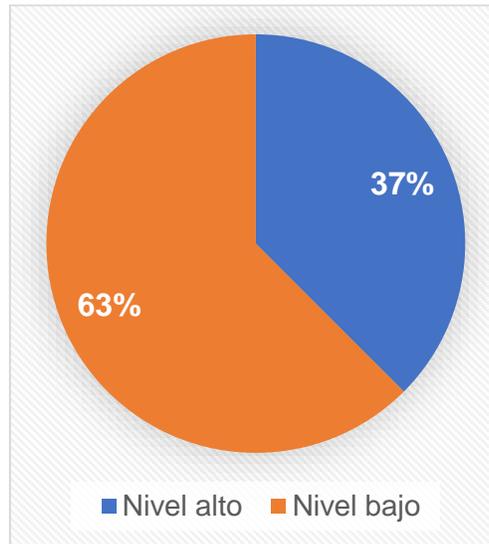
Tabla 13. Puntuación de la creatividad general

Alumno (a)	Creatividad general	
	PD	PC
A1	96	65
A2	92	60
A3	92	60
A4	92	60
A5	75	50
A6	75	50
A7	62	45
A8	62	45
A9	62	45
A10	62	45
A11	54	40
A12	50	35
A13	42	25
A14	38	25
A15	38	25
A16	31	15

Fuente: elaboración propia.

Los resultados muestran que un 37.5% del alumnado presenta un nivel alto en cuanto a creatividad general y un 62.5% de las y los alumnos muestran un nivel bajo, puesto que se encuentran por debajo de la media (ver grafica 3). Por ende, se puede inferir que existen mayor número de alumnos y alumnas que tienen un nivel bajo de creatividad general. Tales resultados coinciden con los del estudio de Torrejón (2018) en donde se les aplica el test Torrance a estudiantes de educación inicial, entre sus reflexiones finales infiere que las estrategias que se presentan dentro del salón de clases son un factor fundamental para incidir y aumentar este nivel de creatividad y seguir potencializando la creatividad de aquellos alumnos y alumnas que obtuvieron un nivel alto.

Gráfica 3. Nivel de creatividad general



Fuente: elaboración propia.

Cada uno de los juegos que se aplicó dentro de la PIC-N a las y los alumnos, evalúan un indicador de la creatividad según el área (verbal o gráfica). Respecto a la creatividad verbal se evalúa la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, por lo que, para identificar el nivel de creatividad de cada indicador, se obtiene la mediana de acuerdo a la hoja de baremos y se muestra a continuación (ver tabla 14).

Tabla 14. Mediana de los indicadores: Fluidez, flexibilidad y originalidad verbal

Indicadores	Mediana (puntuación)	PC
Fluidez verbal	30 – 34	50
Flexibilidad verbal	16 – 17	50
Originalidad verbal	11 - 12	50

Fuente: elaboración propia

Los resultados de las y los alumnos de cada indicador se establece con los mismos criterios que se han utilizado antes, es decir, se ubica en un nivel alto si está por arriba de la mediana y en un nivel bajo si esta debajo de la mediana, la puntuación obtenida de cada uno de las y los alumnos se encuentran en la tabla 15.

Tabla 15. Puntuación de los indicadores: *Fluidez, flexibilidad y originalidad verbal.*

Alumno (a)	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad	
	PD	PC	PD	PC	PD	PC
A1	28	45	26	80	26	40
A2	28	45	17	55	31	80
A3	28	45	17	55	31	80
A4	28	45	17	55	31	80
A5	33	96	18	30	10	45
A6	33	96	18	30	10	45
A7	19	30	14	40	14	55
A8	19	30	14	40	14	55
A9	25	40	11	35	10	45
A10	25	40	11	35	10	45
A11	16	25	13	40	16	60
A12	14	20	11	35	6	35
A13	10	15	10	30	7	40
A14	12	20	12	40	1	2
A15	12	20	12	40	1	2
A16	10	15	5	5	0	1

Fuente: elaboración propia.

El indicador fluidez se entiende como la “aptitud del sujeto para producir un gran número de ideas” (Ancillo, Barraca y Mosteiro, 2010, p. 36). Dentro de los resultados se puede percibir que el 12.5% del alumnado se encuentra justo en la media de fluidez, su nivel de fluidez es medio, mientras que el 87.5% se encuentra por debajo de la media lo que representa un nivel de fluidez bajo en el grupo. Esto indica que existe dificultad para realizar varias asociaciones al presentarles algún estímulo y para que elaboren soluciones.

La flexibilidad es la “aptitud del sujeto para producir ideas muy variadas pertenecientes a varios campos” (Ancillo, Barraca y Mosteiro, 2010, p. 36). Los resultados muestran que el 25% de las y los alumnos tienen un nivel alto en flexibilidad, sin embargo, el 75% tiene un nivel bajo de flexibilidad, lo que representa que al

alumnado se le dificulta buscar soluciones a través de diversas alternativas, para cambiar de perspectivas y para adaptarse a nuevas reglas del juego.

En cuanto a la originalidad es la “aptitud del sujeto para producir ideas alejadas de lo evidente [...] de lo establecido. Implica romper con formas habituales de pensar o hacer” (Ancillo, Barraca y Mosteiro, 2010, p. 36). Los resultados arrojan que el 43.75% de las y los estudiantes presentan un nivel alto de originalidad, mientras que el 56.25% muestran un nivel bajo de originalidad.

Ahora bien, dentro del área de creatividad gráfica se evalúa el indicador originalidad y la elaboración, por lo que en la siguiente tabla (ver tabla 16) se muestra la media para estos dos indicadores de la creatividad, que servirán para analizar el nivel que tienen el estudiantado al respecto.

Tabla 16. Mediana de los indicadores: Originalidad gráfica y elaboración

Indicadores	Mediana (Puntuación)	PC
Originalidad grafica	6	50
Elaboración	3	50

Fuente: elaboración propia.

En la tabla 17 se puede observar los resultados que obtuvieron las y los niños del segundo grado “C”, respecto a los indicadores del área de la creatividad gráfica, por lo que los resultados arrojan que, en cuanto al indicador de la originalidad gráfica, el 75% de las y los alumnos muestran un nivel alto, puesto que al ubicar los resultados tomando como referencia la mediana se encontraron los valores sobre y arriba de esta. Por otro lado, el 25% del grupo restante mostro un nivel bajo en originalidad, en este sentido, se puede inferir que la mayoría de las y los alumnos tienen pensamientos originales y fuera de lo común.

En cuanto al indicador de la elaboración, el cual es “El nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas” (Ancillo, Barraca y Mosteiro, 2010, p. 37). Los resultados muestran que un 62.5% del estudiantado se encuentra en la media o sobre esta, lo que representa un nivel alto de elaboración y un 37.5% de las y los alumnos muestran un nivel bajo. En este indicador también se puede observar que las y los niños tienen una buena capacidad de elaboración.

Tabla 17. Puntuación de los indicadores: Originalidad gráfica y elaboración

Alumno (a)	Originalidad grafica		Elaboración	
	PD	PC	PD	PC
A1	6	50	5	85
A2	8	75	1	15
A3	8	75	1	15
A4	8	75	1	15
A5	6	50	3	50
A6	6	50	3	50
A7	6	50	4	65
A8	6	50	4	65
A9	8	75	4	65
A10	8	75	4	65
A11	3	15	0	5
A12	5	40	3	50
A13	5	40	5	85
A14	9	85	0	5
A15	9	85	0	5
A16	5	40	3	50

Fuente: elaboración propia.

Esta prueba permitió discriminar a las y los alumnos originales de los elaboradores, es decir, hay quienes tienen pocas ideas, no obstante, las trabajan mucho y tienen buena imaginación, en cambio hay quienes tienen grandes ideas originales, pero presentan dificultad para elaborarlas.

Después de analizar los resultados en cuanto a la creatividad en general se puede observar que la mayoría de las y los alumnos del grupo de 2 C del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” muestra un nivel bajo de creatividad y dentro de este, el área de la creatividad que tienen menos desarrollado es la creatividad verbal o narrativa, ya que la creatividad gráfica en su mayoría presenta un nivel alto. Por lo que en este sentido es importante ofrecer al alumnado situaciones en las que se trabaje su creatividad verbal atendiendo a los diversos indicadores en específico a la fluidez y la flexibilidad los cuales presentan puntuaciones más bajas que en originalidad, no obstante, no es conveniente dejar de fortalecer la creatividad gráfica ya que se presenta como una oportunidad para seguir potencializándola y aprovechar la creatividad que presentan las y los niños en esta área.

3.3 Perspectiva docente y prácticas educativas sobre la creatividad y el método de casos

Para el desarrollo de este apartado se realizó trabajo de campo, el cual consistió en la aplicación de un instrumento en donde se arrojan datos para analizar desde el enfoque cualitativo, pero también se rescatan algunos datos cuantitativos, el instrumento aplicado fue un cuestionario de tipo abierto a las y los ocho docentes que están frente a grupo en el Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” (ver anexo 3). Éste se empleó al inicio del ciclo escolar y se entregó personalmente a cada docente, el cual tiene como objetivo conocer la perspectiva, las prácticas pedagógicas y didácticas de las y los docentes en torno a la creatividad y el método de casos.

El cuestionario consta de ocho preguntas, para el análisis de la información se opta por asignar una clave a cada encuestado con el fin de mantener su

confidencialidad y se integra en una lista dentro de los anexos (anexo 5). La información recabada se organiza en varias categorías que permiten su análisis de manera más objetiva, estas categorías son tres, en un primer momento se analiza la concepción que tienen las y los educadores respecto a la creatividad, sus percepciones sobre quienes se podrían considerar como personas creativas y su auto reconocimiento como seres creativos.

Una segunda categoría es el análisis de la formación integral de las y los alumnos en educación preescolar en relación a una enseñanza hacia la creatividad, partiendo de los planes y programas de Educación básica vigentes en el país, los entornos didácticos y pedagógicos que se desarrollan en torno a la creatividad dentro del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” y el conocimiento del alumnado respecto a su creatividad. Por último, la tercera categoría está relacionada con la concepción que tienen las y los docentes acerca del método de casos.

3.3.1 La concepción y perspectivas de las y los docentes respecto a la creatividad

El conocer las ideas de las y los docentes sobre la concepción de la creatividad, permite comprender las prácticas pedagógicas y didácticas que se llevan a cabo dentro del aula. Por lo que al analizar las respuestas de las y los docentes respecto a lo que consideran qué es la creatividad, mencionan que esta es una capacidad de los individuos de pensar y ver las cosas de distinta manera “La creatividad es desarrollar las cosas de maneras distintas y ver que hay formas diferentes de hacerlas” (T.L.F. 3) otras ideas aluden a la capacidad de generar nuevas ideas, de reinventarse y hacer las cosas con mayor dinamismo. En este sentido el 62.5 % de las respuestas muestran

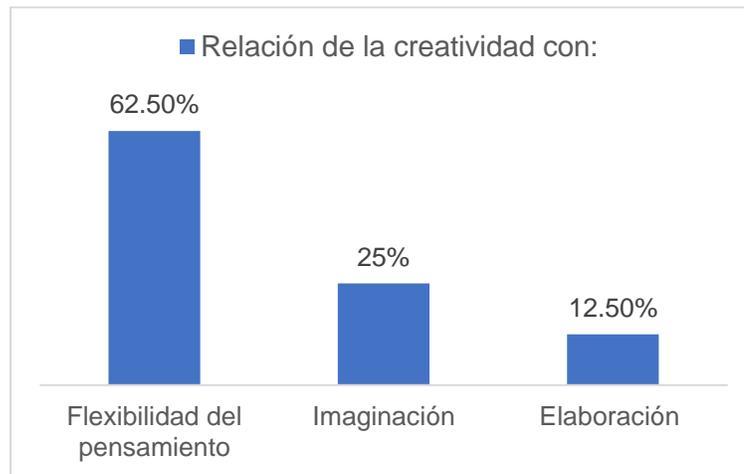
una relación entre la creatividad y la flexibilidad del pensamiento. Estos resultados muestran similitud con los del estudio de Ortega (2014) ya que al realizar las encuestas a docentes la mayoría coincide con este concepto relacionado con la flexibilidad del pensamiento.

El 25% de las y los docentes encuestados relacionan la creatividad con la imaginación, en la que mencionan que “Es la capacidad de utilizar la imaginación para crear o modificar algo, lo cual deber ser distinto, llamativo y diferente a lo ya existente” (A. D. V. 6). La imaginación como ya se mencionaba en capítulos anteriores es parte fundamental de la creatividad, sin embargo, son procesos distintos y no se deben de ver como sinónimos.

Otra idea que se rescata respecto a la creatividad es la relación entre la elaboración y la creatividad, por lo que el 12.5% menciona que la creatividad “Es la capacidad que se tiene para hacer uso de los recursos disponibles y responder así a un objetivo” (Z. L. C. 5). Desde esta concepción se visualiza la creación desde la novedad y que estos productos creativos sean de utilidad para la sociedad o resuelvan alguna situación. En la siguiente gráfica (4) se muestra los 3 aspectos con mayor incidencia que se rescatan de las respuestas en torno al concepto de la creatividad.

Mitjáns (como se citó en Esquivias, 2004) menciona que el concepto de creatividad no tiene solo una definición establecida, ya que a través de la historia se han creado diferentes concepciones, menciona que “la constante en todas ellas es: la novedad y la aportación, que necesariamente implican un proceso por demás sofisticado y complejo en la mente del ser humano” (p. 7).

Gráfica 4. Concepciones de la creatividad



Fuente: elaboración propia.

En relación a las opiniones que se tienen respecto a quién es una persona creativa se rescatan las siguientes ideas; 1. Las personas que muestran actitudes de innovación, que son activas, inteligentes, que son propositivas, tienen varias ideas y comportamientos sorprendentes. 2. Varios docentes hacen relación con belleza y a la estética, es decir, las personas que realizan cosas bonitas con diferentes recursos y materiales, cosas llamativas y diferentes.

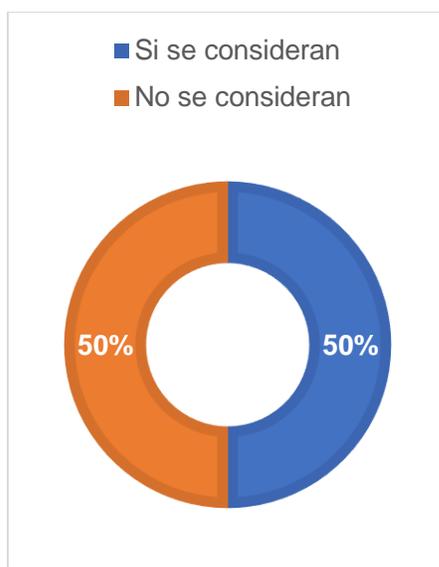
Respecto a la primera idea, las y los docentes perciben a una persona creativa como alguien que muestra ciertas actitudes, características y comportamientos, una de estas es la inteligencia como lo menciona Esquivias (2004) “la creatividad y la inteligencia no son lo mismo, son habilidades homólogas pero diferentes. La creatividad, es entendida como una forma distinta de inteligencia, se denomina pensamiento divergente” (p. 8).

En el transcurso de la presente investigación ya se han mencionado algunos otros rasgos que demuestran una persona creativa, sin embargo, también se ha aludido a que no hay características establecidas, es decir, una persona creativa

puede mostrar actitudes muy diferentes a otra que también lo es. Por otra parte, Barrón citado por Esquivias (2004) alude a que entre los rasgos de personalidad que más se tienen en común son: autonomía, fluidez verbal, son productivos y hacen cosas, se interesan por los problemas, tienen aspiraciones, ven de forma diferente las situaciones, tiene imaginación, curiosidad e intuición.

Respecto al auto reconocimiento que se tienen sobre si se consideran como personas creativas el 50% de las y los docentes encuestados respondieron que sí, entre las principales razones se encuentra que les gusta hacer cosas diferentes e innovar, crear cosas nuevas y que la misma profesión (docencia) los lleva a estar en constantes situaciones en las que se ocupa de la creatividad. Por otro lado, el otro 50 % expresan que no se consideran creativos ya que se les dificulta realizar cosas nuevas y llamativas, no saben utilizar el espacio y los recursos que tienen y algo muy importante a lo que aluden es a los sentimientos de fracaso y disgusto por parte de otras personas hacia las cosas que realizan.

Gráfica 5. Autorreconocimiento del ser creativo



Fuente: elaboración propia.

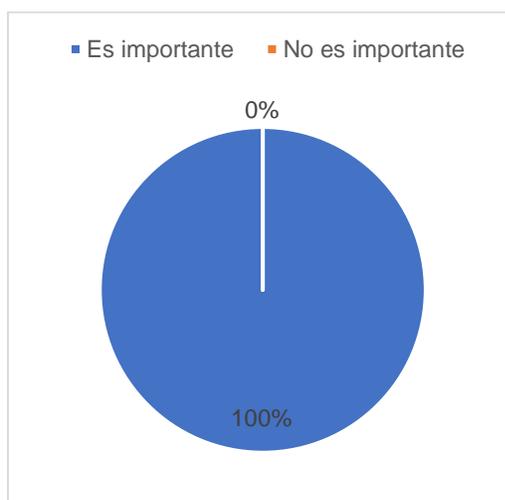
Todas las personas nacen con creatividad, por ende, todas pueden ser creativas, sin embargo, a medida que crecen y dependiendo de los estímulos, experiencias, rasgos personales, entre otros, unas personas tienen creatividad en mayor o menor medida. Es por eso que las y los docentes encuestados que se consideran unas personas sin creatividad, pasaron por una serie de limitantes las cuales Hernández (2017) los llama enemigos de la creatividad, entre las respuestas obtenidas se pueden distinguir dos: la desconfianza y a la crítica, por lo que influye en su autorreconocimiento de ser creativos.

3.3.2 La formación integral de las y los niños mediante la enseñanza de la creatividad

Es importante que la creatividad desde etapas tempranas se logre estimular y potencializar (SEP, 2017), una de las funciones de las y los docentes es buscar aquellas estrategias en las que el estudiantado ponga en práctica su pensamiento creativo. En este sentido se les preguntó a las y los maestros del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” si ellos consideran de importancia fomentar desde la educación preescolar la creatividad.

Se analizan las respuestas y se observa que el 100% de las y los encuestados opinan que si es importante fomentarlo ya que en esta etapa es donde se les enseña a ser más independientes, a que tengan ideas propias “Les enseñamos a buscar con sus propios medios soluciones a problemáticas” (E. R. T. 1).

Gráfica 6. Importancia de la creatividad en el nivel Preescolar



Fuente: Elaboración propia.

En preescolar se pone en juego la imaginación, la curiosidad, se estimula para que exploren y busquen maneras diferentes de hacer las cosas. Dentro de estas respuestas la siguiente es importante destacar ya que en esta se menciona uno de los fines educativos que se persiguen dentro del país “Se les apoya para que descubran sus capacidades, posibilidades y que se les reconozcan, que se fomente una personalidad creativa” (Z. L. C. 5).

Desde que son infantes es trascendental que se estimule su creatividad para que, a lo largo de su vida, pueda responder ante las situaciones que se le presenten utilizando un pensamiento creativo, también es importante que se le reconozca para que las y los alumnos desarrollen un buen autoestima y autoconocimiento que les permita valorar las habilidades que tienen, así como las debilidades y en este sentido se trabaje en ellas para superarlas. Que se eliminen cualquier forma de limitante hacia su creatividad y que se le motive a crear, a innovar, a proponer, a transformar.

Desde el marco curricular de Educación básica es importante que se señale la trascendencia de desarrollar un pensamiento creativo en las y los alumnos, ante esta

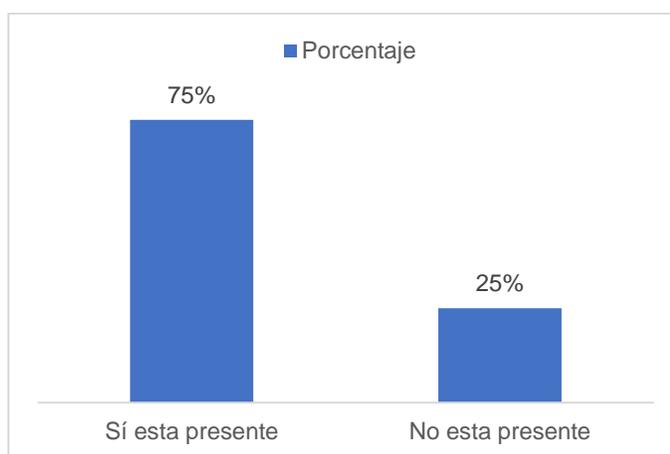
reflexión surge una interrogante y es respecto a identificar si la creatividad es un aspecto que está presente en los planes y programas de estudio actuales, a lo que las respuestas arrojan que el 75% de las y los docentes comentan que sí está presente dentro de los planes y programas “la creatividad forma parte del perfil de egreso, de la nueva estrategia de investigación, está en los propósitos de la educación preescolar y en el área de desarrollo personal y social, en el que se menciona en algunos ámbitos y aprendizajes esperados” (B. M. G. 7). Varios docentes por lo tanto coinciden con que está presente dentro del área de desarrollo personal y social de las Artes.

Por otro lado, el 25% de las y los maestros responden a que como tal no está estipulado en los planes y programas de estudio, es decir, que se mencionan en los propósitos de la Educación básica y en mensajes oficiales que trasmite el secretario de educación, el presidente u otros agentes educativos “La creatividad se menciona en el mensaje del Lic. Aurelio Nuño en donde se dice que se debe educar para la libertad y la creatividad, la cual es la base del nuevo modelo educativo” (E. R. T. 1). Al respecto aluden que dentro de los aprendizajes esperados no se encuentra ninguno que de forma directa potencialice la creatividad “Dentro del currículo no está presente como tal un aprendizaje esperado para el desarrollo de la creatividad o solo se da por hecho que las artes fomentan esta capacidad” (G. S. D. 2).

La creatividad dentro de la educación en México, es un concepto que se maneja desde los modelos educativos pasados (2011, 2017) y en el actual (2019) en la NEM, empero, es un aspecto que se queda en el discurso ya que una de las intenciones educativas se encuentra el desarrollo creativo, no obstante, al examinar los programas educativos podemos notar que existen escasos espacios dentro del currículo en los cuales las y

los alumnos puedan desarrollar su creatividad, en específico desde la educación preescolar.

Gráfica 7. Creatividad en los planes y programas de EB



Fuente: elaboración propia.

Dentro del actual currículo formal de educación preescolar se aborda la creatividad como una ramificación de las áreas de desarrollo personal en lo que es las artes y educación física, no obstante, analizando el mapa curricular de la educación preescolar, dentro de los organizadores curriculares y los aprendizajes esperados no se pueden encontrar contenidos que aborden la creatividad, excepto en educación física en la cual uno de los organizadores hacen mención a la creatividad en la acción motriz.

Ortega (2014) retoma las ideas de Romero (2001) en donde señala que “la creatividad debe ser una de las bases de la educación y no sólo una ramificación, debe así mismo, ser un componente de la metodología de enseñanza-aprendizaje y de la manera de entender el proceso educativo” (p. 184). La creatividad es una capacidad que se pudiera aprovechar en mayor medida en los y las niñas de educación preescolar, por lo que es necesario diseñar un currículo que integre competencias creativas que permitan a los individuos establecer diversas alternativas ante una

situación, ofrecer a los alumnos y alumnas experiencias en los que puedan explotar su creatividad lo cual es un factor importante para que se siga estimulando y con el paso del tiempo esa actitud creativa perdure.

3.3.3 Entornos didácticos, características y desarrollo de la creatividad en el Jardín de niños

A las y los alumnos de preescolar se les deberá brindar oportunidades en las que trabajen y potencialicen sus capacidades, habilidades y destrezas para saber enfrentar las diversas situaciones, que aprendan a resolver sus problemas, desde los más sencillos a los más complejos en la medida que desarrollan las habilidades. “Se promueve una enseñanza activa que atienda a la creatividad mediante una responsabilidad compartida que les ayude a desarrollar aprendizajes formativos” (Ortega, 2014, p. 427). En este sentido se realiza un análisis acerca de los entornos didácticos y pedagógicos que las y los docentes del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” desarrollan para rescatar las estrategias que favorezcan a la creatividad de los educandos

Respecto a la forma en la que los docentes fomentan la creatividad dentro del aula aluden a que se les debe dar el espacio para expresarse y de dejarlos libres al momento de realizar sus producciones “Dando libertad de hablar, dejándolos libres al momento de hacer sus producciones, que ellos realicen las actividades solo con la consigna, que no sea una actividad con un modelo preestablecido” (E. R. T. 1). Otro docente coincide con lo anterior, pero, recalca la importancia de crear confianza en las y los niños “Motivándolos a realizar cosas nuevas, llamativas y que se les quite el miedo a participar y ser vistos” (A. D. V. 6).

Otro de los aspectos a los que hacen mención es respecto al proporcionar oportunidades en los que las y los niños puedan crear e innovar “dar la oportunidad para que desarrollen su creatividad, de que innoven, no limitándolos en su creatividad por seguir un modelo ya establecido, dejarlos ser diferentes a los demás” (R. M. G. 8).

Por último, se hace mención de algunas estrategias que realizan a partir de los campos formativos y las áreas de desarrollo personal y social que coadyuvan en la creatividad tales como el leerles un cuento, crear historias, realizar construcciones, algunos inventos, en específico hacen mención a un área de desarrollo personal y social “Por medio del área de formación de artes y los aprendizajes esperados que ahí se plantean organizando una serie de actividades” (Z. L. C. 5).

La mayoría de los docentes tiene una postura encaminada a desarrollar en las y los estudiantes la creatividad, algo interesante es que las y los maestros que en la pregunta sobre si se consideran creativos o no, aquellos que contestaron que no, tienen mayor interés en fomentarlo en sus alumnas y alumnos. Ortega (2014) en su estudio muestra la relación entre las y los docentes que mostraban características y actitudes creativas en las formas de enseñanza, por lo que llega a las siguientes conjeturas:

Los docentes más creativos enseñan a los alumnos a tomar conciencia del mundo que les rodea [...] impulsan la interacción didáctica con los alumnos, así mismo, se favorecen ambientes de cordialidad y buen clima de comunicación, se aprovechan las intervenciones creativas de los alumnos para enriquecer las clases y se reconocen y fortalecen los comportamientos creativos y las diversas formas de expresión de los alumnos durante las clases (Ortega, 2014, p. 427).

Las posturas de las y los maestros en este sentido es otro factor que influye en el desarrollo de una clase que busca el fomento de la creatividad, sin embargo otro aspecto que menciona Ortega (2014) es que no todos y todas poseen las mismas

características, personalidades o formas de trabajo, por lo que hace una clasificación de los tipos de mentalidad que tienen las y los docentes, de los cuales al analizar las prácticas y respuestas de las y los profesores del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” se pueden ubicar a la mayoría en la tipología de la mentalidad natural – directa, es decir, “El profesor ignora su creatividad, pero está abierto a la de sus alumnos. Puede tener buen desarrollo profesional y personal, pero con lagunas en su didáctica de la creatividad” (Ortega, 2014, p. 198).

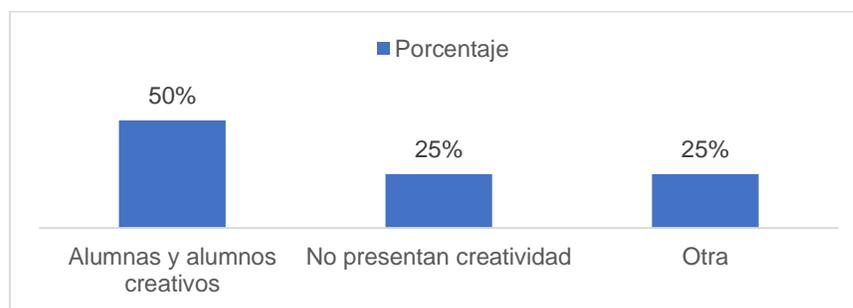
Se puede observar que existe diversidad de ideas en las y los docentes respecto a la conceptualización de la creatividad y su autorreconocimiento como una persona creativa, desde este momento influye en el desarrollo de estrategias y formas de evaluar la creatividad. “Los maestros deben emplear una metodología congruente con sus creencias más profundas sobre la enseñanza, el aprendizaje y los alumnos. Saber en qué se cree es un medio de dar forma a las decisiones que se toman en el aula” (Wassermann, 1994, p. 41).

Se les preguntó también a los docentes si consideran que sus alumnas y alumnos son creativos, por lo que hubo algo de conflicto al momento de responder esta pregunta. El 50% de las y los docentes contestó que sí son creativos sus estudiantes, entre las respuestas obtenidas sobre las razones del por qué lo consideran así, se destaca la capacidad de imaginación para crear y realizar actividades, la fantasía en sus pláticas, su curiosidad y entusiasmo. Por otra parte, se hace mención de habilidades en cuanto a las artes “Se les facilita demasiado la dramatización, cantar, las artes plásticas” (A. D. V. 6) También se hace referencia a que se tiene un buen desarrollo motriz fino en sus manos lo que permite que sean hábiles para colorear, pintar y moldear.

El 25 % de las y los docentes marcaron ambas respuestas (sí y no), ya que se menciona “No depende del maestro que el alumno sea o no creativo, tiene que ver con el descubrimiento por parte del alumno a realizar las actividades de forma distinta, que se requiere pensar, inventar y algunas veces no todos los niños están abiertos a reinventarse y lo hacen sin esforzarse mucho” (E. R. T. 1). Otro de los aspectos que se mencionan es que algunos niños y niñas muestran características de ser creativos ya que son propositivos y se les ocurren muchas ideas, sin embargo, en su mayoría no existe esa capacidad de crear algo nuevo o innovar, lo hacen por repetición e imitación.

Por último, el 25% expresaron que no consideran a sus alumnas y alumnos como creativos, las razones que se expresan son que no se les ha brindado las experiencias o situaciones de aprendizaje donde puedan desarrollar su creatividad o que con las situaciones planteadas no se puede rescatar su capacidad creativa.

Gráfica 8. Consideración de las y los alumnos como creativos



Fuente: elaboración propia.

Respecto al conocimiento que tienen las y los docentes de su alumnado respecto a su creatividad se puede apreciar que en su mayoría se enfocan y evalúan las habilidades que tienen dentro del área de las artes. La creatividad como se ha ido mencionado en el transcurso de este estudio, no es exclusivo en el área de las artes, tampoco significa que solo los artistas puedan tenerla, no obstante, esta es una percepción que las y los

docentes manifiestan. Otros aspectos a los que aluden son a la capacidad imaginativa, su curiosidad y entusiasmo de su alumnado.

Es importante señalar que las y los docentes que consideran que las y los alumnos no presentan creatividad, no lo atribuyen a un aspecto exclusivo de las y los niños, si no derivado de las acciones pedagógicas y didácticas que se ofrecen al estudiantado, sin embargo, existe una confrontación ya que el 25% alude a que no hay relación entre la creatividad que pudieran presentar las y los niños con el profesorado.

3.3.4 Conocimiento de método de casos en las y los docentes de educación preescolar

Dentro del cuestionario abierto que se aplicó a las y los docentes, se les realizó una pregunta con el fin de rescatar sus ideas y conocimientos respecto al método de casos y su aplicación dentro de la educación preescolar. Los resultados que se obtuvieron fueron: el 25% de las y los maestros manifestaron que, si conocen el método de casos, por otro lado, el 75% declaró que no lo conocían.

Las y los docentes que contestaron que sí lo conocían, aluden a la presentación de casos como semejante al aprendizaje basado en problemas “Es cuando se les muestra una situación a los alumnos generalmente con situaciones problema y ellos tienen que encontrar la forma de solucionarlo” (B. M. G. 7). Díaz (2006) hace la distinción entre ambas estrategias, por lo cual menciona que el método de casos responde una serie de pasos que se deben de seguir, es una estrategia más compleja, con características particulares, que impacta dentro de los aprendizajes significativos de las y los alumnos y son casos reales.

Otra opinión que se rescata dentro del cuestionario es sobre la relación que se establece entre el método de casos y método de estudio de casos “Es cuando se investiga un caso en específico y se aplican instrumentos para la recolección de información enfocado en una persona o un grupo” (E. R. T. 1). Esta respuesta presenta confusión en su concepción ya que el método de casos es una estrategia de enseñanza que se realiza dentro del aula de clases y el estudio de caso alude al método que se utiliza dentro de la investigación.

El método de casos como su nombre lo indica, presenta al alumnado “casos” y estos son “la descripción de una situación real, que se discute en clase bajo la dirección de un profesor” (Ogliastri, 1998, p. 7). Desde esta perspectiva se da pauta para abordar la relación del método de casos con la creatividad, ya que desde el ámbito educativo se visualizan ambas como una enseñanza activa, es decir, que el alumnado sea quien aprenda por sí mismo.

Se pretende que la escuela sea un espacio en donde se expanda y se fomenten las habilidades, destrezas, actitudes y valores de los seres humanos (SEP, 2017). En este sentido, el proponer experiencias en donde las y los alumnos utilicen su pensamiento creativo y lo sigan desarrollando es lo que se persigue. Por lo que se opta por utilizar la estrategia de enseñanza “el método de casos” vista como una alternativa para desarrollar diversas capacidades en el alumnado, especialmente la creatividad. Un método que al analizar los resultados de las encuestas es necesario abordarlo desde la educación y en específico desde el nivel preescolar ya que no se tiene el debido conocimiento sobre lo qué es y sus implicaciones.

3.4 Diseño de casos en las y los alumnos del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte”

El objetivo de este apartado fue construir y analizar los casos enfocados a las y los alumnos de educación preescolar de segundo grado, grupo C, atendiendo a las características y estructura propia del método de casos con el fin de indagar y analizar esta propuesta pedagógica para explicar la relación causal e incidencia con la creatividad.

El trabajo con el método de casos se realizó a través de la educación a distancia, por lo que se aplicaron 10 casos a las y los alumnos mediante diversas estrategias, la primera fue mediante videollamadas grupales a través de plataformas como *Google Meet*, en donde en tiempo real se les fue narrando el caso y posteriormente se realizaron las preguntas que condujeron a la discusión. Al final de cada caso también se les pidió que realizaran un dibujo del hecho o suceso que a su consideración fue el más importante y dibujaran los personajes que emergieron en cada caso, con el propósito de rescatar su idea principal sobre el caso, así como la imaginación y creatividad gráfica.

Otra estrategia que se utilizó fue el uso de *WhatsApp* en el que se envió al alumnado videos narrando algún caso, para esto se hizo uso de la edición en donde se integraron elementos audiovisuales tales como imágenes (reales o caricaturizadas, con o sin movimiento) alusivas a lo que se estaba contando, pero sin limitar la imaginación de las y los estudiantes, también se adicionaron efectos de sonido, con el fin de hacer más atractiva la actividad para las y los niños. Posterior a esto y con apoyo de las madres y padres de familia, se realizaron las preguntas críticas, así como él

envió de las evidencias mediante fotografías, audios y videos, para posteriormente discutir en grupo a través de videollamadas sus respuestas.

El diseño de los casos se elaboró con una complejidad que permitió al alumnado de educación preescolar motivarse, interesarse y entender la situación de cada uno de los casos, involucrando el carácter emocional que se impregna en estos. Los diez casos que integran este apartado fueron diseñados acorde a la estructura y características propias del método, no obstante, los tres últimos componen una nueva propuesta, en la cual su resolución implica un análisis desde otra perspectiva, es decir, utilizando el pensamiento divergente o lateral que menciona De Bono (1988) en donde se retoma la idea de los seis sombreros para pensar, la cual se establece dentro del capítulo anterior, y trata de situarse desde una postura o perspectiva acorde a la representación de un color para pensar, analizar y resolver una situación.

El contenido de los casos muestra una variedad de temas a tratar como el maltrato animal, la autorregulación de las emociones, la contaminación, la inclusión, la discriminación racial, la violencia de género, las enfermedades, las condiciones socioeconómicas y los derechos de las personas, ya que cabe destacar que el método de casos es una estrategia en la que se busca el pensamiento complejo mediante situaciones que pasan en la vida real. Tales temáticas responden a problemáticas que acontecen actualmente dentro de la sociedad, por lo que resulta relevante atender desde la educación preescolar.

La estructura de los casos es la siguiente: se titula el caso, el cual debe ser llamativo para las y los niños, engloba de manera general lo que va a tratar; se elaboran las notas para las y los docentes, en las que se hace una breve explicación del tema a desarrollar, se plantea lo sucedido, el problema, los involucrados, los

conflictos, intereses y posibilidades que se tienen, este sirve como referente para guiar la discusión que se genere entorno al problema; se presentan las grandes ideas, es decir, las ideas más importantes del caso, aquellas que se prestan a la reflexión y que resumen de manera general la problemática que se aborda; sigue la descripción del caso la cual se realiza en forma de narrativa y acorde a las características propias del método; por último, se realizan las preguntas críticas, que son las que permiten guiar la discusión, analizar, proponer y reflexionar sobre lo sucedido.

Caso # 1. Una noche terrible

Notas para las y los docentes.

La temática de este caso es el maltrato animal, esta cuenta la historia de un perro que sufre de abandono y maltrato por las personas, una noche sucede el acto más violento, por lo que un niño y su madre deciden actuar para salvarlo, al final se involucra la policía y el refugio para perros callejeros, quienes ofrecen una alternativa al problema, sin embargo, el caso se deja inconcluso con el fin de rescatar lo que las y los alumnos pueden inferir, guiando la discusión al hecho de que el abuso a los animales es inconcebible y están protegidos por la ley (Ley para la protección y bienestar de los animales), por lo que es importante concientizar respecto a ello, cuidar y proteger a seres que son indefensos.

Las grandes ideas.

1. Conocer y concientizar respecto al maltrato animal.
2. Existen leyes que protegen a los animales.

¡Oh no! Exclamo Mateo, un niño que vivía en un vecindario donde pasaron cosas muy malas. Un día Mateo se asomó por la ventana de su casa y observó como un señor

con un gran bigote jaloneaba a un perro que no quería bajar de una camioneta, después de varios intentos y varios gritos el perro saltó, rápidamente el señor se subió a su camioneta dejando al perro en la calle.

Mateo fue corriendo con su mamá y le contó lo sucedido, decidieron ir a ver al perro, pero cuál fue su sorpresa que al salir de su casa el perro ya no estaba. Días después Mateo estaba en su escuela cuando de repente vio como entro aquel perro, lo conoció por su color café y el lunar blanco en su espalda, luego de pronto varios niños y niñas empezaron a molestarlo, lo asustaban, incluso un niño agarró una piedra y se la aventó, el pobre perro se fue corriendo a la calle, Mateo se sentía molesto y triste porque no era justo que lo trataran así.

En la noche Mateo despertó asustado pues escuchó unos fuertes lloridos de perro, corrió con su mamá quien también había escuchado y al asomarse por la ventana se dieron cuenta que 2 hombres estaban golpeando al perro. La mamá de Mateo llamó a la policía, las patrullas rápido llegaron y fueron tras los hombres, el perro tenía sangre en una de sus patitas, después llegaron unas jóvenes quienes se querían llevar al perro, Mateo estaba preocupado y les preguntó que a donde se lo llevaban, ellas respondieron que lo iban a cuidar en un refugio, lo curarían, lo alimentarían, bañarían y después lo darían en adopción.

Preguntas críticas.

1. Para ustedes ¿Cuál fue el problema más importante que se presentó en este caso?
2. En su opinión ¿Qué consideran que es el maltrato animal?
3. Desde su punto de vista ¿Por qué creen que el señor de grandes bigotes dejó a su perro en la calle? ¿Qué piensan de este comportamiento?

4. ¿Cuáles consideran que fueron los motivos que llevaron a las personas para atacar al perro?, ¿Qué piensan de la forma en la que actuaron?
5. ¿Por qué creen que la mamá de Mateo al escuchar que golpeaban al perro llamó a la policía? ¿Qué creen que hicieron los policías con los señores que golpearon al perro?
6. De acuerdo al caso, se menciona que llevaron al perro a un refugio. podrían decir ¿Por qué lo llevaron ahí? ¿Qué creen que pasó con el perro después?
7. ¿Alguna vez han visto que alguien maltrata a un animal? ¿Cómo fue? ¿Qué te hizo sentir?
8. En su opinión ¿Qué pueden hacer ustedes para que las personas no realicen acciones de maltrato animal?
9. ¿Cuáles son las consecuencias que pueden tener las personas que maltratan a los animales?

Caso # 2. ¡Esa es mi muñeca!

Notas para el docente.

Este es un caso en el que se presenta la problemática respecto al control de las emociones en el que se observa el comportamiento de Sofía pues no quiere prestar su muñeca, al tener una discusión con una de sus compañeras surge la emoción del enojo, la cual le cuesta controlar, lo que desencadena nuevas problemáticas.

La autorregulación de las emociones es un aspecto importante a trabajar dentro del nivel preescolar en el que se busca que las y los niños reconozcan sus emociones y regulen sus comportamientos, por lo que en este caso se pretende que el alumnado

reconozca la emoción que se presenta dentro del caso y se generen alternativas de control.

Las grandes ideas.

1. Existen situaciones que nos hacen reaccionar de diversas maneras, es importante conocer nuestras emociones para poder autorregularlas.

2. Un mal manejo de las emociones puede desencadenar en conductas negativas.

¡Pero qué bonita muñeca! Le dijo la maestra a Sofía, quien llevaba en sus brazos una muñeca que le había dado su papá en uno de sus cumpleaños, la muñeca tenía un hermoso vestido. Al entrar al salón Sofía presumió su muñeca a sus amigas, una de ellas le preguntó que, si podía prestársela para jugar, pero Sofía dijo que no se la iba a prestar a nadie porque era de ella.

Más tarde a la hora de recreo Sofía dejó su muñeca en el patio cuando de pronto una de sus amigas la agarró sin pedirle permiso, Sofía al ver que alguien tomaba su muñeca se enojó mucho y decidió ir a quitársela pero la otra niña corrió con su muñeca, Sofía se enfadó más, tanto que empezó a llorar, gritar y patalear, la otra niña vio lo que estaba pasando con Sofía así que le quiso entregar la muñeca, se le acercó, pero Sofía le dio una patada lo que provocó que la niña cayera y se tropezara con un escalón, raspándose una de sus rodillas.

Preguntas críticas.

1. Desde su punto de vista ¿Cuál fue el problema importante que sucedió en el caso?

2. En su opinión ¿Cuáles creen que eran las razones por las que Sofía no quería prestar su muñeca?

3. De acuerdo a la lectura ¿Podrían mencionar que emoción creen que sintió Sofía cuando le quitaron su muñeca?
4. ¿Qué piensan del comportamiento que tuvo Sofía?
5. Desde su punto de vista ¿Cómo creen que se hubiera evitado la discusión entre Sofía y la niña?
6. ¿Cómo reaccionarían ustedes si alguien les quitara su juguete favorito?, ¿Qué emoción sentirían? ¿Cómo podrían controlar esa emoción?

Caso # 3. La montaña de basura

Notas para el docente.

En este caso se aborda el problema de la contaminación en el que se narra un acontecimiento el cual ocurre en la ciudad y es derivado de un incendio que se suscita en un basurero, el cual acumula grandes cantidades de basura producto de los desechos diarios de los habitantes, por lo que se guía a la reflexión sobre las consecuencias de la excesiva producción de basura y las acciones que favorecen el cuidado del medioambiente.

Las grandes ideas.

1. Consecuencias de la contaminación.
2. Acciones para el cuidado del medioambiente.

¡Cierra las ventanas! Gritó mi papá cuando llegaba del trabajo, le pregunté qué pasaba y me dijo que había un incendio y que teníamos que cerrarlas para que no se metiera el humo a la casa. Pasó poco tiempo cuando notamos que la calle se había convertido en un lugar gris, no se podía ver nada, el humo había invadido toda la ciudad.

Mi mamá veía las noticias y estaban diciendo que había un gran incendio en el basurero municipal, este es un lugar en donde se tiran todos los desechos que las personas producen, es como una montaña gigante de basura que se encuentra en las orillas de la ciudad. Al asomarnos por la ventana vimos como de aquella montaña resplandecía un color brillante color naranja, era el fuego.

Paso toda una noche para que los bomberos pudieran apagar el fuego ya que era muy grande, la ciudad aún se veía gris, mi papá dijo que había mucha contaminación y que un día no iba a caber tanta basura en esa montaña. Después en las noticias me enteré de algo muy triste y es que en aquella montaña se refugiaban algunos perritos que abandonaban y por el incendio muchos se habían quemado y otros lograron huir, pero estaban heridos.

Preguntas críticas.

1. Para ustedes ¿Cuál fue el problema más importante que se presentó en este caso?
2. En su opinión ¿Cuáles creen que fueron los motivos por los que se originó el incendio?
3. ¿Qué pasaría si algún día ya no cupiera más basura en el basurero? ¿Dónde se tiraría?
4. Para ustedes ¿Qué es la contaminación?
5. ¿Cuáles creen que serían las consecuencias de que las personas siguieran contaminando el medio ambiente?
6. ¿Qué les recomendarían a las personas que tiran grandes cantidades de basura?
7. ¿Qué harían ustedes para cuidar el medio ambiente?

Caso # 4. Mi amigo Sam

Notas para el docente.

Se desarrolla la historia de un niño quien sufre discriminación por parte de sus compañeros debido a su condición física, lo que afecta en su autoestima y en su desempeño escolar, por lo mismo inventa excusas para no ir a la escuela. Un día un suceso marca la vida de Sam en donde se hace presente el concepto de la inclusión.

Las grandes ideas.

1. Existen actos que generan discriminación.
2. La inclusión busca lograr que todos tengan las mismas posibilidades y oportunidades para desarrollarse como individuos, así como reconocer las propias capacidades, habilidades y la sensibilización del otro.

¡Tú no puedes! Le dijo Nicolás a Sam, cuando él les preguntó a sus compañeros si lo invitaban a jugar. Ellos jugaban a que eran pilotos de carreras y a Sam lo que más le gustaba hacer en su tiempo libre era ver videos sobre carreras de autos, al no querer juntarlo se puso muy triste. Sam es un niño muy inteligente, amoroso y le gusta hacer amigos, pero a veces es muy difícil porque algunos se burlan de él, lo molestan y no quieren jugar. El nació sin una de sus piernas y usa una silla de ruedas que le permite moverse.

Al día siguiente Sam no quería ir a la escuela, su mamá le preguntó qué es lo que le pasaba, Sam le respondió que le dolía el estómago, pero era una mentira para no ir, sin embargo, su mamá le creyó. Al otro día Sam le volvió a decir a su mamá que se sentía muy enfermo y el siguiente día también, así pasó toda una semana sin ir a la escuela. Hasta que su mamá ya no le creyó más y lo obligó a ir a la escuela, Sam lloró y lloró, finalmente le confeso a su mamá que en la escuela lo molestaban.

La mamá de Sam fue a hablar con la maestra quien le dijo que platicaría con las y los niños, al día siguiente Sam fue a la escuela, todo iba bien, pero a la hora de recreo Martín al pasar junto a Sam le grito ¡Quítate solo estorbas! A Sam se le llenaron los ojos de lágrimas, definitivamente no quería estar en esa escuela. De pronto llegó Alex ¿Te encuentras bien? pregunto, a lo que Sam solo lo observó, Alex le dijo que no se preocupara y que si quería jugar con él. Sam lo miró sorprendido y le dijo que sí.

Alex le preguntó qué a que quería jugar y Sam le dijo que, a los pilotos de carros, pero luego se avergonzó de decirlo, Alex le dijo que era una muy buena idea, así que empezaron la carrera, Sam tomó la delantera y ganó la carrera. Alex por fin lo alcanzó y le dijo ¡Oye tu silla está muy padre, parece un verdadero auto de carreras! Otros niños y niñas estaban observándolos al ver que Sam era muy veloz decidieron ir a jugar con ellos, desde ese día Sam es muy feliz porque todos quieren jugar con él a la hora de recreo.

Preguntas críticas.

1. Para ustedes ¿Cuál fue el problema más importante que se presentó en esta historia?
2. ¿Cuál es su interpretación de la discriminación? Y ¿Qué acciones dentro de la historia dan muestra de discriminación?
3. ¿Qué piensan del comportamiento de los compañeros hacia Sam?
4. ¿Por qué creen que Sam ya no quería ir a la escuela? ¿Cómo creen que se sintió?
5. ¿Qué piensan del comportamiento de Alex al incluirlo y querer jugar con Sam?
6. Desde su experiencia ¿Alguna vez los han discriminado por su físico o su apariencia? ¿Han visto a alguien ser discriminado?

7. ¿Qué les dirían a las personas que discriminan a otras por su apariencia o capacidades diferentes?

Caso # 5. Un hombre inocente

Notas para el docente.

La temática del caso es la discriminación racial, el problema surge cuando en una tienda un trabajador fue acusado por robo de dinero, a pesar de justificar su inocencia suceden varios sucesos que concluyen con su arresto. El caso gira en torno una persona que es de etnia indígena, la discriminación se presenta principalmente en forma de burlas y actos de injusticia.

Las grandes ideas.

1. La discriminación racial es toda exclusión, distinción, preferencia o restricción que se basa en motivos de raza, color, origen nacional o étnico.

¡Yo no fui! Dijo el señor Yabalua asustado a unos policías que se lo querían llevar a la cárcel. El señor Yabalua nació en un pueblo de Veracruz, él es de etnia Zapoteco además de hablar español él habla una lengua diferente que se llama Zapoteca Xhon, sus padres eran muy pobres así que no lo pudieron llevar a la escuela, nunca aprendió a leer ni escribir, pero cuando creció decidió irse de ese lugar y vivir una ciudad para tener una mejor vida.

Al llegar a la ciudad todas las personas se le quedaban viendo raro porque vestía de manera diferente a los demás, pero a él no le importó, lo que quería era conseguir trabajo para tener dinero. Fue a muchos lugares a preguntar si le daban trabajo, pero todos se burlaban de él, le decían que hablaba chistoso, o que no sabía hacer nada, todos lo discriminaban por ser diferente. Hasta que fue a una juguetería y

por fin le dieron trabajo, él se encargaba de acomodar todos los juguetes. Diariamente recibía burlas de las demás personas, pero él no hacía caso, porque lo único que le importaba era hacer bien su trabajo.

Un día mientras el señor Yabalua acomodaba los juguetes dentro de la bodega, estaba sucediendo algo terrible, uno de los trabajadores se quería robar el dinero de la tienda, así que sin que nadie lo viera se dirigió hasta las cajas donde había mucho dinero, pero no se dio cuenta que Luis otro trabajador de la juguetería lo estaba viendo, el trabajador abrió con unas pinzas la caja de dinero pero cuál fue su sorpresa que se activó una alarma que emitía un sonido muy fuerte, era la alarma antirrobo y esta daba aviso a la policía.

En unos minutos los policías llegaron para averiguar quién había sido el ratero, pero nadie decía nada, ni siquiera Luis que sabía quién lo había hecho, de pronto el ratero acusó al señor Yabalua ¡Fue el señor Yabalua, yo lo vi que estaba cerca del dinero, nunca confié en él! Él señor Yabalua se trató de defender ¡Yo no fui, yo estaba atrás en la bodega acomodando los juguetes! pero entonces todos los demás empezaron a echarle la culpa. La policía arrestó al señor Yabalua y le dijeron que se lo iban a llevar a la cárcel por ladrón, lo subieron a la patrulla y se lo llevaron.

Preguntas críticas.

1. ¿Cuál consideran que fue el problema más importante que se presentó en la historia?
2. Cuando llegó a la ciudad el señor Yabalua ¿Por qué creen que las personas se le quedaban viendo extraño?
3. ¿Por qué consideran que nadie quería darle trabajo al señor Yabalua?

4. ¿Qué opinan del comportamiento del ratero y de los compañeros que le echaron la culpa al señor Yabalua?
5. ¿Cómo creen que se sintió el señor Yabalua cuando le echaron la culpa?
6. ¿Qué piensan del hecho de que se llevaran a la cárcel al señor Yabalua? ¿Fue justo? ¿Por qué?
7. Si ustedes fueran los policías ¿Qué hubieran hecho? ¿Cómo decidirían quién fue el culpable del robo?

Caso # 6. Mariana la futbolista

Notas para el docente.

En este caso se narra la historia de Mariana, una niña quien sufrió discriminación de género al no dejarla jugar un deporte que a ella le gusta, surge un cambio de actitud cuando los niños se dan cuenta que Mariana puede hacer lo que ellos hacen, incluso con habilidades destacables.

Los roles de género y los micromachismos son aspectos que actualmente se viven en nuestra sociedad, es importante cambiar y erradicar prácticas que a través de generaciones se han transmitido.

Las grandes ideas.

1. La discriminación de género o sexismo es la distinción, exclusión, restricción o prejuicios basados en el sexo o género.
2. Erradicar la discriminación y reconocer la igualdad entre géneros.

¡Yo no quiero jugar a las muñecas! Exclamó Mariana enojada hacia sus amigos quienes no la dejaron jugar futbol, le dijeron que mejor se fuera a jugar cosas de niñas como a las muñecas, pero a ella ni siquiera le gustan las muñecas. A Mariana desde

pequeña lo que le gusta es jugar al futbol, siempre observa los partidos en la televisión, en su escuela hay una cancha de futbol, pero siempre son los niños quienes juegan pues no quieren juntar a ninguna niña, siempre las discriminan porque dicen que ellas no saben jugar.

Mariana, todos los días les pregunta a los niños si puede jugar con ellos, pero siempre recibe un no como respuesta, siempre la discriminan por ser niña, así que se pone muy triste. Un día en el parque Mariana estaba balanceándose en el columpio observando a los niños que estaban jugando futbol, cuando de repente vio que a los niños se les había ido el balón justo donde estaba ella, rápido se bajó de un salto del columpio y corrió hacia el balón. Mariana le dio una patada tan fuerte que todos los niños quedaron impresionados, uno de ellos le preguntó si quería jugar con ellos, Mariana se emocionó y aceptó ir a jugar.

Mariana resultó que era muy buena con el balón y anotaba muchos goles, así que desde ese día los niños siempre la invitaban a jugar, incluso logró entrar al equipo de futbol de su escuela. Otras niñas al principio veían a Mariana extraño pues no habían visto a una niña jugar futbol en la escuela, pero después algunas de ellas se animaron a jugar también, ahora en el equipo de futbol se aceptaban a niños y niñas por igual.

Preguntas críticas.

1. ¿Cuál es el principal problema que se presentó en este caso?
2. Desde su punto de vista ¿Por qué creen que los niños no querían que Mariana jugara al futbol con ellos?
3. En su opinión ¿Quiénes creen que son mejores jugadores de futbol las niñas o los niños? ¿Por qué?

4. Desde su punto de vista ¿Qué creen que sentía Mariana cuando le decían que no podía jugar fútbol?
5. ¿Cuáles consideran que son las razones por las que después los niños aceptaron que las niñas jugaran fútbol?
6. Desde su experiencia ¿Alguna vez los han discriminado por ser mujer u hombre? Dialogar sobre esa experiencia, como se sintieron y las consecuencias que tuvieron todas las partes involucradas.

Caso #7. La vejez no es para flojos. Una adaptación del caso de Wasserman (1994)

Notas para el docente.

Este es un caso adaptado para el nivel de educación preescolar, la temática de este es el envejecimiento y los cambios biológicos inevitables en todos los seres vivos. Se cuenta la historia del deterioro de las funciones biológicas de un perro que es parte de una familia, el cual se relaciona con el envejecimiento del ser humano.

Las grandes ideas.

1. El envejecimiento es un proceso natural y normal, hay deterioro de las funciones biológicas.
2. “El deterioro de la piel, el pelo, los músculos, la visión y la audición, así como la pérdida de los dientes y ciertas enfermedades crónicas son fenómenos vinculados al envejecimiento” (Wasserman, 1994, p. 297).

Doki estaba inmóvil, sus ojos reflejaban el dolor que sentía, cuando lo tocaba lloraba y parecía que me decía ¡Ayúdame!, sabía que mi perro se estaba muriendo y que la

mejor decisión que podíamos tomar era sacrificarlo, estaba muy triste esperaba que reviviera, entonces me pregunte ¿Por qué los perros y las personas tienen que morir?

Cuando yo nací, Doki ya era parte de la familia, era más pequeño y juguetón, los perros crecen de manera diferente que las personas, cuando Doki cumplió un año alcanzó el tamaño de un adulto. Doki era como mi hermano mayor, jugaba con él, paseábamos y cuando yo era más pequeño parecía que Doki cuidaba de mí. En el tiempo en que yo estaba aprendiendo a andar en bicicleta, él miraba, si yo tropezaba o me desanimaba, Doki se acercaba y lamía mi cara, sus ojos reflejaban que me decía ¡Tranquilo todo está bien, Tommy, sé que puedes hacerlo!

Es increíble que cuando vivimos con alguien no notamos que hemos crecido, cuando visite a mi abuela que vive en otra ciudad me dijo ¡Caramba como has crecido! Yo no lo había notado, tampoco mi mamá, entonces me paro en una pared de la cocina en la que había marcado mi estatura desde que yo empecé a caminar, mi mamá dijo ¡Vaya, pero mira si has crecido mucho!

¡Y mira a Doki! Me dijo la abuela, ¿Qué tiene? Le pregunte. «Nada. Sólo que veo que parte de su pelo negro está empezando a ponerse gris, y también tiene pelo gris alrededor de la boca. Se está poniendo viejo como yo.» La observé con cuidado y noté que tenía razón, su pelo se estaba volviendo canoso como el de la abuela.

Doki un día se enfermó, estaba llorando en una esquina de la casa, la acaricié y noté que estaba temblando, mi mamá rápido lo llevó al veterinario, yo mientras esperaba me sentía preocupado, por fin llegó y me dijo ¡Va a estar bien Timmy, lo que pasa es que Doki ya está viejo ¿Se va a morir? Le pregunté, a lo que me contestó que no, que solo teníamos que vigilar que no coma dulces ni comida, solo croquetas. Me alegré tanto que le di un abrazo, pero también pensaba en la vejez de Doki.

Pasó un tiempo y noté que Doki ya no jugaba como antes, no podía correr muy rápido, no podía saltar tan alto, también observé que sus patas se torcían un poco. La volvimos a llevar al veterinario y nos dijo que Doki tenía artritis, una enfermedad que les da a las personas y a los perros viejos, es decir tenía sus articulaciones inflamadas lo que le causaban dolor y pérdida de movilidad, le dio unas pastillas para el dolor. Doki ya tenía 15 años perrunos, que eran como 115 años humanos.

Mamá me explicó que cuando uno envejece tenemos cambios en nuestro cuerpo como arrugas de la piel, pérdida del cabello; huesos débiles, pérdida de dientes, pérdida de vista, de la audición, problemas con el corazón, pérdida de la memoria ¡Ciertamente la vejez no es para los flojos!

Un día Doki ya no se pudo mover más, tenía mucho dolor, estaba sufriendo mucho, así que mi mamá nos habló a todos los de la familia y nos dijo que teníamos que tomar una decisión, que era muy cruel dejarlo sufrir y que debíamos hacer que Doki durmiera para siempre, le pregunté a mi mamá si no había algo que se pudiera hacer para aliviarlo «Querido, Doki tiene ciento treinta y tres años humanos. Ha tenido una buena vida. Lo hemos amado y él nos ha amado a nosotros. Es tiempo de dejarlo partir.» Comprendimos que era lo que debíamos hacer.

Llegó la veterinaria y a medida que le aplicaba una inyección que le pondría fin a su sufrimiento, todos lo acariciamos, una vez que todo terminó corrí al jardín y empecé a llorar. Esa tarde excavamos un hoyo junto a un árbol y enterramos a nuestro perro ¿Por qué no podía vivir cinco, diez o veinte años más? ¿Por qué las personas y los perros tienen que envejecer y enfermarse? No es justo (Wassermann, 1994).

Preguntas críticas.

1. ¿Cuál es su interpretación del envejecimiento?, ¿Cómo afecta a los perros? ¿Y a las personas? ¿Qué diferencias hay entre el envejecimiento de las personas y el de los perros?
2. Las arrugas, las canas, la pérdida del pelo y de los dientes parecen ser una consecuencia normal del envejecimiento, tanto en los animales como en las personas. ¿Por qué creen ustedes que esto ocurre en la vejez? ¿Cómo lo explican?
3. ¿Cuál es para ustedes la causa de que el dolor se asocie al proceso de envejecimiento?, ¿Qué ejemplos pueden proporcionar en apoyo de sus ideas?
4. Si el deterioro biológico es una consecuencia normal del envejecimiento, ¿cómo explican que sea diferente en cada persona?
5. En su opinión, ¿qué podría contribuir a retardar el envejecimiento? ¿Qué piensan al respecto?
6. Tommy se mostró triste al ver a su perro envejecer ¿Cómo explican ustedes los sentimientos que el envejecimiento inspira en la gente? (Wassermann, 1994).

Caso # 8. El aterrador virus. La historia de Emily

Notas para el docente.

La temática de este caso trata sobre la enfermedad COVID – 19 que afectó a toda la humanidad, su narración gira en torno a Emily una niña que de pronto no entiende qué está pasando y visualiza diferentes problemas en su vida cotidiana tanto de salud, educativos y emocionales.

La contingencia sanitaria por el virus comienza en México el 27 de febrero del 2020, fecha en la que se detecta el primer caso positivo de coronavirus, situación que se convierte en pandemia y que actualmente está afectando a la sociedad.

El caso se examina mediante la estrategia de los sombreros de colores (De Bono, 1988) por lo que la discusión se guía a través de las preguntas críticas, pero también se visualizan las problemáticas desde diferentes perspectivas.

Las grandes ideas.

1. El COVID – 19 es una enfermedad que impacta en todas las personas del mundo, se clasifica como pandemia.
2. El virus afecta de distintas maneras en función de cada persona.
3. Existen medidas sanitarias que previenen los contagios de la enfermedad.

¡Nos vemos el martes Emily! Exclamó mi maestra cuando me despedí de ella, llegué a la casa y en las noticias se escuchó decir que había un virus que estaba a contagiando a muchas personas y que podía ser mortal, ¿Qué es mortal? Le pregunté a mi papá <Es cuando algo es muy peligroso y puede ocasionar la muerte de una persona> contestó.

Todo era normal, hasta que de pronto en el radio nos alertaron y dijeron que había muchísimas personas contagiadas, así el 11 de marzo del 2020 la Organización Mundial de Salud clasificó a la enfermedad del COVID – 19 como pandemia. Mi maestra me explicó que una pandemia es una enfermedad que se extiende por todo el mundo y ataca a todas las personas de diferentes lugares, también nos dijo que la escuela tenía que cerrar para evitar contagiarnos, pero que pronto nos volveríamos a ver.

Nadie podía salir de sus casas para no contagiarnos y si salíamos tendría que ser para hacer algo muy importante, teníamos que ponernos cubrebocas y lavarnos las manos, tampoco podíamos acercarnos a ninguna persona. Mi maestra me hablaba por el celular y en la pantalla podía ver también a mis compañeros, ella nos alentaba y nos decía que si nos cuidamos pronto nos íbamos a ver, nos explicó que la enfermedad por COVID – 19 o coronavirus era provocada por un virus y que se llamaba así porque tenía forma de corona como la de los reyes y reinas.

En mi casa me aburro mucho, hoy encontré un bastón ¿Me pregunto a que podría jugar con él? a veces me aburro, lo que quiero es ir al parque, o con mis primos, o por una nieve, o al cine, pero lo que más deseo es ir a la escuela para jugar con mis amigos y platicar con mi maestra, pero no se puede y eso me hace sentir triste. Cada día que pasa hay más y más personas contagiadas, unas se enferman y después de tiempo se alivian, otras no pueden aliviarse y mueren, incluso hay personas contagiadas que no lo parecen, pues no tienen ninguno de los síntomas como la fiebre, la tos, el cansancio, el dolor de garganta, el dolor de cabeza, la pérdida del sentido del olfato y del gusto, diarrea, erupciones cutáneas, la dificultad para respirar o dolor en el pecho.

¡La vecina está enferma! Exclamó mi mamá, todos nos preocupamos porque frente a nuestra casa vive una viejita, ella siempre nos platica historias muy divertidas de cuando era niña y nos regala naranjas de su árbol, al parecer alguien la había contagiado de COVID. Al día siguiente noté que había unas luces resplandecientes de color rojo con azul, me asomé por la ventana ¡Oh no! miré como subían a la vecina en una camilla y se dirigían a la ambulancia, le dije adiós con mi mano, pero creo que no me vio, así que se me ocurrió una idea <Le voy a hacer algunos dibujos para cuando

venga se ponga contenta> dibujé su árbol de naranjas, su gato que siempre se asoma por la ventana y sus flores que tanto le gustan. Junté muchos dibujos, pero mi vecina no volvía.

Pasaron los días y yo seguía asomándome por la ventana con la esperanza de verla otra vez, pero solo veía como su gran árbol de naranjas comenzaba a secarse, la extrañaba mucho, entonces se me ocurrió otra idea, quizá podríamos ir a visitarla, así que le fui a preguntar a mi mamá, a ella se le llenaron los ojos de lágrimas y me confesó que nuestra vecina había fallecido, ella no pudo aliviarse, jamás la volví a ver y yo no entendía por qué había personas que morían, mi papá me explicó que el virus ataca diferente y que a las personas viejitas o enfermas las ataca mucho más ¡Que injusto! Grité.

Preguntas críticas.

1. De acuerdo a la lectura, ¿Podrían mencionar que es COVID - 19? Y ¿Por qué se clasifico como pandemia? ¿Cómo creen que un virus viaja de un lugar a otro?
2. De acuerdo a la lectura ¿Qué síntomas ocasiona el COVID - 19?
3. Para ustedes ¿Por qué creen que las personas reaccionan de diferente manera al contagiarse de COVID-19?
4. De acuerdo a la lectura y a su experiencia ¿Por qué es importante seguir las medidas sanitarias? ¿Podrías mencionar algunas de esas medidas sanitarias?

Los sombreros de colores.

- a) Nos ponemos el sombrero de color rojo, el sombrero que analiza desde los sentimientos y las emociones, ahora ¿Puedes mencionar todos los sentimientos y emociones que crees que experimento Emily en su historia?

- b) Nos ponemos el sombrero blanco desde este vamos a analizar toda la información que tenemos acerca del virus del COVID – 19. ¿Qué es?, ¿Cómo es?, ¿Qué provoca?, ¿Cómo se cura? Y examinar la información que nos falta y que queremos saber.
- c) Nos ponemos el sombrero negro, con este vamos a pensar en todos los riesgos y peligros que el COVID-19 puede provocar ¿Pueden decírmelos?
- d) Nos ponemos el sombrero amarillo, este permite pensar de forma positiva y con optimismo, así que desde este sombrero ¿ustedes que creen que pase con el virus? ¿Lo podremos vencer? ¿Cómo lo lograremos?
- e) En la historia Emily menciona que encontró un bastón y se pregunta que podrá hacer con él, así que nos ponemos el sombrero verde el cual nos permite pensar y proponer ideas para ayudar a Emily y decirle todo lo que podría hacer con ese bastón.

Caso # 9. Mis grandes sueños

Notas para el docente.

El caso trata sobre un joven y su situación socioeconómica, quien muestra el potencial para seguir adelante a pesar de las circunstancias, es un muchacho trabajador y con metas en su vida, la narrativa concluye sin un desenlace en la historia por lo que la discusión se guiará en torno a lo que creen las y los alumnos que va a pasar.

Las grandes ideas.

1. La condición socioeconómica repercute en la vida de una persona

¡Quisiera ser millonario! Exclamó Memo quien vive en una pequeña casa hecha de láminas, cartón, algunas maderas y otros materiales, pues su madre y su padre no

tienen dinero y tienen que trabajar mucho para poder comprar comida. Memo ya no quiso ir a la escuela prefirió ayudar a sus papás a trabajar, ellos son campesinos y recolectan toda la cosecha que se siembra como el chile, la cebolla y el ajo.

A veces Memo se iba a la ciudad para hacer mandados a las personas y ganar más dinero, era muy amistoso y se ganaba el cariño de la gente, casi siempre tenían un mandado para él, así Memo fue ahorrando su dinero y decidió que era mejor seguir estudiando ya que quería convertirse en un gran veterinario y curar a todos los animales que estuvieran enfermos.

Memo sabía que si quería seguir estudiando necesitaba seguir trabajando para conseguir dinero para el camión, gastos escolares y demás cosas que ocupaba, así que siempre buscaba como ganar más dinero y a la vez ser un buen estudiante. Pronto Memo se graduará de la secundaria, ojalá que cumpla todos sus sueños.

Preguntas críticas

1. ¿Cuáles fue el principal problema de este caso?
2. De acuerdo a la historia ¿Memo parece tener una condición socioeconómica buena o mala? ¿Por qué?
3. ¿Cuáles son las razones por las que Memo tenía que trabajar en varios lugares?
4. ¿Qué opinan de que Memo haya regresado a estudiar?
5. ¿Qué creen que implique el que Memo tenga que estudiar y trabajar a la vez?

Los sombreros de colores.

- a) Nos ponemos el sombrero blanco, el cual examina toda la información que se tiene dentro del caso ¿Por qué en la historia se menciona que los papás de Memo eran pobres?, ¿En qué aspectos se basan para decir que alguien es

pobre?, ¿Quién se puede considerar con un nivel socioeconómico alto? ¿Qué otra información quisiera saber y que no se haya mencionado en el caso?

- b) Nos ponemos el sombrero de color rojo, el sombrero que analiza desde los sentimientos y las emociones, ahora ¿Pueden mencionar todos los sentimientos y emociones que creen que experimento Memo en su historia?
- c) Nos ponemos el sombrero amarillo, el sombrero del pensamiento positivo y el que busca beneficios. Me pueden decir ¿Cuáles son los beneficios que puede tener Memo con la decisión de seguir estudiando? ¿Qué puede conseguir Memo con la actitud que toma frente a las situaciones?
- d) Nos ponemos el sombrero verde, el sombrero de la creatividad, desde este vamos a pensar y me van mencionar ¿qué creen que paso con Memo después?, ¿Creen que pudo llegar a ser veterinario?, ¿Por qué?, ¿Cómo lo consiguió?
- e) Nos ponemos el sombrero negro que nos permite tener un juicio crítico y pensar en las cosas que pueden salir mal, las dificultades, o riesgos dentro del caso. Desde su perspectiva ¿Cuáles son las dificultades a las que se puede enfrentar Memo al seguir sus sueños?, ¿Qué puede salir mal?, ¿Qué pasaría si Memo no logra seguir estudiando?

Caso # 10. El agotamiento de Sandy

Notas para el docente.

En este caso se aborda el derecho al juego y al esparcimiento, se narra la situación de Sandy, una niña que tiene varias actividades y exigencias extra académicas lo que provoca una serie de problemáticas tanto educativas como personales para la alumna,

se observa la interacción de la madre y de la maestra la cual la lleva a reflexionar sobre el cumplimiento de los derechos de las y los niños.

Las grandes ideas.

1. Dentro de la Ley General de los derechos de niños, niñas y adolescentes existe el derecho al juego y al esparcimiento.
2. El juego es vital para las y los niños porque contribuye a su bienestar cognitivo, físico, social y emocional.

¡Hoy no sale al recreo! Dijo enojada la mamá de Sandy a la maestra y se retiró del salón < ¿Me puedes contar que pasó Sandy? > preguntó la maestra < Me castigó mi mamá porque no quise ir a mis clases de piano > contestó. Sandy es una niña muy inteligente, tiene 6 años, por la tarde toma clases extraescolares de inglés y de piano. El día anterior Sandy se sentía cansada, así que no quiso ir a ninguna de sus clases, pero su mamá se enojó y la castigó, le dijo que le iba a decir a su maestra que no la dejara salir al recreo. La maestra al escuchar lo sucedido decidió dejarla salir a recreo, a pesar de, Sandy prefirió obedecer a su mamá y quedarse en el salón.

Un día Angélica, la mejor amiga de Sandy la invitó a jugar a su casa, las dos estaban muy emocionadas, pero cuando Sandy le pidió permiso a su mamá, ella le dijo < ¡No puedes ir, recuerda que tienes que ir a piano y a inglés!>. Sandy se puso muy triste pues quería ir a jugar con su amiga y ya no le agradaba ir a ninguna de sus clases por la tarde pues era muy cansado y no tenía nunca tiempo de jugar.

La maestra observó que Sandy ya no jugaba con nadie a la hora de recreo y se la pasaba sentada en la banqueta, además se le notaba triste todo el tiempo, la maestra se le acercó y le preguntó < ¿Por qué no juegas con tus amigas?> Ella solo

contestó <Estoy cansada y no me gusta jugar> La maestra notó que su actitud no era normal, además dentro de clases se mostraba distraída y poco participativa.

La maestra le mandó llamar a la mamá de Sandy pues quería saber qué es lo que ocurría con la niña, le explico que a lo mejor tenía muchas actividades que agotaban a Sandy y que era importante darle un espacio para que pudiera jugar, sin embargo, la mamá se molestó y le dijo que no era importante el juego, que era más importante que aprendiera inglés. Fue entonces cuando la maestra le mostro un documento en el que se encontraba la Ley General de los derechos de niños, niñas y adolescentes, uno de estos mencionaba el derecho al esparcimiento y al juego, el cual estaba siendo violentado.

La mamá reflexionó sobre lo que estaba sucediendo, así que decidió que las clases extraescolares no iban a hacer todos los días y que era importante que Sandy tuviera tiempo para jugar. Los días siguientes Sandy se mostró más feliz y cambió su actitud pues ya no estaba cansada todo el tiempo, jugaba con sus amigos, y se mostraba alegre y participativa dentro de clases.

Preguntas críticas.

1. ¿Cuáles fue el problema que se presentó en este caso?
2. En su opinión ¿Por qué consideran que Sandy ya no quería jugar con nadie?
3. Desde la lectura se menciona la Ley de los derechos de los niños, niñas y adolescentes ¿Me podrían decir para que creen que sirve esta Ley?
4. De acuerdo a la lectura ¿podrían decirme cual es el derecho que no se está cumpliendo en Sandy? Y ¿Qué hechos se presentan para inferir esto??

Los sombreros de colores.

- a) Tomamos el sombrero rojo y nos lo colocamos, este sombrero analiza desde los sentimientos y la emociones ¿Me podrían decir que emociones creen que sintió Sandy cuando su mamá no la deja ir a jugar con su amiga Angelica?, ¿Qué emociones creen que estaba sintiendo cuando estaba sentada en la banqueta de la escuela y no quería hacer amigos ni jugar?, ¿Qué emociones creen que sintió cuando su mamá le permite tener tiempo para jugar?
- b) Nos ponemos el sombrero blanco, el que nos permite analizar la información que tenemos y buscar más en caso que nos falte. Me pueden decir ¿Qué información tenemos acerca del derecho a jugar y al esparcimiento?, ¿Qué nos dice? ¿Qué pasa si este no se cumple?, ¿Qué otra cosa les gustaría saber acerca de este derecho? ¿Creen que existan otros derechos para las niñas y los niños además del del juego? ¿Cuáles?
- c) Nos ponemos el sombrero color negro, el sombrero que analiza lo que puede salir mal, los peligros, las desventajas ¿Me pueden decir que aspectos negativos o cosas malas podrían suceder con Sandy, si su mamá no la hubiera dejado jugar jamás? (Guiar la discusión con lo que podría pasar con Sandy desde lo cognitivo, físico, social y emocional, y qué pasaría desde la violación a uno de los derechos de los niños y niñas).
- d) Nos ponemos el sombrero amarillo, el que nos permite pensar de forma positiva y nos permite analizar las ventajas. Me podrían mencionar ¿Qué ventajas tiene el que podamos jugar?
 - Desde su opinión ¿Por qué creen que exista un derecho que protege a todas las niñas y los niños para que puedan jugar?

- e) Nos ponemos el sombrero verde, el que nos permite pensar de manera creativa y entonces vamos a pensar lo siguiente: Si ustedes crearan un derecho para las y los niños ¿Cuál crearían y en qué consistiría?

3.5 Evaluación y análisis de los casos

Todo proceso de enseñanza y aprendizaje requiere de una evaluación que dé cuenta de lo aprendido, de las fortalezas y las debilidades que se tienen con el fin de mejorar la práctica educativa. El aprendizaje basado en el método de casos no es la excepción, la evaluación permite enfocar en los procesos que se llevaron a cabo antes, durante y después de su aplicación, por lo que el tipo de evaluación deberá tener un enfoque formativo.

Es importante que se tenga claridad en los aspectos que se van a evaluar, Wassermann (1994) menciona al respecto que la evaluación permitirá obtener la datos acerca de cómo piensan las y los niños y cómo usan lo que saben en diversas circunstancias las cuales involucran la resolución de problemas. La evaluación en el método de casos tiene varias funciones como por ejemplo el informar a las y los docentes sobre la comprensión de los conceptos y el alcance de los aprendizajes que obtuvieron las y los alumnos. Así mismo esta autora propone una evaluación en relación a perfiles y estándares, los cuales se explican en el capítulo anterior, estos permiten tener claridad respecto a lo que se va a evaluar y ubicar al alumnado en los indicadores correspondientes de acuerdo a aspectos positivos o negativos que se observen, para esto se realiza una escala de valoración estimativa que va del -1 al 3, cada nivel representa determinado logro (ver tabla 18).

Tabla 18. Codificación de la evaluación del método de casos

Codificación	
Características negativas, se manifiestan: - Casi siempre (-3) - Con frecuencia (-2) - A veces (-1)	Características positivas, se manifiestan: - Casi siempre (+3) - Con frecuencia (+2) - A veces (+1)
No se tuvo oportunidad de observar (0)	

Fuente: elaboración propia a partir de Wassermann, 1994, p. 198.

Tabla 19. Indicadores de evaluación del método de casos. Educación preescolar

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea							
Da ejemplos en apoyo de sus ideas							
Hace interpretaciones lógicas y coherentes							
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo							
Adopta la reflexión como un modo de vida							
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe							
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla							
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos							
Actitudes							
Tiene una actitud positiva							
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial							

Fuente: elaboración propia a partir de Wassermann, 1994.

Tabla 20. Aspectos a evaluar del método de casos. Educación preescolar

Desarrollo intelectual		
Indicador	Aspecto a evaluar	
Percibe la gran idea	P	Perciben la idea central del caso o las grandes ideas.
	N	No perciben lo importante, la gran idea, se concentran en lo superficial.
Da ejemplos en apoyo de sus ideas	P	Relacionan alguna idea con experiencias que han tenido y mencionan ejemplos que lo apoyan.
	N	Incapaces de proporcionar ejemplos para sustentar sus argumentos.
Hace interpretaciones lógicas y coherentes	P	Sus ideas tienen sentido, son coherentes y claras.
	N	Expresan ideas que carecen de sentido, no son coherentes con lo que se les pregunta.
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo	P	Tienen ideas fuera de lo común, son originales, llenos de inventiva. Sus producciones dan muestra de su originalidad e imaginación.
	N	Responden de un modo más mecánico, repiten lo mismo que ya se dijo. Sus producciones carecen de originalidad e imaginación.
Adopta la reflexión como un modo de vida	P	Son reflexivos en sus respuestas, lo que le permite tomar decisiones.
	N	Al no ser reflexivos quieren que se les diga la respuesta o como deben pensar.
Habilidades		
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe	P	Representan y comunican sus ideas a través de grafías propias acorde al nivel de escritura que se encuentran.
	N	Incapaces de expresar sus pensamientos mediante grafías, no pueden representar sus ideas.
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla	P	Logra comunicar sus ideas eficazmente a los demás, es razonable con lo que dice, su lenguaje es claro.
	N	Muestra dificultad para expresarse oralmente.
Presta atención a las ideas de los demás y contribuye a facilitar la discusión en los grupos	P	Escuchan con atención las ideas de los demás y atienden a lo que se dice. Respetan sus ideas, aunque difieran con la suya. Prestan apoyo a los otros miembros del grupo.
	N	No parecen escuchar, solo le importa expresar sus propias ideas. Se muestran irrespetuosos, cuando deben defender sus ideas, son más emocionales que racionales. Obstaculizan el proceso grupal.
Actitudes		
Tiene una actitud positiva	P	Son animosos y optimistas, sienten entusiasmo por el aprendizaje, se muestran participativos.
	N	Son pesimistas, quejosos e importunos, no quieren participar.
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial	P	Se interesan por los casos, sienten empatía, sienten que les corresponde aportar para resolver la situación.
	N	No les interesa el problema, son etnocéntricos.

Fuente: elaboración propia.

Los indicadores elaborados por Wassermann (1994) son dirigidos hacia niveles educativos más avanzados como primaria y secundaria, es por eso que se realizaron modificaciones y adecuaciones con referencia a la muestra poblacional a la que se dirige este estudio, es decir, al nivel preescolar (ver tabla 19) con el fin de obtener una valoración más objetiva y contextualizada. Los indicadores se evalúan acorde a conductas positivas o negativas de las y los niños (ver tabla 20), lo que permite ubicarlos en el nivel de desempeño alcanzado.

Tomando como referencia esta evaluación se examinaron los resultados obtenidos de las y los alumnos de segundo grado, grupo “C” del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte”, valorando los perfiles (desarrollo intelectual, habilidades y actitudes) dentro de los indicadores y las conductas negativas o positivas que se presenciaron en el alumnado durante la aplicación del método de casos. Por lo que se efectúa una escala estimativa grupal para cada caso y se codifican los resultados obtenidos, lo cual se puede apreciar dentro del anexo 6.

Para analizar los resultados respecto al puntaje obtenido en cada indicador y el porcentaje de logro dentro del grupo, se elaboró una tabla (ver tabla 21) que permitió sistematizar la información. Se tomó en cuenta solo las conductas positivas y la valoración de estas dentro de la escala estimativa, ya que son las que dan muestra del logro alcanzado en las y los alumnos. En estas escalas el nivel máximo de logro para cada indicador es de 3 puntos, lo que conlleva a inferir que sumando los resultados de los diez casos aplicados representa un total de 30 puntos en cada indicador, así, se establece el porcentaje de logro de acuerdo a los resultados obtenidos.

Tabla 21. Resultados de los casos aplicados en segundo grado “C”

Perfil/Indicadores	Total	%
Desarrollo intelectual		
Percibe la gran idea	22	73.3%
Da ejemplos en apoyo de sus ideas	22	73.3%
Hace interpretaciones lógicas y coherentes	21	70%
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo	21	70%
Adopta la reflexión como un modo de vida	17	56.6%
Habilidades		
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe	23	76.6%
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla	25	83.3%
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos	21	70%
Actitudes		
Tiene una actitud positiva	28	93.3%
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial	23	76.6%

Fuente: elaboración propia.

En referencia al perfil <desarrollo intelectual>, al analizar los resultados se puede observar que los indicadores con mayor logro son: Percibe la gran idea y da ejemplos en apoyo a sus ideas con un 73.3%. Respecto al primero alude a que durante el trabajo con el método de casos en su mayoría las y los niños encontraron la idea central de cada caso, la cual implica la problemática abordada, por ejemplo, en el caso 1: Una noche terrible, la gran idea es conocer y concientizar respecto al maltrato animal, por lo cual al preguntarles la problemática percibida aluden al abandono del perro y a los golpes que recibió, sus respuestas engloban esta gran idea. Las y los alumnos que no lograron percibirla, se enfocan en problemáticas secundarias como por ejemplo retomando el caso 3: La montaña de basura, cuyo problema es la contaminación, aluden a otras cuestiones como el incendio o a “cerrar la ventana para que no se meta el humo” (A11).

En cuanto al segundo indicador los resultados muestran que las y los niños logran relacionar las ideas y complementar con ejemplos que aluden a su conocimiento

previo y experiencias personales, favoreciendo el aprendizaje in situ al cual refiere Díaz (2006) ya que el método de casos ofrece escenarios reales, mediante actividades auténticas y contextualizadas, un ejemplo de esto es cuando el alumnado menciona en el caso 3 “Yo vi cómo se quemaba la basura desde mi azotea, pero no vi los perritos” (A3) o en el caso 2 “Mi hermano la otra vez me quito mi juguete y me enoje” (A5). Ambas expresiones aluden a ejemplos relacionados con la problemática que se abordó dentro de los casos vistos desde su experiencia.

Seguido de este y de acuerdo al porcentaje de logro (70%) se encuentran los siguientes indicadores: Hace interpretaciones lógicas y coherentes; y es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo. El primero refiere a que las y los niños en su mayoría responden con sentido y coherencia a las preguntas críticas, aunque en ocasiones algunos estudiantes divagan en sus respuestas dado a que comparten espontáneamente experiencias ya sea personales, familiares o de su comunidad, lo que permite el diálogo y el reconocimiento de elementos comunes entre el alumnado, es importante la guía de las y los docentes para centrar su atención y enfocar nuevamente en lo que se pretende desarrollar.

El segundo indicador al respecto, es relevante dentro de esta investigación ya que aborda el aspecto de la creatividad. Se puede percibir que el alumnado en su mayoría es capaz de responder ante las problemáticas exteriorizando diversas ideas, las cuales resultan ser originales, aunque otras se vuelven repetitivas, también pueden imaginar e inventar sucesos que aún no están establecidos dentro de los casos, como la continuación de la historia, el desenlace de algún personaje o la solución creativa de determinado problema. Logran imaginar las situaciones que se van presentando

dentro de los casos y pueden crear representaciones gráficas haciendo uso de su imaginación.

El indicador en el que se visualiza un menor logro dentro de este perfil es: Adopta la reflexión como un modo de vida, de acuerdo a los resultados se observa que solo el 56.6% del alumnado es reflexivo en sus respuestas, lo que implicó mayor conflicto en la toma de decisiones para la resolución de un problema, de acuerdo a Dewey (1989) el pensamiento reflexivo consiste en pensar a consciencia sobre una situación, donde se toman en serio las consecuencias, un acto de duda, de búsqueda, de construcción de nuevos aprendizajes, permite afrontar la incertidumbre, comprender la realidad y aprender en la acción. De acuerdo a este autor en nivel preescolar (3 a 6 años) las y los niños tienen un nivel pre reflexivo, es decir, no puede alcanzar un nivel reflexivo ya que sus conocimientos son resultado de sus experiencias personales, de su interacción con el entorno y de la influencia que tienen los demás sobre él.

Al analizar el segundo perfil <Habilidades>, se observa que el indicador que representa mayor logro es: Muestra un pensamiento de calidad cuando habla, los resultados arrojan que el 83.3% logra comunicar con eficacia sus ideas, es decir, muestra orden, coherencia y claridad. El siguiente indicador que se indaga es: Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe, el 76.6% logra expresar sus ideas mediante la escritura de grafías propias. En el nivel preescolar se desarrolla la escritura y atraviesa por diferentes niveles, de acuerdo a Ferreiro y Teberosky (1979) las y los niños del grupo muestra se encuentran entre el nivel primitivo y el presilábico, por lo que para interpretar sus respuestas escritas fue necesario también la expresión oral.

Para finalizar con el análisis de este perfil se encuentra el indicador con menor logro (70%): Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás, la mayoría del alumnado fue capaz de contribuir en la discusión que se generó a través de los casos, esto debido a diversos factores tales como el interés que mostraron durante la aplicación de los casos, el respeto hacia las opiniones de sus compañeros, la tolerancia y la capacidad de escucha atenta, empero, otros mostraron poca tolerancia ante las participaciones de los demás en el que influyen aspectos como las características de las y los niños durante la etapa preescolar a las que alude Piaget (1968) como el egocentrismo por lo que les cuesta adoptar la perspectiva de otros o modificar su opinión a favor de los demás.

El ultimo perfil que se analizó fue el de las <Actitudes> se observó que el indicador con mayor desarrollo fue <Mantiene una actitud positiva> con un 93.3%, lo cual representa que la mayoría de las y los niños se mostraron interesados y motivados en el trabajo con el método de casos, fueron participativos en cada momento y mostraron entusiasmo al escuchar las narraciones de los casos. Por otro lado, el 76.6% del alumnado muestra logro en el indicador: Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial, es decir, la mayoría se interesa por el problema que se aborda en los casos, toman un papel activo en su solución ya que se sienten responsables.

Como se mencionó anteriormente dentro de esta propuesta de evaluación, en el perfil de desarrollo intelectual existe un indicador que refiere a la creatividad <Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo> del cual ya se mencionaron algunas conductas que permitieron evaluar el logro en las y los estudiantes, sin embargo, con el trabajo por método de casos el aspecto de la creatividad se puede favorecer en

mayor medida ¿Qué pasaría si aunado a esta propuesta de evaluación donde se vislumbran perfiles, estándares e indicadores, se realiza una evaluación enfocada específicamente a la creatividad?

En el trascurso de la investigación se hace mención de una evaluación en torno a indicadores de la creatividad, los cuales permiten evaluar si determinada idea es creativa o no lo es. En este sentido, el método de casos se evalúa desde un enfoque creativo asignando una valoración de acuerdo al nivel de desempeño que presenta el alumnado en cada indicador, por lo cual se retoman algunos de los que hace mención Santaella (2006) y que a consideración se pueden evaluar a partir del método de casos, estableciendo así 7 indicadores: Originalidad, flexibilidad, fluidez, divergencia, análisis y síntesis, sensibilidad a los problemas y motivación.

Se describen los aspectos a evaluar en cada uno de los indicadores de la creatividad, los cuales rescatan características y comportamientos creativos de las y los niños de educación preescolar derivado de la estrategia de enseñanza y aprendizaje “método de casos” (tabla 22). Para analizar el nivel de logro alcanzado por el alumnado en cada uno de los indicadores de la creatividad se realiza una escala de valoración estimativa, la cual se divide en 5 niveles: Requiere apoyo, en desarrollo, esperado y sobresaliente. Para cada uno de estos se le asigna un valor numérico, que va de 0 a 4 puntos (ver tabla 23). Esta escala permite analizar los resultados obtenidos dentro del grupo muestra al que se dirige este estudio y observar en cuál de estos indicadores de la creatividad, se tiene un mayor nivel de desempeño, así como las áreas de oportunidad que van a permitir seguir desarrollando la creatividad.

Tabla 22. Indicadores de la creatividad en el método de casos

Indicadores	Aspecto a evaluar.
Originalidad	Es capaz de producir y expresar ideas alejadas de lo evidente, de lo establecido, diferentes a las de sus compañeros (as), rompe con las formas habituales de pensar o hacer, ideas que a otros se les escaparon o no se les ocurrió.
Flexibilidad	Puede producir ideas variadas pertenecientes a diversas categorías, realiza preguntas para tener más información. Cambia su idea si el argumento de otra persona es válido.
Fluidez	Logra producir un gran número de ideas, es espontáneo, ágil, piensa que hay más respuestas y soluciones.
Divergencia	Piensa desde diferentes perspectivas, hace uso del pensamiento divergente, visualiza lo diferente.
Análisis y síntesis	Define los problemas o el problema, si es posible su síntesis en uno solo. Descubre las grandes ideas.
Sensibilidad a los problemas	Es capaz de percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones, expresión, concentración, identificación y empatía. Propone soluciones a los casos.
Motivación	Logra conjugar lo cognitivo y lo afectivo en la resolución de la problemática.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 23. Escala de valoración de los indicadores de la creatividad

Indicador de la creatividad	Sobresaliente	Esperado	En desarrollo	Requiere apoyo	No observado
	4	3	2	1	0

Fuente: elaboración propia.

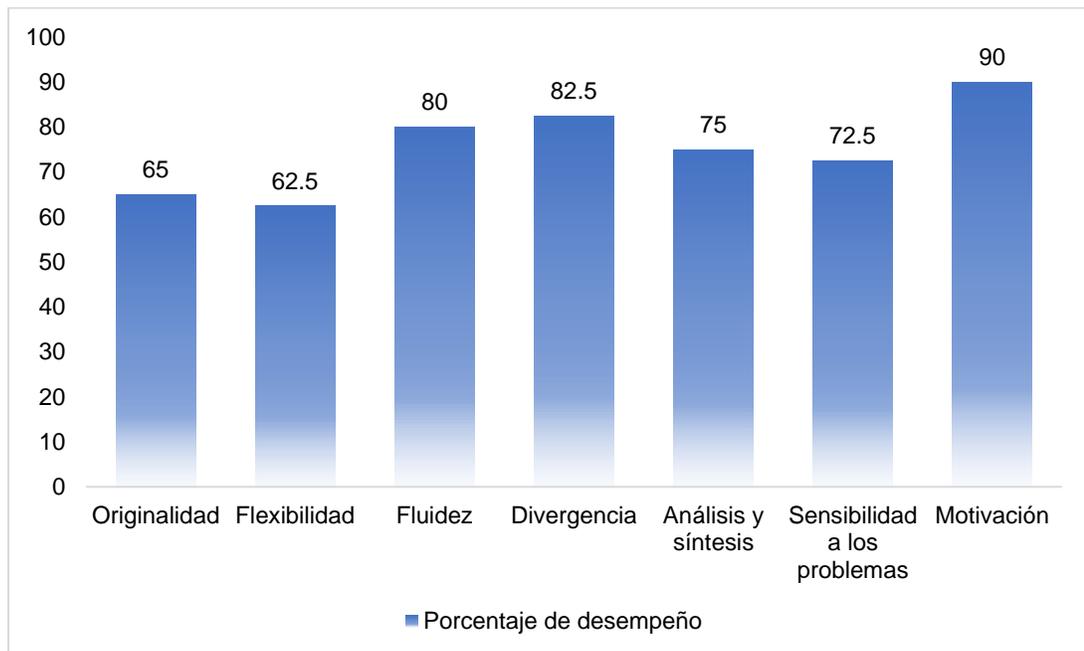
Los resultados que se obtuvieron dentro de segundo grado grupo “C” del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” fueron sistematizados en la tabla 24 y en la gráfica 9. Para su realización se evaluó cada caso con una escala valorativa grupal (ver anexo 7), en cada indicador de la creatividad el puntaje máximo de acuerdo a los niveles de desempeño es de 4 puntos, por lo que representa un total de 40 puntos la suma de los 10 casos en cada indicador, en este sentido se asigna el porcentaje de logro.

Tabla 24. Resultados de los casos con los indicadores de la creatividad

Indicadores	Puntos de acuerdo al nivel de desempeño	Porcentaje de desempeño
Originalidad	26	65%
Flexibilidad	25	62.5%
Fluidez	32	80%
Divergencia	33	82.5%
Análisis y síntesis	30	75%
Sensibilidad a los problemas	29	72.5%
Motivación	36	90%

Fuente: elaboración propia.

Gráfica 9. Porcentaje de desempeño (Indicadores de la creatividad)



Fuente: Elaboración propia.

Para el análisis de los resultados se parte del indicador de la creatividad que presenta un mayor nivel de desempeño, hasta llegar con el de menor desempeño. En este

sentido se empieza con el indicador <Motivación> el cual tiene un 90% de desempeño, esto relacionado a que el método de casos permite articular lo cognitivo con lo emocional, es decir, los alumnos y alumnas lograron aprender los propósitos establecidos de cada caso según la temática abordada, desarrollando aprendizajes significativos debido a este carácter emocional que se impregnan en estos, permitiendo que las y los niños establezcan un vínculo ya sea con algún personaje, una situación o problema que desean resolver para ayudar a las y los protagonistas de los casos, pero que a la vez lo sitúan dentro de su contexto y sus experiencias.

La forma de narración de los casos, los estímulos visuales y auditivos y las estrategias que se implementaron para la discusión de las preguntas críticas fueron también importantes en el aspecto motivacional del alumnado. Algunos otros factores que influyeron de manera negativa en tal indicador se encuentran en la ejecución de la estrategia desde la educación a distancia en el que se presentan fallas técnicas, falta de internet, lo que conlleva a problemas de comunicación, falta de recursos y de apoyo hacia las y los niños pequeños, quien por su edad dependen de la madre y padre de familia para realizar las actividades.

Seguido de este se encuentra el indicador <Divergencia> el cual representa un 82.5% de desempeño, este aspecto dentro del método de casos permitió al alumnado visualizar las situaciones que se fueron presentando desde diferentes perspectivas, por ejemplo, al plantear que pensarán en diversas formas de solución a un problema, al imaginar lo que pasaría si ocurriera determinada acción, lo que paso después de una historia que se presentó como inconclusa, al visualizarse desde su experiencia y sobre todo se desarrolló en gran medida dentro de la propuesta de los sombreros de colores, en donde las y los alumnos se situaron desde la perspectiva que determinado

color representaba para la solución del problema. Un factor que logro un mayor interés del alumnado para ejercer este pensamiento divergente fue el realizar los sombreros de colores y que al plantear una situación las y los niños pudieron manipular y ponerse literalmente ese sombrero para pensar, lo que resulto en un estímulo positivo para su realización.

Otro de los indicadores es el de la <fluidez>, este se desarrolló en un 80%, las y los alumnos mostraron durante la discusión un gran número de ideas en relación a las preguntas críticas que se realizaron, aunque también inferían en experiencias personales o familiares del alumnado y se complementaba con el dialogo entre las y los compañeros. Algo que caracterizó a las y los niños dentro del grupo y que influye de manera positiva en la fluidez es que las y los niños en edad preescolar muestran espontaneidad en sus respuestas por lo tanto no se limita la creatividad por la razón ni interfiere la crítica u otros enemigos de la creatividad a los que hacía mención Hernández (2017). El dialogo y sus respuestas fueron naturales, aluden a lo que se le viene primero a la mente, aspecto favorable ya que la fluidez se enfoca en toda esta cantidad de ideas que arrojan los y las estudiantes y de acuerdo a los resultados del trabajo con el método de casos dentro del grupo existió buena fluidez.

Seguido se encuentra el indicador <Análisis y síntesis> aspectos fundamentales dentro de la creatividad ya que estas capacidades permiten entender una situación desde sus diferentes aristas, logran separar mentalmente un todo para luego juntarlo con el fin de lograr un entendimiento, en este sentido el alumnado obtuvo un 75% de logro en este, lo que representa que en su mayoría pudieron percibir la situaciones que se les fue planteando y a su vez descubrir todas las problemáticas que se fueron desarrollando para hacer síntesis en un solo problema y que representaría las grandes

ideas de los casos, este indicador tiene relación con el que propone Wassermann (1994) el cual indica <Percibe la gran idea>, no obstante, el indicador de análisis y síntesis va más allá, ya que no solo se centra en evaluar si el alumno o alumna rescato esa gran idea, si no en el entendimiento de cada situación que se fue presentando, en la percepción de cada problema que se suscitó y por ultimo llegar a comprender la problemática general o central a la que infería cada caso.

El indicador <Sensibilidad a los problemas> se desarrolló en un 72.5%, este tiene que ver con el nivel de profundización del tema, es decir, el impacto que tuvo el caso en las y los estudiantes, adquiriendo una importante relevancia la empatía ya que durante la presentación de los casos este valor permitió que el alumnado se lograra interesar o enganchar con el caso, ponerse en los zapatos de los otros y tener la necesidad de resolver la situación problema que se abordó durante los casos, también tiene relación con el indicador propuesto por Wassermann (1994) <Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial> ya que se busca que las y los niños visualicen la problemática y que aporten de manera significativa en la resolución a la problemática, pero desde el enfoque creativo también se busca que el alumnado se visualice como un agente de cambio, que comprenda que existe un problema, que pueda percibir las consecuencias y que a partir de esto tenga el deseo e interés de cambiar las cosas, de proponer soluciones, en este indicador se busca que se perciba el alumnado como una persona creativa.

El indicador de la <Originalidad> obtuvo un 65% de logro, este indicador se complementa con el de Wassermann (1994) referente también a la originalidad, desde esta evaluación se centra en rescatar con mayor incidencia las ideas que son diferentes a las de sus compañeros (as), aquellas que a otros se les escaparon o no

se les ocurrió. Al analizar las respuestas de las y los niños se puede establecer que, si muestran respuestas originales y un pensamiento diferente al de los demás, por ejemplo, en el caso 8: El aterrador virus. La historia de Emily se les pidió que mencionaran todos los usos posibles a un bastón, en este sentido, la mayoría del alumnado pudo mencionar ideas totalmente diferentes como por ejemplo “Una varita de hada” (A1), “Un telescopio” (A3) “Una sombrilla” (A5), “Un rayo láser” (A8), entre otras que se mencionaron, este tipo de ejercicios permite evaluar de manera más sencilla la originalidad, sin embargo, en las preguntas críticas, recae la importancia en su diseño ya que deben de dar pauta para la apertura y el dialogo, así, dentro del grupo se muestra que si existen respuestas originales, no obstante, algunas de estas también son repeticiones que hacen de sus compañeros y compañeras.

Por último, se encuentra el indicador de la <Flexibilidad> el cual obtuvo un 62.5% de logro, en este se evalúa las ideas que pertenecen a diferentes categorías, por ejemplo, dentro del caso 8, referente a los usos del bastón, las categorías parten de las respuestas y se pueden clasificar de acuerdo a los usos por ejemplo la relación con algo mágico, como objeto que sirve para visualizar algo, como una arma, y a partir de estos clasificar todas las respuestas, en torno a las preguntas críticas de la misma manera se rescatan las ideas que conducen a otras categorías de análisis, por ejemplo, dentro del caso 1: Una noche terrible, hay una cuestión en relación a lo que creen las y los alumnos que paso con los señores que golpearon al perro, a partir de las respuestas se pudieron clasificar en categorías, así se estableció la categoría en la que se hacía mención a un castigo y la puesta en libertad sin ninguna consecuencia.

Este indicador presento menor desempeño debido que fue difícil para las y los niños responder a una cuestión desde diferentes categorías, en su mayoría tienen

buena fluidez en sus respuestas, pero estas aluden a solo una categoría, ya que influye su experiencia, sus saberes previos y la edad en la que se encuentran, marcada por su egocentrismo, lo que también influye en que se le dificulta cambiar sus ideas, aunque el argumento de los demás sean válidos. Un aspecto que se caracteriza dentro de la flexibilidad y que está presente dentro del grupo es que las y los niños realizan preguntas con el fin de obtener más información y dar solución a lo que se les está pidiendo.

3.6 Relación e incidencia del método de casos en la creatividad de las y los alumnos de preescolar

Desde el modelo educativo para la educación obligatoria uno de los principios que se mencionan es “Educar para la libertad y la creatividad” y se recalca la importancia de formar al individuo para que sea capaz de adaptarse a los entornos cambiantes y diversos, desarrolle un pensamiento complejo, crítico, creativo, reflexivo, flexible, y resuelva problemas de forma innovadora (SEP, 2017). Por su parte Díaz (2006) alude a una agencia de los alumnos y alumnas, vista desde la perspectiva socio cultural y hace referencia a que las y los estudiantes sean capaces de seleccionar y recrear un conjunto de recursos culturales a los que tienen acceso para utilizarlos de manera creativa en sus interacciones cotidianas. En este sentido, cobra importancia el hecho de que desde el ámbito educativo las y los docentes propicien en las y los niños experiencias en las que puedan desarrollar este pensamiento creativo.

El no propiciar estas capacidades en los individuos trae consecuencias a futuro ya que se pierde la destreza, para pensar, comprender y ser creativos, ya lo mencionaba Hernández (2017) cuando alude a que todos nacemos con una capacidad

creativa, sin embargo, existen enemigos de la creatividad y al no potencializarla se va apagando. Una de las características para propiciar y fomentar la expresión creativa y original de las y los alumnos estriba en el aspecto de la motivación por el aprendizaje (Díaz, 2006). En este sentido el método de casos juega un papel fundamental en este aspecto ya que es una estrategia tanto de enseñanza como de aprendizaje, que promueve el interés, la curiosidad y la motivación del alumnado por sus características propias del método, además de establecerse como un aprendizaje activo debido a la constante interacción y participación de las y los estudiantes.

El método de casos dentro de sus características destaca el aspecto emocional, estas tienen un papel fundamental en su desarrollo ya que se establece una relación más profunda entre el conocimiento a través de los casos y el alumnado, lo que permite atraerlos al aprendizaje y estar en constante motivación. Desde los planes y programas de estudio para la Educación básica se menciona la relación entre las habilidades socioemocionales y la creatividad “Es primordial fortalecer las habilidades socioemocionales [...] para que puedan enfrentar y adaptarse a nuevas situaciones, y ser creativos” (SEP, 2017, p. 34).

El desarrollo de los casos y su resolución implica poner en práctica la generación de ideas creativas, el pensamiento divergente y el análisis de situaciones desde diferentes perspectivas. Así, la creatividad se hace presente desde el instante en que se elabora un caso, en ese sentido, por lo que las habilidades creativas empiezan a fortalecerse desde las y los docentes, Wassermann (1994) menciona al respecto que “Cada escritor de casos descubrirá su propio estilo, su propia voz, su propia manera de hacer las cosas [...] el proceso es muy flexible, concede una gran libertad para ser creativo” (p. 73). Lo que permite que la escritura de casos se convierta

en una estrategia atractiva tanto para las y los profesores como para el alumnado. Ogliastri (1998) al respecto coincide y alude a que para algunas y algunos docentes enseñar un caso que fue escrito por ellos les genera satisfacción ya que implica que sus energías creativas se proyecten al compartir con sus alumnas y alumnos, generando algo valioso, además que el desafío de escribir algo creativo los atrae.

El método de casos permite diseñar situaciones que representen problemáticas de la vida cotidiana, al respecto Díaz (2006) alude a que trabajar con problemas promueve el razonamiento, la toma de decisiones ante diversas situaciones de acción o eventuales soluciones, plantean conflictos de valores y son incipientes en el pensamiento crítico y creativo. También refiere a que “Un buen caso no tiene una solución fácil ni un final feliz, no se sabe qué hacer o cuál es el camino correcto hasta que se debate [...] Demanda pensamiento de alto nivel, creatividad y capacidad para tomar decisiones por parte del alumno” (p. 79).

El hecho de que los casos sean complejos, en el sentido que la problemática represente, fomenta un pensamiento que va más allá de lo común, de lo rutinario y que se establezcan diversos caminos para su solución a consecuencia del debate que se genere entre las y los estudiantes. Es menester señalar que cada individuo puede tener diversas perspectivas de una misma situación por lo que es fundamental tener en cuenta que las opiniones y respuestas que se generen se deberán analizar y ser crítico para guiar la discusión hacia la objetividad, luchando en contra del criterio personal que se tenga referente a la creatividad, es decir, para un docente algunas ideas pueden resultar muy creativas, pero para otro no, por lo que Wassermann (1994) dice que el criterio sobre «lo creativo» se basa principalmente en el juicio personal del docente.

Se retoma la importancia de la creación de entornos de aprendizaje apropiados para que el pensamiento creativo fluya, que no se sientan inhibidos las y los alumnos, que puedan expresar sus ideas, ya que no existen respuestas buenas ni malas y que la discusión se guíe hacia la solución del problema, desde el pensamiento divergente, el respeto y la tolerancia para que fluya la discusión. Otro aspecto que es importante mencionar es que en los casos no siempre terminan con un final feliz, inclusive pueden terminar con situaciones inconclusas en donde no se sabe que es lo que pasa después de algún suceso importante, lo que permite que la incertidumbre genere el deseo por saber más y seguir aprendiendo.

El pensamiento divergente permite visualizar una situación desde diversos enfoques, caminos o perspectivas, fomentando también la flexibilidad del pensamiento, en este sentido, el pensar un caso desde la estrategia de los sombreros de colores (De Bono, 1988) permite desarrollar una actividad atractiva para las y los alumnos desde el nivel preescolar. La imaginación creadora de las y los niños puede ser desarrollada al momento en que se buscan las alternativas de solución a los problemas dentro de los casos, también al estar escuchando la narración e imaginarse los personajes que se describen, las emociones que presentan en las diversas situaciones, los paisajes donde se desarrolla la historia.

La estrategia “método de casos” implica que las y los alumnos trabajaran en los diferentes tipos de creatividad como la gráfica y la verbal, no obstante, por las características propias del método de caso se favorece en mayor medida la creatividad verbal, ya que implica razonar, inferir, anticiparse a situaciones, pensar de forma diferente, reflexionar, proponer y dar solución a lo que se fue presentando. Permite también fomentar en el alumnado diversos aspectos de la creatividad, como por

ejemplo desarrollar ciertos indicadores de la creatividad, el pensamiento lateral o divergente, la introspección, la motivación, la curiosidad mental, el pensamiento lógico, la intuición, la resolución de problemas, el liderazgo, la colaboración, la comunicación, la escucha atenta, la imaginación, entre otras capacidades y habilidades que se han venido mencionando a lo largo de la investigación.

Como menciona Gardner (2008) la edad preescolar es una etapa en donde la creatividad en las y los niños es impresionante ya que la manifiestan de forma natural. Este potencial creativo se deberá aprovechar y seguir potencializando dentro de los entornos educativos, en este sentido, es importante ofrecer al alumnado estrategias que le permitan hacer uso de ese pensamiento creativo y una excelente estrategia para lograrlo es sin duda el método de casos.

CONCLUSIONES

Para la realización de este estudio se parte de una construcción teórica y metodológica en torno a la creatividad y la estrategia de enseñanza y aprendizaje “método de casos” la cual permitió abrir una línea de investigación relevante en el ámbito educativo ya que sienta las bases para su desarrollo en la educación a nivel preescolar, ofrece fundamentos sobre el objeto de estudio, las preguntas orientadoras y los objetivos de la investigación.

En este último apartado se abordan los criterios en relación a los resultados obtenidos, en los que se exponen las conclusiones tanto del marco teórico, como del proceso metodológico y de los objetivos planteados. Se analiza la congruencia entre la problemática planteada, el cumplimiento de la hipótesis, así como también se describen los logros obtenidos, las aportaciones originales, las dificultades y limitaciones que se presentaron y los retos que quedan para las futuras investigaciones.

El marco teórico fue un referente importante que fundamenta el problema de la investigación, dentro de este se encontraron diversos autores que han realizado importantes aportes alrededor de los conceptos de la creatividad y del método de casos, por lo que se hace un análisis conceptual y evolutivo, en el que se rescatan las necesidades actuales de la sociedad plasmadas en el marco legal, normativo y curricular de la Educación básica en México y que tiene que ver con la importancia de un enfoque creativo.

El desarrollo conceptual permitió comprender que la creatividad tiene un proceso y que a pesar de que es una capacidad inherente del ser humano, no todo lo

que se hace o se dice es creativo, por lo que se destacan las características e indicadores que permiten esclarecer esta situación, de igual manera se destacan los rasgos y características que desde diversos estudios aluden a una persona creativa, no obstante, se señala que estos no son decisivos para atañer esta capacidad, sino que es necesario enfocarse en las manifestaciones creativas que se realizan.

El rol del profesorado funge un papel importante en el desarrollo de la creatividad, ya que las y los docentes apropian formas y estilos de enseñanza que pueden o no estar encauzadas hacia una educación creativa, lo que impacta en la formación del alumnado, por consiguiente, las estrategias que se implementan dentro del aula son imprescindibles en la potencialización de la capacidad creadora. El método de casos adquiere relevancia ya que desde su conceptualización, procedimiento, aplicación y resultados muestran una relación con el desarrollo del pensamiento creativo de las y los niños.

La problemática de la investigación se suscita dentro del contexto educativo, en el Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte”, en este se vislumbra la carencia de una formación hacia el desarrollo de la creatividad en las y los niños, esto percibido desde dos aspectos: El primero parte del currículo de la Educación básica, el cual hace hincapié en la importancia del desarrollo de la creatividad, sin embargo, las y los docentes manifiestan que existe incongruencia entre el discurso que se establece dentro de los documentos oficiales que rigen la educación en México y la realidad educativa ya que se le da más importancia a otras áreas del conocimiento, por lo que dentro de los aprendizajes esperados son pocos los que coadyuban en la creatividad.

El segundo aspecto está relacionado con las manifestaciones creativas que presenta el alumnado ante las situaciones planteadas dentro de clases, por lo que las

y los docentes mencionan que las y los niños tienen cierta limitación en esta capacidad. Es importante señalar que estas percepciones están influenciadas por el concepto que se tiene de la creatividad, el enfoque que le dan, los estilos de enseñanza y las estrategias de aprendizaje que implementan.

Los resultados de la investigación reflejan que, efectivamente dentro de los planes y programas de estudio de Educación básica, son limitados los aprendizajes esperados que implican la creatividad y solo se visualizan en campos formativos como las artes y educación física. También los resultados de las pruebas para detectar el nivel de creatividad que presentan las y los alumnos dentro del grupo al que se enfoca el estudio, muestran un nivel bajo de creatividad general, por lo que existe una correspondencia entre la problemática inicial y lo que arrojan los resultados al final.

Respecto al método de casos se realizan aportaciones que permiten apreciar sus cualidades y beneficios en el desarrollo del pensamiento creativo. Se rescata que es una estrategia viable, que se puede implementar dentro de la Educación básica y que debido a su carácter transversal permite adecuarlo a los propósitos educativos que se establecen dentro de los planes y programas. Así, se logra responder a la pregunta general de la investigación, la cual es ¿De qué manera el método de casos se relaciona con el desarrollo de la creatividad en las y los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños?

Dentro de los principales hallazgos, se destaca el carácter emocional que se impregna en cada uno de los casos y la forma de narrativa que adquieren, lo que implica que se fomente la motivación e interés en el alumnado, así mismo se desarrollan capacidades como el razonamiento, la reflexión, la resolución de problemas, la imaginación, el desarrollo de cada uno de los indicadores de la

creatividad como lo es la originalidad, la fluidez, la flexibilidad, el pensamiento divergente, la elaboración, la sensibilidad a los problemas, el análisis y la síntesis.

Como hipótesis se sostiene que: el método de casos es una estrategia didáctica que fortalecerá el desarrollo de la creatividad en las y los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” porque permite la resolución de problemáticas a los que se enfrentan los niños y niñas en su vida cotidiana por medio de la estimulación de la originalidad, la flexibilidad, la fluidez, la divergencia, el análisis y la síntesis, indicadores que dan muestra de la creatividad. Dicho esto, se logró comprobar, ya que el método de casos fue una estrategia en la que las y los niños al tratar de encontrar la solución a los casos, a las preguntas críticas, al dialogar, debatir y pensar desde diversas perspectivas, desarrollan capacidades que coadyuvan el pensamiento creativo y que desde los resultados muestran un desempeño satisfactorio en cada uno de los indicadores de la creatividad, los cuales se pueden percibir dentro de las escalas de valoración.

Se cumplió con el objetivo general el cual fue: Analizar la capacidad creadora de las y los alumnos del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte” y la relación e incidencia de la estrategia de aprendizaje “método de casos” en la creatividad de las y los alumnos de educación preescolar. Los referentes teóricos y metodológicos que se construyen en cada uno de los capítulos dan soporte a lo propuesto, permitiendo reconocer el nivel de creatividad que poseían las y los alumnos de educación preescolar de segundo grado grupo “C”, las manifestaciones creativas que se presenciaron dentro del contexto escolar y se establece la relación e incidencia entre el método de casos y el desarrollo de la creatividad.

Uno de los objetivos específicos que se tuvieron dentro de la investigación fue: Identificar las bases legales, normativas y curriculares de la creatividad en la educación básica de México y su contraste dentro del aula en torno a una enseñanza que fomente la capacidad creadora. En el desarrollo del capítulo uno se abordan elementos que permiten constatar su cumplimiento ya que logra responder a una de las preguntas orientadoras: ¿Qué se menciona sobre la creatividad dentro del marco legal, normativo y curricular de la educación básica y en específico de la educación preescolar?

Se concluye que la creatividad es un concepto que ha ido modificándose hasta el punto de establecer su importancia dentro de la educación, en este sentido se destaca dentro de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (1917) en el Artículo tercero que la educación deberá desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y la mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje, entendida la creatividad como una facultad. También en el Nuevo Modelo Educativo (2017) se alude a que se deberán brindar las oportunidades para que el alumnado participe activa, creativa y responsablemente en las tareas que le conciernen como sociedad.

En la LGE (2019) en el Artículo 62 menciona la importancia de desarrollar al máximo la personalidad, los talentos y la creatividad de los educandos, por lo que en la NEM (2019) se destaca el interés por formar personas que sean competentes y comprometidas en la solución de los grandes problemas nacionales y globales. Todos estos documentos que se analizan permiten percibir los propósitos educativos y las necesidades sociales, por lo que resulta imprescindible desarrollar la creatividad desde la educación inicial para que en un futuro esta capacidad no se vea limitada.

Otro de los objetivos específicos fue: Examinar la creatividad y la estrategia de enseñanza método de casos, su conceptualización, características y aplicación en preescolar, el cual se cumplió de acuerdo a lo previsto ya que dentro del capítulo 2 y 3 se constituyen estos referentes que permiten su comprensión. Se concluye que la creatividad es una capacidad que permite resolver problemas de la vida cotidiana y que las experiencias que se tengan van a influir en su desarrollo o su limitación, por lo que se busca que desde la educación se brinden las oportunidades para potencializarla.

El último de los objetivos específicos fue: Determinar la relación e incidencia de los conceptos de creatividad y método de casos aplicados en las y los alumnos del Jardín de Niños “Vicente Ramírez Duarte”. Lo cual se puede evidenciar dentro del capítulo 3 en el que se realiza una descripción del marco contextual que permite conocer el panorama en cual se despliega la investigación.

Derivado de la aplicación de diversos instrumentos de recolección de datos en donde se recatan las expresiones creativas del alumnado y las percepciones que tiene el profesorado tanto de la creatividad como del método de casos. Se logra establecer la relación e incidencia del método de casos en el desarrollo de la creatividad del alumnado a partir del análisis de las características de la estrategia y los resultados obtenidos mediante su aplicación dentro del grupo. En donde se destaca del método de casos algunas propuestas en donde la creatividad adquiere mayor relevancia, una de estas es “Los seis sombreros para pensar” que establece De Bono (1988) la cual permite desarrollar el pensamiento divergente. Otra de las propuestas es en relación a una evaluación con enfoque creativo estableciendo niveles de desempeño en los indicadores de la creatividad.

La metodología que se implementó fue la adecuada ya que permitió analizar la realidad y comprenderla mediante la recolección de datos claros y factibles que permiten indagar las prácticas educativas, pedagógicas y didácticas que se llevan a cabo y que vislumbran el problema planteado dentro de esta investigación (la carencia de una formación en torno a la creatividad) con el fin de generar posibles alternativas de solución.

Se presentan algunas limitaciones en la investigación y es que debido a la pandemia por COVID-19 se implementa una educación a distancia, por lo que influye en los resultados obtenidos. En la educación virtual intervienen varios factores que permiten o limitan el desarrollo de las estrategias de enseñanza y aprendizaje, entre estos se encuentra lo económico (acceso a equipo de cómputo, celulares, internet), lo familiar (apoyo que se les brinda a las y los alumnos desde casa, ambiente de aprendizaje que se crea), las competencias tecnológicas (conocimiento para el manejo de la tecnología), y la salud (enfermedad por COVID u otras).

A través de las diversas plataformas virtuales se aplican los instrumentos propuestos en la metodología, dentro de los elementos que se pudieron rescatar fueron las formas de interpretar las situaciones de la vida cotidiana en torno a la creatividad a través de la PIC-N, las entrevistas y la aplicación de la estrategia método de casos en la que se destaca la incidencia que se presenta con el desarrollo de la creatividad.

La aportación que se realizan en la investigación es la construcción de un referente que permite vislumbrar la importancia de la creatividad en la educación desde el nivel preescolar, además se sugiere una nueva propuesta de trabajo y es el método de casos, del cual dentro del estado del arte se encontró información importante

enfocada a niveles de educación superior, no obstante, muy pocas se centraban en la educación preescolar, lo que resulto adecuada para trabajar en este nivel y además se establece un enfoque creativo del método de casos en el que se establecen nuevas propuestas como la estrategia los seis sombreros para pensar y una evaluación en torno a indicadores de la creatividad.

La creatividad es un aspecto fundamental que permite resolver problemas y desafíos que se presentan en el transcurso de la vida, por lo que el desarrollo de esta capacidad impactara en su solución, existen diversas estrategias que permiten desarrollar la creatividad en las y los alumnos, el método de casos solo es una de estas, queda un largo camino por recorrer en torno a la formación de las capacidad creativa, en las que existe un mundo de posibilidades, alternativas y enfoques, el aporte que se realiza dentro de este estudio marca solo un comienzo.

REFERENCIAS

- Aravena, M., Kimelman, E., Torrealba, R. & Zúñiga, J. (2006). *La investigación educativa*. Chile: Universidad Arcis.
- Arteaga, E. (2008). Aproximación teórica al concepto de creatividad: un análisis creativo. *Revista Paideia Puertorriqueña*. Vol. 3, Núm. 1, p. 1-13.
- Artola, T., Ancillo, I., Barraca, J., y Mosteiro, P. (2010). *Prueba de imaginación creativa – niños*. Madrid: TEA ediciones.
- Beltrán, J. (2003). Estrategias de aprendizaje. *Revista de educación*, Vol. 332, p. 55-73.
- Bodrova, E. & Leong, D. (2004). *Herramientas de la mente*. México: Pearson Educación.
- Buendía, L., González, D., Gutiérrez, J., Pegalajar, M., (1999). *Modelos de análisis de la investigación educativa*. España: Alfar.
- Celaya, G. (2017). *Impacto de la neuroeducación en el desarrollo de la personalidad creativa en el nivel preescolar*. (Tesis de licenciatura). Zacatecas, México: Benemérita Escuela Normal Manuel Ávila Camacho.
- Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista electrónica actualidades Investigativas en Educación*, Vol. 5, Núm. 1, p. 2-30.
- Cuevas, R. (2013). La creatividad en educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica. *Journal of Sport and Health Research*. Vol. 5, Núm. 2, p. 221 – 228.
- De Bono, E. (1992). *El pensamiento creativo*. México: Paidós.
- De Bono, E., & Diéguez, R. (1988). *Seis sombreros para pensar*. Buenos Aires: Granica.
- De Educación, L. G. (2019). Cámara de Diputados. *Congreso De La Unión. Secretaría*.
- Díaz, F. & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. (2 ed.). México: McGraw-Hill.
- Díaz, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw-Hill
- Diario oficial de la federación (DOF) (2019). Por lo que se expide la ley reglamentaria del Artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en materia de Mejora Continua de la Educación: Presidencia de la Republica. México
- Diario oficial de la federación (DOF) (2019). Por el que se expide la Ley General de Educación y abroga la Ley General de la Infraestructura Física Educativa: Presidencia de la Republica. México
- Esquivias, M. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, Vol. 5, Núm. 2, p. 1-17.

- Estrada, A. & Alfaro, K. (2015). El método de casos como alternativa pedagógica para la enseñanza de la bibliotecología y las ciencias de la información. *Investigación bibliotecológica, Vol 29., Núm 65., p. 195 – 212.*
- Ferreiro, E. & Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño.* México: Siglo veintiuno editores.
- Fernández, S. (2003). *La creatividad de Charles S. Peirce: Abducción y razonabilidad.* (Tesis de doctorado). Pamplona: Universidad de Navarra, facultad de filosofía y letras.
- García, J. (2019). *Aprendizaje y creatividad.* Recuperado de: <https://www.coursehero.com/file/63047946/Aprendizaje-y-creatividaddoc/>, fecha de consulta 11 de septiembre de 2020.
- Gardner, H. (1993) *Mentes Creativas.* Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (2008). *Las cinco mentes del futuro.* México: Paidós.
- Guevara, G. (2016). *Poder para el maestro, poder para la escuela.* México: Ediciones cal y arena.
- Gutiérrez, G., (2017). *Desarrollo de la creatividad por medio de la estimulación de los sentidos externos.* (Tesis de maestría). Cd. De México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hernández, S. (2017). *Creatividad. Los caminos del pensamiento innovador.* México: Bookboon.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (2020). Fresnillo. Ciudad de México: INEGI Recuperado de: <https://www.inegi.org.mx/app/indicadores/?ag=32010>, Fecha de consulta 26 de enero de 2021.
- Jurado, R., & Silva, D., (2016). Actitudes creativas de los docentes de la Licenciatura de Educación Preescolar de la Universidad Mariana. *Revista Criterios, 23(1), 87-109.*
- López, O. y Navarro, J. (2010). Rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad. *Revista anales de psicología, Vol. 26, Núm. 1, p. 151-158.*
- Marín, R. y de la Torre, S. (2000). *Manual de la Creatividad. Aplicaciones educativas.* Barcelona, España: Vicens Vives, p. 100-109.
- Matos, G., (2019). *El método de casos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del tercer ciclo de una universidad de Lima, 2018* (Tesis de maestría) Lima, Perú: Universidad César Vallejo.
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J. & Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE, Vol. 2, Núm. 15, p. 153 – 181.*
- Mitjás, A. (1993). ¿Cómo evaluar la creatividad? *Revista cubana de psicología, Vol. 16, Núm. 2-3, p. 104 – 121.*

- Monereo, C. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Graó.
- Neila, G. (2010). *Aplicación del método de los casos en la enseñanza de EFE: El caso del español de los negocios* (Tesis maestría). España: Universidad de Jaén Funiber.
- Ogliastri, E. (1998). *Cartilla docente. El método de casos*. Colombia: Publicaciones del CREA.
- Ortega, H. (2014). *La creatividad en la enseñanza del docente universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México*. (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Palacios, Y. (2010). Educación emocional y creatividad en la I y II etapa de Educación Básica. *Revista de Investigación*, núm. 71, 2010, p. 249-270.
- Piaget, J. (1968). Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente. La Habana: Editorial Revolucionaria.
- Piaget, J. (1995). *La construcción de lo real en el niño*. México: Grijalbo.
- Romo, M., Benlliure, V., Sánchez, M. (2016). El test de creatividad infantil: evaluando la creatividad mediante una tarea de encontrar problemas. *Psicología Educativa, Vol.22, Núm. 2, p. 93 – 101*.
- Sánchez, M. (2015). *La intuición y las emociones positivas en el proceso creativo artístico, México*. (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Sánchez, N., Tejeda, M., Alhuay Quispe, J., & Chávez, F., (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 15(2)*, 153-181.
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista universitaria de investigación, Vol. 7, Núm. 2, p. 89 – 106*.
- Secretaría de Desarrollo Social (SEDESOL) (2010). *Catálogo de localidades. Fresnillo*. Recuperado de: <http://www.microrregiones.gob.mx/catloc/LocdeMun.aspx?tipo=clave&campo=loc&ent=32&mun=010>
- Secretaría de Gobernación (2019). Diario oficial de la federación. Ley General de Educación. México: SEGOB. Recuperado el 30 de septiembre del 2019, de https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5573858&fecha=30/09/2019.
- Secretaría de Educación Pública (2017). Modelo educativo para la educación obligatoria. México: SEP.
- Secretaría de Educación Pública (2019). Hacia una Nueva Escuela Mexicana. México: SEP. Recuperado el 21 de agosto de 2019, de <https://educacionbasica.sep.gob.mx/multimedia/RSC/BASICA/Documento/201908/201908-RSC-m93QNnsBgD-NEM020819.pdf>
- Secretaría de Educación Pública (2019). Hacia una Nueva Escuela Mexicana. México: SEP. Recuperado el 21 de agosto de 2019, de

<https://educacionbasica.sep.gob.mx/multimedia/RSC/BASICA/Documento/201908/201908-RSC-m93QNnsBgD-NEM020819.pdf>

- Segarra, Marc. (2001). *Mi célula creativa*. Recuperado de: <https://micelulacreativa.wordpress.com/> fecha de consulta 17 de febrero de 2020
- Torrejón, M. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la IE inicial N°109 del distrito de Jazan–Bongara–Amazonas* (Tesis de maestría). Chiclayo, Perú: Universidad César Vallejo.
- Wassermann, S. (1994). *El estudio de casos como método de enseñanza*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Weisberg, R. (1987). *Creatividad: el genio y otros mitos*. Barcelona: Editorial Labor
- Zacarías, S. (24 de diciembre de 2020). *Fresnillo, calificado como una de las zonas más violentas del país por la SSP*. La jornada Zacatecas. Recuperado de: <https://ljz.mx/2020/12/24/fresnillo-calificado-como-una-de-las-zonas-mas-violentas-del-pais-por-la-ssp/>
- Zavala, R. (2017). *El estudio de casos y su impacto en el pensamiento reflexivo del niño preescolar*. (Tesis de licenciatura). Zacatecas, México: Benemérita Escuela Normal Manuel Ávila Camacho.

ANEXOS



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
“Francisco García Salinas”
UNIDAD ACADÉMICA DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA EN NIÑAS Y NIÑOS
JARDIN DE NIÑOS “VICENTE RAMIREZ DUARTE”

Anexo 1. Hoja de puntuaciones

Nombre de la o el alumno: _____

Edad: _____

Grado: _____ Grupo: _____

Nombre del evaluador: _____

PIC Narrativa		PD	PC	PIC Gráfica		PD	PC
Fluidéz		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Originalidad		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flexibilidad		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Elaboración		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Originalidad		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sombras y color		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				Título		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				Detalles especiales		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Creatividad narrativa		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Creatividad gráfica		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Creatividad general		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Juego 1.

Fluidez: <input type="checkbox"/>		Flexibilidad: <input type="checkbox"/>	
Categorías	Frec.	Categorías	Frec.
1. Acción física relacionada con el cofre.		11. Ocupación del personaje.	
2. Acción física no relacionada con el cofre.		12. Referencias al mono.	
3. Referencias al tiempo en que tienen lugar los hechos: época, duración...		13. Referencia a personajes, animales, o elementos que no aparecen en la escena.	
4. Lugar de los hechos: Contexto geográfico.		14. Referencias a características físicas del cofre.	
5. Magia: referencia a cualquier aspecto que tenga que ver con lo imaginario, mágico, sobrenatural, futurista...		15. Historia pasada o familiar del personaje: Relacionado con el hogar, la familia, los amigos...	
6. Características físicas de la situación.		16.	
7. Características físicas del personaje.		17.	
8. Factores de identidad del personaje.		18.	
9. Estado de ánimo del personaje.		19.	
10. Retrato moral y psicológico del personaje.		20.	

Observaciones: _____

Juego 2.

Fluidez: <input type="checkbox"/>			Flexibilidad: <input type="checkbox"/>			Originalidad: <input type="checkbox"/>	
Respuesta	Frec.	Coef.	Orig.	Respuesta	Frec.	Coef.	Orig.
1. Conducción.		0		18. Proteger, aislar.		2	
2. Jugar y juguetes.		0		19. Figuras geométricas.		2	
3. Usos escolares.		0		20. Medir.		3	
4. Construir.		0		21. Agarrar, alcanzar.		3	
5. Guardar, meter.		0		22. Partes del cuerpo.		3	
6. Utensilios del hogar.		0		23. Ropa de vestir y complementos.		3	
7. Deporte.		1		24. Viajar, transportar.		3	
8. Mirar.		1		25. Comunicación.		3	
9. Soplar o sorber.		1		26. Señalar, indicar, iluminar.		3	
10. Agredir.		1		27. Alimentación.		3	
11. Adornos personales.		1		28. Armas.		3	
12. Herramientas.		1		29. Magia.		3	
13. Apoyar, sostener.		1		30. Reciclar.		3	
14. Decoración.		1		31.		3	
15. Producir ruido.		1		32.		3	
16. Atar.		1		33.		3	
17. Utensilios en general.		2		34.		3	

Observaciones: _____

Juego 3.

Fluidez: <input type="checkbox"/>			Flexibilidad: <input type="checkbox"/>			Originalidad: <input type="checkbox"/>		
Respuesta	Frec.	Coef.	Orig.	Respuesta	Frec.	Coef.	Orig.	
1. Convivencia.		0		12. Cambio de época.		1		
2. Alimento y utilidad para los humanos.		0		13. Características de los dinosaurios.		1		
3. Fin de humanos y animales.		0		14. Ecología e higiene.		2		
4. Reacciones de gente y otros animales.		0		15. Relevancia en los medios de comunicación.		2		
5. Cambio de poder.		0		16. Aspectos relacionados con la reproducción.		2		
6. Destrucción y caos.		0		17. Sueño, fantasía.		3		
7. Diversión.		1		18. Guerra y lucha entre dinosaurios.		3		
8. Ámbito científico.		1		19. Aspectos religiosos.		3		
9. Medios de transporte.		1		20. Evolución de las especies.		3		
10. Manifestación de poder humano.		1		21.		3		
11. Escasez de alimento y casa.		1		22.		3		

Observaciones: _____

Juego 4.

A. Originalidad									Total Originalidad: <input type="text"/>		
<p>Por cada dibujo terminado se asignará 0, 1, 2 ó 3 puntos según su originalidad. Aquellas respuestas que no figuran en las tablas inferiores son respuestas originales a las que se asignarán 3 puntos.</p>											
Puntos dibujo 1:			Puntos dibujo 2:			Puntos dibujo 3:			Puntos dibujo 4:		
0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos	0 puntos	1 punto	2 puntos
Vaso	Canasta	Cilindro	Cara	Nariz	Brazos	Mar/olas	Caballito	Monstruo	Estrella	Brazos	Pájaros
Taza	Chimenea	Robot	Cabeza	Ojos	Paraguas	Mantaría	Balancin	Marciano	Nave	Avión	Hombre
Lata	Jerrón	Monstruo	Fruta	Túnel	Báscula	Paisaje	Desierto	Huevo	Cohete	Orejas	Mujer
Bote	Papelera	Nave espacial	Manzana	Puente	Lámpara	Barco	Playa	Hoja	Señal de tráfico	Barco	Submarino
		Gafas	Gorro	Monstruo	Ballena		Cara/boca	Gorro	Cara	Gafas	Pelota
		Túnel	Boina	Marciano	Avión		Esquiador	Gafas	Cabeza		Patos
		Buzón		Percha	Submarino		Luna	Ojo			Peces
		Cara		Arco	Paisaje		Planeta	Cuenca			Marciano
		Muleta		Nave	Corneta		Pez	Pájaro			Robot
		Bota		Antena	Hombre			Yaso			Lápiz
		Mesa		Planeta	Niño/a			Copa			
		Tronco			Coche			Helado			
		Silla/sillón			Barco			Tumbona			
		Botello						Cuerpo			
		Cucurucho						Moto			

Observaciones: _____

B. Elaboración

Se asignará la puntuación a cada dibujo de acuerdo con los siguientes criterios:

- 0: Dibujo sin detalles o esquemático.
- 1: Dibujo con algunos detalles complementarios que adornan la idea esencial.
- 2: Dibujo con mucha elaboración y abundantes detalles.

Dibujo 1

Dibujo 2

Dibujo 3

Dibujo 4

Total Elaboración

C. Sombras y color

Se asignará la puntuación a cada dibujo de acuerdo con los siguientes criterios:

- 0: Dibujo sin color ni sombras.
- 1: Dibujo con algún color o sombra.
- 2: Uso creativo del color o las sombras.

Dibujo 1

Dibujo 2

Dibujo 3

Dibujo 4

Total Sombras y color

Observaciones: _____

D. Título

Se asignará la puntuación a cada dibujo de acuerdo con los siguientes criterios:

- 0: Sin título o título meramente descriptivo.
- 1: Título más elaborado con aclaraciones.
- 2: Título sorprendente: metáforas, comentarios...

Dibujo 1 _____

Dibujo 2 _____

Dibujo 3 _____

Dibujo 4 _____

Total Título _____

E. Detalles especiales

Se otorgará un punto extraordinario por cada dibujo con detalles especiales como:

- Unión de 2 o más de los dibujos en una misma figura.
- Rotaciones o inversiones de los dibujos.
- Expansiones: Cuando no se ciñen a los márgenes, se salen...
- Algún otro detalle muy llamativo.

Dibujo 1 _____

Dibujo 2 _____

Dibujo 3 _____

Dibujo 4 _____

Total Detalles especiales _____

Observaciones: _____



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
“Francisco García Salinas”
UNIDAD ACADÉMICA DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

PRUEBA DE IMAGINACIÓN CREATIVA EN NIÑAS Y NIÑOS
JARDIN DE NIÑOS “VICENTE RAMIREZ DUARTE”

Anexo 2. Baremos

Objetivo: Obtener la Puntuación Centil (PC) de las diversas categorías de análisis de la creatividad. La PC se interpreta como el porcentaje de sujetos que obtuvieron en la muestra de tipificación un valor igual o menor al de la correspondiente PD.

	Creatividad general	Creatividad narrativa	Creatividad gráfica	Originalidad gráfica	Elaboración	Sombras y color	Título	Detalles especiales	Fluidez narrativa	Flexibilidad narrativa	Originalidad narrativa	
99	≥ 218	≥ 201	≥ 26	—	—	—	8	≥ 3	≥ 107	≥ 38	≥ 66	99
98	202-217	191-200	25	—	—	—	—	—	104-106	37	55-65	98
97	190-201	174-190	21-24	12	8	—	7	—	103	35-36	54	97
96	184-189	169-173	20	—	—	8	—	—	95-102	33-34	53	96
95	177-183	167	19	11	7	7	6	2	90-94	32	52	95
90	149-176	133-166	18	10	6	6	5	—	78-89	28-31	36-51	90
85	122-148	113-132	17	9	5	—	—	—	63-77	27	32-35	85
80	112-121	100-112	16	—	—	5	—	1	56-62	25-26	27-31	80
75	105-111	92-99	15	8	—	—	—	—	54-55	22-24	24-26	75
70	101-104	87-91	—	—	—	—	—	0	48-53	21	20-23	70
65	96-100	82-86	14	7	4	—	4	—	45-47	19-20	18-19	65
60	86-95	73-81	13	—	—	—	—	—	39-44	18	15-17	60
55	78-85	66-72	—	—	—	—	—	—	35-38	16-17	13-14	55
50	70-77	57-65	12	6	3	—	—	—	30-34	—	11-12	50
45	60-69	50-56	—	—	—	4	3	—	27-29	15	9-10	45
40	52-59	41-49	11	5	—	3	2	—	25-26	12-14	7-8	40
35	50-51	37-40	10	—	—	2	—	—	21-24	11	5-6	35
30	43-49	34-36	9	—	—	1	—	—	17-20	10	4	30
25	38-42	29-33	—	4	2	—	—	—	16	9	—	25
20	34-37	25-28	8	—	—	0	1	—	12-15	8	3	20
15	30-33	20-24	7	3	1	—	—	—	10-11	7	2	15
10	29	17-19	6	2	—	—	0	—	9	6	—	10
5	24-28	11-16	5	1	0	—	—	—	7-8	5	—	5
4	22-23	10	4	—	—	—	—	—	6	—	—	4
3	19-21	9	3	0	—	—	—	—	5	4	—	3
2	18	7-8	2	—	—	—	—	—	3-4	3	1	2
1	0-17	0-6	0-1	—	—	—	—	—	0-2	0-2	0	1
N	149	149	149	149	149	149	149	149	149	149	149	N
Me	78,31	66,48	11,83	5,71	2,71	2,93	2,61	0,59	36,65	16,25	15,40	Me
DI	47,03	46,31	4,76	2,79	1,99	2,32	1,91	0,30	25,88	8,58	15,22	DI



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
“Francisco García Salinas”
UNIDAD ACADÉMICA DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN SOBRE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR, FRESNILLO, ZACATECAS, CICLO ESCOLAR 2020 – 2021
JARDIN DE NIÑOS “VICENTE RAMIREZ DUARTE”

Anexo 3. Cuestionario a docentes

El objetivo del cuestionario es conocer la percepción que tienen las y los docentes sobre el concepto de la creatividad y las practicas pedagógicas que aplican dentro del aula. La información proporcionada en este instrumento será utilizada solo con fines de investigación.

Nombre del docente: _____

Años de servicio: _____ Grado y grupo que atiende: _____

Fecha de aplicación: _____

1. ¿Qué es la creatividad? _____

2. Para usted ¿Quién es una persona creativa? _____

3. ¿Usted se considera una persona creativa? Sí _____ No _____

¿Por qué? _____

-
-
4. ¿Considera que es importante fomentar la creatividad en las y los alumnos? Sí _____ No _____ ¿Por qué? _____

5. ¿Usted de qué manera fomenta la creatividad de sus estudiantes dentro del aula? _____

6. ¿Usted conoce el método de casos? Sí _____ No _____ ¿Qué es? _____

7. ¿Usted considera que sus alumnas y alumnos son creativos? Sí _____ No _____
_____ ¿Por qué? _____

8. ¿La creatividad es un aspecto que está presente en los planes y programas actuales de educación preescolar? Sí _____ No _____ ¿Recuerda dónde y que menciona? _____

Gracias por su tiempo.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
“Francisco García Salinas”
UNIDAD ACADÉMICA DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN SOBRE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR, FRESNILLO, ZACATECAS, CICLO ESCOLAR 2020 – 2021
JARDIN DE NIÑOS “VICENTE RAMIREZ DUARTE”

Anexo 4. Relación y clave de informantes (alumnado)

Clave	Edad	Sexo	Escolaridad
A1	4 años	Femenino	Preescolar
A2	4 años	Masculino	Preescolar
A3	4 años	Masculino	Preescolar
A4	4 años	Masculino	Preescolar
A5	4 años	Femenino	Preescolar
A6	4 años	Masculino	Preescolar
A7	5 años	Masculino	Preescolar
A8	4 años	Masculino	Preescolar
A9	5 años	Femenino	Preescolar
A10	5 años	Femenino	Preescolar
A11	5 años	Masculino	Preescolar
A12	5 años	Femenino	Preescolar
A13	4 años	Femenino	Preescolar
A14	4 años	Femenino	Preescolar
A15	4 años	Femenino	Preescolar
A16	4 años	Femenino	Preescolar



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
“Francisco García Salinas”
UNIDAD ACADÉMICA DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN SOBRE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR, FRESNILLO, ZACATECAS, CICLO ESCOLAR 2020 – 2021
JARDIN DE NIÑOS “VICENTE RAMIREZ DUARTE”

Anexo 5. Relación y clave de informantes (docentes)

Clave	Años de servicio	Sexo	Grupo que atiende
E. R. T. 1	20 años	Masculino	3°
G. S. D. 2	15 años	Femenino	3°
T. L. F. 3	20 años	Femenino	2°
L. D. N. 4	3 años	Femenino	3°
Z. L. C. 5	22 años	Femenino	3°
A. D. V. 6	5 años	Femenino	2°
B. M. G. 7	5 años	Femenino	2°
R. M. G. 8	25 años	Femenino	2°



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
“Francisco García Salinas”
UNIDAD ACADÉMICA DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

Anexo 6. Resultado grupal del método de casos. Propuesta Wassermann

Caso 1

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea						☺	
Da ejemplos en apoyo de sus ideas							☺
Hace interpretaciones lógicas y coherentes						☺	
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo					☺		
Adopta la reflexión como un modo de vida					☺		
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe						☺	
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla						☺	
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos.					☺		
Actitudes							
Tiene una actitud positiva							☺
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial							☺

Caso 2

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea					☺		
Da ejemplos en apoyo de sus ideas						☺	
Hace interpretaciones lógicas y coherentes						☺	
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo						☺	
Adopta la reflexión como un modo de vida						☺	
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe						☺	
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla						☺	
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos.					☺		
Actitudes							
Tiene una actitud positiva						☺	
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial					☺		

Caso 3

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea							☺
Da ejemplos en apoyo de sus ideas							☺
Hace interpretaciones lógicas y coherentes							☺
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo							☺
Adopta la reflexión como un modo de vida							☺
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe							☺
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla							☺
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos.						☺	
Actitudes							
Tiene una actitud positiva							☺
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial							☺

Caso 4

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea						☺	
Da ejemplos en apoyo de sus ideas					☺		
Hace interpretaciones lógicas y coherentes					☺		
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo					☺		
Adopta la reflexión como un modo de vida					☺		
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe						☺	
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla						☺	
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos.						☺	
Actitudes							
Tiene una actitud positiva							☺
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial						☺	

Caso 5

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea						☺	
Da ejemplos en apoyo de sus ideas						☺	
Hace interpretaciones lógicas y coherentes						☺	
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo						☺	
Adopta la reflexión como un modo de vida						☺	
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe						☺	
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla						☺	
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos.						☺	
Actitudes							
Tiene una actitud positiva						☺	

Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial							☺	
---	--	--	--	--	--	--	---	--

Caso 6

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea					☺		
Da ejemplos en apoyo de sus ideas					☺		
Hace interpretaciones lógicas y coherentes						☺	
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo					☺		
Adopta la reflexión como un modo de vida					☺		
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe						☺	
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla							☺
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos.						☺	
Actitudes							
Tiene una actitud positiva							☺
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial					☺		

Caso 7

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea							☺
Da ejemplos en apoyo de sus ideas							☺
Hace interpretaciones lógicas y coherentes							☺
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo							☺
Adopta la reflexión como un modo de vida						☺	
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe							☺
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla							☺
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos.							☺
Actitudes							
Tiene una actitud positiva							☺
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial							☺

Caso 8

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea							☺
Da ejemplos en apoyo de sus ideas							☺
Hace interpretaciones lógicas y coherentes							☺
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo							☺
Adopta la reflexión como un modo de vida							☺
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe							☺
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla							☺

Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos.								☺
Actitudes								
Tiene una actitud positiva								☺
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial								☺

Caso 9

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea						☺	
Da ejemplos en apoyo de sus ideas					☺		
Hace interpretaciones lógicas y coherentes					☺		
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo						☺	
Adopta la reflexión como un modo de vida					☺		
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe						☺	
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla						☺	
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos.						☺	
Actitudes							
Tiene una actitud positiva							☺
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial					☺		

Caso 10

Perfil/Indicadores	-3	-2	-1	0	1	2	3
Desarrollo intelectual							
Percibe la gran idea							☺
Da ejemplos en apoyo de sus ideas						☺	
Hace interpretaciones lógicas y coherentes						☺	
Es original, lleno de inventiva, creativo en su trabajo							☺
Adopta la reflexión como un modo de vida						☺	
Habilidades							
Muestra un pensamiento de calidad cuando escribe						☺	
Muestra un pensamiento de calidad cuando habla							☺
Presta atención y muestra tolerancia ante las ideas y opiniones de los demás. Contribuye a facilitar la discusión en los grupos.							☺
Actitudes							
Tiene una actitud positiva							☺
Ve los problemas y cuestiones desde una perspectiva mundial						☺	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
“Francisco García Salinas”
UNIDAD ACADÉMICA DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO PROFESIONAL DOCENTE

Anexo 7. Resultado grupal del método de casos. Indicadores de la creatividad

Caso 1

Indicadores	Sobresaliente 4	Esperado 3	En desarrollo 2	Requiere apoyo 1	No observado 0
Originalidad			✓		
Flexibilidad			✓		
Fluidez		✓			
Divergencia			✓		
Análisis y síntesis		✓			
Sensibilidad a los problemas		✓			
Motivación	✓				

Caso 2

Indicadores	Sobresaliente 4	Esperado 3	En desarrollo 2	Requiere apoyo 1	No observado 0
Originalidad			✓		
Flexibilidad			✓		
Fluidez		✓			
Divergencia		✓			
Análisis y síntesis			✓		
Sensibilidad a los problemas			✓		
Motivación		✓			

Caso 3

Indicadores	Sobresaliente 4	Esperado 3	En desarrollo 2	Requiere apoyo 1	No observado 0
Originalidad		✓			
Flexibilidad		✓			
Fluidez		✓			
Divergencia		✓			
Análisis y síntesis		✓			
Sensibilidad a los problemas		✓			

Motivación	✓				
------------	---	--	--	--	--

Caso 4

Indicadores	Sobresaliente 4	Esperado 3	En desarrollo 2	Requiere apoyo 1	No observado 0
Originalidad			✓		
Flexibilidad			✓		
Fluidez		✓			
Divergencia		✓			
Análisis y síntesis		✓			
Sensibilidad a los problemas	✓				
Motivación	✓				

Caso 5

Indicadores	Sobresaliente 4	Esperado 3	En desarrollo 2	Requiere apoyo 1	No observado 0
Originalidad			✓		
Flexibilidad		✓			
Fluidez	✓				
Divergencia		✓			
Análisis y síntesis		✓			
Sensibilidad a los problemas			✓		
Motivación	✓				

Caso 6

Indicadores	Sobresaliente 4	Esperado 3	En desarrollo 2	Requiere apoyo 1	No observado 0
Originalidad		✓			
Flexibilidad			✓		
Fluidez		✓			
Divergencia		✓			
Análisis y síntesis			✓		
Sensibilidad a los problemas				✓	
Motivación		✓			

Caso 7

Indicadores	Sobresaliente 4	Esperado 3	En desarrollo 2	Requiere apoyo 1	No observado 0
Originalidad		✓			
Flexibilidad		✓			
Fluidez	✓				
Divergencia	✓				
Análisis y síntesis	✓				

Sensibilidad a los problemas	✓				
Motivación	✓				

Caso 8

Indicadores	Sobresaliente 4	Esperado 3	En desarrollo 2	Requiere apoyo 1	No observado 0
Originalidad		✓			
Flexibilidad		✓			
Fluidez	✓				
Divergencia	✓				
Análisis y síntesis	✓				
Sensibilidad a los problemas	✓				
Motivación	✓				

Caso 9

Indicadores	Sobresaliente 4	Esperado 3	En desarrollo 2	Requiere apoyo 1	No observado 0
Originalidad		✓			
Flexibilidad		✓			
Fluidez	✓				
Divergencia	✓				
Análisis y síntesis		✓			
Sensibilidad a los problemas		✓			
Motivación	✓				

Caso 10

Indicadores	Sobresaliente 4	Esperado 3	En desarrollo 2	Requiere apoyo 1	No observado 0
Originalidad		✓			
Flexibilidad			✓		
Fluidez	✓				
Divergencia	✓				
Análisis y síntesis		✓			
Sensibilidad a los problemas		✓			
Motivación		✓			