



UNIVERSIDAD  
**Finis Terrae**

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, PSICOLOGÍA Y FAMILIA  
MAGÍSTER CREATIVIDAD E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

## **COMPETENCIAS DOCENTES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

SANDRA GÓMEZ CARO  
CHRISTIAN SCHIER PHILLIPS

Proyecto de aplicación profesional presentado a la Facultad de Educación,  
Psicología Y Familia de la Universidad Finis Terrae, para optar al grado de Magister  
en Creatividad E Innovación Pedagógica

Profesor guía: Soledad Acuña Arrieta

Santiago, Chile

2018



## **1.2 Dedicatoria y agradecimientos**

Quiero agradecer profundamente a Isi, Lucas y Flaco que me impulsan cada día a ser mejor en todo ámbito de cosas...

Sandra

Agradezco a mi Coni, a mi Rafi y a mi Santi por ser una inspiración para seguir adelante y a Bárbara mi compañera y apoyo en todo lo que hago.

Christian

## **1.3 ÍNDICE**

### **Capítulo 1.**

<b><u>1.3 Índice</u></b> .....	3
<b><u>1.5 Resúmen</u></b> .....	6
<b><u>1.6 Introducción</u></b> .....	7

### **Capítulo 2**

<b><u>2.1 Contextualización del problema</u></b> .....	11
<b><u>2.2 Planteamiento del problema</u></b> .....	12
<b><u>2.3 Objetivos y preguntas de Investigación</u></b> .....	14
<b><u>2.4 Justificación del problema</u></b> .....	15
<b><u>2.5 Viabilidad</u></b> .....	17
<b><u>2.6 Diagnóstico</u></b> .....	18
<b><u>2.7 Consecuencias</u></b> .....	22

### **Capítulo 3 Fundamentación teórica**

<b><u>3.1 Concepto de aprendizaje</u></b> .....	24
<b><u>3.1.1 Relación entre los conceptos de creatividad y aprendizaje</u></b> .....	30
<b><u>3.2 Concepto de creatividad</u></b> .....	30
<b><u>3.2.1 Breve análisis histórico</u></b> .....	30
<b><u>3.2.2 Dimensiones de la creatividad</u></b> .....	31
<b><u>3.2.3 Actitudes que potencian la creatividad</u></b> .....	35
<b><u>3.3 Concepto de competencia</u></b>	
<b><u>3.3.1 Definición</u></b> .....	37
<b><u>3.3.2 Competencias generales para el docente del siglo XXI</u></b> .....	38
<b><u>3.3.3 Competencias docentes para el desarrollo de la creatividad</u></b> .....	40
<b><u>3.4 Concepto de Diseño Curricular</u></b> .....	41
<b><u>3.5 La enseñanza para la comprensión</u></b> .....	44

### **Capítulo 4**

<b><u>4.1 Marco metodológico</u></b> .....	47
<b><u>4.2 Análisis de datos</u></b> .....	52
<b><u>4.3 Selección de Población, grupo control y grupo experimental</u></b> .....	52

## **Capítulo 5 Propuesta de intervención e implementación**

<u>5.1 Introducción a la propuesta</u> .....	54
<u>5.2 Objetivo general</u> .....	55
<u>5.3 Objetivos específicos</u> .....	55
<u>5.4 Recursos</u> .....	56
<u>5.5 Cronograma de la capacitación</u> .....	56
<u>5.6 Metodología</u> .....	58

## **Capítulo 6 Análisis y discusión de resultados**

<u>6.1 Información recogida en la fase diagnóstica</u> .....	63
<u>6.1.1 Información recogida en la fase diagnóstica mediante el test de círculos</u> .....	63
<u>6.1.2 Análisis de datos recogidos en la fase diagnóstica mediante la aplicación del cuestionario docente y las observaciones de clases</u> .....	63
<u>6.2 Información recogida post aplicación de la intervención</u> .....	69
<u>6.2.1 Análisis de los datos recogidos post-intervención, utilizando como fuente de información a los docentes participantes</u> .....	69
<u>6.2.2 Análisis de los datos recogidos post-intervención, utilizando como fuente de información a los desarrolladores de la propuesta</u> .....	71
<u>6.2.3 Análisis comparativo de los logros alcanzados entre el estado inicial y post-intervención</u> .....	74

## **Capítulo 7 Conclusiones, Proyecciones y Limitaciones**

<u>7.1 Conclusiones</u> .....	77
<u>7.2 Proyecciones</u> .....	81
<u>7.3 Limitaciones</u> .....	84

## **Referencias bibliográficas**

### **Anexos tablas**

<u>Anexo 1. Tabla de resultados test de círculos</u> .....	89
<u>Anexo 2. Objetivos específicos propuestos para cada competencia docente en el cuestionario y en la pauta de observación de clases</u> .....	91

<u>Anexo 3. Conductas esperadas en la observación de clases y preguntas a realizar en la entrevista, para cada una de las competencias definidas.....</u>	93
<u>Anexo 4. Tabla de respuestas otorgadas en entrevista.....</u>	98
<u>Anexo 5. Instrumentos de recolección de información.....</u>	132
<u>Anexo 6. Pauta de observación de clases.....</u>	135
<u>Anexo 7. Test decírculos (Guilford y Torrance).....</u>	139
<u>Anexo 8. Presentación Power Point Sesión 1 Creatividad.....</u>	140
<u>Anexo 9. Presentación Power Point Sesión 2 “El Aprendizaje”.....</u>	147
<u>Anexo 10. Presentación Power Point Sesión 2 “Proyectos de comprensión”.....</u>	149
<u>Anexo 11. Artículo para Lectura inicial sesión de Creatividad.....</u>	157

## 1.5 Resumen

El presente documento es una investigación centrada en definir un modo para potenciar el desarrollo de las competencias docentes que fomentan la creatividad en sus estudiantes. Establece que uno de los problemas más significativos de la educación actual es que no da respuesta a las necesidades de los estudiantes, particularmente a las habilidades y competencias que necesita adquirir para enfrentar eficientemente el mundo en constante cambio que le toca vivir y cuyo devenir es aún más incierto. De este modo no se hace cargo de las necesidades formativas de una sociedad globalizada y dinámica. Dentro de estas carencias sitúa el desarrollo de la Creatividad como fundamental puesto que dota al estudiante de una capacidad de adaptación y propuesta que le permitirá ser un agente fundamental y consiente de estos cambios.

Se establece una delimitación conceptual para los conceptos de aprendizaje, creatividad, competencia, diseño curricular y enseñanza para la comprensión. Para diseñar la intervención se toma como punto de partida la mirada constructiva sobre el aprendizaje que plantea Vigotsky, se selecciona el ámbito de la Persona del docente como crucial para generar el impacto deseado en la creatividad de los estudiantes, se establecen 9 competencias docentes favorables a la creatividad y, dentro de ellas, se selecciona la Pasión y Disfrute como crucial y requisito fundamental para el desarrollo de las otras competencias establecidas. Por último se expone el marco de la enseñanza para la comprensión como herramienta para operacionalizar, en la planificación de clases, estas competencias.

Se aplica y evalúa la intervención estableciendo entre sus mayores conclusiones que los profesores requieren un acompañamiento contextualizado a su quehacer, que además reconozca y ponga en valor a las competencias para la creatividad como foco personal y grupal, para alcanzar las mejoras conducentes al logro de aprendizajes más significativos y de calidad.

## 1.6 Introducción

Actualmente la educación se encuentra en crisis. Desde distintos ámbitos, a nivel internacional y nacional, se corrobora la insuficiencia del sistema educativo para abordar los aprendizajes de los alumnos que les permitirán afrontar los requerimientos de los tiempos presentes y futuros. Para abordar esto la OCDE en el año 2010 emite el documento “Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del milenio” del cual, en el año 2013, Educar Chile destaca entre ellas la Creatividad e innovación, el Pensamiento crítico y la colaboración. Del mismo modo estas habilidades y competencias se hacen presentes en los programas del currículum nacional desde las distintas asignaturas, manifestándose un cierto consenso en su relevancia y contingencia. Sin embargo, en las prácticas educativas aún se constata un tibio acercamiento a ellas, lo que muchas veces se traduce en una inhibición inconsciente.

Dentro de estas habilidades y competencias hemos profundizado en la relevancia de la creatividad como herramienta para ser capaces de generar un mundo próspero y a la vez sustentable, donde los distintos problemas sean resueltos desde una mirada que entiende que la única manera de avanzar sin poner en riesgo el futuro de las próximas generaciones, es equilibrar el desarrollo económico, con la utilización de los recursos ambientales y en armonía con el desarrollo humano. Está claro que seguir haciendo las cosas del mismo modo que hasta hoy nos conduce a un futuro que se vislumbra bastante desfavorable y temporalmente incierto. Poder generar cambios significativos y sostenidos en el tiempo implica ponernos a trabajar hoy en la permanente búsqueda de la innovación y adquirir herramientas que la incluyan en todo ámbito de acción, desde aquellos de impacto acotado y/o local hasta esferas transversales de impacto global.

En el ámbito laboral se constata que la creatividad es habitualmente requerida para el desempeño de múltiples profesiones y labores, pareciendo ser una habilidad adquirida en instancias formativas previas.



A nivel educativo la creatividad es una habilidad que está presente de manera transversal en el currículum escolar nacional y mencionada en la mayoría de los currículums de las universidades, siendo su aplicación solicitada frecuentemente. Sin embargo, nos cuestionamos con qué frecuencia se trabaja en su desarrollo explícito, a través de estrategias que permitan incrementarla en la sala de clases. Aún más, con qué frecuencia se genera el ambiente emocional propicio para su desarrollo, cuestión cuya relevancia desde las neurociencias ha quedado en completa evidencia.

Al cuestionarse sobre los motivos por los que la creatividad y las otras habilidades y competencias señaladas, no son llevadas del currículum prescrito al currículum que se aplica efectivamente en la sala de clases, las miradas se sitúan en un agente clave del diseño curricular en el contexto del paradigma sociocognitivo: el profesor. Sabemos que nadie es capaz de dar lo que no tiene, con mayor razón el docente que no conozca, valore y haya vivenciado experiencias de desarrollo creativo mal podrá diseñar secuencias didácticas que contemplen el desarrollo creativo de sus estudiantes como un eje crucial. Podemos intuir que el incremento de competencias docentes que favorezcan el desarrollo de la creatividad, a través del diseño de sus clases, podrá incidir favorablemente en el incremento del pensamiento creativo de sus estudiantes. En sentido contrario, con certeza hemos constatado que el desarrollo escaso de estas competencias, si incide en los bloqueos de los estudiantes. Es relevante precisar que con competencias docentes nos referimos a la capacidad del profesor (conocimientos, habilidades y actitudes) que le permiten enfrentarse satisfactoriamente a la labor de generar aprendizajes en otros.

A partir de la pregunta: *¿Cómo desarrollar competencias pedagógicas en los docentes de Tecnología del Colegio Monte Tabor y Nazaret, que permitan incrementar la creatividad de sus estudiantes?* la presente tesis desarrolló primero un proceso investigativo que enmarcara los conceptos fundamentales sobre los cuales se realiza posteriormente la propuesta de intervención, estos son: aprendizaje, creatividad, competencias docentes, diseño curricular de aula y

enseñanza para la comprensión. Estos cinco conceptos claves fueron abordados en la intervención que tuvo un formato de taller de capacitación. Por tanto, esta tesis se enfoca en aportar al espacio comprendido entre los múltiples conocimientos acumulados sobre los temas antes mencionados y su aplicación a espacios de capacitación docente.

El equipo receptor de esta intervención es acotado y perteneciente a una misma asignatura motivo por el cual la fase de diagnóstico se centra en levantar sus características y necesidades específicas a partir del planteamiento de un modelo “ideal”. Esta especificidad permite ejecutar los objetivos que nos propusimos de manera alineada con el perfil del equipo receptor, su nivel particular de desarrollo de las competencias docentes previstas, y los requerimientos de la institución, sentando una base fructífera para que el equipo le otorgara más sentido y relevancia a la capacitación entregada. Esta situación, en principio coyuntural, más tarde se transformaría en una de las conclusiones más relevantes de la investigación-acción: la importancia de contextualizar las capacitaciones docentes en las necesidades reales que presentan los participantes para, desde ese punto de partida, movilizar su intelecto y sus prácticas.

Otro elemento relevante radica en que el impacto positivo, en el equipo docente antes mencionado, puede ser sostenido en el tiempo y puede ser escalable tanto dentro de la misma institución donde se ejecuta, como en otras instituciones educativas. En caso de escalar o ampliar las disciplinas receptoras de una propuesta como la desarrollada, insistimos en la necesidad de volver a generar un diagnóstico que permita entregar una capacitación “necesaria” para los docentes, volviendo a ajustar su diseño.

Si acordando que el modelo pedagógico que actualmente se aplica en nuestro país no ha logrado ser una herramienta que dé respuesta a las múltiples necesidades de nuestros estudiantes que, a su vez, son reflejo de las necesidades que tenemos como sociedad, subrayamos la importancia de profundizar en la persona del docente. Vemos a este docente como al mejor

entrenador de deportes de equipo, que sabe colocar a cada uno de sus jugadores en la posición que más destaca sus destrezas y oportunidades, que les enseña a moverse en una cancha determinada, que diseña múltiples entrenamientos, que se arriesga, que se involucra emocionalmente con cada uno, que los alienta... y que, al momento del partido, se encuentra al costado de la cancha permitiendo que cada jugador se luzca en plenitud.

## Capítulo II

### 2.1 Contextualización del Problema.

El contexto en que situamos nuestro problema se puede entender desde tres elementos altamente sensibles a la hora de pensar la educación y sus problemáticas.

El primero tiene que ver con la persona del educando y la necesidad de formarse para un mundo complejo a partir de su dinámica de cambio permanente, crecimiento exponencial del conocimiento y evolución de los modelos y sistemas de interacción social y cultural en lapsos muy breves. La creatividad se ha ido instalando, fruto de la investigación de los últimos cincuenta años, como una capacidad para resolver problemas que permite al hombre poder de adaptarse al medio. Se le reconoce como una herramienta propia del ser humano y presente en cada uno de ellos. Así mismo, la psicología cognitiva (principal disciplina responsable de la instalación del concepto de creatividad), la considera en su condición potencial, lo que implica su eventual desarrollo y consolidación. Por lo tanto, el sujeto de la educación se ha de entender cómo ser creativo potencial y la educación una herramienta para lograr su realización.

El segundo elemento tiene que ver con la institución escolar. El modelo de enseñanza actual sufre una crisis al ser cuestionados sus resultados, no tan sólo a nivel de aprendizajes efectivos y adecuados a la sociedad y sus requerimientos, sino también desde la óptica de ser el espacio donde se ha aniquilado el desarrollo creativo potencial de las personas. La distancia evidente entre lo propuesto por el currículum chileno actual (basado en el paradigma sociocognitivo) y la situación al interior de la escuela, que no es capaz de plasmar los requerimientos curriculares y continúa rigidizada por modelos de paradigmas anteriores, se traduce en este momento en un espacio sobre el cual se debe explorar e instalar propuestas que permitan acortar las distancias y facilitar herramientas reales a los protagonistas del proceso, que les permitan configurar un lugar que responda a los desafíos requeridos.

Por último, en esta problemática se debe tomar en consideración que la complejidad del educando y su aprendizaje, la institución educadora y los objetivos propuestos tras un determinado paradigma educativo se articulan al interior de la sala por una sola persona: el profesor. Es en este punto que consideramos fundamental hablar de un profesor empoderado de competencias sobre esta amplitud de factores, elementos e integrantes. Y a su vez capaz de poner lo anterior en la perspectiva de la creatividad como eje direccional que guía el camino. En este sentido se debe impactar directamente en su quehacer y, más profundamente, en su ser, que dicho sea de paso, va a influir directamente en los dos elementos anteriores.

## **2.2 Planteamiento del problema.**

Se va a trabajar sobre la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo desarrollar competencias pedagógicas en los docentes de Tecnología, que permitan incrementar la creatividad de sus estudiantes a través del diseño de sus clases?

El problema se instala primero en cómo establecer cuál o cuáles son aquellas competencias docentes que inciden directamente en la creatividad, en tanto, la fomenten y la desarrollen en los estudiantes. Luego elaborar una propuesta que permita, desde la formación docente, incrementarlas de modo que sean parte integral de su quehacer diario, expresándolas y proyectándolas en la construcción e implementación de sus clases.

Es así cómo se debe reconocer un modelo teórico que defina la creatividad en general y su relación con el proceso enseñanza- aprendizaje en lo particular y, por otro, acercarse al trabajo docente, como mediador del aprendizaje, estableciendo competencias, es decir, saberes que den cuenta de herramientas efectivas para provocar en los estudiantes aprendizajes basados en el desarrollo permanente y progresivo de habilidades creativas.

Se puede entender que la creatividad es un capital fundamental de todo individuo, que forma parte del proceso de crecimiento personal de todos y que es

pieza fundamental de su inserción en el mundo del siglo XXI y, por tanto, que debiera ser un foco de toda intención educativa. En este sentido autores como KieranEgan, han hecho ver un conflicto en los diferentes modelos de educación a lo largo de la historia, en tanto, apuntan a objetivos que se contradicen unos con otros. Aparece así la idea de que educar para la inserción en la sociedad se contrapone al desarrollo pleno del individuo. Cuestión que la creatividad como eje y sentido del aprendizaje puede ayudar a responder (Ken Robinson 2015).

Por otra parte, existe la necesidad de establecer, en el contexto actual de requerimientos hacia la educación y sus resultados, que las competencias docentes con foco en la creatividad permiten al profesor mejoras en su práctica diaria, plasmada en el diseño de sus clases, logrando un modelo que da cabida a procesos creativos e innovadores que tienen un impacto real en el aprendizaje al interior de la sala (David Perkins, 1992).

Para poder corroborar la existencia del problema y constatar la movilidad que se espera generar a partir de la intervención se aplicarán los instrumentos que se detallan a continuación en la fase diagnóstica.

## 2.3 Objetivos y preguntas de Investigación.

Objetivo General: Desarrollar competencias pedagógicas en los docentes de la asignatura de Tecnología del Colegio Monte Tabor y Nazaret enfocadas en fomentar la creatividad en sus estudiantes.

Objetivos Específicos:

● **Definir** los conceptos de creatividad y competencia docente que enmarcan la investigación.

PREGUNTAS: *¿Qué es creatividad?, ¿Qué es competencia docente?, ¿Cómo se pueden desarrollar o fomentar?, ¿Por qué el colegio debe trabajarlas?*

● **Establecer** las competencias que favorecen el desarrollo de la creatividad, a través de la revisión bibliográfica y recolección de información de personas altamente creativas.

PREGUNTAS: *¿Cuáles son las competencias pedagógicas?, ¿Cómo enfocarlas hacia la creatividad?, ¿Qué elementos comunes presentan personas altamente creativas de distintos ámbitos?, ¿Qué podemos aprender de ellos para la investigación?*

● **Diagnosticar** el nivel de conocimiento sobre la creatividad y el nivel de desarrollo de las competencias docentes.

PREGUNTAS: *¿Qué saben los profesores de creatividad?, ¿Qué rol le asignan a la creatividad tanto del docente como del alumno?, ¿En qué nivel se encuentran sus competencias docentes que favorecen la creatividad de sus alumnos?, ¿Con qué instrumento realizaremos este diagnóstico inicial?*

●**Diseñar** una intervención docente que permita el desarrollo de competencias pedagógicas enfocadas en el desarrollo de las habilidades creativas de sus estudiantes.

PREGUNTAS: *¿Qué tipo de intervención y por qué?, ¿Cuáles serán sus objetivos centrales?, ¿Cómo se alcanzarán esos objetivos?, ¿Cómo pueden aportar la Enseñanza para la comprensión en este diseño?*

●**Implementar** la intervención docente que permita el desarrollo de esas competencias.

PREGUNTAS: *¿Cuál es el tiempo de duración de la intervención docente?, ¿Cómo acompañar a los docentes?, ¿En qué momento se realizará?*

●**Verificar** el impacto de la implementación de la intervención en el desempeño docente (competencias docentes para favorecer la creatividad de los estudiantes) tanto en la comprensión y valoración de los conceptos claves definidos, como en la adquisición de una nueva herramienta para diseñar clases basadas en la comprensión.

PREGUNTAS: *¿Qué instrumentos se utilizarán para verificar el impacto de la propuesta?*

## **2.4 Justificación del problema.**

La práctica docente es, en su definición, un conjunto de competencias personales y profesionales puestas al servicio de otros. Dicho esto, palabras como vocación y sacrificio, aparecen en la lógica de lo que debe ser el profesor. Sin embargo, lo que aparece en el trabajo diario al interior de la sala es la necesidad de contar con más y mejores herramientas para hacer bien lo que se requiere y se espera de los educadores.

Hoy se necesita establecer la posibilidad de cambiar la resignación profesional (hacer sólo lo que se puede) por un enfoque basado en la búsqueda de nuevas



respuestas, posibilidades y herramientas a muchos problemas propios del quehacer docente.

Tomando como punto de partida el hecho de que existe la necesidad de cambios a partir de nuevos recursos pedagógicos, se puede mirar la realidad educativa como una oportunidad. Esta se basa en el punto de que el objetivo a alcanzar es empoderar a los profesores de competencias pedagógicas que favorezcan la creatividad de sus estudiantes. Obedeciendo así a la exigencia de educar al alumno para enfrentar el desafío de enfrentar el nuevo mundo en el que se inserta, con su vorágine de cambios y transformaciones altamente aceleradas y radicales.

Hacemos una lectura, todos los días, del escenario crítico en que se encuentra la educación. En particular desde asignaturas y saberes ligados con los procesos y la resolución de problemas. Aquellas competencias que se vinculan a la posibilidad de desenvolverse de forma adecuada en este nuevo mundo del siglo XXI, tales como, la tolerancia a la frustración, el interés por saber más, la capacidad de ser flexibles, de asociar conceptos distantes, en fin. Todo aquello que en la literatura se relaciona con el concepto de la creatividad, aparecen al mismo tiempo como saberes menores, poco relevantes para nuestros profesores y también para los estudiantes, quienes no ven aparecer en el lenguaje del docente, conceptos propios del trabajo creativo y aún peor, verlos aparecer a la altura de los conocimientos tradicionalmente instalados como válidos.

Por último, se puede percibir una gran distancia entre lo que se hace en la práctica, al interior de salas y colegios, con lo que se requiere a la luz de nuevas propuestas curriculares (en coherencia con el mundo globalizado y vertiginoso en el que vivimos) y aportaciones desde distintas áreas de investigación, como la psicología educativa o las neurociencias. Lo planteado en términos del nuevo escenario educativo, que exige a los docentes no sólo ser conocedores de su área y con fuerte y reconocida vocación, sino también profesores que, conjugando ambos elementos, posean y apliquen competencias para impulsar y proyectar a sus estudiantes en los desafíos del mundo actual, resulta ser un impulso para buscar cómo acrecentar los recursos para el aprendizaje, a partir de la exploración de

nuevas posibilidades en el ámbito pedagógico particularmente enfocado en la creatividad.

## **2.5 Viabilidad.**

Este proyecto es viable de llevar a cabo debido a:

a) En la institución donde se aplicará, Colegios Monte Tabor y Nazaret, existe interés por potenciar las competencias docentes que favorezcan el desarrollo de las habilidades para el siglo XXI de sus alumnos. Entre ellas se reconoce la importancia de la creatividad. Este interés ha sido manifestado en forma explícita en el Plan estratégico de la institución a partir del año 2017 y se mantiene para el próximo año. La directora académica de 1° básico a IV° medio otorgó apoyo a este proyecto para trabajar con el equipo docente, a los que se les invitará a participar en forma voluntaria.

b) Los docentes se han ido encontrando con dificultades para lograr los aprendizajes esperados con sus estudiantes desde las distintas asignaturas. Constantemente existe el cuestionamiento por parte de los alumnos acerca de la relevancia de los contenidos vistos en clases y frecuentemente se observa baja motivación por aprender. Los docentes han asumido que si quieren obtener resultados diferentes ya no puede seguir haciendo el mismo tipo de clases. Sin embargo, la mayoría de ellos no sabe cómo hacerlo de un modo diferente, por tanto, se encuentran ávidos de recibir capacitación y acompañamiento que les permita entender el fenómeno y mejorar sus prácticas. Es probable que algunos de ellos acepten la invitación a participar en este proyecto debido a que surge de una necesidad por todos ellos vivenciada y constatada con antelación a nuestra propuesta, aun cuando les implique trabajo adicional. En otras palabras, este proyecto se perfila como un aporte a una necesidad real relevante y contextualizada.

c) En la asignatura de Tecnología se ha generado un espacio especial para el trabajo creativo, siendo declarado éste como el objetivo central a desarrollar a partir

del reconocimiento de las oportunidades que genera el carácter flexible de sus programas de estudio y el diagnóstico de las necesidades formativas de los estudiantes. A su vez esto genera la necesidad de incrementar las competencias docentes, quienes poseen dispar formación profesional y distinto nivel de acercamiento al trabajo creativo. Este hecho favorecer encontrar espacios laborales para el desarrollo de este proyecto.

d) El conocimiento teórico y práctico actual permite respaldar el carácter desarrollable de la creatividad y, a su vez, de las competencias pedagógicas para fomentar su incremento en los estudiantes.

e) El currículum nacional vigente plantea al docente, dentro de los objetivos de aprendizaje de todas las asignaturas, la importancia del desarrollo de la creatividad de sus estudiantes. Sin embargo, tanto en la formación inicial docente como en su experiencia previa como alumnos, cuentan con nulo o escaso desarrollo de herramientas que les permitan abordar eficientemente este desafío. Nuevamente queda en evidencia la contingencia y relevancia de la necesidad que origina este proyecto.

## 2.6 Diagnóstico.

Para poder verificar la presencia y/o nivel de desarrollo de las competencias docentes que favorecen la creatividad de los estudiantes, así como el concepto de creatividad que tienen los participantes, se partirá realizando una evaluación inicial que incluye un test de pensamiento divergente (test de círculos), entrevista a los docentes participantes y observación de clases.

### Objetivos e instrumentos específicos fase diagnóstica:

Objetivo	Instrumento	Preguntas
1. Conocer el <b>concepto y valoración</b> que poseen	Entrevista a los docentes	¿Qué entiendes por creatividad? ¿Qué rol debería tener el trabajo creativo

los docentes participantes sobre la creatividad.		en los colegios hoy?, ¿Por qué? ¿Qué implicancias debiera tener para el trabajo docente fomentar la creatividad de sus alumnos? Incluida en Anexo 1
2. Conocer <b>percepciones</b> y actitudes <b>creativas</b> declaradas, en su quehacer docente.	Entrevista a los docentes	Anexo 1
3. Constatar la aplicación de <b>competencias</b> y <b>actitudes creativas</b> , en su diseño curricular.	Observación de clases con pauta. Entrevista a los docentes	Anexo 2
4. Conocer el estado de desarrollo de su propio <b>pensamiento divergente</b> .	Test de círculos de Torrance y Guilford. Mide la creatividad, específicamente: Fluidez, Flexibilidad y Originalidad de las respuestas entregadas.	Anexo 3

El test de pensamiento divergente se utilizará para analizar, junto con los docentes participantes, tres subconceptos relevantes de la creatividad: fluidez, flexibilidad y originalidad, que permiten comprender mejor el concepto en sí mismo y que tienen implicancias pedagógicas relevantes. Por tanto, más que una medida

cuantitativa de la creatividad individual, se utilizará como un punto de partida práctico para la conceptualización dentro de la intervención.

Es importante tener en consideración que el equipo de docentes donde se realiza la intervención posee conocimientos previos acerca de la temática tratada que se deben a las características propias de la asignatura que imparten (Tecnología), a sus carreras de origen (dos de los cinco participantes son Licenciados en Arte) y al enfoque por el cual ha optado la asignatura en la institución donde se desempeñan que otorga un valor central al desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Desde este punto de vista, este equipo ha recibido formación previa sobre el tema y permanentemente reflexiona en torno a él.

Del mismo modo es relevante considerar que los resultados de este diagnóstico en relación a la observación de clases tienen un carácter parcial ya que se observan clases específicas, pudiendo quedar fuera de la observación otras estrategias que los docentes aplican y que dan cuenta de competencias que favorecen la creatividad de sus estudiantes en el desarrollo de sus unidades.

El nivel desarrollo de las competencias docentes que favorecen la creatividad de los estudiantes se tomará en consideración para establecer las posibilidades de mejora que podrán ser seleccionadas y abordadas en la capacitación docente.

## Resumen de la información recolectada.

### a) Test de círculos.

Con respecto a la Fluidez los docentes entregan respuestas que fluctúan entre las 16 y las 24 ideas.

Con respecto a la Flexibilidad todas las docentes otorgan ideas de las categorías naturaleza, elementos artificiales y elementos humanos. Dos entregan, además, ideas de la categoría signos y símbolos.

### b) Con respecto al **concepto de creatividad** que poseen los docentes se recoge la siguiente información:

Los docentes la definen como la **capacidad y habilidad**, generalmente relacionada con la resolución de problemas. La reconocen como **desarrollable**, pudiéndose aprender y trabajar. Mencionan el **conocimiento** y las **experiencias** como fuentes para crear nuevas conexiones y, con ello, nuevos resultados creativos. Y se menciona que es una "*forma de ver la vida*", definiéndola, en forma implícita, como una **actitud**.

Reconocen que para desarrollarla se puede utilizar la resolución de problemas, las actividades recreativas, el trabajo consciente en las habilidades de observación, curiosidad e imaginación, la selección de ciertas estrategias y metodologías, un ambiente afectivo favorable y las acciones de colaboración.

Reconocen que hay distintos factores del quehacer docente que pueden favorecer la creatividad de sus estudiantes, algunos de ellos son: la planificación, la atmósfera afectiva, la comunicación y relación con los estudiantes, la generación de buenas preguntas y la centralidad del proceso por sobre el resultado.

### c) Con respecto a las **7 competencias pedagógicas investigadas** a través de la entrevista individual docente y la observación de clases, se establecen

distintos niveles de logro, generándose posibilidades de mejora específicas para cada una de ellas, las cuales serán abordadas en la intervención.

## **2.7 Consecuencias.**

En primer lugar, se espera que los docentes participantes logren comprender y valorar la importancia del desarrollo creativo como requerimiento clave para poder enfrentar un devenir incierto y cambiante, tanto a nivel local como global.

Se espera que, en la medida que logren incrementar su propio pensamiento creativo, corroboren que es una capacidad desarrollable en cualquier ser humano, asumiendo que desde su rol docente pueden generar importantes instancias que lo favorezcan.

Que sepan reconocer las opciones de su diseño curricular que apunten efectivamente a desarrollar la creatividad y cuáles no la favorecen o inhiben, potenciando las primeras y dejando fuera progresivamente las segundas.

También que asuman una postura reflexiva, crítica y propositiva en torno a elementos de su diseño curricular, como la evaluación, que no reconocerán alineados y/o resueltos bajo un enfoque centrado en la creatividad.

Se espera que los docentes sepan con certeza que sus decisiones pedagógicas influyen en el desarrollo de esta capacidad en sus estudiantes, se empoderen y asuman el desafío permanente de hacerse cargo de sus prácticas de una manera proactiva y trabajando en equipo, asumiendo que solo los esfuerzos conjuntos lograrán el impacto esperado en los estudiantes.

Es posible que haya personas que al diagnosticar su propio nivel de desarrollo creativo se sientan algo expuestas y consideren que el desafío es demasiado exigente considerando los tiempos disponibles para su trabajo. Podría esto incurrir en una disminución de los participantes voluntarios iniciales.

También es posible, por el contrario, que otros docentes y directivos se incorporen a la propuesta, permitiendo ampliar el impacto e incrementar el trabajo colaborativo.

Se espera que el equipo creador de esta propuesta enriquezca significativamente sus conocimientos y prácticas transformándose en referentes al interior de su equipo para el trabajo consciente y sistemático del desarrollo de la creatividad.

A nivel institucional se espera que a partir de una evaluación positiva de la intervención se generen nuevos espacios para capacitar a otros profesores. También que vayan apoyando con audacia los cambios inherentes a la implementación auténtica de la propuesta y se vaya generando una nueva cultura educativa, donde se valore a los docentes que se arriesguen por producir cambios que estén centrados en las necesidades de los estudiantes, sabiendo que muchos de ellos no conducirán a los resultados esperados pero que su proceso estará lleno de aprendizajes que enriquecerán de todos modos al docente y a sus estudiantes.

Por último, se espera que, desde la adquisición de competencias profesionalizantes, cada docente participante entienda que posee las capacidades para detectar y asumir cualquier desafío y, con ello, colaborar con generar una cultura de aprendizaje institucional, donde los docentes se sientan partícipes y comprometidos con una institución de la cual son co-constructores.



## Capítulo III. Fundamentación teórica

### 3.1 Concepto de aprendizaje

Si bien definir creatividad es una acción que busca establecer sus límites, ejercicio propio a la acción de definir, nos vamos encontrando rápidamente con una serie de caracterizaciones del fenómeno creativo que se abren una y otra vez, moviendo dichos límites, de acuerdo a la gran cantidad de aplicaciones y terrenos en los que cabe.

En este sentido es importante establecer que, a partir de una nueva mirada hacia la creatividad, en la actualidad se nos habla de una habilidad que le es propia al ser humano (a todos), y como habilidad inherente, se le reconoce un espacio en la educación, en tanto se puede enseñar y aprender para su desarrollo e implementación.

El aprendizaje como fenómeno cognitivo, ha sido abordado por diferentes modelos y teorías desde el comienzo de la historia del hombre. El problema es que, a lo largo de esa historia, y en particular en el terreno de la educación, se superponen constantemente propósitos y fines, concepciones de sociedad y persona y metodologías para alcanzar cada esquema, arrastrando el aprendizaje como un medio secundario y subordinado al fin: conseguir formar un tipo de individuo que se acople al modelo o sistema de sociedad previamente diseñado.

KieranEgan (2010) habla de tres ideas básicas o propósitos educativos, que han surgido en el transcurso del tiempo, y que trabajan desde el enunciado anterior. El primero estaba asociado a la idea de la socialización del aprendiz, vale decir, su instrucción obedece a la necesidad de incorporar al individuo a la sociedad que lo recibe, realizando un traspaso y llenado de conocimientos prácticos en relación a las estructuras que sostienen el mundo al que se incorpora. El segundo es una reacción a la idea anterior, basado en las ideas de Platón, propiciando una búsqueda de la verdad o si se quiere un cuestionamiento a las verdades que impone el modelo “social”, de tal manera de no ser sólo un individuo que se incorpora, sino además,

tener la posibilidad de modificar, transformar y mejorar lo que ya existe. El tercero y más reciente (siglo XVIII) se basa en los postulados de Rousseau. Aquí se reconoce a la persona que aprende y el desarrollo natural de ese aprendizaje, en tanto implica un proceso asociado a capacidades y requerimientos del propio individuo, y no de un modelo o entidad externa.

Cada uno de estos tres modelos determina una manera de aprender diferente, a partir de una concepción de la persona y un objetivo del proceso educativo.

Por otro lado, desde el punto de vista de los modelos pedagógicos, que definen modelos de escuela a lo largo de la historia, Not (1993) citado en De Zuburía (2004) establece que en educación sólo han existido dos grandes ejes: heteroestructurante (Escuela Tradicional) y autoestructurante (Escuela Activa). Centrados en lo que se debe enseñar y fundamentalmente en el rol de los actores del trabajo educativo: profesor y alumno. De acuerdo a esto, la forma de enseñar y la forma de aprender han transitado desde un modelo que ubica al profesor como emisor y soporte absoluto de conocimientos, y a un alumno “vacío” y receptor pasivo de lo que se le transmite. Hasta llegar a la propuesta de que el aprendiz es el protagonista fundamental y el profesor un mediador acompañante del proceso.

Estos ejercicios de síntesis conceptual, para mirar el trayecto histórico de la evolución del qué, cómo y para qué aprender, permiten definir con cierta claridad cuáles han sido los focos que iluminan las diferentes teorías que quieren explicar el aprendizaje. Se puede establecer a su vez que su noción está íntimamente ligada al propósito que se le asigna a la educación y al concepto de persona que determina el cómo y el para qué recibe dicha educación.

En la actualidad, la mirada hacia el aprendizaje está basada principalmente en los avances y en las propuestas de la psicología cognitiva a lo largo del siglo XX. Estos apuntan hacia el funcionamiento del cerebro y plantean evidencia acerca de los procesos mentales que permiten “construir” el mundo que nos rodea en el

cerebro humano. En este sentido es el desarrollo del cerebro y los contextos que lo propician, potencian y consolidan, lo que resultase el foco que permite definir aprendizaje y su vínculo con el tema de la creatividad.

Sobre el problema de articular desarrollo y aprendizaje (desde la función cerebral), existen tres grandes teorías. La primera sostiene que los ciclos de desarrollo preceden a los ciclos de aprendizaje (Binet), que la instrucción debe ser posterior al crecimiento mental. El segundo postulado plantea que el aprendizaje y el desarrollo se dan de forma simultánea (Piaget), casi de forma automática. Y el tercer modelo plantea una interacción mucho más compleja, primero al reconocer que no existe una transferencia directa de aptitudes a partir del aprendizaje de una capacidad determinada, esto implica que mejoras en una determinada área como la observación, atención, memoria, no conlleva una mejora general de todas las otras. Desde lo anterior Vigotsky (1978) establece que el aprendizaje “es la adquisición de una serie de aptitudes específicas para pensar en una serie de cosas distintas” (p. 8).

La propuesta de Vigotsky en relación al modo en que nuestro cerebro aprende, se abre al reconocimiento de que la creatividad, como herramienta del propio cerebro, juega un papel relevante para “construir” y “reconstruir” la realidad del mundo que nos rodea. Su trabajo, permite definir y fundamentar los procesos mentales que constituyen aprendizaje, el sentido de ese aprendizaje (para qué se aprende centrado en el desarrollo del individuo) y el papel que desempeñan otras personas en este proceso (cómo aprende el individuo con otros), vale decir aquellos que median en el aprendizaje, padres y profesores.

Esta teoría trabaja con dos conceptos claves para mirar el desarrollo del pensamiento humano: El lenguaje y el juego. Los dos funcionan como puentes extraordinarios entre la mente y la realidad. El mundo que nos rodea es un modelo que, desde temprana edad, vamos “elaborando” en nuestro cerebro, de acuerdo a esto Cassirer (2012) “la mente no refleja la realidad, sino que la construye” (p. 67).

Al mismo tiempo el aprendizaje, ahora parado en la creatividad, de acuerdo a Winnicott (2008) es “el contacto participativo del sujeto interior con la realidad externa” (p. 57). La idea de lo “participativo” apunta a la apropiación y reelaboración que se logra desde el desarrollo del lenguaje inicialmente, en tanto se sostiene en la construcción y comunicación de determinados símbolos y significados para compartir con otros sujetos.

El símbolo es un elemento importantísimo para Vigotsky y otros autores. Por cuanto resulta ser una herramienta del propio cerebro para entenderse con su entorno, de modo de asimilarlo, identificándolo y expresándolo. Vigotsky (1978) plantea la idea de “la evolución del gesto simbólico”, así describe cómo el niño transita a la construcción de un significado en la medida en que otros son capaces de entender un determinado significado, cosa que este logra reconocer a través del comportamiento que observa en quienes lo rodean.

El cerebro crea la identidad del mundo exterior desde el lenguaje, para primero reconocerlo y comunicarlo, luego apunta a abrirse a la posibilidad de modificarlo, transformarlo y mejorarlo. Este proceso está ligado al juego y sus características tan particulares, en donde el niño no sólo recrea la realidad, sino que la complementa con la fantasía y la imaginación (Vigotsky, 2005).

Es aquí donde surge el espacio para la creatividad. Es el espacio donde la realidad creada y asimilada puede ser transformada y proyectada, lanzada hacia el futuro de las infinitas posibilidades a través de la imaginación. Ramírez (2015), respecto del ejercicio de la creatividad establece que este puede “reflejar dos tipos básicos de impulso, uno reproductor y otro que combina y crea” (p.58). El reproductor está ligado a la memoria y funciona trayendo constantemente lo que el individuo registra en su quehacer en el transcurso de su vida. El que crea, es el impulso que elabora ideas e imágenes a partir de la combinación de aquello guardado con nuevas representaciones y posibilidades. Vigotsky, citado por Ramírez (2015) establece que esta actividad creadora del hombre es lo que se entiende por la fantasía y la imaginación, y dice: “es precisamente la actividad

creadora del hombre la que hace de él un ser que mira hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y que modifica el presente” (p.59).

Para Vigotsky (2009) la fantasía y la imaginación son el fundamento de la creatividad. Creatividad que abarca toda actividad y desempeño humano: “En este sentido, absolutamente todo lo que nos rodea y ha sido creado por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo de la naturaleza, todo ello es producto de la imaginación y de la creación humana, basado en la imaginación” (p.59). La imaginación y la fantasía nutren el impulso de la creación, lo que permite esa proyección y transformación de la realidad. El mismo Vigotsky (2009) plantea cómo lograr potenciar la imaginación y la fantasía: “cuanto más rica sea la experiencia, a igualdad de las restantes circunstancias, más abundante será la fantasía” (p.59).

Ramírez (2015) propone lo siguiente a la hora de conjugar el momento de la internalización con su procesamiento y posterior aplicación sobre el mundo que nos toca vivir: “La comprensión de la vida en creación es darle significado a la existencia del mundo interior que en concordancia con el exterior crea situaciones de realidad a partir del juego, de las artes o de la creación científica” (p.62)

Vigotsky(2012) agrega a este componente interno de recreación y creación continua, la posibilidad de aprender con otros y desde un otro. Para esto se considera que la persona que aprende es mediatizada por un **mediador** que facilita y propicia su aproximación al mundo. Este concepto de mediación se relaciona directamente con la idea de la **zona de desarrollo**. El aprendizaje de este ser humano altamente sensible a su entorno, que lo necesita incorporar, se va a dar en gran medida en tres niveles de desarrollo. El primero es el que Vigotsky identifica como el **desarrollo efectivo actual** y, el segundo, es el que denomina **desarrollo potencial**. El primero se refiere a todo lo que el niño ha conseguido a partir de sus experiencias, su proceso de simbolizar e internalizar su mundo. El segundo es el proceso que está ocurriendo o que se está incubando. Sin embargo, para completar el círculo del aprendizaje, el modelo de esta teoría propone un tercer nivel de

desarrollo que corresponde a aquel que está entre este aprendizaje autónomo y el nivel que puede alcanzar a partir de la intervención de un otro (adulto o compañero más capacitado).

Teniendo esto presente, el proceso que encierra el desarrollo de la persona a partir del aprendizaje, centrado a su vez en la creatividad, nos permite ver un camino de acercamiento a la realidad no de forma lineal y directa, más bien con la participación de un conjunto de factores y actores. De este modo se consideran, entre otros, a la mediación tanto de los símbolos y de otras personas para acceder al mundo, y por otra parte, a la experiencia y la imaginación para reelaborar y proyectar ese mundo con el fin de modificarlo y complementarlo. El aprendizaje en los términos de la teoría de Vigotsky (2012), permite no sólo articular conceptos: realidad, imaginación, creación. También permite definir la participación de los actores, por una parte, el individuo que aprende y por otra, la participación de otros. No se aprende sólo en el mundo. Vigotsky no sólo deja ver cómo trabaja nuestro cerebro para aprender, también establece un para qué debemos aprender y con quiénes aprender.

El concepto de aprendizaje, en síntesis, sobre el cual basaremos nuestra investigación responde a la noción desarrollada por la psicología cognitivista, en especial por Vigotsky, que propone el aprender como un proceso dinámico de construcciones simbólicas que denominan a la realidad. El desarrollo permanente de símbolos y de sus significados a su vez responden a la necesidad no sólo de apropiación del mundo, sino también para compartirlo desde y con otros individuos. Sin embargo, lo más importante está relacionado con la noción de creatividad que subyace al aprendizaje por cuanto, no sólo se aprende para conocer lo que existe, además se aprende para transformarlo. El mundo actual que proyecta gran cantidad de transformaciones y en plazos muy cortos, requiere de aprender las habilidades que permitan la adaptación e incorporación efectiva a dicho mundo. La creatividad, a la luz de las propuestas de la psicología cognitiva, es una herramienta de nuestro propio cerebro para conocer y transformar lo que se conoce, es un nuevo modelo de aprender: apropiarse de la realidad (cambio permanente) y a la vez la posibilidad de lograr realizar dicho cambio.

### **3.1.1 Relación entre los conceptos de aprendizaje y creatividad.**

El aprendizaje de acuerdo a lo anterior obedece a la adaptación del cerebro humano para conocer, identificar, simbolizar y reorganizar la realidad. La reconstrucción de la realidad en el cerebro se articula a través de experiencias sucesivas que amplían y reordenan lo que se conoce, logrando reconstruir permanentemente la realidad como imagen interna. Esta reconstrucción interior a su vez, puede transformar lo que ya existe, utilizando la capacidad de imaginación y fantasía que el mismo cerebro posee. Lo que logra el aprendizaje al aprehender la realidad de forma profunda y significativa es la posibilidad de proyectarla transformada. En este sentido, las posibilidades infinitas de proyección responden al vínculo de ese aprendizaje con lo que entendemos por creatividad.

### **3. 2 Concepto de creatividad.**

#### **3.2.1 Breve análisis histórico.**

Partiremos abordando el concepto creatividad desde un breve análisis histórico, desarrollado por Teresa Marín García, a partir de algunos de los más importantes autores sobre el tema, seleccionando a Saturnino de la Torre, Howard Gardner, Manuela Romo, Sternberg y Lubart, Edward de Bono y José M. Ricarte. El concepto creatividad surge, en primera instancia, en el campo de la filosofía para denominar al *Creator* como sinónimo de Dios. En el siglo XIX pasa a ser parte de asuntos propiamente humanos, pero exclusivamente suscritos al mundo de las artes. Para Marín García (2010) “La creatividad se considera un atributo propio de los artistas y, a su vez, es ella misma su objeto fundamental” (p. 8). Recién en el s. XX, el concepto trasciende desde el ámbito artístico a aplicarse a la cultura humana en general. Esto es gracias al desarrollo de teorías científicas sobre la creatividad, provenientes de ámbitos tan diversos como la psicología, filosofía, biología, sociología e historia, entre otros. La ausencia de investigaciones que sistematicen el concepto y puedan tener mayores implicancias desde lo educativo se dilata hasta las aportaciones que el psicólogo estadounidense Joy Paul Guilford realiza en la

década del 50. Marín García (2010) nos señala que Guilford utiliza por primera vez el término *creativity* “para referirse al conjunto de mecanismos cognitivos, aptitudes y habilidades para resolver problemas” (p. 6-7), permitiendo una concepción más amplia y abierta. “Pero, esta misma amplitud de significado conllevó también una cierta ambigüedad del término, al ser utilizada para designar tanto el proceso que tiene lugar en la mente del creador como el producto de este proceso” (p. 6).

El término Creatividad no es incorporado en el diccionario de la real academia española hasta 1984, esta tardía denominación en nuestra lengua muestra también la “juventud” del tema tratado.

En la actualidad diversos autores han corroborado la complejidad del concepto creatividad dada su multidimensionalidad, abarcando elementos de la persona, los procesos, los productos o resultados y su impacto socio-cultural.

### 3.2.2 Dimensiones de la creatividad.

a) Desde LA PERSONA se define como:

Una **capacidad** estrictamente **humana**, que se basa en la **libertad** de elección, **universal** ya que puede desarrollarse en cualquier ámbito, etapa vital y grado, **biopsicológica** porque combina factores biológicos como operaciones cognitivas y habilidades operativas con factores emocionales como la motivación, implicación y constancia y **especializada**, en tanto se desarrolla en campos específicos del quehacer humano.

Dabdoub (s.f.), citado por Piedra (2010), realiza un resumen de las características de la persona creativa en las que coinciden distintos autores relevantes:

- Fluidez.
- Flexibilidad.
- Originalidad.
- Capacidad para identificar problemas.



- Imaginación.
- Curiosidad.
- Toma de riesgos.
- Tolerancia a la ambigüedad.
- Alto nivel de energía.
- Intuición.
- Independencia.
- Apertura. (p.31)

La persona creativa está dotada de características que le permitirán enfrentar el medio encontrando soluciones satisfactorias basadas en la combinatoriedad de conocimientos que posea.

La creatividad es una forma de pensar en la que influyen factores de distinto orden. En términos del pensamiento, Guilford establece que interactúan el pensamiento convergente con el divergente. El tipo de pensamiento que cobra especial relevancia en el proceso creativo es el denominado divergente (Guilford) o Lateral (De Bono).

El **Pensamiento convergente** es aquel que se enfoca en encontrar la solución convencional a un problema, generando procesos racionales lineales y dentro de marcos “esperables”.

En tanto que el **Pensamiento divergente** elabora criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad, otorgando relevancia a la diversidad de opciones y dilatando instancias de evaluación de las soluciones a etapas posteriores. Otorga libertad a las posibilidades, funciona desprejuiciado y releva los procesos intuitivos.

Guilford, citado por Álvarez (2010), determina los siguientes indicadores para el producto del pensamiento divergente:

**Fluidez:** capacidad para dar muchas respuestas ante un problema, elaborar más soluciones, más alternativas.

**Flexibilidad:** capacidad de cambiar de perspectiva, adaptarse a nuevas reglas, ver distintos ángulos de un problema.

**Originalidad:** se refiere a la novedad desde un punto de vista estadístico.

**Redefinición:** capacidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales, agilizar la mente, liberarnos de prejuicios.

**Penetración:** capacidad de profundizar más de ir más allá, y ver en el problema lo que otros no ven.

**Elaboración:** capacidad de adornar, incluir detalles (p.11).

Entre estos factores los más recurrentes de considera han sido la Fluidez, la Flexibilidad, la Originalidad y la Elaboración.

- b) Desde el PROCESO se define como Un proceso **intencional** hacia el logro de un fin **direcciona** porque trazar un rumbo, pasando por distintas etapas o fases, **transformador**, tanto como solución de problemas como en la detección de los mismos y **comunicativo** porque logra transformar ideas en productos que se pueden compartir con otros.

Piedra (2010) identifica 4 etapas claves dentro del proceso creativo:

- **Preparación.** La define como aquella etapa en la que se define el problema de manera precisa.
- **Incubación.** Tiempo de trabajo a nivel inconsciente donde aparentemente la persona no se ocupa directamente del problema, pero sigue haciendo conexiones y combinaciones tendientes a su solución. Se aplica el pensamiento divergente

- **Iluminación.** Es producto de la fase anterior y representa el momento en el que se encuentra la solución, pueda ser esta tangible o una idea. También se le conoce como etapa de **Intuición** y **Insight**.

Marín (s/f) citando a Csikszentmihalyi agrega dos etapas más a este proceso, la **Evaluación** y el **proceso de elaboración**.

- **Evaluación.** Esta etapa se estima el valor de las intuiciones alcanzadas. Es una fase de emocionalmente compleja puesto que se contrasta la utilidad de las ideas con las necesidades que las originan, incluso con la valoración del potencial “cliente” o usuario de la solución.
- El **proceso de elaboración.** Se da forma concreta a las ideas de modo de poder comunicarlas. Es la etapa más larga y donde se juegan muchas habilidades que permiten darle una forma concreta a las ideas.

c) COMO PRODUCTO se define como:

Algo **original** y **eficaz**, en tanto que aporta soluciones novedosas y adecuadas al problema, **relevante** en un campo determinado o contexto y **reconocido socialmente**.

Dabdoub citado por Piedra (2010) señala una lista de criterios para considerar un producto como creativo:

- **Originalidad.**
- **Novedad.**
- **Utilidad (p. 34)**
- **Síntesis o integración de ideas.**

Iglesias-Cortizas y Rodicio-García (2013) también, basadas en el análisis de distintos autores, agregan una cuarta dimensión, la socio-cultural, señalan:

d) “La dimensión SOCIO-CULTURAL es la que juzga que una obra es realmente creativa y cambia la sociedad en la que se enmarca, lo que supone que la creatividad nunca es un acto individual, sino que es producto de una interacción entre la persona y su contexto sociocultural”. (p.137)

### 3.2.3. Actitudes que potencian la creatividad.

El término actitud ha sido definido desde la psicología moderna como “Un factor explicativo de las relaciones existentes entre el estímulo y la respuesta del sujeto” (Ricarte, 1999, p.113). Es una cierta disposición a comportarse de determinadas maneras frente a estímulos del medio.

Marín (s.f.) resume algunas de las actitudes creativas más significativas:

- **Voluntad y valor de asumir riesgos:** significa no tener miedo a actuar de modos distintos a los demás y tendencia a construir las propias reglas más que a seguir las impuestas.
- **Perseverancia:** el trabajo creativo requiere persistir en la búsqueda del logro de modo de poder ir superando las distintas dificultades que se presenten.
- **Confianza y autoestima:** Es imprescindible creer que se poseen las capacidades necesarias para obtener los logros, permite aceptar y procesar la crítica.
- **Curiosidad:** se requiere la búsqueda constante, la tendencia a la exploración implicando los sentidos para la incorporación de la información.
- **Pasión y disfrute:** Se requiere disfrutar lo que se hace para poder persistir en el logro de la tarea e “irradiar” a otros en la actividad creativa.
- **Aceptar el fracaso como parte del proceso:** los procesos creativos estarán llenos de situaciones que requerirán iterar donde se debe aceptar el fracaso como oportunidad de aprendizaje.
- **Pro-activo:** significa tener la iniciativa y la decisión de llevarla a cabo.
- **Flexible:** no estar sujeto a normas inamovibles sino estar abierto a las posibilidades y a la espontaneidad.
- **Versátil:** posibilidad de adaptarse a los cambios de un modo ágil y rápido.

- **Asume la complejidad:** el mundo que nos rodea proporciona de elementos múltiples, diversos y desordenados que pueden ser fuentes para la creatividad, la persona creativa es capaz de integrar estos elementos, asumiéndolos como oportunidades para elaborar nuevas posibilidades.

### **3.3 Concepto de competencia.**

#### **3.3.1 Definición.**

El concepto de competencia, que comienza a ser utilizado hace aproximadamente 20 años por David McClelland. Nace ligado a las prácticas satisfactorias que desempeñan los sujetos en el ámbito profesional y/o laboral. La idea fue establecer ciertos predictores de un desempeño eficiente, a partir del estudio de las características de aquellas personas más exitosas en el cumplimiento de determinados roles, tareas o exigencias. Actualmente el concepto posee variadas definiciones, entre las cuales se seleccionan:

González y Martínez (2008), citando a Colás Bravo la define como “Capacidad de los sujetos de seleccionar, movilizar y gestionar conocimientos, habilidades y destrezas para realizar acciones ajustadas a las demandas y fines deseados” (p. 204).

González y Martínez (2008), citando a Zabalza la define como “Constructo molar que se refiere a un conjunto de conocimientos y habilidades que los sujetos necesitan para desarrollar algún tipo de actividad” (p. 204).

Perrenoud citado por Cano (2005) “La aptitud para enfrentar eficazmente a una familia de situaciones análogas, movilizando a conciencia y de manera a la vez rápida, pertinente y creativa, múltiples recursos cognitivos: saberes, capacidades, microcompetencias, informaciones, valores, actitudes, esquemas de percepción, de evaluación y derazonamiento”(p.18).

Rodríguez Trujillo (1999) realiza una síntesis de los elementos comunes que presentan distintas definiciones y que es pertinente tener en consideración:

1. Son características permanentes de la persona.
2. Se ponen de manifiesto cuando se ejecuta una tarea o se realiza un trabajo.
3. Están relacionadas con la ejecución exitosa de una actividad, sea laboral o de otra índole.

4. Tienen una relación causal con el rendimiento laboral, es decir, tienen efectos directos sobre el éxito.
5. Pueden ser generalizables a más de una actividad.

Para Rodríguez Trujillo (1999) las competencias, al igual que la creatividad, tienen un carácter multidimensional, combinando “lo **cognoscitivo** (conocimientos y habilidades), lo **afectivo** (motivaciones, actitudes, rasgos de personalidad), lo psicomotriz o **conductual** (hábitos, destrezas) y lo **psicofísico** o psicofisiológico (visión estroboscópica o de colores, motricidad fina)” (p.2).

Es relevante no confundir las acciones mismas que ejecuta el docente con las competencias necesarias para llevarlas a cabo eficientemente (Competencias). Por ejemplo, si un docente da cabida a las múltiples formas de resolver un problema que puedan presentar sus estudiantes, esto ha implicado competencias tales como: tener confianza en sus habilidades para dirigir a otros, apertura para razonar desde distintos puntos de vista, estar orientado al logro de objetivos, tener tolerancia a la incertidumbre, entre otras.

### 3.3.2 Competencias generales para el docente del siglo XXI.

El docente debe poseer las competencias necesarias para gestionar su quehacer tanto dentro como fuera del aula.

Según Teresa Aldape (2008) para que un docente tenga éxito en las distintas labores involucradas en su función debe poseer competencias de índole **académico, administrativo y humano-sociales**.

- a) Las **competencias académicas** las define como “aquellas que le permitirán al docente dominar los conocimientos y habilidades específicos sobre su materia de especialidad, es decir, los métodos, los equipos y las tecnológica para la enseñanza-aprendizaje” (p.17). Estas le permitirán realizar su trabajo de un modo más sencillo y le permitirá comprender mejor el desempeño esperado para su rol. Reconoce entre ellas:

- Visión sistémica
- Manejo de grupos
- Tecnología para el aprendizaje
- Diagnóstico
- Solución de problemas
- Toma de decisiones

b) Las **competencias administrativas** las define como “los conocimientos y habilidades específicos que contribuyen a enlazar las actividades docentes con las demandas de la administración de la institución y del entorno de la misma” (p.18).

Distingue **competencias administrativas básicas** con las que debe contar todo docente:

- Organización del tiempo
- Generar estadísticas sobre el desempeño académico de sus alumnos
- Analizar la información que recopila,
- Presentar reportes
- Planear el contenido que maneja
- Diseñar las actividades didácticas que dirigirá para lograr el aprendizaje
- Evaluar los objetivos trazados y
- Medir los objetivos que se ha planeado

Aldape señala que además un docente profesional y de postgrado que requiere generar investigación y pensamiento crítico para comprender y dar respuesta a los requerimientos de la aldea global debe poseer las siguientes **competencias administrativas específicas**:

- Pensamiento estratégico
- Creatividad
- Planeación
- Coordinación de acciones

c) Las **Competencias humano-sociales** las define como “los conocimientos y habilidades específicos relacionados con la capacidad del docente para trabajar armoniosamente con su grupo de clase, sus compañeros de trabajo, padres de



familia y cualquier otra persona involucrada en el logro de su meta” (p.19). Entre ellas señala:

- Desarrollo personal
- Motivación
- Liderazgo
- Comunicación
- Trabajo en equipo
- Negociación (p.20)

### **3.3.3 Competencias docentes para el desarrollo de la creatividad.**

Comprenderemos que en tanto los esfuerzos por adquirir y acrecentar competencias docentes que potencien la creatividad en los estudiantes sean eficientes, le permitirán su adquisición de manera permanente, podrán ser aplicadas a otros ámbitos de su quehacer profesional y personal y tendrán una manifestación visible en sus prácticas pedagógicas. A su vez, el éxito de estas prácticas se manifestará en un mayor desarrollo de las competencias creativas de sus estudiantes los cuales debieran ser capaces de aplicarlas a distintos ámbitos de acción.

Comprendemos también la estrecha relación que existe entre el desarrollo armónico de las competencias docentes señaladas como esperables para el docente del siglo XXI y el desarrollo de las competencias específicas que fomenten la creatividad, sin embargo, para efectos de esta investigación, seleccionaremos las que se muestran como más relevantes dada su recurrencia en distintos autores.

Al respecto Graña (2003), enuncia como cualidades deseables producto de la competencia creativa en los maestros, las siguientes:

- **Propicia el pensamiento divergente y el aprendizaje por descubrimiento.**
- **Propone problemas y ayuda a encontrar soluciones.**
- **Usa la novedad como propiciadora de la imaginación.**

- **Crea ambientes de libertad, permitiendo la independencia de pensamiento.**
- **Otorga tiempo para generar ideas y las apoya.**
- **Propicia el diálogo constructivo.**
- **Es un animador constante del esfuerzo.**
- **Toma riesgos, permitiendo actividades que representan retos.**
- **En su salón de clases se respira un clima de confianza y apertura, brindando a su vez seguridad emocional.**
- **Induce a la auto-evaluación del propio rendimiento.**
- **Ayuda a superar los fracasos.**
- **Adopta una actitud filial y democrática.**
- **Posee sentido del humor, es espontáneo, entusiasta abriendo espacios a la alegría y a jugar con las ideas.**
- **Posee autodeterminación, es reflexivo e inconforme.**
- **Posee una autovaloración adecuada. (p.183)**

### **3.4. Concepto de diseño curricular.**

El concepto de diseño curricular tiene una primera mirada que apunta al currículum como instrumento del quehacer pedagógico. El currículum es según Casanova (2006) “una propuesta teórico práctica de las experiencias de aprendizaje básicas, diversificadas e innovadoras, que las escuelas en colaboración con su entorno deben ofrecer al alumnado para que consiga el máximo desarrollo de sus capacidades y dominio de competencias, que le permitan integrarse satisfactoriamente en su propio contexto logrando una sociedad democrática y equitativa” (p.89). Lo anterior resulta en una declaración de ideas e intenciones respecto del sentido de la educación, la mirada sobre la persona que se educa, la sociedad que le educa y la forma en que lo hace. El currículum prescrito y su diseño apuntan a poner el marco dentro del cual se inserta el proceso educativo y sus actores.

Sin duda, al mirar nuestro currículum nacional se nos presentan necesariamente estas concepciones implícitas y explícitas en la articulación de

contenidos, sugerencias metodológicas y principalmente objetivos. Tales concepciones se inscriben a su vez, en modelos o teorías de aprendizaje que obedecen a paradigmas educativos. El enfoque desde los paradigmas Montenegro (2017) lo plantea estableciendo que “pareciera que las actuales tendencias paradigmáticas que se observan en los distintos actores nacionales e internacionales vinculados a la educación han adoptado lo que se denomina el paradigma socio-cognitivo” (p.37). Este modelo socio-cognitivo apunta a educar para un mundo que en el siglo XXI muestra desafíos enormes a la hora de incorporarse a un sistema que evoluciona a una velocidad vertiginosa.

Por otra parte, este paradigma logra recoger elementos de paradigmas anteriores (cognitivo y sociocultural) y conjugarlos. Una de sus principales características, plantea Montenegro (2017), se da en relación a la articulación de tipos de aprendizajes, más que a la exclusión: “Cuando en los aprendizajes declarados en el currículum vigente vemos una habilidad cognitiva explícita acompañada de una actitud explícita, debemos pensar entonces, que requerimos de un contexto socio cognitivo para alcanzarlo” (p.37).

El concepto de currículum, sin embargo, requiere de un largo camino para materializarse en lo que efectivamente se da en la sala de clases. Es un marco referencial de guía y requiere de la apropiación y adecuación del docente de acuerdo a contextos y realidades que debe trabajar.

Para llegar a plasmar en la clase lo propuesto en el currículum prescrito corresponde desarrollar un trabajo más específico y contextualizado que se denomina diseño curricular de aula. Montenegro (2017) lo define como: “(el) diseño supone una lectura adecuada del currículum prescrito más la consideración de la mayor cantidad de variables que influyen en el aprendizaje: estilos, recursos, diversidad, etc.” (p.54).

Este modelo de trabajo, requiere a la vez incorporar por una parte el objetivo y las estrategias de aprendizaje y al mismo tiempo una “evaluación para el aprendizaje” o que el proceso de evaluación sea un método de aprendizaje.

Estos elementos constitutivos del diseño curricular de aula, para Montenegro (2017) obedecen al concepto de aprendizaje que subyace al currículum nacional prescrito y que se enmarca a su vez en la estructura del paradigma socio-cognitivo: “En las fundamentaciones emanadas del MINEDUC se explica claramente la tridimensionalidad del concepto de aprendizaje, esto es, su dimensión cognitiva, conceptual y actitudinal fusionadas en una sola tríada asociada a desempeño” (p. 59).

El mismo Montenegro (2017) explica en su libro que considerar el modelo de diseño curricular de aula implica, por un lado, abordar los problemas y las implicancias de una sociedad con un exceso de información y la dificultad de desarrollar aprendizaje logrando procesar dicha información “en un contexto constructivista (para) transformarse en conocimiento personal” (p. 59). Además de considerar lo que es el concepto de cobertura en profundidad que permite “leer el nivel cognitivo, la información conceptual y actitudinal que contiene el aprendizaje explicitado en los actuales programas” (p. 59).

El diseño curricular de aula representa un puente práctico y pragmático para conectar los propósitos y miradas hacia el mundo que se aproxima, declaradas en el currículum prescrito, con la realidad del aula (realidad actual) propia de los actores educativos: estudiantes y profesores.

La condición del currículum bajo el paradigma socio-cognitivo es proyectiva (apunta a un mundo que todavía no es) dado el escenario de cambios vertiginosos. En este contexto la creatividad, en tanto herramienta proyectiva, asume un rol preponderante en la formación de quienes van a construir esas nuevas realidades.

### 3.5 La enseñanza para la comprensión.

El objetivo de enseñar para que los alumnos comprendan no es nada nuevo y podríamos señalar que es un propósito común perseguido por cualquier docente desde tiempos antiguos. El proyecto para la comprensión desarrollado en la Escuela de educación de graduados de Harvard pretende emplear ciertas estrategias para alcanzarse objetivo.

Para Blythe(2002) comprender es “poder llevar a cabo una diversidad de acciones o “desempeños” que demuestren que uno entiende el tópico y al mismo tiempo lo amplía, y ser capaz de asimilar un conocimiento y utilizarlo de una forma innovadora” (p.40).

La misma autora señala que “si comprender un tópico significa desarrollar desempeño de comprensión en torno a ese tópico, entonces poner en práctica esos desempeños constituye el pilar de todo aprendizaje para la comprensión” (p.41). El proyecto Enseñanza para la comprensión propone ciertos elementos que hacen operacionalizable su propuesta, estas son las cuatro partes del marco conceptual de la enseñanza para la comprensión. Cada una de ellas posee su homólogo en el diseño más tradicional de clases, pero lo cierto es que no solo se traducen en un cambio de denominación, sino que representan un cambio de enfoque en el diseño de las clases que se encontrarán centradas en los aprendizajes comprensivos de los estudiantes.

Las cuatro partes del marco conceptual de la enseñanza para la comprensión son:

#### 1. **Tópicos generativos:**

“Son temas, cuestiones, conceptos, ideas que ofrecen profundidad, significado, conexiones y variedad de perspectivas en un grado suficiente para poder desarrollar la comprensión” (Inteligencias múltiples y proyectos de comprensión, p.23). Una pregunta clave para abordar los tópicos generativos es *¿Qué tema puede ser más fructífero y favorece la comprensión de los estudiantes?*

Algunos conceptos claves referentes a los tópicos generativos:

- Implican optar por lo más significativo.
- Son de interés del docente.
- Suscitan la curiosidad de los estudiantes.
- Pueden implicar a una o más materias.
- Son accesibles (variedad de recursos para investigar y estrategias/actividades para abordarlos).
- Ofrecen oportunidades de conexiones.
- Permiten investigaciones cada vez más profundas.
- Son desestabilizadores cognitivos.
- Como me conecto como docente con el contenido.

## 2. Metas de comprensión:

Son los objetivos específicos que el alumno debe **comprender** sobre un tema y deben relacionarse estrechamente con, al menos, uno de los **hilos conductores** del curso.

Es lo que vale la pena de ser “explorado” dentro del tópico generativo. Una pregunta clave para abordar la meta de comprensión es: *¿Qué contenidos quiero que los alumnos se lleven al finalizar la unidad o el tema?*

Algunas preguntas claves para mejorar las metas de comprensión:

- ¿Es clara su formulación?
- ¿Se relaciona con los hilos conductores?  
¿Se enfocan en los aspectos centrales de los tópicos generativos?
- ¿Realmente representan aquello que es importante que los alumnos comprendan de los tópicos generativos?
- ¿Están formuladas como pregunta o enunciado? ((Inteligencias múltiples y proyectos de comprensión, p.28)

## 3. Desempeños de comprensión:

Son las **actividades** que ofrecen a los alumnos la oportunidad de **aplicar** los conocimientos adquiridos a una diversidad de situaciones nuevas y desafiantes, con ayuda del profesor.

Exigen que el alumno demuestre su comprensión de manera “**visible**”.

Los desempeños de comprensión se pueden dividir en tres etapas:

**a) Desempeños preliminares:** son aquellos que generalmente se realizan al inicio de unidad, permiten a los alumnos explorar el tópico generativo y a los docentes indagar acerca de la comprensión previa del tópico.

**b) Desempeños de investigación guiada:** son aquellos que generalmente se desarrollan en mitad de las unidades, permiten a los alumnos comprender problemas o elementos específicos del tópico.

**c) Desempeños finales o proyectos de síntesis:** son aquellos que se desarrollan en la última etapa de la unidad. Permiten los alumnos resumir y demostrar la comprensión general lograda.

#### **4. Evaluación formativa y continua:**

La evaluación se entiende como un proceso permanente, incluido en todas las etapas del aprendizaje, que promueve la comprensión (no sólo da cuenta de conocimientos conceptuales adquiridos), y que entrega información que orienta la toma de decisiones continua de enseñanza y aprendizaje.

Además, se desarrollan los **Hilos conductores** que son los contenidos esenciales del año que el docente propone para que sus alumnos se apropien. Son los conceptos, procedimientos y actitudes centrales. En general son complejos de definir, requieren muchas revisiones y están redactados como pregunta. Una pregunta clave que se puede abordar para su redacción es: *¿Qué contenidos quiero que los alumnos se lleven al finalizar el curso?*

## Capítulo IV.

### 4.1 Marco Metodológico.

El docente creativo debe ser una persona que **valore** el desarrollo de la creatividad en tanto entienda su relevancia para la adaptación y modificación positiva del mundo actual, que posea un **desarrollo de su propia creatividad** que le permita crear escenarios de aprendizaje eficientes para sus estudiantes a través del diseño de su trabajo en el aula y ser un **modelo** de las actitudes que potencian la creatividad antes descritas.

El enfoque para el desarrollo de esta investigación es **correlacional**. A partir de la revisión de la literatura se logra ver que diversas teorías han logrado vincular e intentar explicar los conceptos de creatividad, aprendizaje y educación. La teoría de Vygotsky acerca del desarrollo y su connotación social (el aprendizaje con otros) así como las teorías acerca de la creatividad desde la psicología cognitiva (desde Guilford y tomando los aportes de Gardner, Romo, Robinson, entre otros) permiten establecer que la creatividad es una habilidad intrínseca al ser humano y además gestionable y desarrollable por medio de la educación. Desde este punto de partida, la presente investigación pretende hacer una mirada sobre el factor docente en el fomento de la habilidad creativa. El punto focal del estudio está en lo que efectivamente hace un determinado profesor, en su trabajo diario para y con los estudiantes, que permite que estos aprendan, desarrollando su potencialidad creadora. Las variables que se relacionan son, por un lado, las **competencias del docente** como herramientas pedagógicas para su trabajo en el aula y, por otro, la **creatividad** como habilidad de adaptación al siglo XXI. Desde aquí se busca **definir** aquellas competencias docentes que específicamente aportan al desarrollo creativo de los estudiantes y determinar el **grado** en el que se manifiestan en cada uno de los profesores participantes en la investigación para el diseño de una **intervención** que las incremente.

Desde la idea de la relación directa entre el incremento de ciertas competencias en los docentes y el incremento de la creatividad de sus estudiantes,



el alcance de esta investigación-acción se sitúa en plantear una opción metodológica para diseñar y gestionar ese traspaso al aula.

En el contexto del paradigma sobre el cual se sostiene la presente investigación, este corresponde al **modelo socio crítico**. La persona del profesor (sujeto de estudio) y su desarrollo creativo, así como la posibilidad de desarrollar la creatividad de sus alumnos a través de sus competencias, es el foco de la investigación y de la propuesta de intervención que la sucede. El paradigma socio crítico se propone conocer y comprender la realidad uniendo teoría y práctica, integrando conocimiento, acción y valores (Alvarado, 2008). Así mismo, esta autora señala que la idea principal es proponer la integración de todos los participantes, incluyendo al investigador, en procesos de autorreflexión y de toma de decisiones consensuadas, las cuales se asumen de manera corresponsable. La investigación, se hace siendo parte integrante del grupo con el que se va a trabajar, de tal forma que se conocen muchas de las necesidades y potencialidades del grupo, así como el contexto en el que se desenvuelve. De igual modo se apunta a continuar un trabajo, dentro del mismo equipo, que proyecte lo aprendido y profundice los factores trabajados más allá del tiempo concreto de aplicación de la propuesta. Quienes realizamos la investigación podremos compartir el aprendizaje que se genera en la misma, reflexionando sobre la realidad que nos toca y las posibilidades de modificarla. El propósito es alcanzar mejoras tanto en la persona del profesor y su trabajo como en los estudiantes y su aprendizaje.

La Metodología seleccionada corresponde a la **cualitativa**, por tratarse de un acercamiento para comprender un fenómeno social instalado en la educación actual: la necesidad de transformación del conjunto de factores que participan del proceso de aprendizaje de nuestros estudiantes con el objeto de entregar recursos pertinentes y apropiados para desenvolverse en el mundo actual. Esto requiere la adaptación necesaria de parte de los profesores hacia el manejo de herramientas pedagógicas que incrementen sus habilidades para enseñar desde la creatividad como eje principal.

Según Hernández, Fernández-Collado y Baptista (2006) la metodología cualitativa, implica el estudio en profundidad de la realidad, desde la comprensión

del individuo, el cual se constituye en sujeto protagonista. Los profesores del departamento de Tecnología del colegio Monte Tabor y Nazaret, que participan de este estudio, no sólo son quienes permiten identificar el estado de las competencias que se quieren estudiar, sino que también son parte de la intervención y acción que se genere en la propuesta y, por tanto, son la realidad que se mira y en la que se interviene para generar mejoras y abrir caminos para eventuales mejoras que se desarrollen con posterioridad.

Además la presente investigación se enmarca en la metodología cualitativa, puesto que selecciona un grupo acotado de participantes (todos los miembros del departamento de Tecnología del colegio Monte Tabor y Nazaret), lo que permitiría encontrar un conjunto de elementos significativos, tales como experiencias, saberes, propuestas, ideas, entre otros, que permitan comprender la realidad particular de este grupo para, eventualmente extrapolarla a otros equipos docentes de la misma institución.

Del mismo modo, al estar la investigación completamente inmersa en el grupo de estudio, permitiría comprender e interpretar los fenómenos de las competencias docentes y de la creatividad desde las percepciones, significados y experiencias observables de los mismos participantes.

La información será recolectada utilizando los siguientes instrumentos: Metodológicamente se opta por un enfoque mixto que permita abordar la realidad en términos dinámicos, recabando:

1. **Información a través del test de círculos(anexo 1).** Este test, creado por Guilford en 1967, permite establecer una medida concreta de aplicación del pensamiento divergente a la realización de una tarea específica de carácter gráfica, otorgando datos sobre la fluidez, la flexibilidad y la originalidad del pensamiento de los participantes. Para efectos de la intervención permite iniciar el proceso de comprensión conceptual e implicancias didácticas de la creatividad para los docentes participantes.

Se opta por este test por los siguientes motivos:

- Permite relevar tres conceptos claves insertos en la definición de creatividad: fluidez, flexibilidad y originalidad a partir de los cuales autores más contemporáneos a Guilford han continuado profundizando y ampliando la complejidad del concepto. En otras palabras, permite ser un punto de partida válido para el desglose de habilidades contenidas en la creatividad.
- Su aplicación y análisis es factible de ser realizado con las competencias actuales que poseen los docentes que guían la intervención y en el tiempo disponible para su realización.
- Es una herramienta que permite ser retomada en la intervención (capacitación) para poner de manifiesto y continuar trabajando los tres conceptos claves (fluidez, flexibilidad y originalidad), permitiendo ser un punto de partida conceptual.

Este test será aplicado a los docentes participantes al inicio de la primera sesión de la capacitación. Se aplicará a todos los docentes al mismo tiempo y se cuantificará durante la misma sesión.

## **2. Información a través de la entrevista individual a los docentes participantes.**

Los autores de esta tesis elaboran un cuestionario dirigido a los docentes participantes, elaborado a partir del aporte bibliográfico de Graña (2003) y Marín (sin año). El primer autor en su libro “La creatividad en la escuela” profundiza en las **COMPETENCIAS** docentes que fomentan la creatividad de los alumnos y el segundo en su texto “Teoría sobre creatividad” aúna aportaciones sobre las **ACTITUDES** de los docentes que fomentan la creatividad. Se seleccionaron los indicadores más relevantes para efectos del problema a resolver, procurando realizar una síntesis en algunos aspectos en los que había coincidencias en ambos autores.

Sus objetivos generales son:

- Reconocer el **concepto de creatividad** que poseen los docentes

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de sus **competencias** personales. que fomentan la creatividad de sus alumnos.

### 3. Información a través de la observación de clases de los docentes participantes.

La pauta de observación de clases fue elaborada por los autores de esta tesis a partir del aporte bibliográfico de Graña (2003) y Marín (sin año) y las aportaciones específicas de otros autores para ciertos indicadores, a señalar: Segarra (2015) para profundizar en la **confianza** y **autoestima docente**, Román, J.y Villate, Y. (2009) para la caracterización de la **curiosidad** y Covey abordado por Cartagena (2018) para el desglose de la **Proactividad**.

Su Objetivo general es:

Constatar la aplicación de **actitudes y competencias creativas** en el quehacer diario de los docentes.

El contenido de ambos instrumentos fue revisado y ajustado siguiendo el Protocolo para validación de instrumentos por juicio experto de la de la Facultad de Educación y Ciencias de la Familia de la Universidad FinisTerraes.

La observación de clases será realizada a cada uno de los docentes participantes, seleccionando un curso al azar y sin previo aviso.

La tabla de objetivos específicos propuestos para cada competencia docente en el cuestionario y en la pauta de observación de clases, están incluidos en el anexo 2.

La tabla con el detalle de conductas esperadas en la observación de clases y preguntas a realizar en la entrevista, para cada una de las competencias definidas, está incluida en el anexo 3.

## 4.2 Análisis de datos.

Para analizar los datos recolectados a través del test de círculos se utilizará la asignación de puntaje propia del test para evaluar la Fluidez, la Flexibilidad y la Originalidad de los participantes.

Para analizar la información recolectada a través de las entrevistas de los docentes primero se realiza una tabla que incluye, para cada uno de las competencias investigadas: sus objetivos específicos, las preguntas diseñadas para cada competencia, las respuestas individuales otorgadas por los docentes, un estándar alto de respuesta esperada y el análisis contrastando estos dos últimos puntos (Ver anexo 4). Posteriormente se complementa este análisis con las acciones observadas mediante la pauta de Observación de clases, registrando la coherencia entre lo declarado y la práctica.

Por último, se realiza, para cada competencia, una sugerencia de mejora a ser considerada en la capacitación.

Para el concepto de creatividad se realiza una síntesis de las respuestas otorgadas por los docentes.

## 4.3 Selección de Población, grupo control y grupo experimental.

**Población:** Profesores de educación básica y media (1º básico a IIº medio) de una Institución Educativa perteneciente al ámbito particular pagado que atiende a un grupo socioeconómico alto de la comuna de Lo Barnechea. La Institución, Colegio Monte Tabor y Nazaret, pertenece a una red de colegios guiados por la pedagogía del Padre José Kentenich que ha declarado la Innovación pedagógica como un foco importante de su gestión centrada en potenciar la originalidad de sus estudiantes bajo marco referencial católico.

**Grupo experimental:** Grupo de profesores participantes en los talleres: 5 personas (representan el 0.4% del total de 188 de profesores que trabajan en la Institución y el 100% de los profesores de la asignatura de Tecnología).

Es relevante considerar que este grupo asiste de manera voluntaria y fueron invitados a participar al igual que el resto de la población. Para efectos del proyecto se tomará en cuenta que estos profesores muestran una motivación a priori frente al tema que los lleva a interesarse y destinar tiempo personal extraordinario para participar.

## Capítulo V. Propuesta de intervención e implementación

### 5.1 Introducción de la propuesta.

Nombre de la propuesta: Competencias docentes para favorecer la creatividad de los estudiantes.

La presente investigación acerca de las competencias docentes y la creatividad, se ha planteado desde dos instancias de exploración. La primera dice relación con la necesidad de determinar el concepto de competencia docente dentro del marco de modelos que apuntan a la creatividad y su desarrollo (aprendizaje). Por otra parte, y como consecuencia de lo anterior, se estableció un grupo de competencias, las que luego se verificaron y analizaron en la práctica de los docentes del departamento de Tecnología del colegio MTN (grupo de estudio e intervención), lo que en definitiva viene a constituir el cuerpo sobre el que se sostiene la siguiente propuesta de intervención.

En conjunto con lo anterior, se hace necesario tener presente otros factores que determinan las condiciones de la propuesta. En primer lugar, el departamento de Tecnología y sus profesores han iniciado un proceso enfocado en la creatividad de los alumnos a partir del trabajo de la asignatura, definiendo cuatro ejes de desarrollo: observación, imaginación, autonomía y trabajo colaborativo. En segundo lugar, el colegio se encuentra implementando la incorporación progresiva del modelo de enseñanza para la comprensión, el que define un conjunto de estrategias para un diseño curricular y trabajo en el aula, con centro en el aprendizaje. De acuerdo a esto, y en función de lo encontrado en los ámbitos de competencias, creatividad y aprendizaje ya expuestos en la primera parte de esta investigación, consideramos que la intervención debe articular los procesos de incrementación y desarrollo de herramientas pedagógicas, iniciados tanto por el colegio como por el departamento de tecnología, con la necesidad de visibilizar, definir y potenciar las competencias definidas a fin de generar una reflexión y una mejora en la práctica de los docentes que potencie la creatividad de ellos mismos y de los estudiantes. La decisión de intervenir directamente sobre las competencias de los profesores, relativas específicamente a la creatividad, apunta a establecer con ellos, tres

cuestiones fundamentales. Un para qué, un qué y un cómo. Tres preguntas que lo profesores deben resolver permanentemente para el trabajo en la sala de clases y que requieren un soporte de conocimientos, habilidades y experiencias de parte de ellos, que son, en definitiva, lo que hemos de llamar competencias. En primer lugar, el “para qué”, está determinado por la necesidad de fijar a la creatividad como fin último, por lo tanto, será el punto de partida con el que se va a explorar respuestas posibles al “qué” y el “cómo”, basados a su vez, principalmente en el modelo de enseñanza para la comprensión.

En este sentido, y de acuerdo a lo encontrado en la práctica de los profesores (relativo a las competencias seleccionadas para esta investigación) se ha de definir con ellos una visión general de dichas competencias a la luz de los resultados, estableciendo cuáles son las posibles mejoras. Tales mejoras se plasmarán en un instrumento tangible: una revisión y replanteamiento de las planificaciones para algunos niveles. Esto debe permitir visualizar las estrategias y procedimientos del modelo de enseñanza para la comprensión las que, a su vez, aborden de manera explícita aspectos de la creatividad como focos de aprendizaje.

## **5.2 Objetivo general.**

- A. Incrementar las competencias pedagógicas de los docentes de Tecnología MTN enfocadas en el desarrollo de la creatividad de sus estudiantes.

## **5.3 Objetivos específicos.**

- Desarrollar un concepto común de creatividad que permita una visión compartida del desafío a abordar.
- Reconocer las competencias docentes que favorecen la creatividad de sus estudiantes, su actual nivel de logro de acuerdo al diagnóstico realizado y las oportunidades de mejora.



- Conocer el modelo de enseñanza para la comprensión y vincularlo a las competencias creativas declaradas para su incorporación en el diseño del aprendizaje.
- Aplicar el modelo de enseñanza para la comprensión, con foco en las competencias creativas, en dos unidades de aprendizaje (una unidad de 3° básico y otra de 8° básico)

#### 5.4 Recursos

- Sala de reuniones y taller.
- Monitor para la proyección de material de apoyo.
- Disponibilidad horaria de los profesores participantes. El colegio gestiona los reemplazos correspondientes para que los profesores puedan participar de talleres y reuniones se dentro de su horario de trabajo.
- Material visual (PPT) para conocer de los conceptos de creatividad, aprendizaje y modelo de enseñanza para la comprensión.
- Material de apoyo impreso para cada uno de los participantes (PPT, artículos, test de círculos y actividades).
- Material para diseñar una unidad de acuerdo al modelo de enseñanza para la comprensión. Planificaciones con las metas anuales y de cada unidad para su reelaboración.
- Material para visibilizar el proceso: cartulinas, plumones, post-it.

#### 5.5 Cronograma de la capacitación

Competencias docentes para favorecen la creatividad de sus estudiantes

Sesión	Objetivos	Fecha
1. Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender el concepto de creatividad.</li> <li>• Valorar importancia del desarrollo de la creatividad en el mundo actual y en su quehacer docente.</li> <li>• Propiciar una mirada más amplia y profunda en</li> </ul>	Martes 26 de Junio Horario: 14:00 a 17:00 Lugar:

	relación al concepto de creatividad y sus implicancias pedagógicas.	dependencias del colegio
2. El Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender el aprendizaje como un proceso que se relaciona directamente con el desarrollo del cerebro.</li> <li>• Conocer los planteamientos de Vygotsky en torno al desarrollo del cerebro y su teoría para explicar el aprendizaje basado en este desarrollo.</li> <li>• Conocer algunas características del cerebro en relación al aprendizaje y cómo utilizarlas a la hora de planificar una unidad de aprendizaje o una clase.</li> </ul>	Viernes 13 de Julio Horario: de 10:00 a 13:00
3. Las competencias docentes que favorecen la creatividad y su aplicación bajo en modelo de enseñanza para la comprensión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las competencias docentes investigadas y observadas en el grupo de estudio.</li> <li>• Reconocer el estado de las competencias docentes al interior del grupo de estudio.</li> <li>• Conocer los elementos principales del modelo de enseñanza para la comprensión.</li> <li>• Establecer un vínculo entre las competencias docentes para incrementar la creatividad con las herramientas del modelo de enseñanza para la comprensión.</li> <li>• Aplicar el modelo de la enseñanza para la comprensión al diseño de 2 dos proyectos que favorecen la creatividad (uno en 3° básico y otro en 8° básico).</li> </ul>	Martes 2 de Octubre Horario: 8:30 a 16:00

## **5.6 Metodología**

### **Sesión 1 (3 horas cronológicas)**

#### **El concepto de Creatividad**

Objetivos de la sesión:

- Comprender el concepto de creatividad.
- Valorar importancia del desarrollo de la creatividad en el mundo actual y en su quehacer docente.
- Propiciar una mirada más amplia y profunda en relación al concepto de creatividad y sus implicancias pedagógicas.

La sesión propone evidenciar y compartir lo investigado en relación a la creatividad durante la investigación de la presente tesis. Así mismo, a partir de la aplicación del test de círculos de Guilford y Torrance, se inicia el diagnóstico del grupo de trabajo de acuerdo a sus habilidades y competencias para el desarrollo de la propuesta de intervención. Esta primera reunión se desarrolla en uno de los talleres del colegio dentro del horario de trabajo y convoca a los profesores del departamento de tecnología MTN.

Es una sesión que permite hacer una puesta en común de los temas relativos a la creatividad, evidenciar pre conceptos y prejuicios relacionados con simplificaciones y caricaturas que empobrecen el concepto. A partir de lo mismo se logra instalar en el grupo las posibilidades transversales del desarrollo creativo para cualquier persona y para cualquier disciplina.

#### **Descripción de la sesión.**

La sesión permite establecer, en conjunto con los participantes, los siguientes temas relacionados con la creatividad:

Relevancia del desarrollo de la creatividad en relación a los requerimientos del mundo actual y a su condición de herramienta propia del intelecto humano con posibilidades de desarrollo y crecimiento permanente.

Conceptualización desde la definición de la palabra y desarrollo de la idea de dimensiones que componen la creatividad (Persona, Producto, Proceso y Socio-cultural)

Elementos de la creatividad: Relevancia, Conectividad, Originalidad, Flexibilidad, Fluidez. Aplicación del test de círculos de Guilford y Torrance.

La persona creativa: características y rasgos principales. Personajes de la historia de la humanidad y sus rasgos creativos. Análisis de sus características y contraste con las definiciones de creatividad y sus dimensiones y elementos ya expuestos. Breve taller de discusión de lo encontrado.

## **Sesión 2**

### **El Aprendizaje (3 horas cronológicas)**

Objetivos de la sesión:

- Comprender el aprendizaje como un proceso que se relaciona directamente con el desarrollo del cerebro.
- Conocer los planteamientos de Vygotsky en torno al desarrollo del cerebro y su teoría para explicar el aprendizaje basado en este desarrollo.
- Conocer algunas características del cerebro en relación al aprendizaje y cómo utilizarlas a la hora de planificar una unidad de aprendizaje o una clase.

La sesión apunta a lograr relacionar el aprendizaje con los nuevos antecedentes, que surgen a diario desde el espacio de las neurociencias y la neuroeducación, relativos a entender el cerebro y su funcionamiento, como principal agente de aprendizaje (desde Vygotsky a nuestros días). Se pretende establecer la figura que le corresponde al educador, como conocedor de las propiedades del cerebro humano y su desarrollo, por cuanto su manejo incide en la efectividad y profundidad de lo que se aprende.

En la reunión se revisan temas que tienen incidencias prácticas en la planificación de una clase, como: tiempos de atención, estímulo, memoria y

comprensión que se pueden trabajar e intencionar en las distintas etapas de la clase (inicio, desarrollo y cierre).

### **Descripción de la sesión**

La sesión apunta a establecer un concepto de aprendizaje a partir de la premisa de que el docente debe manejar conocimientos relativos al funcionamiento del cerebro y sus posibilidades, con el fin de articular todos los elementos pedagógicos basándose en su desarrollo y en pos de favorecerlo en cada estudiante.

Representación de la idea de aprendizaje enfocada en el cerebro y sus capacidades naturales para lograrlo.

Presentación de la figura del profesor como mediador experto. Basado en las propuestas de Vygotsky respecto del desarrollo natural del cerebro a través del aprendizaje.

Los requerimientos hacia el profesor para conocer y trabajar desde las características y funciones del cerebro, con el fin de asegurar su desarrollo desde el aprendizaje.

Revisión de un conjunto de aplicaciones prácticas respecto de las posibilidades de atención, retención y memoria del cerebro y su vinculación a los momentos de la clase: inicio, desarrollo y cierre.

### **Sesión 3 (7 horas cronológicas)**

**Las competencias docentes que favorecen la creatividad y su aplicación bajo en modelo de enseñanza para la comprensión.**

Objetivos de la sesión:

- Conocer las competencias docentes investigadas y observadas en el grupo de estudio.
- Reconocer el estado de las competencias docentes al interior del grupo de estudio.

- Conocer los elementos principales del modelo de enseñanza para la comprensión.
- Establecer un vínculo entre las competencias docentes para incrementar la creatividad con las herramientas del modelo de enseñanza para la comprensión.
- Aplicar el modelo de la enseñanza para la comprensión al diseño de 2 dos proyectos que favorecen la creatividad (uno en 3° básico y otro en 8° básico).

La sesión apunta a exponer las competencias docentes investigadas y seleccionadas, como punto de partida, para el desarrollo de una propuesta que permita vincularlas con el desarrollo de la creatividad tanto en profesores como alumnos. Al mismo tiempo se hace énfasis en la competencia de “pasión y disfrute” para crear un puente con el modelo de enseñanza para la comprensión, por cuanto el modelo propone la necesidad de que el profesor tome como punto de partida para mirar los diferentes contenidos a enseñar y su disposición estratégica para el aprendizaje, sus propias motivaciones e intereses.

### **Descripción de la sesión.**

En la primera parte de la sesión se aborda con los profesores los resultados del diagnóstico y las posibilidades de mejora. Se dan a conocer las competencias a trabajar, y se desarrolla la idea de trabajo de acuerdo al quehacer propio (docentes) y lo que se pretende lograr con los alumnos.

En la segunda parte se aborda el modelo de enseñanza para la comprensión, el sustento teórico general, los fundamentos del trabajo por Proyectos a nivel escolar, las características de un proyecto a nivel escolar, sus beneficios, errores frecuentes, el rol del alumno y rol del profesor y sus elementos centrales: Hilo conductor, tópico generativo, Meta de comprensión y valoración continua. Se vincula el modelo de enseñanza para la comprensión con las competencias docentes para el desarrollo de la creatividad.

Por último, en la cuarta parte se reelaboran dos unidades de aprendizaje en equipos de trabajo, a partir de la revisión de unidades mejorables en dos distintos niveles, aplicando el modelo de enseñanza para la comprensión con foco en las competencias para la creatividad.

Observaciones generales:

Las sesiones se realizaron en un lapso de tiempo de aproximadamente 6 meses entre la primera y la última.

Las reuniones contaron con la participación de todos los profesores del departamento de tecnología.

Las sesiones 1 y 2 se realizaron en dependencias del colegio. La sesión 3 se planteó como una jornada que se realizó fuera del colegio por aproximadamente 7 horas con breaks para café y almuerzo incluidos, en un espacio fuera del colegio.

## Capítulo VI. Análisis y discusión de resultados

A continuación, se realiza un análisis de los datos recogidos en la fase de diagnóstico, para cada uno de los objetivos planteados.

### 6.1 Información recogida en la fase diagnóstica

#### 6.1.1 Información recogida en la fase diagnóstica mediante el test de círculos

Cabe recordar que este test no ha sido aplicado como una medida cuantitativa de la presencia de creatividad en los docentes. Su objetivo de aplicación es “Analizar, junto con los docentes participantes, tres subconceptos relevantes de la creatividad: fluidez, flexibilidad y originalidad, que permiten comprender mejor el concepto en sí mismo y que tienen implicancias pedagógicas relevantes”.

El test de círculos aplicado a los docentes participantes (detalle de resultados incluidos en el anexo X de tablas) arrojó los siguientes resultados:

- En la habilidad **Fluidez**: La cantidad de ideas otorgadas fluctúa entre 16 y 24 ideas.
- En la habilidad **Flexibilidad** (variedad de ideas otorgadas): Todas las docentes otorgan ideas de las categorías: Elementos de la naturaleza, Elementos humanos y Elementos artificiales. Dos de las cinco participantes otorgan ideas de la categoría Signos y Símbolos.
- En la habilidad **Originalidad**: Las ideas otorgadas fluctúa entre 9 y 16.

#### 6.1.2 Análisis de datos recogidos en la fase diagnóstica mediante la aplicación del cuestionario docente y las observaciones de clases.

**Objetivo 1:** Desarrollar un concepto común de creatividad que permita una visión compartida del desafío a abordar.

Entre los aportes conceptuales que las profesoras entregan se mencionan:

- Reconocer la relevancia de desarrollar la creatividad en los estudiantes dentro de las habilidades que requieren para insertarse eficientemente en el siglo XXI.



- El reconocimiento de las habilidades de Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Conectividad y Relevancia dentro de la creatividad.
- Comprender la imaginación como punto de partida de la creatividad y directamente relacionada con el conocimiento. A mayor conocimiento mayor posibilidad de imaginar y, con ello, de crear.
- Diferenciar los conceptos de imaginación, creatividad e innovación, entendiendo su estrecha interdependencia.
- Reconocer ciertos “bloqueos” para la creatividad propios del sistema escolarizado y que se pueden atenuar generando un ambiente emocional seguro que potencie la autoestima.
- La importancia del análisis de sus prácticas diarias que impulsan o frenan su propia creatividad y como esos (impulsos o frenos) se transmiten a sus alumnos.
- Valorar como se puede desarrollar, a través de estrategias específicas, las características propias de las personas creativas.
- Que una persona creativa tiene diferentes características las cuales se plasman en su vida diaria. (Capacidad crítica, flexible, asociación, entre otras).

**Objetivo 2:** Reconocer las competencias docentes que favorecen la creatividad de sus estudiantes, su actual nivel de logro y las oportunidades de mejora.

Esta información se recoge mediante el cuestionario docente y la observación de clases y se presenta por cada una de las competencias predefinidas.

### 1. **Pasión y disfrute:**

Las docentes manifiestan motivación y vocación por el ejercicio docente en las entrevistas individuales.

Esto es medianamente coherente con lo registrado en las observaciones de clases donde se ven profesionales con capacidad de dialogar con sus alumnos con apertura y propiciando el diálogo entre ellos, considerando opiniones diversas y

transmitiendo conocimientos con claridad y tranquilidad. Sin embargo no se observa mayor pasión por el conocimiento ya que no se plantean opiniones personales basadas en su experiencia y expertiz, no se propicia el contacto con la realidad y no se fomenta la reflexión más profunda.

### **Posibilidad de mejora para el docente:**

Reflexionar, previamente a la clase, sobre elementos del contenido que despierten su propia pasión por el conocimiento, seleccionar aspectos que se presten para dialogar y profundizar con sus alumnos, planificar preguntas que generen reflexión, generar opinión personal frente a los temas tratados, indagar acerca de la relación entre el “tema” tratado y otras áreas del conocimiento y/o su desarrollo en la actualidad.

### **2. Voluntad y valor de asumir riesgos y Proactividad:**

En general las profesoras otorgan valor a probar y explorar nuevas metodologías. Señalan la voluntad de tomar riesgos en relación a la incorporación distintas prácticas innovadoras: actividades, metodologías, teorías, proyectos, espacios, etc., sin embargo mencionan desafíos que son de carácter controlado y/o específico, demostrando un nivel acotado de riesgo en la búsqueda de aprendizajes. A su vez manifiestan confianza en poder insertar cambios a través de su formación permanente (estudios).

Con respecto a la proactividad en varias partes de la entrevista se señalan elementos externos como explicaciones para la no realización de ciertas tareas, tales como: el manejo del tiempo, la rutina o las exigencias institucionales. Se constata cierta inercia en seguir las oportunidades dadas en forma externa más que iniciativa o proactividad personal en el trazado del camino. Se visualiza una falta de empoderamiento en el ámbito propositivo del rol docente profesional.

Lo observado en las clases es coherente con la información declarada. Las actividades diseñadas poseen un nivel de riesgo controlado, foco en el aprendizaje (ya sea de conceptos y/o habilidades) y algunas de ellas están basadas directamente en aprendizajes adquiridos en capacitaciones docentes.

En una clase se observa una actividad que podría ser más “arriesgada” en relación al protagonismo de los alumnos, sin embargo el docente controla significativamente los procesos de indagación y los resultados de los alumnos. Esta clase en particular carece de una estructura que permita abordar eficientemente la incertidumbre

**Posibilidad de mejora para el docente:**

Existe una buena base para esta competencia y, a su vez, la oportunidad de aplicarla en proyectos que impliquen asumir riesgos más significativos, mayor proactividad de parte de las docentes, diseñando o aplicando metodologías que permitan manejar la incertidumbre.

**3. Perseverancia, aceptación del fracaso y flexibilidad:**

Todas las docentes manifiestan convencimiento de que la labor docente permite y requiere revisar los procesos y buscar posibilidades de mejora permanentemente. Confían en las herramientas que puedan adquirir a través de los estudios, las cuales les permitirían perseverar en la mejora de sus prácticas. Confían también que en este proceso es crucial el trabajo colaborativo. Señalan el error y el fracaso como parte de este proceso, los cuales deben ser analizados y mejorados.

En la observación de clases se observa tener foco en el aprendizaje, perseverar en la búsqueda de los objetivos propuestos por medio de las preguntas que les formulan a sus alumnos y al permanente acompañamiento. En general no se observaron situaciones de dificultad que hayan sacado de lo previsto a los docentes, poniendo de manifiesto su flexibilidad en situaciones de conflicto.

**Posibilidad de mejora para el docente:**

Con respecto a las preguntas que las docentes formulan a los alumnos existe la posibilidad que estas sean de carácter más abierto, generando un nivel de reflexión más amplio(y no solamente lo previsto como respuesta adecuada por las docentes), permitiendo, a su vez, mantener nuevas posibilidades creativas abiertas.

#### 4. **Confianza y autoestima:**

5.

Las docentes manifiestan confianza en sus competencias afectivas que se perciben tanto en la relación con sus alumnos como con sus pares, confían en la relevancia de la asignatura que imparten, confían en sus posibilidades de crecer permanentemente en el ámbito profesional, confían en el trabajo colaborativo con sus pares.

Se mencionan fortalezas personales en el ámbito actitudinal tales como: ganas, motivación, compromiso, dedicación, apertura y disposición.

Algunos mencionan otros elementos positivos, tales como: organización, estructura, cumplimiento, apertura al diálogo, creatividad y sentido del humor. Llama la atención que no mencionan poseer otro tipo de competencias de manejo conceptual y/o procedimental.

No manifiestan confiar en la colaboración con los padres como parte del proceso educativo de los alumnos desde las asignaturas. Señalan que la relación con los padres es una función propia de los profesores jefes o tutores (no de los profesores de asignatura).

En la observación de clases en general se ven profesoras empoderadas de su rol, con posibilidad de generar espacios de protagonismo de los alumnos, dentro de un marco controlado por el profesor. Esto se va modificando hacia los cursos superiores donde se amplían los espacios de protagonismo de los alumnos pero disminuye el logro en el trabajo autónomo. Se observa al docente menos empoderado en el logro del ambiente general del curso favorable al aprendizaje, al tiempo que se desarrolla el trabajo por equipos de los alumnos.

#### **Posibilidad de mejora para el docente:**

Adquirir herramientas que les permitan diseñar clases donde se genere un mayor protagonismo y autonomía de los alumnos en un ambiente favorable al aprendizaje. En otras palabras, poseer un “marco regulatorio” que permita a los alumnos ir tomando decisiones en un ambiente conductual positivo.

## **6. Curiosidad:**

Las docentes manifiestan llevar a cabo acciones que favorecen la imaginación y la curiosidad, a través de desafíos, preguntas, experimentación, lectura, descubrimiento, observación, etc. Le otorgan gran valor a las experiencias y puesta en práctica del conocimiento.

No queda claro qué valor le otorgan al desarrollo de la propia curiosidad del docente y si ejecutan acciones que manifiesten su propia curiosidad.

En la observación de clases se ven procesos indagatorios acotados a cuestiones específicas y de respuesta previstas. En este sentido existe una cierta incoherencia con las acciones declaradas ya que no se propician situaciones en las que los alumnos deban indagar, explorar y hacerse preguntas, acerca de cuestiones relevantes sobre el mundo que los rodea, poniendo en práctica su curiosidad, desarrollo de la imaginación y adquiriendo conocimientos por sí mismos.

### **Posibilidad de mejora para el docente:**

Establecer qué elementos del contenido se presten para fomentar la curiosidad de los alumnos y a través de qué preguntas se puede “despertar” esa curiosidad que vincule los conocimientos adquiridos con la realidad, favoreciendo en aprendizaje significativo.

## **7. Versatilidad:**

Las docentes manifiestan capacidad para adaptarse a los cambios e incorporarlos a sus prácticas docentes.

Esta capacidad se observa en sus clases donde las docentes son capaces de adaptarse a los cambios de un modo ágil y rápido. No se observan acciones tendientes a promover esta misma versatilidad en los alumnos debido a que los resultados están previamente definidos o es el profesor el encargado de proponer las adaptaciones que sean necesarias. No se observa que ese rol lo asuman los alumnos.

**Posibilidad de mejora:**

Fomentar la versatilidad en los alumnos siendo capaces de “sacrificar” resultados visibles (trabajos manuales) en favor de aprendizajes más profundos.

**8. Asume la complejidad:**

Si bien las profesoras manifiestan generar distintos tipos de conexiones entre sus contenidos y el mundo que rodea a los alumnos, no quedan claras las acciones generadas para ello y llama la atención estas respuestas considerando la relativa desconexión de la realidad nacional e internacional manifestada por ellas mismas en sus respuestas a pregunta anterior.

En la observación de clases queda de manifiesto la falta conocimiento y capacidad para reflexionar sobre la contingencia, la falta de fomento en la reflexión de sus alumnos, no se observa que establezcan relaciones entre contenidos diversos y /o que traigan ejemplos pertinentes pertenecientes a otras áreas del conocimiento.

**Posibilidad de mejora:**

Investigar las conexiones que presentan sus contenidos con la contingencia y con otras áreas del conocimiento antes de sus clases, de modo de generar reflexiones en sus alumnos que les permitan conocer y asumir la complejidad del mundo que los rodea.

**6.2 Información recogida post aplicación de la intervención.****6.2.1 Análisis de los datos recogidos post-intervención, utilizando como fuente de información a los docentes participantes.**

**Objetivo 1:** Desarrollar un concepto común de creatividad que permita una visión compartida del desafío a abordar.

Entre los aportes conceptuales que las profesoras señalan haber adquirido se menciona:

- Reconocer la relevancia de desarrollar la creatividad en los estudiantes dentro de las habilidades que requieren para insertarse eficientemente en el siglo XXI.
- El reconocimiento de las habilidades de Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Conectividad y Relevancia dentro de la creatividad.
- Comprender la imaginación como punto de partida de la creatividad y directamente relacionada con el conocimiento. A mayor conocimiento mayor posibilidad de imaginar y, con ello, de crear.
- Diferenciar los conceptos de imaginación, creatividad e innovación, entendiendo su estrecha interdependencia.
- Reconocer ciertos “bloqueos” para la creatividad propios del sistema escolarizado y que se pueden atenuar generando un ambiente emocional seguro que potencie la autoestima.
- La importancia del análisis de sus prácticas diarias que impulsan o frenan su propia creatividad y como esos (impulsos o frenos) se transmiten a sus alumnos.
- Valorar como se puede desarrollar, a través de estrategias específicas, las características propias de las personas creativas.
- Que una persona creativa tiene diferentes características las cuales se plasman en su vida diaria. (Capacidad crítica, flexible, asociación, entre otras).

**Objetivo 2:** Reconocer las competencias docentes que favorecen la creatividad de sus estudiantes, su actual nivel de logro de acuerdo al diagnóstico realizado y las oportunidades de mejora.

Entre los aportes que las profesoras señalan haber adquirido se menciona:

- Conocer las competencias docentes implicada en el desarrollo creativo de sus estudiantes y el nivel de desarrollo alcanzado por el equipo al cual pertenecen.
- El análisis de cada competencia permite ir generando una autocrítica en cada una de ellas, que les permitirá, a su vez, tenerlas siempre presente e intentar mejorar y potenciarlas.

- Entender como la pasión por lo que se enseña afecta esencialmente la manera de transmitir motivación y pasión a los propios alumnos.
- Comprender la relevancia de que al profesor le motive y goce con lo que está enseñando y que sus alumnos lo perciban como un referente que está “vinculado” en forma integral a lo que enseña.
- Reconocer la importancia que para lograr aprendizajes significativos la generación de un ambiente de confianza que permita probar diferentes “caminos”.
- Siempre es importante el propio cultivo del docente, más aún en el tema de la creatividad.

Además, valoraron el trabajo colaborativo realizado, señalando que fue muy enriquecedor porque permite compartir los distintos niveles de adquisición de las competencias vistas que posee cada uno. Al hacerlas conscientes, generan el fortalecimiento del quehacer educativo y favorecen la generación de un ambiente laboral que confía y valora el aporte de los otros.

**Objetivo 3 y 4: Conocer** el modelo de enseñanza para la comprensión y vincularlo a las competencias creativas declaradas para su incorporación en el diseño del aprendizaje y **Aplicar** el modelo de enseñanza para la comprensión, con foco en las competencias creativas, en dos unidades de aprendizaje (una unidad de 3° básico y otra de 8° básico).

Entre los aportes que las profesoras señalan haber adquirido se menciona:

- Conocer y aplicar las cuatro partes del marco conceptual de la enseñanza para la comprensión.
- Valorar la relación que existe entre el marco conceptual de la enseñanza para la comprensión y el desarrollo de la creatividad, constatando que permite y facilita el desarrollo de la creatividad de los estudiantes y, por tanto, requiere de la aplicación de las competencias docentes vistas.



## **6.2.2 Análisis de los datos recogidos post-intervención, utilizando como fuente de información a los desarrolladores de la propuesta.**

**Objetivo 1:** Desarrollar un concepto común de creatividad que permita una visión compartida del desafío a abordar.

Como equipo desarrollador de la propuesta pudimos constatar los siguientes logros:

- En general las profesoras participantes poseían un concepto de creatividad alineado con el enfoque de la investigación y de la propuesta de intervención en particular, fruto de un trabajo de capacitación explícito anterior.
- La sesión permitió reforzar una idea común de creatividad, la que a su vez moviliza a las personas desde su preconcepción generando un lenguaje común para trabajar.
- Este enfoque permite incorporar la idea de creatividad como una habilidad, propia de cada persona y desarrollable a partir de un trabajo intencionado.
- Por otra parte, permite contextualizar la investigación a partir de compartir lo realizado y trazar un camino a trabajar.
- Pone en valor a la creatividad como herramienta fundamental de adaptación y mejora del mundo actual.

**Objetivo 2:** Conocer las competencias docentes implicada en el desarrollo creativo de sus estudiantes y el nivel de desarrollo alcanzado por el equipo al cual pertenecen.

Como equipo desarrollador de la propuesta pudimos constatar los siguientes logros:

- La decisión de trabajar desde una perspectiva positivista y no personalista a la hora de analizar y evidenciar el estado de las competencias docentes y las posibilidades de mejora de las mismas, fue un acierto ya que permitió mostrar lo que se hace y evidenciar una brecha con el ideal que es factible de abordar en la medida que se trabaje estratégicamente como equipo. Esto tuvo un

positivo impacto en la generación de un clima constructivo en la capacitación, evitando que las docentes se sintieran “amenazadas” o excesivamente expuestas, evitando así posibles bloqueos emocionales.

- A partir de lo revisado en la sesión se instalan ideas en relación al aprendizaje que tienen que ver con evidenciar el rol que le compete al profesor de acuerdo a conocer el funcionamiento del cerebro en relación al aprendizaje.
- Se establece que el aprendizaje está condicionado por factores que dependen en gran medida de lo que nosotros los profesores predefinamos a la hora de hacer la clase bajo ciertos parámetros que aseguren atención, retención y aplicación entre otros (propios del funcionamiento del cerebro).
- Relacionar las funciones cerebrales con los momentos de la clase (inicio, desarrollo y cierre) conociendo ciertos tips que orienten y permitan visualizar las posibilidades de cada uno de los momentos.

**Objetivo 3 y 4: Conocer** el modelo de enseñanza para la comprensión y vincularlo a las competencias creativas declaradas para su incorporación en el diseño del aprendizaje y **Aplicar** el modelo de enseñanza para la comprensión, con foco en las competencias creativas, en dos unidades de aprendizaje (una unidad de 3° básico y otra de 8° básico).

Como equipo desarrollador de la propuesta pudimos constatar los siguientes logros:

- La correcta aplicación de las cuatro partes del marco conceptual de la enseñanza para la comprensión (tópicos generativos, metas de comprensión, desempeño de comprensión y evaluación continua) a través de su aplicación en las unidades trabajadas.
- Se evidenció que se requieren las competencias docentes vistas para poder aplicar este marco conceptual, relevando su adquisición y permanente uso.
- También pudimos darnos cuenta de la vinculación directa que existe entre la enseñanza para la comprensión y el desarrollo de las competencias docentes que fomentan la creatividad de los estudiantes. Particularmente, la competencia Pasión y Disfrute, seleccionada como foco de la intervención, tiene directa conexión con el planteamiento de los tópicos generativos que hace la enseñanza para la comprensión. Este marco conceptual plantea que los temas, cuestiones, conceptos o ideas (tópicos generativos) que articulan el conocimiento comprensivo, deben ser seleccionados por el docente tomando en consideración (entre otros elementos) sus intereses personales. De este modo se le otorga especial relevancia a que sean tomados desde lo que al docente apasiona y disfruta enseñando.
- La metodología de trabajo aplicada permitió fijar una línea de trabajo a desarrollar a partir de lo revisado. Se evidencia la posibilidad y necesidad de trabajo entre niveles al interior del departamento, mezclando a docentes de educación básica con docentes de educación en los distintos equipos de trabajo. Se pone en valor el aporte específico que cada uno puede realizar, desde sus competencias personales, a la mirada transversal de los Hilos

conductores y metas de comprensión de la asignatura de Tecnología, produciéndose un aporte recíproco entre básica y media.

- Se puede destacar el trabajo fuera del espacio habitual del colegio. Lo que, a juicio de los presentadores de esta propuesta, repercute en el ánimo y recepción de lo entregado, en forma considerable. La disposición de una serie de elementos que favorecen la comodidad y el aislamiento de distractores o de tensión (como las tareas diarias en el trabajo), permitió construir un ambiente favorable para instalar mejor las ideas de la propuesta. Estas son condiciones relevantes para fomentar la sinergia creativa en los equipos.
- La modalidad de taller para aplicar el marco de la enseñanza para la comprensión es clave para lograr un aprendizaje profundo y colaborativo.

### **6.2.3 Análisis comparativo de los logros alcanzados entre el estado inicial y post-intervención.**

**Objetivo 1:** Desarrollar un concepto común de creatividad que permita una visión compartida del desafío a abordar.

Se logra reforzar y dar sentido a conocimientos previos de los docentes en relación al concepto de creatividad, ordenar ciertas ideas que estaban presentes pero carecían de un marco general que permitiera tener una visión más amplia del concepto y sus implicancias pedagógicas.

Las actividades desarrolladas permitieron generar una comprensión significativa de los conceptos abordados.

**Objetivo 2:** Conocer las competencias docentes implicada en el desarrollo creativo de sus estudiantes y el nivel de desarrollo alcanzado por el equipo al cual pertenecen.

Se dieron a conocer las competencias previamente establecidas y seleccionadas desde la bibliografía disponible en torno al tema. Su aprendizaje

probablemente no alcanzó un grado de significatividad que les permita recordarlas ya que abordó solo de manera expositiva. Sin embargo el hecho de ir tomando el estado de presencia actual de esas competencias en el equipo docente permitió generar algunos elementos de autocrítica que probablemente repercutan en la formulación de significado del conocimiento adquirido.

Se tomó la decisión de profundizar en torno a la **Pasión y el Disfrute**. Sobre esta competencia se obtiene una mayor profundización, tanto en su comprensión conceptual, como en las implicancias que tiene, para prácticas pedagógicas, el cultivarla. Los profesores dan cuenta de valoración de esta competencia y motivación por seguir profundizando en su desarrollo.

**Objetivo 3 y 4: Conocer** el modelo de enseñanza para la comprensión y vincularlo a las competencias creativas declaradas para su incorporación en el diseño del aprendizaje y **Aplicar** el modelo de enseñanza para la comprensión, con foco en las competencias creativas, en dos unidades de aprendizaje (una unidad de 3° básico y otra de 8° básico).

Estos dos objetivos son propios de la intervención puesto que el equipo no posee conocimientos previos en torno a la Enseñanza para la comprensión. Solo sabe con antelación que el colegio trabajará con ese marco a partir del año 2019.

Estos objetivos se logran a cabalidad ya que los docentes alcanzan a aplicar los conocimientos adquiridos en la misma jornada de capacitación, demostrando la correcta comprensión de los mismos.

El marco de la Enseñanza para la comprensión se valora como una herramienta innata para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes y que, por tanto, requiere de la aplicación de competencias docentes que favorecen la creatividad de sus estudiantes. Permite comprender la necesidad de incrementar esas competencias.

Algunas conclusiones generales:

En relación a la disposición de los profesores, su compromiso con el trabajo solicitado, así como con su participación en las sesiones ha sido óptima. Las dificultades tienen relación con tiempos de respuesta para levantar información relativa al diagnóstico: cuestionario y test.

Se observa que en el transcurso de las sesiones la participación y el involucramiento se va dando en la medida en que lo revisado en las diferentes sesiones muestra posibilidades prácticas en el trabajo diario.

El hecho de que la intervención se fuese haciendo a lo largo de seis meses requirió que se fueran tomando ciertas decisiones de adecuación metodológica. Una decisión propia de la primera sesión fue que las siguientes fueran de carácter aún más práctico y que repercutieran en una aplicación que fuese relevante para el quehacer de las profesoras. Además, se constató la necesidad que la sesión final fuera en formato “jornada”, fuera del colegio y cautelando ciertas condiciones de tranquilidad y comodidad que permitan un ambiente distendido y que facilite la dedicación al trabajo.

## Capítulo VII. Conclusiones, Proyecciones y Limitaciones

### 7.1 Conclusiones

En esta investigación se ha querido mirar en detalle el ejercicio del rol de profesor, y se ha puesto en evidencia el hecho de que, sin lugar a dudas, este requiere poner en práctica una serie de acciones que apuntan a resolver la necesidad de educar para vivir en un mundo que se transforma permanentemente. Esta complejidad, propia del quehacer en educación, se puede sintetizar en una problemática fundamental: cómo trabajar con dos elementos en movimiento permanente, que se transforman a diario. Por una parte, la realidad que aprehendemos y por otra el ser humano que se incorpora a esa realidad. Lograr crear los puentes necesarios entre estos dos factores resulta ser el gran desafío.

El desarrollo de las herramientas apropiadas para entender, adaptarse e intervenir los múltiples mundos, que se van a generar vertiginosamente en los próximos años, requiere del enfoque en un concepto fundamental: el aprendizaje. Garantizar que este sea de calidad y en profundidad, implica hacerlo flexible para la adaptación permanente y del mismo modo autónomo, capaz de seguir creciendo a partir del interés y la iniciativa del propio individuo. Conceptos como flexibilidad, autonomía, adaptación, cambio permanente resultan ser parte de lo que es la creatividad.

A través de la revisión de la literatura, se puede ver que la creatividad está definida por tres cualidades principales: le es propia a todo ser humano, desarrollable (parte del aprendizaje) y transversal a los distintos ámbitos del quehacer de la persona.

En el ejercicio de la definición de creatividad aparece un sin número de características y aplicaciones, por tratarse de una habilidad cognitiva que trabaja en todo lo que el ser humano hace.

En el aspecto relativo al quehacer en educación lo más importante a considerar se relaciona con el hecho de que la creatividad es una habilidad que se

puede desarrollar o en su defecto, también inhibirse y anularse. Principalmente factores externos asociados al entorno y las personas, son los aspectos que facilitan y potencian el ser creativo, o su eventual decrecimiento. Si consideramos el espacio escolar y la figura del profesor como parte de un entorno directo y a la vez permanente en el tiempo, sin duda, son un factor relevante a la hora de pensar en el desarrollo creativo de quien se forma.

Aquello que el profesor hace o deja de hacer, aquello que sabe y ejecuta en su trabajo diario para generar aprendizaje, el manejo adecuado de las herramientas y recursos para lograr el objetivo de generar conocimientos, habilidades y acciones en sus estudiantes, son lo que lo definen como competente. Las competencias docentes, de acuerdo a lo revisado, son el conjunto de saberes (a partir de la experiencia y de la capacitación permanente) que requieren transformarse en acción en las manos de personas que desempeñan la labor educativa. El ser competente implica no sólo saber algo, sino además ser capaz de gestionar aquello que se sabe. De acuerdo a esto, hablar de gestión implica generar acción, en tanto se va transmitir, se va a evaluar y se replantea pensando siempre qué se entrega y a quién se le entrega (que ya definimos como factores altamente dinámicos y cambiantes).

Una conclusión inicial, se basa en el hecho de que la acción del docente es la que define su grado de competencia (lo que hace y cómo se moviliza a lo que debe hacer). Esto equivale a decir que su capacidad de gestión en relación a lo que sabe, es fundamental. Por una parte, gestionar lo que se sabe conlleva una mirada constante a determinar si este conocimiento es efectivo para alcanzar el fin último de su trabajo: el aprendizaje. De no ser así, otra acción (gestión) será buscar en la capacitación, la interacción con sus pares, con sus superiores y la propia reflexión, cómo mejorar dicha situación. En esto subyace la idea de mejora permanente que es parte del ser competente.

Puestos ya en el plano de las acciones, el grupo de competencias seleccionadas para esta propuesta demuestra una acción y un saber que la sustente. Son competencias docentes que van a desembocar en el incentivo y la estimulación de la creatividad de los estudiantes. Determinar y ayudar a determinar



lo que se sabe y lo que se debe saber, en el caso de este ejercicio, para trabajar la creatividad, resulta ser el fundamento de la presente propuesta. Es lo que se requiere de lo que hace el profesor y de lo que a su vez debe lograr en sus estudiantes.

Las lecciones que recogemos, en la investigación y en la intervención, dan cuenta de la posibilidad de instalar una idea de competencia en pro de la creatividad. Estas (las competencias) aparecen como un conjunto que se mueve e interactúa entre sí de manera permanente. Cada una requiere la presencia o el logro anterior de otra, de tal forma que, si bien se definen y analizan en forma aisladas, se ponen en juego de forma simultánea, ya sea explícita o implícitamente.

En este sentido, y a partir de este ejercicio analítico, se puede concluir también que es necesario jerarquizar o mejor aún priorizar estas competencias. De acuerdo a lo encontrado en el desarrollo de la investigación y en particular de la intervención, la competencia que alude principalmente al encantamiento con lo que se hace, define y determina en gran medida el cómo se hace y en consecuencia el resultado alcanzado. Esta competencia ha sido denominada: Pasión y Disfrute. La pasión por lo que se sabe, en el caso docente, implica una pasión por ese saber propio de la disciplina que imparte y a la vez por la disciplina pedagógica que le permite infundirlo en otros. Logramos visualizar que estos dos saberes y la pasión que el educador les profese, se nutren entre sí.

Disfrutar, querer y apasionarse con lo que se enseña desencadena un conjunto de recursos y a la larga de competencias en el profesor, que le permiten enseñarlo transmitiendo esa pasión y gusto, pero de acuerdo a lo visto, se genera y se transmite un ambiente emocional seguro y creíble que abre la posibilidad de aprendizaje.

El reconocimiento inicial (diagnóstico) apuntó a establecer por una parte el nivel de conocimiento de los profesores acerca de las competencias que se establecieron como aquellas que favorecen la creatividad. En este contexto, el de la elaboración de una imagen, se pudo instalar un punto de partida que puso de manifiesto lo que se hace, precisamente muy en la línea de las competencias que

se proponen, pero que los mismos profesores no lo saben. No se pretende establecer aquello que se hace mal o que simplemente no se hace, sino más bien rescatar prácticas que demuestran la presencia de las competencias buscadas, pero que se aplican de manera no consiente y por lo tanto se diluyen, al no tener una proyección en el objetivo de la creatividad y su encadenamiento con el resto de las competencias y el trabajo del resto del equipo.

En función de la propuesta y la intervención que se llevó a cabo, resulta importante poner en relieve cuestiones de índole práctico que apuntan al cómo enfrentan los profesores una tarea propia de su quehacer competente: el perfeccionamiento de sus saberes y por añadidura, el cambio de su accionar. Lo que entendemos como la gestión de aquello que se sabe.

El tiempo por una parte y la necesidad imperiosa de que lo que se va a aprender (capacitación) vaya de la mano con una aplicación práctica e inmediata en el trabajo diario, resultan trabas autoimpuestas que cuesta movilizar en los profesores. Así mismo es vital el hecho de ser estratégico a la hora de intervenir sobre el trabajo que se hace a diario: por una parte, se debe conocer en detalle a la persona y su quehacer, con la finalidad de construir una capacitación o acompañamiento a la medida, que recoja intereses y necesidades en el contexto que le corresponde. Y por otro lado se debe poner en evidencia de manera sutil la distancia entre saberes y acciones. Lo que se declara y lo que se hace, o bien lo que se hace y lo que en definitiva se logra constituyen brechas que se deben ir cerrando en la medida que el educador conoce más de lo que hace y de lo que debe hacer. El diseño de la intervención se hizo tomando en cuenta estos hallazgos que implicaron ajustes permanentes en los tiempos de trabajo, duración de las sesiones, plazos para las solicitudes de desarrollo de encuestas o test, entre otras. Así mismo plantearon la necesidad de reenfocar ciertos énfasis en determinadas ideas a transmitir, principalmente relacionadas con la posibilidad de visibilizar de forma positiva las falencias y entregar posibilidades de mejora accesibles y prácticas.

De acuerdo a esto, los saberes pedagógicos deben ser acciones, y en cuanto a la creatividad como competencia implícita en el quehacer docente, esa acción debe ser cuidadosamente prevista y diseñada, poniendo en ejecución aquellos

aprendizajes que se espera se desarrollen en el estudiante. Vale decir, las estrategias metodológicas propias del trabajo creativo, no permiten instalar un resultado a conseguir, pero sí exigen de la cuidadosa creación de escenarios en los que el alumno habrá de ser desafiado, alentado y guiado en pro de su aprendizaje.

La intervención realizada con el grupo de profesores, resulta en un trabajo que plantea el desafío de lograr verificar su real impacto. Desde un principio se reconoce que la gestión de las acciones implica definir lo que se hace y la posibilidad de mejorarlo. Dicha mejora parte desde un punto fundamental, que es reconocer la necesidad y la posibilidad de mejorar, a partir de entender lo que se hace y la necesidad de acceder a nuevos recursos para movilizarse hacia un cambio. La intervención, recoge estratégicamente este escenario y se articula en una secuencia de sesiones que apunta a desarrollar las dos instancias (que hacemos y cómo mejoramos). De acuerdo a esto, entiende que las implicancias y resultados son de mediano y largo plazo. Sin embargo, se logra recoger evidencia inmediata en las diferentes reuniones de trabajo con el grupo de profesores, así como en el taller final, que dan cuenta de la incorporación paulatina de renovados conceptos acerca de la creatividad, del aprendizaje y de la herramienta del modelo de enseñanza para la comprensión que permiten constatar el logro de un primer paso en la instalación de los cimientos del trabajo a seguir.

Ciertamente la posibilidad de compartir el trabajo diario y la continuidad de los distintos procesos ya iniciados en el departamento de tecnología, en donde se hizo la intervención, permitirán desarrollar una imagen en el mediano plazo para conocer los alcances del impacto de lo realizado.

En definitiva, el resultado del trabajo realizado es la visualización de un largo camino a recorrer: ampliar el impacto de la intervención a profesores de todas las asignaturas, indagar en lo que reciben y logran los estudiantes que se forman con profesores altamente competentes en el foco de la creatividad, acompañar el trabajo diario con observaciones de clases, interacción entre pares dentro de la sala, recogiendo distintas imágenes que permitan configurar una imagen final con mayor grado de detalle. El ejercicio docente es vital al hablar de la superación de la crisis de la educación. Es innegable que gran parte de los profesores forjan a diario

competencias en su quehacer diario, saberes muy valiosos que ellos mismos desconocen haberlos adquirido y que requieren a su vez de un acompañamiento que permita encaminarlos hacia la gestión necesaria para transformarlos en acciones más eficaces, alineadas con las necesidades de la educación del presente siglo y con la posibilidad de compartirlas y conjugarlas con el trabajo de otros, a fin de lograr un impacto aún más profundo y significativo.

## **7.2 Proyecciones**

- Ampliar el estudio a otras competencias relacionadas con la creatividad: El presente estudio ha optado por limitar el conjunto de competencias a verificar y movilizar en los profesores, con el objetivo de hacerlas calzar con los proyectos ya iniciados por el departamento de Tecnología y el colegio Monte Tabor y Nazaret, así como con los tiempos definidos para la implementación de la propuesta. Sin embargo, se hace necesario incorporar competencias adicionales.
- Las competencias docentes estudiadas se enmarcan en una de las dimensiones de la creatividad (la persona). Se podían abarcar las otras dimensiones (proceso, producto y socio-cultural) y elaborar su adecuación al trabajo.
- Ver las consecuencias en el trabajo de los profesores ejecutando lo planificado en la clase: la clase misma como lugar de ejecución del diseño estratégico hecho a partir de las herramientas del modelo de enseñanza para la comprensión. La intervención realizada sólo permite trabajar y conocer la preparación de la clase. Se hace necesario continuar hacia el trabajo en la sala, con observaciones prolongadas en el tiempo que permitan visualizar diferentes escenarios con distintos requerimientos y respuestas.
- Ver las consecuencias en los estudiantes: la investigación y la intervención se han centrado en el trabajo del profesor, en especial en el conjunto de decisiones y acciones que debe tomar, basado en sus competencias, para

generar aprendizaje y potenciar a la vez ese aprendizaje a través de la creatividad. Es fundamental a partir de lo visto hasta ahora, hacer seguimiento del impacto de todo lo anterior en el estudiante. Una segunda etapa debe enfocarse en verificar el resultado de todo el proceso, no sólo del desempeño de docente en la sala de clases, sino que además en lo que aprende e incorpora el estudiante.

- Impactar a otros profesores. Es importante lograr sumar a los profesores de las diferentes asignaturas. En la medida que se trabaje sistemáticamente las ideas de la creatividad y se logre hacer que el alumno presencie y participe de un idioma común, se puede lograr un impacto mayor, puesto que el tema adquiere coherencia y se hace significativo. La transversalidad del ámbito creativo enriquece las diferentes áreas en las que se incorpora y a su vez éstas enriquecen a la creatividad.
- Un ámbito de acción muy importante a abordar es también la evaluación para la creatividad. Plantearse cómo determinar, a partir de la evaluación, el grado de incorporación de los alumnos de las habilidades creativas y como desarrollarlas en la evaluación misma (evaluación auténtica).
- También dentro del ámbito evaluativo, pero de los docentes, se pueden incorporar indicadores de competencias creativas en las pautas de observación de clases que habitualmente se utilizan en el acompañamiento del colegio a los profesores. De esta manera el colegio puede hacer un levantamiento de la situación actual de las competencias docentes para la creatividad y desde ese punto incorporarlas en un trabajo sistemático.
- El impacto en el colegio: El desarrollo de las competencias creativas tanto en profesores como alumnos tiene implicancias a nivel de colegio. En la medida que más agentes se suman al lenguaje de la creatividad se desarrolla un lenguaje común que impacta desde el espacio físico hasta el espacio de las relaciones interpersonales. Apostamos por la generación de una cultura institucional favorable a la creatividad.

### 7.3 Limitaciones

- Sumar profesores interesados: el propósito de la propuesta, a partir de la investigación realizada, fue la de incorporar a profesores de diferentes asignaturas. Sin embargo, factores como la disposición de tiempo, el sentido de la propuesta (ajena a su trabajo) y el desconocimiento del concepto de creatividad, entre otras, fue mermando su participación.
- Alcance de la investigación en relación al tiempo: la investigación y la intervención tiene espacios limitados de tiempo. Lo que a su vez se debe conjugar con el tiempo persona de los profesores del grupo a trabajar y además conjugarlo con espacios al interior del tiempo de colegio. Esto se traduce en la acotación permanente de los objetivos y alcances que deben hacerse cargo de esta realidad.
- No es parte de la propuesta e intervención la relación con todas las dimensiones de la creatividad (proceso, producto y contexto socio-cultural) las que se escapan de las posibilidades de tiempo y de los objetivos que se han planteado.
- Alcance de la investigación en relación a los conceptos estudiados. Los conceptos estudiados permiten realizar una exploración muy amplia en una serie de factores relacionados con diferentes aspectos del ámbito educativo. La necesidad de inscribir la investigación en un lapso de tiempo breve, implica tomar decisiones que apuntan a restringir la cobertura y el enfoque de lo que se estudia, dejando de lado la posibilidad de abordar una gran cantidad de temas.
- Cuestionario entrevista muy extenso generando mala disposición. El instrumento desarrollado para recoger las primeras impresiones acerca de la presencia de los rasgos creativos en los profesores requería mirar aspectos tanto personales como profesionales, los que fueron recogidos en un solo

instrumento por cuestiones relativas al tiempo acotado y los plazos para el inicio de la intervención. Esto implicó que fuera extenso por lo que los profesores participantes se tomaron mucho más del tiempo previsto para entregar la información solicitada. Por otra parte, y relacionado con las mismas condiciones descritas, no se pudo realizar una entrevista personal, que fue originalmente planteado como instrumento para recoger información más amplia y detallada.

- Observación de clases muy acotadas que no permite observar todas las competencias. De acuerdo a los plazos y el tiempo disponible, el trabajo de observación de clases para indagar el nivel de presencia de las competencias analizadas fue breve y muy acotado. Si bien al tratarse de competencias que debieran estar presentes en todas las clases, lo anteriormente descrito incide en el hecho de no poder observar su grado de profundidad y flexibilidad en la aplicación, existiendo también el riesgo de haber calificado de inexistente alguna simplemente no observada.
- Algunas de las competencias requieren ser contrastadas con información que se debe recoger del estudiante. Las competencias analizadas mostraron brechas importantes entre lo declarado por los profesores y lo visto en el espacio de la clase. Ciertamente un tercer punto de vista, en relación a lo que los estudiantes perciben de lo que el profesor propone y realiza, permitiría cerrar una vista más acabada de lo que es la tríada de factores que determinan lo que se aprende: el papel (planificación), lo que se hace (la clase) y lo que se recibe (alumno).

## Referencias Bibliográficas

- Aldape, T. (2008). *Desarrollo de las competencias del docente. Demanda de la aldea global siglo XXI*. Recuperado de [https://es.slideshare.net/no\\_alucines/desarrollo-de-las-competencias-docentes-presentation](https://es.slideshare.net/no_alucines/desarrollo-de-las-competencias-docentes-presentation)
- Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista Universitaria de investigación* 9(2), 187-202. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf>
- Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente*. Recuperado de: <https://goo.gl/hLqoLg>
- Blythe, T. (2002). *La Enseñanza para la comprensión. Guía para el docente*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Cano, E. (2005). *Cómo mejorar las competencias de los docentes. Guía para la autoevaluación y el desarrollo de las competencias del profesorado*. Barcelona, España: Graó
- Cassirer, E. (1993). *Antropología Filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. (4ª reimpresión). Distrito Federal, México: Fondo de Cultura Económica México.
- De Zubiría, J. (1994). *Los modelos pedagógicos* (19ª edición). Bogotá, Colombia: Editorial Universitaria Alberto Merani.
- González M. y Martínez E. (2008). *El profesor creativo y el profesor que potencia la creatividad en el contexto universitario*. Recuperado de



<https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/4444/13.Gonzalez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Graña, N. (2003). *La creatividad en la escuela*. Montevideo, Uruguay: Aula.
- Iglesias-Cortizas, M. y Rodicio-García, M. (2013). El desarrollo de la creatividad e innovación. Un reto ante la crisis actual. *Revista de Investigación en Educación*. N° 11, 134-148.
- Hernández, R., Fernández-Collado C., y Baptista P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Marín, T. [s.a]. *Teoría sobre creatividad*. Recuperado de [http://www.imaginar.org/taller/ttt/2\\_Manuales/Teoria\\_creatividad.pdf](http://www.imaginar.org/taller/ttt/2_Manuales/Teoria_creatividad.pdf)
- Mitjans, A. (1993). ¿Cómo evaluar la creatividad?. *Revista cubana de Psicología*, 10 (2-3), 104-108. Recuperado de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v10n2-3/03.pdf>
- NazaretGlobalEducation (s.f.) *Inteligencias múltiples y Proyectos de Comprensión*. Barcelona, España: nazaretglobaleducation.org
- Piedra, M. (2010). *El desarrollo de la creatividad como competencia cognitiva del docente* (tesis de maestría). Recuperado de <https://bit.ly/2DdEyUn>
- Ricarte, J. (1999). *Creatividad y comunicación persuasiva*. Barcelona, España: Universitat de Valencia.

Rodríguez, N. (Julio de 1999). La medición de competencias. En Psico Consult C.A, *XXVII Congreso Interamericano de Psicología*. Congreso llevado a cabo en Caracas, Venezuela.

Ramírez, J. (2015). Las artes y el juego en el desarrollo creativo del docente universitario. *Sophia*, 11(1), 53-68. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/4137/413740751006.pdf>

Valero Matas, J. (2016). Creatividad y educación para el siglo XXI desde una perspectiva sociológica. *RIPS: Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas*, 15 (2), p. 201-222. Recuperado de: <http://www.usc.es/revistas/index.php/rips/article/view/3473/4062> ISSN 2255-5986.

Vigotsky, L. (1978). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Recuperado de [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA\\_Vygotsky\\_Unidad\\_1.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf).

Winnicott, D. (2008). *La realidad y el Juego*. Recuperado de [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/16/16TUT\\_Winnicott\\_Unidad\\_4.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/16/16TUT_Winnicott_Unidad_4.pdf).

## Anexos tablas

### ANEXO 1. Tabla de resultados test de círculos

	Puntaje obtenido		
Profesora	Fluidez (cantidad de ideas)	Flexibilidad (variedad de ideas)	Originalidad (infrecuencia de ideas)
1. J. V.	<b>24</b> ideas otorgadas	1 categoría Elementos naturaleza 1 categoría Elementos artificiales 1 Categoría elementos humanos <b>3 pts.</b>	<b>16</b> ideas inusuales
2. M.P.	<b>18</b> ideas otorgadas	1 categoría Elementos naturaleza 1 categoría Elementos artificiales 1 Categoría elementos humanos <b>3 pts.</b>	<b>9</b> ideas inusuales
3. D.M.	<b>16</b> ideas otorgadas	1 categoría Elementos naturaleza 1 categoría Elementos artificiales 1 Categoría elementos humanos 1 Signo o símbolo <b>4 pts.</b>	<b>9</b> ideas inusuales
4. T.G	<b>23</b> ideas otorgadas	1 categoría Elementos naturaleza 1 categoría Elementos artificiales	<b>13</b> ideas inusuales

		1 Categoría elementos humanos <b>3 ptos.</b>	
5. K.U.	<b>19</b> ideas otorgadas	1 categoría Elementos naturaleza 1 categoría Elementos artificiales 1 Categoría elementos humanos 1 Signo o símbolo <b>4 ptos.</b>	<b>10</b> ideas inusuales
Análisis	La cantidad de ideas otorgadas fluctúa entre 16 y 24 ideas.	Las categorías abordadas fluctúan entre 3 y 4. La categoría que no es abordada en 3 docentes es la más abstracta, referente a signos y símbolos.	La originalidad de ideas otorgadas fluctúa entre 9 y 16

**ANEXO 2: Objetivos específicos propuestos para cada competencia docente en el cuestionario y en la pauta de observación de clases.**

Categoría	Objetivo específico
Pasión y disfrute	Constatar la presencia de argumentos personales que fundamenten motivación, vocación y valoración de su rol docente, siendo una fuente de alegría y realización personal.
Voluntad y valor de asumir riesgos y Proactividad.	Constatar la presencia de acciones que impliquen asumir riesgos (cambios) en sus clases, demostrando no tener miedo a actuar de manera distinta a otros en la búsqueda del aprendizaje de sus alumnos.
Perseverancia, aceptación del fracaso y flexibilidad.	Constatar la presencia de acciones persistentes y abiertas a nuevas posibilidades, que le permitan superar dificultades e insistir en la búsqueda de distintos logros y acciones que alienten a sus alumnos a desarrollar estas mismas competencias.
Confianza y autoestima	Constatar la presencia de una autovaloración adecuada, mostrando al docente como una persona segura y confiada en sus propias capacidades y en la posibilidad de impactar en el desarrollo de sus alumnos.
Curiosidad	Constatar la valoración de la curiosidad y la selección de acciones que tiendan a fomentarla en el diseño de sus clases, tales como: exploración, pensamiento divergente, búsqueda constante de problemas y soluciones, aprendizaje por descubrimiento, desarrollo de la imaginación; entre otras.
Versatilidad	Constatar la presencia de acciones que le permitan adaptarse a los cambios/funciones de un modo ágil y rápido.

Asume la  
complejidad

Constatar la presencia de acciones que permitan conocer e integrar información diversa y múltiple como fuente para la creatividad, asumiéndola como oportunidad para elaborar nuevas posibilidades.

**ANEXO 3: Conductas esperadas en la observación de clases y preguntas a realizar en la entrevista, para cada una de las competencias definidas.**

<b>Actitudes (Marín) y competencias (Graña)</b>	<b>Observación de clases</b>	<b>Preguntas para entrevista a los docentes</b>
<p><b>Voluntad y valor de asumir riesgos:</b> significa no tener miedo a actuar de modos distintos a los demás y tendencia a construir las propias reglas más que a seguir las impuestas (Marín).</p> <p><b>Toma riesgos, permitiendo actividades que representan retos (Graña).</b></p>	<p>Se espera observar acciones que impliquen asumir riesgos (cambios) en sus clases favorables al aprendizaje, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir responsabilidades con los alumnos (no tener el control de todo).</li> <li>• Realizar propuestas pedagógicas distintas a las de sus colegas con un foco claro en el aprendizaje.</li> <li>• Construir sus reglas de funcionamiento en la sala de clases.</li> <li>• Diseñar sus clases proponiendo retos a sus alumnos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué desafíos/proyectos has asumido a lo largo de tu carrera docente?</li> <li>• ¿Qué valor le otorgas a la innovación pedagógica?, ¿por qué?</li> </ul>
<p><b>Perseverancia:</b> Persistir en la búsqueda de distintos logros como docente de modo de poder ir superando las distintas dificultades que se presenten (Marín)</p> <p><b>Ayuda a superar los fracasos (Graña).</b> <b>Es un animador constante del esfuerzo (Graña).</b></p>	<p>Se espera observar acciones tendientes al trabajo perseverante, tanto ante situaciones favorables como adversas, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actuar de manera flexible.</li> <li>• Trazar objetivos de aprendizaje.</li> <li>• Persistir en el logro de esos objetivos (no distraerse de ellos).</li> <li>• Trabajar duro.</li> <li>• Animar el trabajo esforzado.</li> <li>• Si una meta se muestra muy grande, dividirla en partes.</li> <li>• No desanimarse significativamente frente a los contratiempos.</li> <li>• Ayudar a superar los fracasos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué metas tienes para este año?, ¿qué piensas hacer para alcanzarlas?</li> <li>• ¿Qué haces cuando algo no te resulta en la sala de clases (planificación, manejo de grupo, uso de tecnología, innovación pedagógica, etc.)?</li> </ul>
<p><b>Confianza y autoestima:</b> Es imprescindible creer que se poseen las capacidades necesarias para obtener los logros, permite aceptar y procesar la crítica (Marín).</p>	<p>(Basado en estudio exploratorio sobre la autoestima del docente)</p> <p>Se espera observar acciones que muestren al docente como una persona segura y confiada en sus capacidades y en la de sus alumnos, generando espacios de aprendizaje seguros, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectar una visión positiva de sí mismo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué importancia le otorgas a la educación hoy y a tu asignatura en particular?</li> <li>• ¿Cómo crees que has evolucionado desde que empezaste a hacer clases hasta hoy?</li> <li>• ¿Cómo crees que te ven tus alumnos?, ¿Qué crees que ellos valoran de ti?</li> <li>• ¿Para qué crees que eres bueno?</li> <li>• ¿En general como es la relación con</li> </ul>

<p><b>Posee una autovaloración adecuada</b> (Graña).</p> <p><b>Induce a la auto-evaluación del propio rendimiento</b> (Graña).</p> <p><b>En su salón de clases se respira un clima de confianza y apertura, brindando a su vez seguridad emocional</b> (Graña).</p> <p><b>Crea ambientes de libertad, permitiendo la independencia de pensamiento</b> (Graña).</p> <p><b>Propicia el diálogo constructivo.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Disfrutar de lo que hace.</li> <li>· Alentar la reflexión y la conciencia sobre las capacidades y potenciales propios y de cada alumno.</li> <li>· Se autoevalúa y fomenta la autoevaluación de sus alumnos.</li> <li>· Estimular el sentido de cooperación, competencia, motivación y autoconcepto.</li> <li>· Respetar y dar confianza a sus alumnos, generando un clima emocional seguro.</li> <li>· Estimular, motivar y ayudar a sus alumnos a buscar y encontrar las soluciones a sus propios problemas y conflictos.</li> <li>· Sentirse cómodo en sus relaciones con sus alumnos y desarrollan mutuamente la interacción y el sentido de pertenencia.</li> <li>· Estar seguro de su capacidad de generar disciplina en su clase.</li> <li>· Reforzar positivamente a sus alumnos.</li> <li>· Genera espacios de diálogo constructivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· tus colegas?</li> <li>· ¿En general como es tu relación con los padres y apoderados?</li> </ul>
<p><b>Pasión y disfrute:</b> Se requiere disfrutar lo que se hace para poder persistir en el logro de la tarea e “irradiar” a otros en la actividad creativa (Marín).</p> <p><b>Posee sentido del humor, es espontáneo, entusiasta abriendo espacios a la alegría y a jugar con las ideas</b> (Graña)</p>	<p>Se espera observar acciones en el docente que lo muestren disfrutando lo que hace, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Transmitir conocimientos y opiniones con pasión y fundamento.</li> <li>· Dialogar con otros con apertura y considerando opiniones diversas.</li> <li>· Instar la búsqueda de problemas y soluciones.</li> <li>· Mostrarse alegre.</li> <li>· Poseer sentido del humor.</li> <li>· Propiciar ambientes lúdicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ¿Por qué estudiaste pedagogía?</li> <li>· ¿Qué disfrutas de tu trabajo?, ¿Qué cosas no te gustan de tu trabajo?</li> </ul>
<p><b>Aceptar el fracaso como parte del proceso:</b> los procesos creativos estarán llenos de situaciones que requerirán iterar donde se debe aceptar el fracaso como oportunidad de aprendizaje (Marín).</p>	<p>Se espera observar acciones en el docente que fomenten la reflexión ante situaciones de fracaso, tanto en forma personal como con sus alumnos, estableciendo los aprendizajes correspondientes. Tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Planificar procesos creativos que impliquen incertidumbre (alumnos protagonistas)</li> <li>· Realizar procesos de síntesis de aprendizaje que incorporen la reflexión sobre el proceso.</li> <li>· Volver atrás en los procesos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ¿Qué haces cuando algo no te resulta en la sala de clases (planificación, manejo de grupo, uso de tecnología, innovación pedagógica, etc.)?</li> <li>· ¿Crees que la labor docente permite volver atrás cuando un proceso lo requiere?</li> </ul>



	(iterar) cuando sea necesario.	
<p><b>Curiosidad:</b> se requiere la búsqueda constante, la tendencia a la exploración implicando los sentidos para la incorporación de la información.</p> <p><b>Propicia el pensamiento divergente y el aprendizaje por descubrimiento.</b></p> <p><b>Usa la novedad como propiciadora de la imaginación.</b></p> <p><b>Propone problemas y ayuda a encontrar soluciones.</b></p>	<p>(Basado en Caracterización de la curiosidad en niños de 10 a 12 años participantes del programa Centro Amar Kennedy, a través de estudio de caso)</p> <p>Se espera observar acciones en el docente que den cuenta de una tendencia a la exploración y fomento de la misma, propiciando el pensamiento divergente y el aprendizaje por descubrimiento, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Propiciar situaciones en la que los alumnos deban indagar, explorar, hacerse preguntas, cuestionarse sobre el mundo, poniendo en práctica su curiosidad y adquiriendo conocimientos por sí mismos.</li> <li>· Presentar situaciones novedosas y estimulantes para sus alumnos.</li> <li>· Detectar y proponer problemas.</li> <li>· Ser capaz de observar con atención.</li> <li>· Formular preguntas que estimulen la reflexión y sean de respuesta abierta.</li> <li>· Estimular las respuestas diversas.</li> <li>· Ayudar a encontrar soluciones.</li> <li>· Invertir tiempo en indagar (en amplitud y/o profundidad de conocimientos).</li> <li>· Buscar información en variadas fuentes.</li> <li>· Estimular la exploración perceptual (visual, auditiva, táctil)</li> <li>· Mostrarse proclive a experimentar diversos estímulos.</li> <li>· Otorgar espacios para que los alumnos compartan sus propios intereses.</li> <li>· Generar situaciones de aprendizaje que fomenten la imaginación (relatos, preguntas del pasado, del futuro, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ¿Cómo preparas tus clases? (constatar si busca información en fuentes variadas, si se centra en los intereses de los alumnos, si considera el rol protagónico de los alumnos)</li> <li>· Según tu parecer, ¿Cómo adquieren los conocimientos los alumnos?</li> </ul>

<p><b>Pro-activo: significa</b> tener la iniciativa y la decisión de llevarla a cabo (Marín).</p> <p><b>Posee autodeterminación, es reflexivo e inconforme</b> (Graña)</p>	<p>(Basado en la propuesta de Stephen</p> <p>Se espera que el docente tome y fomente acciones pro-activas en sus clases, más que reactivas, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elegir libremente sus respuestas.</li> <li>• Co-crear su realidad.</li> <li>• Organizar las cosas para lograr lo que quiere.</li> <li>• Tener iniciativa y sensibilidad a las necesidades de los demás (alumnos, pares, realidad social).</li> <li>• Utilizar un lenguaje en el que asume la responsabilidad y el control de la situación (no culpa a otros o deriva a los alumnos hacia otros).</li> <li>• Centrarse en lo que es responsable a fin de dar y obtener lo mejor de sí mismo.</li> <li>• Ser capaz de insertar cambios en búsqueda de mejoras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué desafíos/proyectos has asumido a lo largo de tu carrera docente?</li> <li>• En tu labor docente, ¿En qué ámbito de cosas tienes la posibilidad de impactar?</li> <li>• ¿Con qué apoyos/recursos cuentas a la hora de asumir nuevos desafíos?</li> <li>• ¿Qué posibilidades de mejora ves en tu labor docente?</li> </ul>
<p><b>Flexible:</b> no estar sujeto a normas inamovibles sino estar abierto a las posibilidades y a la espontaneidad.</p>	<p>Se espera que el docente se muestre abierto ante las situaciones no planificadas, tomando acciones tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprovechar y/o sortear la contingencia para el logro de sus objetivos.</li> <li>• Observar y Escuchar a otros.</li> <li>• Aplicar criterio frente a las normas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué haces cuando algo no te resulta en la sala de clases (planificación, manejo de grupo, uso de tecnología, innovación pedagógica, etc.)?</li> <li>• ¿Crees que la labor docente permite volver atrás cuando un proceso lo requiere?</li> </ul>
<p><b>Versátil:</b> posibilidad de adaptarse a los cambios de un modo ágil y rápido.</p>	<p>Se espera que el docente muestre acciones que le permitan adaptarse a los cambios, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar respuestas rápidas a preguntas o situaciones no previstas.</li> <li>• Ser capaz de asumir tareas o roles distintos si la situación lo amerita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sientes que en la institución donde trabajas se hacen muchos cambios?, ¿Cómo los enfrentas?</li> <li>• ¿Has liderado algún proceso de cambio en tu institución?</li> <li>• Además de tu labor docente, ¿participas en otra instancia/cargo/actividad dentro de la institución o fuera de ella?</li> </ul>

<p><b>Asume la complejidad:</b> el mundo que nos rodea proporciona de elementos múltiples, diversos y desordenados que pueden ser fuentes para la creatividad, la persona creativa es capaz de integrar estos elementos, asumiéndolos como oportunidades para elaborar nuevas posibilidades.</p>	<p>Es capaz de analizar el mundo que lo rodea, mostrando acciones tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Conocer y reflexionar sobre la contingencia.</li> <li>· Fomentar la reflexión en sus alumnos.</li> <li>· Traer ejemplos de otras áreas a sus clases.</li> <li>· Establecer relaciones entre contenidos diversos.</li> <li>· Planificar proyectos interdisciplinarios.</li> <li>· Planificar proyectos que impliquen que los alumnos interactúen con la realidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ¿Consideras que te encuentras conectado con la realidad nacional y mundial?, ¿Cómo?</li> <li>· ¿Cómo fomentas que tus alumnos se relacionen con el mundo que los rodea?</li> </ul>
--	--	---

## ANEXO 4. Tabla de respuestas otorgadas en entrevista.

### I. Concepto de creatividad

Pregunta	Persona 1 (D.M.)	Persona 2 (J.V.)	Persona 3 (K.U.)	Persona 4 (M.P.)	Resumen
Qué entiendes por creatividad?	Creo que la creatividad es la <b>capacidad</b> que tiene el ser humano para poder <b>reinventar</b> o <b>inventar</b> algo distinto a lo que ya se conoce.	La creatividad es una <b>habilidad</b> desarrollable en todas las personas que permite generar <b>conexiones</b> de manera dinámica entre los distintos <b>conocimientos</b> adquiridos y <b>experiencias vivenciadas</b> para lograr <b>resolver problemas</b> de la vida diaria.	La <b>capacidad innovar</b> a través de la <b>conexión</b> de diversos temas, ideas, medios, personas.	Para mí, la creatividad es una <b>habilidad</b> la cual se puede <b>aprender y trabajar</b> en diferentes dimensiones. Es una forma <b>de ver la "vida"</b> y las situaciones a las que uno se enfrenta a diario. El ser creativo es poder pararse frente a un problema e intentar llegar a una solución de forma diferente a la convencional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos personas la definen como <b>capacidad</b> y dos personas la definen como una <b>habilidad</b>.</li> <li>• Se menciona que permite <b>resolver problemas</b> de manera innovadora.</li> <li>• Se menciona que es <b>desarrollable</b>, pudiéndose aprender y trabajar.</li> <li>• Se menciona el <b>conocimiento</b> y las <b>experiencias</b> como fuentes para crear nuevas conexiones y, con ello, nuevos resultados.</li> <li>• Se menciona que es una "<i>forma de ver la vida</i>", definiéndola, en forma implícita, como una <b>actitud</b>.</li> </ul>
¿Crees que la creatividad se puede desarrollar a lo largo de la vida?, ¿Cómo?	Si. Teniendo presente la creatividad en tu <b>vida diaria</b> , y poder también generar <b>actividades</b>	Si. Se puede desarrollar a partir del trabajo de distintas <b>sub habilidades</b> (observación, curiosidad, imaginación, etc.).	Creo que se desarrolla durante toda la vida, es inherente al ser humano. Creo que se desarrolla y hace visible en la medida que la	Sí, creo que la creatividad se puede ir desarrollando en una persona. Todos pueden ser creativos.	En todos los casos consideran que la creatividad es desarrollable. Como medios para su desarrollo se reconoce:

	<p><b>recreativas</b> que fomenten la creatividad, esas actividades pueden ser muy variadas.</p>	<p>Creo que la creatividad es entrenarle a partir de ciertas <b>estrategias y metodologías</b>, siendo uno de los factores principales el generar un <b>ambiente afectivo positivo</b>.</p>	<p>gestionamos, comunicamos, compartimos, abrimos, regalamos. Creo que si bien se puede generar en soledad, por sobrevivencia, el acto de crear es <b>comunitario</b>, ya sea por <b>colaboración</b> o por herencia, el conocimiento y la creación se comparten, se traspasan de generación en generación.</p>	<p>Es algo que se debe ir <b>trabajando constantemente</b> ya que se puede ser creativo en muchos ámbitos en la vida cotidiana, solo que hay que darse el espacio para serlo (proponérselo). Creo que en la medida de que uno se pueda <b>plantear los problemas</b> de forma diferente, ya se está trabajando para ser más creativo (ya sean cosas pequeñas o de mayor complejidad).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas de distintos ámbitos en la vida diaria.</li> <li>• Actividades recreativas.</li> <li>• El trabajo consciente en las habilidades de observación, curiosidad e imaginación.</li> <li>• A partir de ciertas estrategias y metodologías.</li> <li>• Con un ambiente afectivo favorable.</li> <li>• A través de actos comunitarios, en colaboración con otros.</li> </ul>
<p>Solo contestar en caso de que la respuesta anterior sea afirmativa. ¿Qué factores de tu quehacer docente crees que pueden impactar en el desarrollo de la creatividad de tus alumnos?</p>	<p>El factor más importante de mi quehacer docente para fomentar la creatividad, es <b>tenerla presente a la hora de planificar</b>, ya que muchas veces uno cae en la reproducción de trabajos, más que en que los alumnos descubran y</p>	<p>Creo que todos los factores que se ven implicados en mi labor docente impactan positiva o negativamente en el desarrollo creativo de mis alumnos. Creo que sobre todo el generar una atmosfera afectiva que normalice el error, que ponga de manifiesto la importancia de los procesos en la generación de proyectos ayuda a ir</p>	<p>Creo que hay que intentar que todos impacten en el desarrollo creativo. Desde la forma de acercarse y comunicarse, de relacionarse, de vincularse a la planificación de las actividades en clases y fuera de clases, los espacios, todo.</p>	<p>Uno de los factores principales, en mi opinión, es el no intentar <b>“imponer”</b> mi forma de realizar las cosas en sus procesos. En este sentido, mientras menos influencia personal en sus proyectos exista, la solución a la cual ellos llegarán será más creativa ya que vendrá desde su propio mundo, debemos dejar que cometan <b>errores</b>.</p>	<p>Factores del quehacer docente que pueden favorecer la creatividad de sus estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar actividades que impliquen a los alumnos seleccionar la mejor manera de llegar a un resultado, evitando la reproducción de respuestas únicas dadas</li> </ul>

	seleccionen la mejor manera que cada uno tiene para llegar a un resultado, lo importante está en el proceso, cómo son capaces de responder a lo que se les pide.	desarrollando (y no mermando) la creatividad en los niños y adolescentes.		También creo que es importante el poder realizar buenas preguntas para que ellos puedan cuestionarse y reflexionar en el proceso.	<p>por el profesor (no imponer).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Darles mayor relevancia a los procesos que a los resultados.</li> <li>• Generar una atmósfera afectiva que normalice el error.</li> <li>• La forma de comunicarse, relacionarse y vincularse con los alumnos.</li> <li>• Generar buenas preguntas que favorezcan el cuestionamiento y reflexión de los alumnos.</li> </ul>
--	--	---	--	---	--

II. Dimensión II: Competencias docentes que favorecen la creatividad.

Categoría	Objetivo	Preguntas	Respuestas	Standard alto	Análisis
Pasión y disfrute	Constatar la presencia de argumentos personales que fundamenten motivación, vocación y valoración de su rol docente, siendo una fuente de alegría y realización personal.	¿Por qué eres profesor?	<p>D.M.: Porque siempre me ha gustado enseñar, me gusta también la preparación de las clases, el planificar velando por el aprendizaje de los alumnos.</p> <p>J.V.: El enseñar y mi labor dentro del colegio despierta en mí motivación por el trabajo del día a día.</p> <p>K.U.: Por varios motivos que, con el paso de los años he ido descubriendo y</p>	Es esperable que el docente declare motivos que impliquen motivación, vocación y valoración de su rol.	En general las 4 profesoras manifiestan motivación y vocación. La valoración de su rol es un poco más indirecta.

			<p>profundizando.  Primeramente por herencia, vengo de familia de profesoras y crecí jugando a eso. Me favorecía el hecho de ser la mayor de 20 y tantos primos que vivíamos todos juntos así que pude ser la “rectora de mi propio colegio” desde chica. Después, saliendo de Arte, para tener una entrada de trabajo estable y porque me gustaba compartir lo que sabía y tenía cierta experiencia haciendo talleres de arte para niños como emprendimiento personal.  Creo que ya ejerciendo en este colegio, hace ya 14 años, de a poco he ido descubriendo lo que siento hoy como una vocación, una tarea de servicio y entrega real y profunda.</p>		
			<p>Porque me gusta poder transmitir conocimientos nuevos a alguien que está en etapa de desarrollo e intentar “despertar” curiosidades en ellos. También porque me gusta enseñar a hacer cosas que después ellos puedan realizar solos.</p>		

		<p>¿Qué disfrutas de tu labor docente?</p>	<p>Por un lado, me gusta la <b>flexibilidad</b> que existe en la asignatura de Tecnología para, desde los Objetivos de Aprendizaje, poder crear unidades de aprendizaje que se adecuen a los intereses de los alumnos, y ver cómo les gusta a los alumnos la asignatura de acuerdo a las actividades creadas para lograr los OA. Y por otro lado, me gusta el <b>cariño</b> que se transmite a los alumnos, ver realmente cómo disfrutan de una asignatura.</p>	<p>Es esperable que el docente identifique elementos que le aportan alegría y realización personal.</p>	<p>En general las docentes reconocen el aporte afectivo que les otorga la relación interpersonal con sus alumnos y su realización profesional en cuanto poder ayudar a otros a aprender.</p>
<p>El establecer <b>metas</b> y ver <b>avances significativos</b> en los alumnos.</p>					
<p>Hacer clases principalmente, <b>conversar</b> con los alumnos, <b>conocerlos</b>, ver cómo se pueden descubrir y potenciar sus <b>talentos</b>, sus <b>habilidades</b>, sus <b>fortalezas</b> y cómo, en conjunto, podemos ir superando las dificultades. Me encanta trabajar con ellos en proyectos comunes. <b>Apoyarlos</b>, moverme para gestionarlos, que se sientan tomados en cuenta.</p>					



		<p>También me encanta <b>aprender</b>, me gusta trabajar en equipo, me encanta ese ambiente de este colegio, me encanta la cantidad de posibilidades que te ofrecen, me encanta aprovecharlas. Disfruto del <b>buen ambiente de trabajo</b> y en particular del equipo de tecnología.</p>		
		<p>Disfruto el <b>poder enseñar</b> algo que no saben o jamás se habían cuestionado y “abrir” los ojos en ciertos temas que los dejan reflexionando.</p>		
	¿Qué cosas no te gustan de tu labor docente?	<p>No me gusta tanto el <b>trabajo burocrático</b> relacionado con tareas y trabajos que muchas veces uno no les encuentra el sentido. En donde uno pierde tiempo para realizar tareas que son más importantes como la revisión de trabajos, y revisión del proceso de enseñanza-aprendizaje en general. Asimismo, no me gusta la <b>cantidad de exigencia</b> para el profesor cuando no está el tiempo formalmente determinado y proporcional para esto.</p>	<p>Se espera que reconozcan elementos de disgusto en aquellas labores que no son claves para su rol y que no manifiestan mayor apremio o agobio ante ellas.</p>	<p>Tres profesoras señalan que no les gustan las labores administrativas, burocráticas y cumplimiento de normas, pero parecieran no ser tan relevante para ellas.</p> <p>Dos profesoras manifiestan elementos más de fondo:</p> <p>No abordar temas valórico-formativos a tiempo por parte del colegio</p> <p>Falta de participación de la comunidad en la toma de decisiones.</p> <p>Enfrentarse a situaciones en las</p>
		<p>Las <b>labores administrativas.</b></p>		
		<p>La rutina, el</p>		

			<p>cumplimiento de “<b>normas</b>”. Esas cosas me cuestan mucho y siento que entorpecen mi trabajo. Sé que hay que cumplirlas y hago esfuerzos para ello pero no es algo que me fluya natural. Por suerte tengo la oportunidad y el apoyo de parte del colegio, de organizar actividades, con alumnos y personales, de salir de la rutina.</p> <p>Me incomoda también el <b>encierro físico del colegio</b>, me impresiona estar en un lugar de naturaleza, tan privilegiado y estar siempre tan encerrados.</p> <p>En otro ámbito, no disfruto cuando veo actitudes que me molestan respecto de cómo el colegio aborda (o no aborda) ciertos temas, en especial, los valóricos-formativos, la lentitud en la toma de decisiones en varios ámbitos. Me molesta el malgasto de recursos económicos, la falta de participación de toda la comunidad en la toma de decisiones, sobre todo de los alumnos.</p> <p>Me preocupa también, alguna falta de coherencia de parte de</p>	<p>que no tiene las herramientas pertinentes:</p> <p>Preocupación: Falta de proactividad en creación de propias normas, preparación ante temas en los que no se encuentra preparado. Hacerse cargo del ámbito formativo.</p>
--	--	--	---	--

			nuestros alumnos entre lo que declaran y lo que hacen, en todo caso, lo veo como parte de su desarrollo y lo trato de abordar en mis clases.		
			El enfrentarme a situaciones a las que no tengo herramientas para abordarlas de forma satisfactoria. Por ejemplo, un alumno con problemas cognitivos, entre otros.		
Voluntad y valor de asumir riesgos y Proactividad.	Constatar la presencia de acciones que impliquen asumir riesgos (cambios) en sus clases, demostrando no tener miedo a actuar de manera distinta a otros en la búsqueda del aprendizaje de sus alumnos.	A lo largo de tu carrera docente, ¿Has asumido algún proyecto/desafío, sabiendo que el resultado final es incierto? Comenta.	Si, uno de los desafío que asumí hace poco es estar a cargo de profesores, revisando planificaciones, actividades de clase, observación de clase, retroalimentaciones, etc. Este tipo de cargo es un desafío constante ya que es un proceso, nunca terminará como tal, y es un gran desafío por lo mismo, ya que hay que buscar constantemente maneras de decir las cosas, tratar a las personas, buscar en el fondo cómo liderar de la mejor manera posible para cada uno de los profesores, ya que todos somos distintos.	Es esperable que el docente mencione varios proyectos que implicaron asumir riesgos variados durante su carrera docente los cuales implicaron iniciativa personal y versatilidad.	Solo una profesora menciona varios proyectos que han implicado riesgos. Las otras tres profesoras mencionan desafíos que son de carácter controlado y/o específico, demostrando un nivel acotado de riesgo en la búsqueda de aprendizajes.
			Creo que sobre todo los desafíos que nos hemos propuestos		

			<p>como equipo o con mis pares de nivel han tratado sobre cambios y nuevas propuestas en la planificación. Nuevos modos de lograr y alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos.</p>		
			<p>Si, muchos pero principalmente son proyectos insertos en las planificaciones de actividades de cursos y relacionados con metas concretas de aprendizaje. En ese sentido, siempre dentro de las metas de los cursos de tecnología y emprendimiento, está considerado el salir hacia la comunidad. Cada curso en su nivel, partiendo desde adentro hacia afuera, en progreso desde 7º a IVº medio.</p> <p>Menciono esto ya que, si bien un proyecto mío personal, podría ser el insertar tal proyecto en un curso, yo también me involucro de manera personal aunque los proyectos en concreto sean de mis alumnos. Cumpló dentro de los grupos de trabajo, en general, el rol de favorecer la gestión e implementación de las</p>		

			<p>ideas.</p> <p>Proyectos personales también bastantes, me siento totalmente parte del proyecto “área emprendimiento”, también me sumo a las campañas e iniciativas planteadas como departamento. Tengo un proyecto pendiente que es el de comité ambiental MTN donde pretendo, al largo plazo, que exista una política de sustentabilidad del colegio.</p>		
			<p>El año pasado, con los 4tos básicos, quise hacer un proyecto libre el cual consistía en aplicar algunas técnicas de trabajo colaborativo en base a ideas que fueran surgiendo de las mismas alumnas para poder solucionar un problema planteado en común. Si bien me faltaban algunas herramientas para poder realizarlo de forma más “académica”, creo que tuvimos buenos resultados en cuanto a la confianza que tenían ellas mismas de sus ideas y desarrollaron diferentes formas de explicar y defender sus</p>		

			proyectos.		
		¿Te consideras un profesor(a) innovador?, ¿por qué?	<p>Sí, yo creo que en educación uno nunca puede dejar de ser innovador, ya sea por motivación propia, como por los cambios constantes que se dan desde requerimientos del ministerio, y las nuevas tendencias en educación. Me considero una profesora innovadora, ya que intento ir <b>incorporando las prácticas y teorías</b> que van surgiendo para el siglo XXI.</p> <p>Creo que mi parte innovadora dentro de mi trabajo como docente estaría en intentar ir haciendo <b>cambios en las actividades, proyectos y metodologías</b> para intentar llegar a desarrollar los objetivos propuestos de una manera más efectiva y significativa para mis alumnos.</p> <p>Si me considero innovadora, ya que estoy permanentemente realizando mejoras, ajustes, aprendiendo cosas nuevas, planteando nuevos <b>proyectos</b>, practicando</p>	Es esperable que el docente <b>comente acciones</b> que representan retos, mostrando voluntad de tomar riesgos y no tener miedo de actuar diferente a sus pares.	Se señala la voluntad de tomar riesgos en relación a la incorporación distintas prácticas innovadoras: actividades, metodologías, teorías, proyectos, espacios, etc.

			<p>nuevas <b>metodologías</b>, etc.</p> <p>Como equipo pienso que trabajamos alineados en la innovación permanente. Nunca hemos dejado de revisar y mejorar nuestras prácticas, <b>materiales, espacios, actividades</b>, etc.</p>		
			<p>A veces, ya que si bien uno está inmerso en la rutina diaria que surge de una <b>planificación previa</b> de la clase, en varias ocasiones los cursos requieren darle una vuelta a las actividades por diferentes razones. Es ahí cuando siento la necesidad de ser innovador en las actividades y darles un “giro” en favor del aprendizaje.</p>		
		<p>¿Qué posibilidades de mejora ves en tu labor docente?, ¿Crees que puedes influir en realizar esas mejoras?</p>	<p>El seguir <b>aprendiendo</b> y <b>perfeccionándome</b> constantemente. La labor docente requiere ir actualizándose constantemente para poder responder a las necesidades de nuestros alumnos. Si, se puede influir siempre y cuando uno realmente crea que es un aporte y que se pueden generar cambios.</p>	<p>Es esperable que el docente manifieste inconformidad y, al mismo tiempo, confianza en su capacidad de insertar cambios en búsqueda de mejoras.</p> <p>Es esperable que utilice un lenguaje en el que asume la responsabilidad y el control de la</p>	<p>Las docentes manifiestan confianza en poder insertar cambios a través de la formación permanente, a través de las capacitaciones formales, de la incorporación de experiencias y de la autoformación. Otorgan valor a probar y explorar</p>

		<p>Creo que estoy todavía en un periodo inicial en mi carrera docente por lo que estoy en una etapa de <b>absorber experiencias y profundizar en aprendizajes</b> que van mejorando mi labor docente. Creo que posibilidades de mejora a corto plazo es el intentar ir <b>probando y explorando</b> en las distintas metodologías tanto para clases como en la evaluación de proyectos.</p> <p><b>Muchas posibilidades y creo que si puedo influir.</b> Ahora me estoy capacitando en Enseñanza para la Comprensión y eso me ha dado una claridad que antes no tenía sobre nuestros objetivos, enfoques, actividades, etc. Desde ahí, en concreto, creo que puedo influir en la manera de abordar mi propio aprendizaje y transferirlos a mi equipo y alumnos.</p> <p>Creo que en la labor docente siempre existen diferentes ámbitos en donde uno puede mejorar, las generaciones de alumnos están constantemente cambiando y es eso lo</p>	<p>situación (no busca externalizar la culpa de situaciones que dependen de él).</p>	<p>nuevas metodologías.</p>
--	--	--	--	-----------------------------



			<p>que nos debe llevar a ir mejorando y cambiando nuestras prácticas. El <b>dinamismo</b> de la profesión misma es muy latente por lo que es urgente estar buscando oportunidades de mejora, ya sea en cursos, capacitaciones, <b>investigaciones personales</b>, entre otros. Creo que <b>uno es el responsable de esa mejora</b>, no existe nadie que la haga por uno, tal vez las oportunidades pueden surgir o influir a través de otros pero es uno mismo quien las toma y hace suya.</p>		
Perseverancia, aceptación del fracaso y flexibilidad.	<p>Constatar la presencia de acciones persistentes y abiertas a nuevas posibilidades, que le permitan superar dificultades e insistir en la búsqueda de distintos logros y acciones que alienten a sus alumnos a desarrollar estas mismas competencias.</p>	<p>¿Qué metas profesionales tienes en el corto, mediano y largo plazo?</p>	<p>Corto plazo: Terminar el semestre, pudiendo lograr las exigencias del colegio.  Mediano plazo: Presentar <b>tesis</b> de estudio de magister sobre Calidad y Excelencia Educativa.  Largo: Por el momento no tengo grandes aspiraciones profesionales, ya que mi grande aspiración era realizar un magister fuera de Chile, y estoy todavía en este proceso.</p> <p><b>Realización de estudios</b> en arte terapia o</p>	<p>Es esperable que el docente manifieste la búsqueda de logros.</p>	<p>Todas las docentes manifiestan la búsqueda de logros a través de los estudios.  Una docente manifiesta interés en mejorar sus clases y realizar proyectos.  Las metas profesionales son bastante acotadas a los estudios.</p>

		<p>psicopedagogía con la finalidad de profundizar en el trabajo con alumnos con problemas de aprendizaje.</p> <p>A corto plazo, mejorar mis clases respecto de la revisión de las metas, las actividades, la motivación de los alumnos y la gestión de sus proyectos.</p> <p>A mediano y largo plazo, <b>seguir capacitándome</b> en temas académicos en general, y de tecnología específicos y lograr echar a andar algún proyecto referente a la educación ambiental, del área emprendimiento y/o del departamento de extensión.</p> <p>Me gustaría <b>hacer algún curso</b> sobre cómo desarrollas las habilidades creativas en los alumnos, algo que me de herramientas para potenciar las capacidades creativas de ellos.</p>			
		¿Qué piensas hacer para alcanzar tus metas profesionales?	<p><b>Seguir</b> trabajando como lo he hecho hasta ahora, buscando siempre la organización, esfuerzo y perseverancia.</p> <p>En primer lugar asistir a</p>	<p>Se espera que el docente explicite el camino trazado para alcanzar los logros que se plantea, mostrando proactividad.</p>	<p>En general se manifiestan ciertas acciones a seguir para alcanzar los objetivos, sin embargo se constata cierta</p>

		<p>seminarios, charlas o cursos chicos del tema para ver en que ámbito de las dos temáticas me interesaría profundizar a futuro.</p> <p><b>Seguir capacitándome, aprovechando todas las oportunidades que el colegio y el departamento me ofrecen.</b> Con respeto a los proyectos, seguir gestionando las etapas y armando grupos de trabajo interesados en participar dependiendo del tiempo del que disponga.</p> <p>Buscar cursos, esta meta ha sido un <b>tanto difícil porque la variedad</b> ofrecida muchas veces es enfocada hacia emprendimientos o cursos de gestión, más que en el aula misma.</p>		<p>inercia en seguir las oportunidades dadas por la institución más que iniciativa o proactividad en el tazado del camino.</p>
	<p>¿Qué haces cuando algo no te resulta en la sala de clases (planificación, conducta de los alumnos, uso de tecnologías, innovaciones pedagógicas, etc.)?</p>	<p>Poder reflexionar sobre qué fue lo que no funcionó y porqué para luego readecuar la tarea y hacerlo mejor en otro curso, si es el caso, o si no, anotarlo para luego, adecuarlo en un siguiente año.</p> <p>En primer lugar intentar improvisar en la sala misma con el objetivo de sacarle el mayor provecho posible a la clase. Y en una</p>	<p>Es esperable que el docente mencione acciones que le permitan persistir en la búsqueda de logros, aprovechar y/o sortear la contingencia para el logro de sus objetivos, mostrándose abierto ante las situaciones no planificadas y a escuchar a otros.</p>	<p>Las docentes manifiestan estrategias de reflexión y análisis de las dificultades para buscar la adecuación pertinente. Mencionan el aporte de otras personas en esta adecuación (par de nivel, otros profesores del equipo,</p>

		<p>segunda instancia analizar la situación con el par de nivel (pidiendo ayuda de otros profesores del equipo) para poder hacer los cambios correspondientes.</p> <p>Lo a bordo de alguna manera, por ejemplo, entrevista personal con alumnos, entrevistas con coordinación, entrevista con la directiva de curso. En última instancia, entrevista con apoderados pero la verdad es que no me siento muy cómoda en esa situación. También modifíco las actividades, flexibilizo metodologías, hago actividades variadas en cuanto a grupos, materiales, técnicas, estrategias, etc.</p> <p>Busco la razón del por qué no funcionó en ese curso/grupo en específico e intento planificar desde ese error, tomándolo como una herramienta a mi favor el anticiparme al "error".</p>		<p>coordinador, directivas de curso, etc.), demostrando valoración del aporte de otros agentes educativos.</p>
	<p>¿Crees que la labor docente permite volver atrás cuando un proceso lo requiere?, ¿Qué haces cuando esto ocurre?</p>	<p>Si, lo permite, siempre y cuando estén los tiempos para esto. Cuando esto ocurre, se comenta con algún compañero o par de nivel de trabajo, se</p>	<p>Es esperable que manifieste comprensión del proceso educativo como un fenómeno que requiere iterar:</p>	<p>Todas las docentes manifiestan convencimiento en que la labor docente permite y requiere revisar los procesos y buscar</p>

			<p>expone el problema y se buscan las soluciones.</p>	<p>repetir, replantear, redistribuir, etc. De igual modo que</p>	<p>posibilidades de mejora. Dos docentes manifiestan la premura del tiempo como posible impedimento para la realización de esta revisión, disminuyendo su empoderamiento y flexibilidad en el proceso.</p>
			<p>Creo que en la labor docente siempre está la posibilidad de analizar el trabajo y las actividades realizadas, siendo que en muchas ocasiones hay objetivos que no se cumplen al 100% y hay que buscar nuevas maneras de llegar con los contenidos y actividades a los alumnos de manera distinta.</p>	<p>valore el fracaso/error como oportunidad de aprendizaje y mejora y que se muestre empoderado y flexible al vivir este proceso.</p>	
			<p>Creo que si lo permite. Cuando son cambios profundos es difícil y lento, como cuando el colegio ha incorporado metodologías o sistemas como el Leader in Me. En ese caso no queda más que sumarse y tomárselo con humor y buena disposición. Muchas veces uno encuentra elementos valiosos que sirven para mejorar los procesos. A nivel de departamento es mayor la motivación ya que siempre acordamos temas y mejoras que son de común acuerdo con los demás profesores.</p>		

			<p>Sí, creo que en cierta medida si podemos “volver atrás” ya que todo aprendizaje es un proceso, y en esa medida los procesos siempre pueden ser revisados y volver a ciertos puntos clave para reforzar o corregir. Cuando esto me ocurre, personalmente, intento retomar el tema desde donde existió un error y comenzar desde ahí. Sin embargo muchas veces los tiempos de clase y las planificaciones anuales no consideran estos momentos para retroceder a evidenciar y apropiarse del error por lo que muchas veces es tomado más a la ligera.</p>		
Confianza y autoestima.	<p>Constatar la presencia de una autovaloración adecuada, mostrando al docente como una persona segura y confiada en sus propias capacidades y en la posibilidad de impactar en el desarrollo de sus alumnos.</p>	¿Qué importancia le otorgas a tu asignatura?	<p>Muchísima, creo que la asignatura de Tecnología es un “paréntesis” dentro del curriculum nacional chileno, en donde los alumnos disfrutan y gozan realmente aprender, viendo el aprendizaje más como un juego, sin tener tan presente que también están aprendiendo no solo técnicas y conceptos relacionados con la asignatura, sino que también aplicando conocimientos de otras</p>	<p>Es esperable que el docente manifieste creer en la importancia de su rol.</p>	<p>Todas las docentes manifiestan que la asignatura que imparten es relevante o muy relevante para la formación de sus alumnos. Manifiestan que esto se debe a que aborda habilidades muy relevantes para los alumnos, es interdisciplinaria, cuenta con la motivación de los alumnos y por su carácter práctico.</p>

			<p>asignaturas como Matemática, Lenguaje, Ciencias, etc.</p>		
			<p>Creo que es una asignatura en la que estamos trabajando de manera explícita habilidades necesarias para el futuro de nuestros alumnos. Al ser una asignatura en donde se les da el espacio a los alumnos para proponer y expresar sus ideas a través de proyectos ayuda a generar un espacio que potencia las habilidades individuales de cada uno.</p>		
			<p>Considero que es una asignatura tan importante como las demás pero que además tiene la ventaja de ser interdisciplinaria, combina una cantidad de contenidos y metodologías que la hace muy relevante e impactante, a mi modo de ver, con las formas de trabajo, investigación e innovación del s. XXI.</p>		

			<p>Específicamente creo que la asignatura de Tecnología tiene mucho valor hoy en día ya que enseña habilidades que están siendo muy necesarias de desarrollar en el mundo de hoy. Es una asignatura muy práctica, la cual evidencia aprendizajes en los alumnos de forma transversal influyendo en múltiples aspectos de la vida cotidiana.</p>		
		<p>¿Cómo crees que has evolucionado desde que empezaste a hacer clases hasta hoy?</p>	<p>He evolucionado gracias a las experiencias de mis compañeros de trabajo (realmente fundamental), han sido muy generosos en esto y ayuda muchísimo a entender que la educación es realmente un proceso y no podemos esperar resultados tan inmediatos. Por otro lado, he evolucionado a también lograr entender a los alumnos en sus necesidades y comportamientos, a empatizar en sus propios procesos de desarrollo.</p>	<p>Es esperable que el docente manifieste crecimiento profesional en tanto cree en sus permanentes capacidades para aprender y mejorar su labor.</p>	<p>Todas las docentes manifiestan crecimiento profesional dado por la experiencia, por el trabajo colaborativo, el análisis de las prácticas, el modelo de trabajo (centrado en habilidades), etc. Los aspectos señalados demuestran creer en sus capacidades y en la posibilidad permanente de mejora.</p>
			<p>Creo que cada vez se hace más consciente el análisis de las actividades, el cómo y en que profundidad</p>		



			<p>estoy logrando los objetivos propuestos. Siento que a medida que uno adquiere más experiencia en el manejo de los alumnos (tanto conductual y emocional) y de los contenidos se puede ir poniendo más énfasis en el desarrollo de habilidades necesarias en la asignatura.</p>		
			<p>Los temas o contenidos quizás no han cambiado tanto, lo que sí creo que ha crecido mucho en términos globales y que también atañe a esta asignatura, es el modelo de trabajo, el valor que se le otorga al tema creativo, al trabajo colaborativo, a los diferentes estilos de aprendizaje, de personas, la integración social, la diversidad (de personas y respuestas), la transversalidad, etc.</p>		
			<p>Siento que cada vez estoy integrando en mis prácticas la reflexión de mis alumnos en lo que hacemos, el por qué estamos aprendiendo esto y el cómo influye en sus vidas diarias el comprenderlo.</p>		

		<p>¿Cómo crees que te ven tus alumnos?</p>	<p>Yo creo que me ven como una profesora exigente, pero al mismo tiempo <b>muy cercana y que escucha</b> a sus alumnos. Por otro lado, también creo que me perciben como una profesora <b>motivada</b> y a veces <b>chistosa</b>.</p> <p>Cómo alguien <b>cercano</b> al cual pueden acudir en caso <b>de dudas o necesidad de contención emocional</b>.</p> <p>No lo tengo muy claro, espero que como alguien cercano, que les de <b>confianza</b> para plantear sus dudas, sus inquietudes, sus proyectos, alguien a quien puedan recurrir y confiar.</p> <p>Creo que me ven como alguien a quien ellos pueden acercarse con sus dudas y serán bien recibidos. Intento generar un ambiente de confianza y creo haberlo logrado en algunos cursos, mostrándome como una persona sincera y cercana.</p>	<p>Es ideal que el docente se perciba como una persona confiable, abierta, que brinda seguridad emocional a sus alumnos, tolerante al pensamiento independiente, que fomenta el diálogo constructivo.</p> <p>Es esperable que muestre sentirse cómodo con la relación con sus estudiantes.</p>	<p>Las docentes se perciben como personas que generan un buen vínculo emocional con los alumnos abiertas a atender dudas y que generan un ambiente de confianza. Indirectamente muestran sentirse cómodas con la relación con sus estudiantes.</p>
		<p>¿Qué crees que tus alumnos valoran de ti?</p>	<p>Mi orden y estructura dentro y fuera de la sala de clases. Con el tiempo, me he dado cuenta que los alumnos necesitan mucha</p>	<p>Es ideal que el docente se perciba como una persona confiable, abierta, que brinda</p>	<p>Las docentes enfatizan la apertura a escuchar y tomar en consideración el pensamiento</p>

		<p>estructura para lograr comprender la dinámica y lógica de la clase, y creo que esto lo logro en un ambiente de confianza y tranquilidad.</p> <p>Creo que valoran el hecho de que este abierta a sus <b>distintas propuestas y opiniones.</b></p> <p>Creo que valoran las cosas que les enseño y el compromiso que tengo con sus <b>propuestas.</b></p> <p>Creo que valoran el que me tome el tiempo para <b>atender sus dudas, inquietudes y comentarios,</b> ya sea dentro o fuera de la clase. Siento que me doy el tiempo para conocerlos lo que más pueda y así generar cercanía con ellos para que tengan la confianza y se atrevan a probar cosas nuevas en clase. (Aunque sea poco lo que los veo por tener dos veces a la semana).</p>	<p>seguridad emocional a sus alumnos, tolerante al pensamiento independiente, que fomenta el diálogo constructivo.</p> <p>Es esperable que muestre sentirse cómodo con la relación con sus estudiantes.</p>	<p>independiente de los alumnos, fomentando el diálogo.</p>
	¿Cómo crees que te ven tus pares?	<p>Como una persona muy <b>organizada y estructurada,</b> que intenta siempre <b>cumplir</b> con los requerimientos.</p> <p>Como alguien que <b>abierto a aportar con opiniones e ideas</b></p>	<p>Se espera que el docente se perciba como una persona que genera relaciones positivas y colaborativas.</p>	<p>Todos los docentes mencionan elementos positivos, tales como organización, estructura, cumplimiento, apertura al diálogo, creatividad y</p>

			<p>para distintas ocasiones. Como alguien directa al minuto de expresar lo que piensa.</p> <p>Creo que como alguien movido, creativo, de confianza, serio pero a la vez con buen sentido del humor.</p> <p>Creo que mis pares me ven como alguien con disposición a aprender y “construir” soluciones a ciertos problemas que surgen en día a día dentro del colegio, ya sea clases, taller o vida personal. Creo que valoran los puntos de vista entregados ya que muchas veces ver “desde afuera” el cómo se hacen algunas cosas aporta positivamente a nuestras prácticas pedagógicas.</p>		sentido del humor.
		¿Qué crees que tus pares valoran de ti?	<p>Esta misma estructura y orden nombrado anteriormente.</p> <p>Creo que valoran mi claridad al minuto de expresar opiniones y apertura para implementar cambios en la asignatura.</p> <p>Mi motivación y compromiso con el trabajo, mi personalidad.</p> <p>En lo personal, creo que podrían valorar la cercanía hacia ellos y</p>	Se espera que el docente se perciba como una persona que genera relaciones positivas y colaborativas.	En general se mencionan las mismas fortalezas del punto anterior relacionadas con el trabajo colaborativo.

			la disposición para escuchar sugerencias, críticas o comentarios. También podría ser el aporte de ver “desde afuera”, mencionado anteriormente, ya que eso es muchas veces necesario para poder llegar a una solución.		
		¿En general como es tu relación con los padres y apoderados?	<p>Este año, es el primero que estoy con más contacto con los apoderados ya que soy profesora jefe, y en general mi relación con los apoderados ha sido muy positiva, logrando poder hacer alianza entre el colegio y la casa.</p> <p>Al ser profesora de asignatura no me ha tocado estar en contacto con padres y apoderados.</p> <p>No tengo nada de cercanía con ellos y en general me ponen nerviosa, aunque he tenido algunas buenas experiencias, en general no me gusta el estilo.</p> <p>No tengo mucha relación con ellos al ser profesora de asignatura, pero estoy lo más disponible que se pueda hacia a ellos. En algunas ocasiones he estado en contacto con algunos vía mail y ha sido una</p>	Es esperable que sea capaz de pedir y aceptar ayuda de los padres de sus estudiantes, estableciendo una relación de colaboración.	En general no se registra una relación muy cercana que se favorezca la colaboración. Se menciona en contacto con los padres como una labor propias de los profesores que tienen “jefaturas” de curso.

			conversación fluía y cercana, al menos eso he intentado hacer.		
		¿Qué destacas de tu labor docente?	Mis <b>ganas y motivación</b> por hacer que los alumnos tengan cada vez una mejor calidad en su educación.	Es esperable que el docente declare fortalezas diversas que favorecen su labor docente, mostrando una autovaloración adecuada.	Se mencionan solo fortalezas personales en el ámbito actitudinal tales como: ganas, motivación, compromiso, dedicación, apertura y disposición. También se menciona la posibilidad de generar cambios como equipo.
	Destaco sobre todo la <b>posibilidad</b> de como equipo tenemos de ir generando cambios en nuestras planificaciones, adaptándolas a las distintas circunstancias.				
	Mi <b>compromiso y dedicación</b> , me gusta lo que hago y trato de hacerlo cada vez mejor.				
	Siento que mi labor docente está en constante construcción, por decirlo de alguna forma. Siempre intento absorber conocimientos sobre diferentes ámbitos para poder ejercer de una forma más completa mi rol en las clases. Es por esto, que creo que es algo que podría destacar en esta etapa de mi vida el que estoy <b>abierta y dispuesta</b> a nuevos conocimientos para poder realizar mis clases y desarrollar habilidades en mis alumnos que les sean útiles en el mundo de				

			hoy.		
Curiosidad	<p>Constatar la valoración de la curiosidad y la selección de acciones que tiendan a fomentarla en el diseño de sus clases, tales como: exploración, pensamiento divergente, búsqueda constante de problemas y soluciones, aprendizaje por descubrimiento, desarrollo de la imaginación; entre otras.</p>	<p>¿Qué tomas en consideración para diseñar tus clases?</p>	<p><b>Intereses</b> de los alumnos, <b>objetivos de aprendizaje</b>, <b>ritmos</b> de aprendizaje, alumnos con <b>NNE</b>, incorporación de <b>creatividad</b>, <b>trabajo colaborativo</b>, <b>autonomía</b>.</p> <p>El <b>nivel de desarrollo</b> de los alumnos a los que les estoy diseñando esa clase, los casos de alumnos <b>integrados</b> que necesitan una adaptación mayor de contenidos y actividades. A su vez creo que es primordial, sobre todo en los niveles en los que hago clases (1º a 3º básico) que dentro de la planificación se tome en cuenta el cómo generar una sorpresa inicial en los alumnos que despierte su <b>curiosidad</b> en el tema.</p> <p>Muchos factores: la motivación, el tema, el planteamiento del tema, el desafío, las preguntas, los tiempos, los materiales y herramientas, los grupos, las personas, los intereses y conocimientos previos, la relevancia de lo que van a aprender, cómo y para qué lo van a aprender.</p>	<p>Se espera constatar en el docente estrategias de búsqueda y procesamiento de información en fuentes variadas, la consideración de los intereses de sus alumnos, la consideración del rol protagónico de sus alumnos, el favorecimiento de actividades exploratorias, que favorezca el pensamiento divergente y el aprendizaje por descubrimiento de sus alumnos, que utilice la novedad como propiciadora de la imaginación, que les proponga problemas (preguntas) y guíe la búsqueda de soluciones, que los incite a detectar problemas.</p>	<p>Las docentes señalan tomar en consideración los intereses de sus alumnos, así como su etapa de desarrollo y atender a la diversidad.</p> <p>Dos docentes mencionan elementos relacionados con actividades que favorecen el pensamiento y la imaginación (curiosidad, desafío, preguntas).</p> <p>No se señalan estrategias de búsqueda y procesamiento de información por parte del docente, sin embargo parece que la redacción de la pregunta no se presta para comentar acciones relacionadas con su proceso de preparación de clases.</p>

			Siempre intento considerar en lo que más pueda el tiempo y distribuirlo de forma inteligente para cada actividad. También el tipo de actividad, intentando que sean variadas y con diferentes niveles de dificultad, participación e interacción entre pares.		
		Según tu parecer, ¿Cómo aprenden los alumnos?	No creo que exista una respuesta para esta pregunta, cada alumno aprende distinto, por esto existen distintos tipos de inteligencia, y eso hace que la educación sea aún más desafiante, ya que hay que buscar explicar de distintas maneras: oral, escrito, pictóricamente, dictando, etc.	Se espera que el docente otorgue relevancia a la indagación (en amplitud y profundidad de conocimientos), a la exploración, a la observación, a hacerse preguntas, a cuestionarse sobre el mundo, a poner en práctica la curiosidad, a adquirir conocimientos por sí mismos.	Las docentes otorgan relevancia a la experiencia y puesta en práctica del conocimiento. Una docente menciona varias prácticas que colocan en el centro de la enseñanza al alumno.
		Aprenden <b>desde lo afectivo</b> (sentirse en un ambiente seguro, contendor, conectados con las temáticas de las clases y sus intereses) y desde la <b>experiencia</b> .			
		Aprenden experimentando, leyendo, observando, descubriendo, haciendo, equivocándose y acertando, compartiendo, pasándolo bien y mal, proponiendo,			



			discutiendo, viviendo, sintiéndose queridos, acogidos y valorados.		
			Creo que aprenden al evidenciar lo aprendido y realizar algo práctico con ello, realizando actividades de forma individual y grupal ya que de esta forma se fijan más lo conocimientos		
Versatilidad	Constatar la presencia de acciones que le permitan adaptarse a los cambios/funciones de un modo ágil y rápido.	¿Cómo enfrentas las distintas propuestas que realiza el colegio para mejorar el aprendizaje?	Como un desafío y con ganas de incorporarlo, siempre y cuando se den los espacios para planificar y planear la mejor manera de incorporarlos.	Es esperable que el docente señale acciones que le permitan adaptarse a los cambios de un modo ágil y rápido.	En general manifiestan capacidad para adaptarse a los cambios e incorporarlos a sus prácticas docentes.
			Creo que me uno a las propuestas intentando adaptarlas a la realidad de la asignatura y de mis alumnos.		
			Con buen ánimo en general, aprovechando sobre todo aquellas que siento que me van a aportar en mi labor y crecimiento profesional. Si me inscribo en algo no soy de abandonar en la mitad y me comprometo bastante. De lo contrario prefiero rechazar la invitación.		
			Las enfrento de buena forma, ya que son instancias muy buenas para adquirir nuevos conocimientos que aportan para mis clases.		
		Además de tu labor	Actividad: Se están	Es esperable que el	Las cuatro docentes

		<p>docente, ¿participas en otra instancia/cargo/actividad/función dentro de la institución o fuera de ella?</p>	<p>buscando instancias para poder crear un comité de medioambiente para incorporar la educación ambiental y el reciclaje en el colegio.</p>	<p>docente relate actividades que impliquen asumir tareas o roles distintos a su situación frecuente</p>	<p>señalan tareas que consideran como extras a su labor docente. En dos casos (estudio y encargada de taller) son tareas que son parte de su rol docente y/o parte de su situación frecuente, sin embargo les implican sumergirse en tareas específicas no previstas.</p>
			<p>Estoy participando en estudios sobre el EPC junto con otros profesores del colegio.</p>		
			<p>Participo en el departamento de extensión, como diseñadora gráfica y como producción del anuario del colegio. Fuera, he participado en varias iniciativas personales de emprendimiento como Formakit, Galería Marte y Econiños.</p>		
			<p>Soy encargada de taller en el departamento de Tecnología.</p>		
<b>Asume la complejidad</b>		<p>¿Consideras que te encuentras conectado con la realidad nacional y mundial?, ¿Cómo?</p>	<p>No mucho, podría estar mucho más conectada, asistiendo a seminarios, leyendo el diario e indagar más en la página web del Mineduc.</p>	<p>Se espera que el docente manifieste el interés por estar conectado con el mundo que nos rodea en tanto proporciona elementos múltiples, diversos y desordenados que pueden ser fuentes para la creatividad.</p>	<p>Existe una conexión relativamente baja o parcial con el mundo que las rodea. Podría ser más.</p>
			<p>Creo que me encuentro conectada con la realidad nacional e internacional que genera interés en mí e intento estar conectadas con lo que pasa (Propuestas, proyectos y actividades) nacional e internacionalmente en relación a los contenidos</p>		

			de mis clases. Lo hago a través de noticias e internet.		
			A veces me siento desconectada por la cantidad de tiempo que estoy en el colegio (tiempo real del día a día, físicamente) y cantidad de años en la misma institución y viviendo en la misma comuna. Te desconectas del resto de la ciudad. Me conecto tanto como pueda, me gusta moverme, visitar amigos, lugares, ir a comprar, conocer y también me mantengo informada del acontecer nacional e internacional por internet y radio principalmente.		
			Si, en ciertos temas. Creo que es imposible estar al día con todo lo que sucede ya que en el mundo de hoy la información es muchísima y uno debe tener la capacidad de filtrar según sus intereses. Veo las noticias, me informo a través de los sitios web de diarios nacionales y en redes sociales.		
		¿Cómo fomentas que tus alumnos se relacionen con el mundo que los rodea?	Intento conectar los contenidos con temas actuales y que ellos sean capaces de dar su opinión y punto de vista	Se espera que el docente relate acciones concretar que realice para incentivar la	Las docentes manifiestan generar conexión entre sus contenidos y el mundo que los

		<p>de manera respetuosa.</p> <p>Intentando generar contenidos y actividades que les hagan sentido en su entorno.</p> <p>Generando conexiones entre lo que se ve y hace en clases con situaciones reales del país.</p> <p>Me encantaría salir más con ellos fuera del colegio, tener más libertad. Lo intento hacer con el trabajo y proyectos del área emprendimiento, participando en concursos externos de universidades, visitando los campus, etc. Alguna vez he planteado ideas de proyectos fuera y dentro de la comuna pero es complejo. Creo que hace falta salir más. Lo otro es ponerlos en contacto con la realidad a través de la discusión de temas de actualidad, generalmente noticias que se relacionan con el tema de la clase, fomentando el pensamiento crítico y la reflexión en torno al tema.</p> <p>Conecto los contenidos con cosas de la vida cotidiana de ellos, intentando acercar los conceptos a vivencias que ellos podrían tener con el tema a tratar (Por</p>	<p>conexión de sus alumnos con el mundo que los rodea, asumiéndolos como oportunidades para elaborar nuevas posibilidades.</p>	<p>rodea, no quedan claras las acciones generadas para ello y llama la atención estas respuestas considerando la relativa desconexión de la realidad nacional e internacional manifestada en la respuesta anterior.</p>
--	--	---	--	---

			<p>ejemplo si estamos hablando de reciclaje, les muestro una imagen de una playa con basura y comentamos sobre cuándo hemos visto esto o si es que reconocen algún lugar en particular que se vea así. También cuando conversamos sobre el SERNAC y las garantías de un producto doy el espacio para que cuenten sus vivencias en torno a este tema, den ejemplos que a ellos les hayan sucedido).</p>		
--	--	--	--	--	--

## **ANEXO 5. Instrumentos de recolección de información.**

### **1. Entrevista docente sobre Competencias que favorecen la creatividad**

**Nombre:** \_\_\_\_\_

Instrucciones: Rogamos completar cada una de las preguntas incluida en este cuestionario del modo más veraz y completo posible. La información entregada será de gran ayuda para conocer tus pre-conceptos y prácticas relacionadas con los temas a tratar en el taller y ajustar el diseño de nuestra capacitación.

#### **DIMENSIÓN I: Competencias docentes que favorecen la creatividad.**

2. ¿Por qué eres profesor?
3. ¿Qué disfrutas de tu labor docente?
4. ¿Qué cosas no te gustan de tu labor docente?
5. A lo largo de tu carrera docente, ¿Has asumido algún proyecto/desafío, sabiendo que el resultado final es incierto? Comenta.
6. ¿Te consideras un profesor(a) innovador?, ¿por qué?
7. ¿Qué posibilidades de mejora ves en tu labor docente?, ¿Crees que puedes influir en realizar esas mejoras?
8. ¿Qué metas profesionales tienes en el corto, mediano y largo plazo?
9. ¿Qué piensas hacer para alcanzar tus metas profesionales?
10. ¿Qué haces cuando algo no te resulta en la sala de clases (planificación, conducta de los alumnos, uso de tecnologías, innovaciones pedagógicas, etc.)
11. ¿Crees que la labor docente permite volver atrás cuando un proceso lo requiere?, ¿Qué haces cuando esto ocurre?

12. Qué importancia le otorgas a tu asignatura?
13. ¿Cómo crees que has evolucionado desde que empezaste a hacer clases hasta hoy?
14. ¿Cómo crees que te ven tus alumnos?
15. ¿Qué crees que tus alumnos valoran de ti?
16. ¿Cómo crees que te ven tus pares?
17. ¿Qué crees que tus pares valoran de ti?
18. ¿En general como es tu relación con los padres y apoderados?
19. ¿Qué destacas de tu labor docente?
20. ¿Qué tomas en consideración para diseñar tus clases?
21. Según tu parecer, ¿Cómo aprenden los alumnos?
22. ¿Cómo enfrentas las distintas propuestas que realiza el colegio para mejorar el aprendizaje?
23. Además de tu labor docente, ¿participas en otra instancia/cargo/actividad/función dentro de la institución o fuera de ella?
24. ¿Consideras que te encuentras conectado con la realidad nacional y mundial?, ¿Cómo?
25. ¿Cómo fomentas que tus alumnos se relacionen con el mundo que los rodea?

**DIMENSIÓN II: Concepto de creatividad.**

1. ¿Qué entiendes por creatividad?
2. ¿Crees que la creatividad se puede desarrollar a lo largo de la vida?
3. Si la respuesta es afirmativa responde: ¿Cómo?
4. Solo contestar en caso de que la respuesta anterior sea afirmativa. ¿Qué factores de tu quehacer docente crees que pueden impactar en el desarrollo de la creatividad de tus alumnos?



## ANEXO 6. Pauta de observación de clases.

Competencias docentes que fomentan la creatividad de sus estudiantes.

- **Objetivo:** Constatar la aplicación de **actitudes y competencias creativas** en el quehacer diario de los docentes.

Para la definición de los aspectos que se observarán en clases se tomaron en consideración las actitudes que fomentan la creatividad de Teresa Marín y las Competencias docentes para el desarrollo de la creatividad de Nelly Graña. En ambos casos contextualizándolas en el ámbito docente.

Se espera que el docente tome acciones en su propia conducta que le permitan vivenciar cada una de las actitudes y competencias y, al mismo tiempo, que fomente acciones en sus alumnos tendientes al mismo desarrollo.

ITEM	INDICADOR	S	No	No aplica	Comentario y evidencias
<b>Pasión y Disfrute.</b>	Maneja y transmite conocimientos y opiniones con pasión				
	Dialoga con sus alumnos con apertura y propicia el diálogo entre ellos, contagiando a otros su propia pasión.				
	Posee sentido del humor y se muestra alegre, propiciando ambientes lúdicos, dinámicos y distendidos.				
<b>Voluntad y valor de asumir riesgos y Proactividad</b>	La mayor parte de la clase comparte responsabilidades con los alumnos (no tiene el control de todo).				
	Muestra propuestas pedagógicas distintas a las frecuentes, con un foco claro en el aprendizaje.				
	Construye y establece sus reglas de				

	funcionamiento en la sala de clases.				
	Plantea desafíos sus alumnos.				
<b>Perseverancia, aceptación del fracaso y flexibilidad.</b>	Anima el trabajo esforzado de sus alumnos.				
	Mantiene el ánimo frente a los contratiempos y se muestra sereno frente a las dificultades.				
	Ayuda a sus alumnos a que ellos superen los fracasos y las dificultades.				
	Replantea caminos para abordar distintas situaciones en la sala de clases cuando es necesario, mostrando capacidad para evaluar objetivos, movilidad de pensamiento y capacidad de adaptación.				
	Plantea procesos creativos que impliquen incertidumbre y protagonismo de los alumnos.				
	Estimula las respuestas diversas.				
	Realiza procesos de síntesis de aprendizaje que incorporan la reflexión sobre el proceso.				
<b>Confianza y autoestima.</b>	Proyecta una visión positiva de sí mismo.				
	Se muestra cómodo en la relación con sus alumnos y desarrollan mutuamente la interacción y el sentido de pertenencia.				
	Alienta la reflexión y la conciencia sobre las capacidades y potenciales de cada alumno.				
	Se observa seguro de su capacidad de generar disciplina en su clase, manejando				

	y orientando el comportamiento según lo requerido en cada etapa de la clase.				
	Estimula el sentido de cooperación, competencia, motivación y autoconcepto.				
	Respeto y da confianza a sus alumnos, generando un clima emocional seguro.				
	Estimula, motiva y ayuda a sus alumnos a buscar y encontrar las soluciones a sus propios problemas y conflictos.				
	Refuerza positivamente a sus alumnos.				
	Genera espacios de diálogo constructivos.				
<b>Curiosidad</b>	Propicia situaciones en la que los alumnos deban indagar, explorar, hacerse preguntas, cuestionarse sobre el mundo, poniendo en práctica su curiosidad y adquiriendo conocimientos por sí mismos.				
	Presenta situaciones novedosas y estimulantes para sus alumnos.				
	Problematiza un determinado tema con el fin de abordarlo en su complejidad.				
	Formula preguntas que estimulan la reflexión.				
	Presenta información de variadas fuentes.				
	Otorga espacios para que los alumnos compartan sus propios intereses.				
	Genera situaciones de aprendizaje que fomenten la imaginación (relatos, preguntas del pasado, del futuro, etc.)				
	Se interesa por los aportes y propuestas				

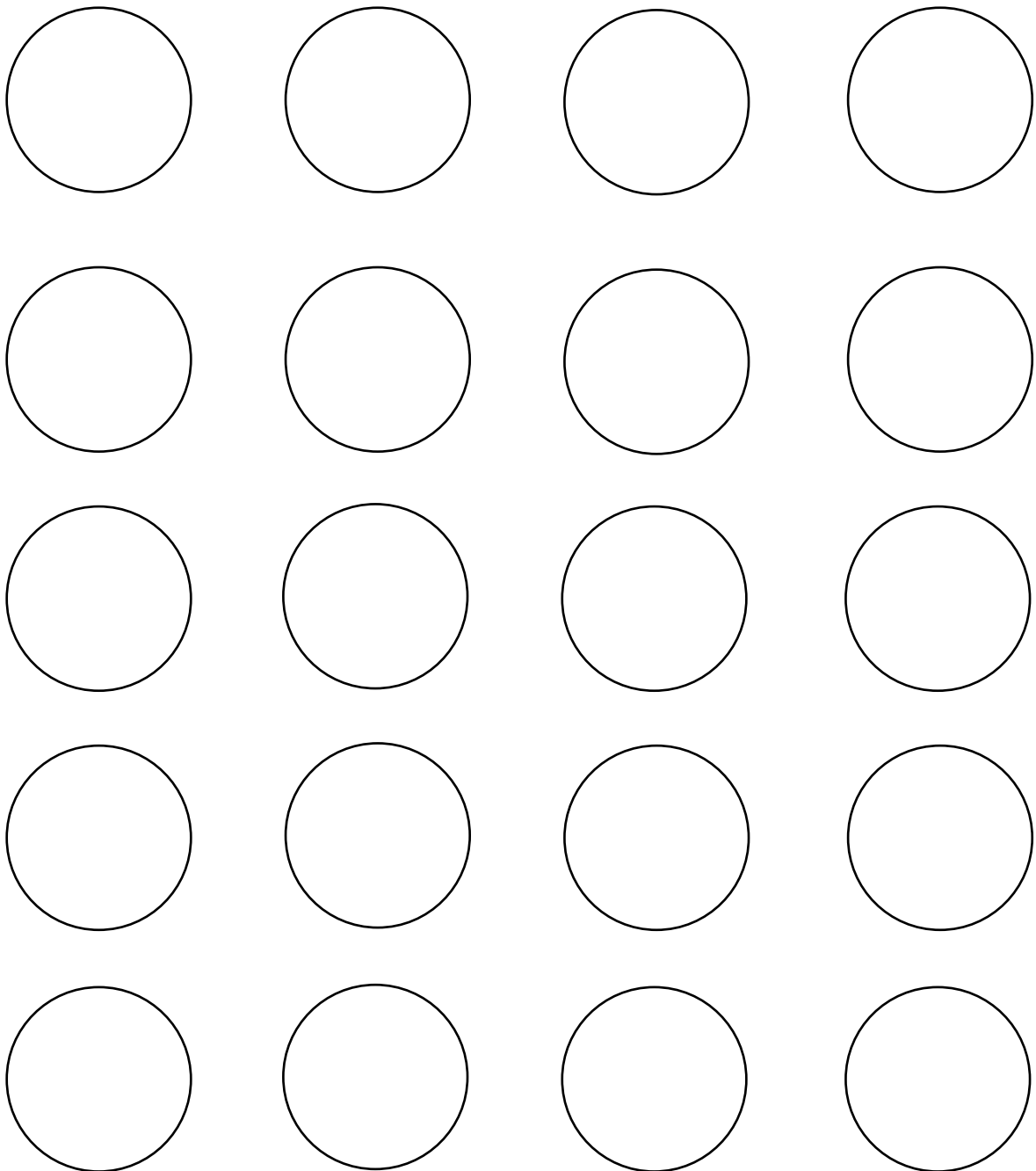
	de los alumnos				
<b>Versatilidad y/o Fluidez</b>	Da respuestas rápidas a preguntas o situaciones no previstas.				
	Insta a sus alumnos a plantear diversas soluciones de manera rápida.				
<b>Asume la complejidad</b>	Muestra conocimiento y capacidad para reflexionar sobre la contingencia.				
	Fomenta la reflexión en sus alumnos.				
	Trae ejemplos de otras áreas a sus clases, estableciendo relaciones entre contenidos diversos.				
	Planifica proyectos interdisciplinarios.				
	Planifica proyectos que impliquen que los alumnos interactúen con la realidad.				

**ANEXO 7. Test decírculos (Guilford y Torrance).**

Nombre:

Fecha: \_\_\_\_\_

Instrucciones: Dispones de 15 minutos para realizar todos los dibujos que se te ocurran tomando como referencia estas formas.



## ANEXO 8. Presentación Power Point Sesión 1 Creatividad.



### 1: Lectura texto “La creatividad: un impulso humanizador”

### Objetivos:

- **Objetivo general capacitación:**  
Desarrollar competencias pedagógicas en los docentes participantes enfocadas en fomentar la creatividad en sus estudiantes.
- **Objetivo específico sesión 1, Creatividad:**
  - Comprender el concepto de creatividad.
  - Valorar importancia del desarrollo de la creatividad en el mundo actual y en su quehacer docente.
  - Propiciar una mirada mas amplia y profunda en relación al concepto de creatividad y sus implicancias pedagógicas.

### ¿POR QUÉ QUERER DESARROLLAR LA CREATIVIDAD HOY?

SIGLO	XIX	XX	XXI
CARACTERÍSTICA	Industrialización	Sociedad del conocimiento	Creatividad e innovación
CONCEPTO DE HOMBRE	Eficientes componentes de cadenas productivas	Hábiles manejadores de información	Agente de cambios

Crisis económica  
Desarrollo tecnológico y científico cambiante  
Globalización  
Desigualdad  
Problemas medio ambientales

Acción humana que genera un cambio que impacta (positivo o negativo). Parte de necesidades, tiene una intencionalidad mucho más concreta. Se nutre de la creatividad.

### ¿QUÉ ES CREATIVIDAD?

**Actividad. 1 minuto**

1. En forma individual “googlea” la palabra creatividad/imágenes.
2. Transforma en conceptos o palabras clave las imágenes vistas. Anótalas y compártelas

## Complejidad del concepto

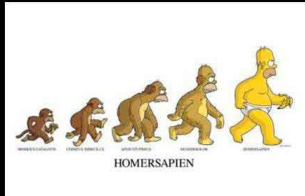


- Conjuga elementos **perceptivos, emocionales y cognitivos**, porque en ella influyen variables **evolutivas, sociales y educativas**, porque posee distintos niveles (**personal, social** y como **competencia emocional integral**) y por su importancia para modificar la sociedad.

## Dimensiones de la creatividad

PERSONAL	PROCESO	PRODUCTO	SOCIO-CULTURAL
Actitudes, Habilidades, procesos cognitivos.	Detección de problemas, la presentación a la mente con claridad (reflexión), originar ideas de solución y la evaluación.	Algo original y que genera valor para el usuario.	Identifica el impacto que cambia la sociedad en la que está inserta y es producto de la interacción entre la persona y su contexto.

## Etimología:



La palabra creatividad deriva del latín “creare”, la cual está emparentada con “crecere”, lo que significa crecer; por lo tanto la palabra creatividad significa “crear de la nada”.

CREAR+CRECER

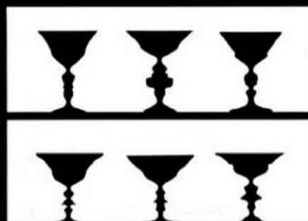
- Test de círculos (Guilford y Torrance)

### Instrucciones:

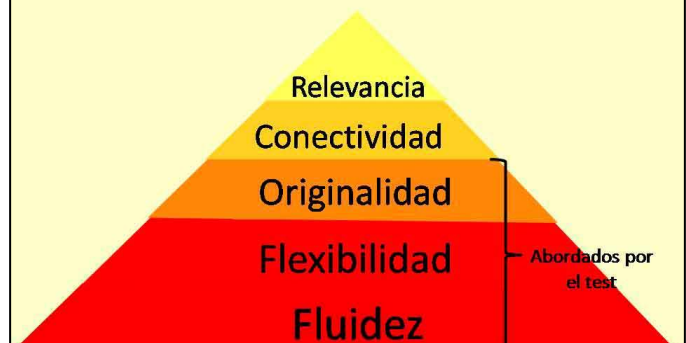
- Deben realizar todos los dibujos que se les ocurra tomando como referencia estas formas. Para ello disponen de 15 minutos.

## Concepto de creatividad

- Como Oposición al pensamiento convergente.
- O como la inteligencia divergente.
- “La capacidad de generar ideas que se mide por la fluidez, la flexibilidad y la originalidad de estas ideas”



## Elementos de la creatividad:



## Fluidez=Productividad (cantidad/tiempo)

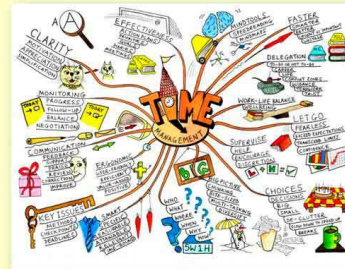


Capacidad para generar gran número de ideas y relaciones.

Criterio cuantitativo.

volver

## Flexibilidad=Movilidad



Capacidad para desplazarse de un universo a otro, pasar de un tema o de una categoría de respuestas a otra. Permite evaluar la movilidad del pensamiento.

volver

## Originalidad=único

Capacidad para concebir ideas no usuales o remotas. Suelen juzgarse como originales las respuestas observadas con escasa frecuencia en un grupo determinado (generalmente en la relación 1-5%).



volver

## Conectividad=unidad



Capacidad para relacionar e integrar elementos, buscar la unidad, la combinatoriedad, las asociaciones múltiples, la reorganización y reestructuración de lo existente.

volver

## Relevancia=utilidad

Los resultados creativos deben satisfacer ciertos requerimientos, tener sentido dentro del ámbito en que se plantean, contribuir a solucionar un problema. Relevante, útil, valioso



## Los miedos y la creatividad Recuperar la confianza creativa

- [Video David Kelley](#)
- <https://www.youtube.com/watch?v=16p9YRF0l-g>

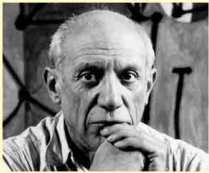


¿Que caracteriza al ser creativo?

Utilizando tu celular googlea: "personas mas creativas de la historia"



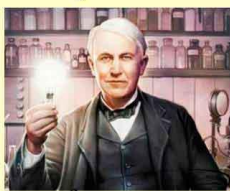
Algunos posibles personajes:



Picasso



Charles Darwin



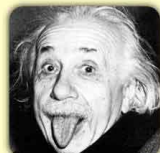
Thomas A. Edison



Salvador Dalí



Mozart



A. Einstein

Leonardo Da Vinci



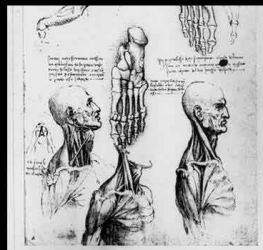
Italiano, prototipo del sabio renacentista, incursionó en campos tan variados como: la aerodinámica, la hidráulica, la anatomía, la botánica, la pintura, la escultura, la arquitectura, la cocina, la literatura, la música, entre otros.

- Leonardo da Vinci fue estrictamente vegetariano, llamó a los omnívoros "devoradores de cadáveres".



- Leonardo permaneció soltero y sin hijos.

- Se cree que diseccionó al menos unos 30 cadáveres para realizar sus acabados estudios anatómicos. Esta práctica estaba completamente prohibida.



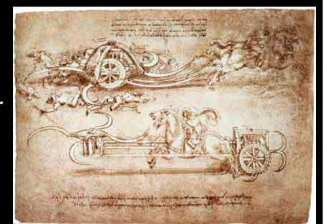
- Tardó 4 años en pintar la Gioconda, que se encuentra en el museo del Louvre de París. La obra fue utilizada para decorar el cuarto de baño del rey Francisco I de Francia.



- En sus muchos escritos utilizaba la escritura espejular.



- Uno de sus inventos más escalofrantes, es un carro tirado por caballos, precedido por cuchillas rotatorias pensadas en destrozarse a los enemigos.



- Leonardo desarrolló ideas muy adelantadas a su tiempo, tales como el helicóptero, el carro de combate, el submarino y el automóvil.



• Podía usar las dos manos a la par, de hecho se decía que mientras con una pintaba, con la otra podía escribir.

Tardó siete años en finalizar su obra titulada "La Última Cena".



## Actividad:

- En forma individual, piensa para cada curiosidad, una característica personal y positiva de Leonardo, sintetizada en 1 palabra. La única restricción es no poner la palabra "creativo".
- Ejemplo

*Fue estrictamente vegetariano, algo muy inusual para la época. Llamó a los omnívoros "devoradores de cadáveres"*

DIFERENTE

## ¿Qué suelen tener en común las personas creativas?

- *Confianza en sí mismo*
- *Valor*
- *Flexibilidad*
- *Alta capacidad de asociación*
- *Finura de percepción*
- *Capacidad intuitiva*
- *Imaginación*
- *Capacidad crítica*
- *Curiosidad intelectual*
- *Características afectivas de sentirse querido y protegido*
- *Soltura y libertad*
- *Entusiasmo*
- *Profundidad*
- *Tenacidad*

Creatividad es la habilidad para producir trabajo que es nuevo (original) y apropiado (que sirve)

ÉXITO CREATIVO= Pensamiento suave + Pensamiento duro

Lubart, 1994

- El **pensamiento suave**: requiere que seamos flexibles, usemos el azar y la intuición. Que seamos poco razonables y no juzguemos

- En la solución de problemas, el pensamiento suave debe hacerse ANTES de que el pensamiento duro actúe.

El **pensamiento Duro** es lógico y práctico. Es necesario para el análisis de ideas o para poner un plan en acción

En la solución de problemas, el pensamiento duro se debe de realizar DESPUES del pensamiento blando.

## 1º ARTISTA

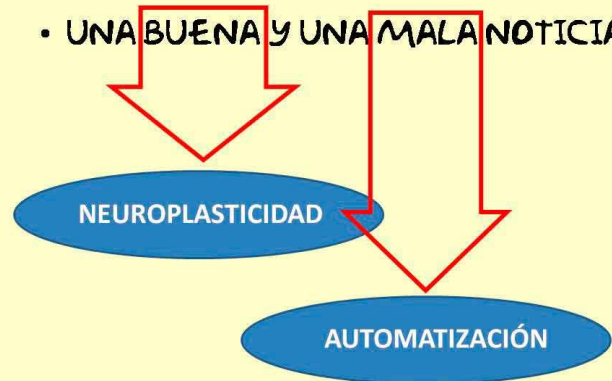


## Luego JUEZ

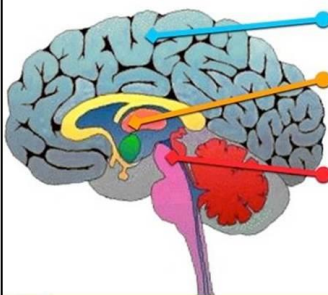


## Creatividad y neurociencias

- UNA BUENA Y UNA MALA NOTICIA



## El cerebro triuno



### Neocortex

#### Cerebro de la razón

Nos permite analizar la información, resolver los problemas, planificar, desarrollar ideas, teorías...

### Cerebro mamífero

#### Cerebro de las emociones

Nos dice lo que nos gusta y lo que no, hacia quien generamos afecto, hacia qué cosas nos sentimos atraídos, y qué recuerdos nos hacen sentirnos más tristes o más alegres.

### Cerebro reptiliano

#### Cerebro de los instintos

Se encarga de nuestras funciones corporales básicas, como la respiración, la digestión, el latido cardíaco, y la regulación de la temperatura. Se encarga de responder de forma refleja e instintiva ante las situaciones estresantes y traumáticas.

*“El cerebro aprende de situaciones anteriores y recurre a las mismas vías sinápticas cuando se producen situaciones nuevas parecidas (las cuales además se fortalecen por repetición). Existe la hipótesis del **marcador somático** que es una especie de alarma automática de calificación y predicción registrada en el cuerpo que lo obliga, ante circunstancias similares, a elegir entre ciertas opciones que descartan las que anteriormente tuvieron consecuencias negativas, restando posibilidades de elegir”.*

- ¿Qué pasará en tu cerebro cuando sientes que un desafío creativo es inalcanzable?
- Frente a un desafío similar que antes tuvo consecuencias negativas ¿Qué hará tu cerebro?

## La Buena noticia: Neuroplasticidad

- Video Carol Dweck

## El adulto que potencia la creatividad

- Proporciona de forma clara una finalidad y significado al aprendizaje.
- Muestra interés por nuevas ideas.
- Alienta la realización de proyectos.
- Crea ambientes receptivos de comunicación bidireccional.
- Confía en el potencial de TODOS.
- Ofrece amplias oportunidades para aplicar lo que aprender.
- Es hábil en la formulación de preguntas y problemas.
- Estimula la utilización de la imaginación para tomar contacto con la realidad.
- Ante las dudas de los alumnos da respuestas creativas.

## Competencias del docente que fomenta la creatividad

- Es una persona creativa.
- Considera que es una competencia fundamental y necesaria.
- Es capaz de planificar su desarrollo: estableciendo objetivos, actividades y evaluación.
- Es capaz de organizar, sintetizar y modificar la información que le entrega a sus alumnos para que sean ellos los que la trabajen de manera creativa.
- Muestra carácter abierto y flexible.
- Muestra confianza en sí mismo y en lo que hace.
- Es capaz de realizar un trabajo continuo, sistemático y con orden maleable.



### Ticket de salida

1. En forma individual reflexiona por escrito:  
*¿Qué desafío (actual, corto, mediano o largo plazo) me plantea lo aprendido?*

## ANEXO9: Presentación Power Point Sesión 2 “El Aprendizaje”

### Qué es aprender

- **El cerebro es el órgano de nuestro cuerpo para el aprendizaje.**  
La mente humana es un mecanismo de supervivencia. La razón es uno de sus mecanismos.
- **Tiene miles de años de evolución.**  
El cerebro es una máquina predictiva encaminada a reducir la incertidumbre del entorno. Tendemos a recordar fácilmente todo lo relacionado con la supervivencia en ese entorno.
- **Recién empezamos a saber qué es y cómo funciona: neurociencias.**
- **Es la máquina que se debe manejar si queremos aprender o enseñar a aprender.**

### La máquina de aprender:

### Cómo funciona



Nosotros profesores y nuestro nivel de manejo de la máquina de aprender:

- Lo que hacemos (sabemos)
- Lo que se pide (colegio, mineduc)
- Lo que debe ser (creatividad)

Si esta máquina fuese un computador



- ▶ Todo computador tiene sistema operativo y programas. Para hacer que el computador haga cosas, pero no se le enseña a hacer cosas.
- ▶ No es lo mismo pedir que se haga algo a enseñar a hacer algo.
- ▶ Enseñar al computador es programarlo. Es un lenguaje propio, procedimientos, sistemas, etc. Enseñar al cerebro es saber programarlo y para eso se debe conocer como funciona.
- ▶ Lo que hacemos a diario no es programarlo, es usarlo. Y usarlo a nivel básico, a través de programas o aplicaciones que trabajan en pro de ciertas tareas y resultados: teach like a champion, pensamiento visible, etc. Una especie de office o Photoshop. El problema es que con un programa sólo tengo un tipo de acción que a su vez debe ser parte de un propósito mayor que ponga a ese programa como herramienta y no como fin. Los programas son simplificaciones amables de la programación.
- ▶ Nosotros al ser expertos debemos ser programadores.

- ▶ Debemos conocer lo que el alumno sabe.
- ▶ Debemos hacerlo utilizar sus recursos y que reconozca por qué piensa lo que piensa o hace lo que hace. Que herramientas cognitivas utiliza y cuáles son las otras posibilidades (herramientas, estrategias, metodologías procedimientos).

### EL APRENDIZAJE DESDE LA CREATIVIDAD

VYGOTSKY ¿QUÉ ES APRENDER ?

- El **cerebro aprende** la realidad codificándola, la sintetiza. **Neurociencias:** el espacio de crecimiento del cerebro es limitado.
- El aprendizaje es el desarrollo que se da a partir del significado de los códigos que representan a la realidad, significado que se nutre en la experiencia y la interacción con el medio.
- La interacción con las cosas permite conocer a través de la exploración, con los otros permite conocer el significado (lo social). **Neurociencias:** El cerebro recurre a los sentidos como recopiladores de información.
- El ejemplo del lenguaje a partir de otros que dominan ese lenguaje, se conocen los códigos (palabras) luego el significado.
- **Aprendemos por dos procedimientos** El interno: la experiencia conoce de la realidad desde los sentidos y esta se internaliza se codifica (sensaciones, ideas). Con otros se aprende el significado por el entorno en que se da (la cultura).

### VIGOTSKY

CÓMO SE APRENDE: procesos mentales, desarrollo cognitivo.

CON QUIÉN SE APRENDE: mediador

QUÉ SE APRENDE: herramientas cognitivas, signos (mediadores instrumentales)

## Diseño Curricular de aula

Diseño estratégico del aprendizaje.

Inicio

Desarrollo

Cierre

- Modelo desde y hacia la creatividad.

### 3. Presentación de criterios según dominios

Este apartado presenta los 20 criterios del ejercicio profesional. Los cuadros siguientes muestran cómo se agrupan los criterios en los cuatro dominios y cómo se relacionan los criterios y sus correspondientes descripciones.



## La propuesta del diseño curricular de aula.

Planificación v/s diseño curricular de aula.

PLANIFICAR	DISEÑAR

## ANEXO 10: Presentación Power Point Sesión 2 “Proyectos de comprensión”

¿Porqué competencias docentes que favorecen la creatividad y proyectos de comprensión?

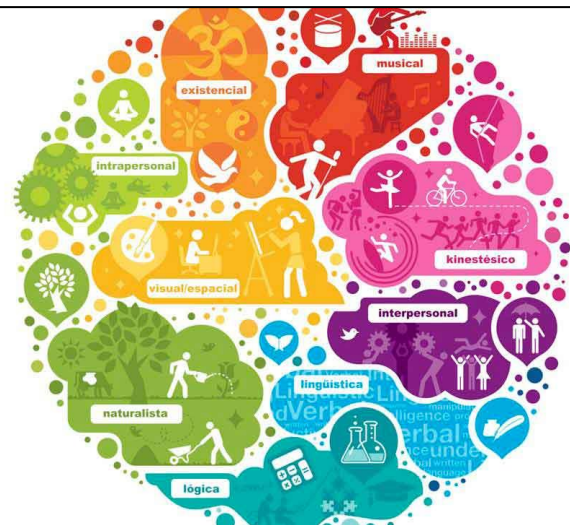


Porque:

- Los proyectos ponen en juego las competencias docentes que favorecen la creatividad.
- Es un marco conceptual por el cual está adhiriendo el colegio.
- Nos permite “adelantarnos” como departamento que trabaja con proyectos desde siempre.



¿Por qué proyectos a nivel educativo?



- Porque ofrecen amplias **oportunidades** para el aprendizaje.
- Porque fomenta el desarrollo de diversas **habilidades y competencias**, tales como: planeación de proyectos, comunicación, toma de decisiones y manejo del tiempo (Blank, 1997; Dickinson et al, 1998). Otros autores mencionan: búsqueda de información, análisis, síntesis, conceptualización, uso crítico de la información, pensamiento sistémico, pensamiento crítico, investigación y metacognición.



•Porque aumenta la **motivación**. Se registra un aumento en la asistencia a la escuela, mayor participación en clase y mejor disposición para realizar las tareas (Bottoms & Webb, 1998; Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997). Puede mejorar la motivación, el gusto por aprender y por ahondar en el objeto de estudio (Chávez, 2003; Tobón, 2006). Porque puede limitar la incidencia de la dejación o el abandono (Domínguez y Jaime, 2010).

Porque favorece la Integración entre el aprendizaje en la **escuela y la realidad** y establece relaciones de integración entre **diferentes disciplinas**.



- Porque desarrolla habilidades de **colaboración para construir conocimiento**. El aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes compartir ideas entre ellos, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones, habilidades todas, necesarias en los futuros puestos de trabajo (Bryson, 1994; Reyes, 1998).
- Porque acrecenta las habilidades para la **solución de problemas** (Moursund, Bielefeld, & Underwood, 1997).



- Porque es una metodología de trabajo **ampliamente utilizada** en todos los ámbitos del conocimiento humano que les permite adaptarse al devenir cambiante.
- Porque aumenta la **autoestima**. Los estudiantes se enorgullecen de lograr algo que tenga valor fuera del aula de clase y de realizar contribuciones a la escuela o la comunidad (Jobs for the future, n.d.). Porque puede incrementar el interés del estudiante, la confianza en sí mismo y las creencias de autoeficacia (Baran, Maskan, y Toz, 2010).



- Acrecenta las **fortalezas individuales de aprendizaje** y de sus diferentes **enfoques y estilos** hacia este (Thomas, 1998).
- Porque favorece la **orientación a metas** de los aprendices (Thomas, 2000).
- Porque puede promover la **demonstración de competencia personal** (saber más, hacerlo mejor, conseguir mejores resultados).
- Desarrollando una mayor **meta-conciencia** en torno sus potenciales y limitaciones.



**VIDA DEL ESTUDIANTE**

EN CLASE:  $1+1=2$

TAREA DE CASA:  $1+2+1=4$

EN EL EXÁMEN: Juan tiene 4 manzanas. El come una y le da la otra a su amigo. Calcule la masa del sol.

## ¿Qué es un Proyecto a nivel escolar?

- Es una **estrategia de aprendizaje**.
- Que fomenta el **aprendizaje significativo**.
- Que se enfoca en los **conceptos centrales y principios** de una o más disciplinas. Involucra a los estudiantes en la **solución de problemas y otras tareas significativas y reales**.
- Que persigue **objetivos claros** de aprendizaje.
- Que fomenta el **aprendizaje autónomo**.
- Que posee un **diseño claro** (etapas, planificación) cuyos resultados no son del todo predecibles.



EL BUEN DISEÑO  
**ES OBVIO.**  
 EL DISEÑO GENIAL ES  
**TRANSPARENTE.**

Joe Sparano



## Elementos centrales

- Alumno **protagonista y responsable** de su aprendizaje.
- Busca enfrentar a los alumnos a situaciones que **permitan rescatar, comprender y aplicar** los conocimientos (conceptuales, actitudinales y procedimentales) adquiridos en la sala de clases (conocimiento orgánico).
- Implica la aplicación de habilidades **académicas y sociales**.
- Implica la elaboración de un producto y/o a la resolución de un problema socialmente **valioso**.



## Otros beneficios

- Mejorar la relación profesor-estudiante.
- Pasar de la memorización a la exploración de ideas.
- Mejorar la relación entre estudiantes.
- Mejora la valoración del trabajo de los estudiantes por parte de otros agentes educativos.
- Favorece el involucramiento de los padres.



## Un error frecuente:

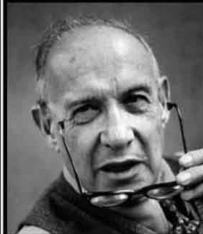


*“El método de proyectos se aboca a los conceptos fundamentales y principios de la disciplina del conocimiento y no a temas seleccionados con base en el **interés del estudiante** o en la facilidad en que se traducirían a **actividades** o resultados” (p. 4)*

Extraído de “Taller sobre el Método de Proyectos como técnica didáctica”.



## Rol del profesor@



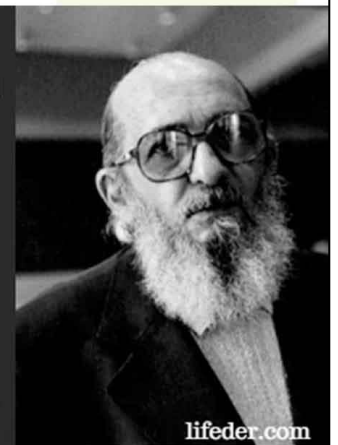
La planificación a largo plazo no es pensar en decisiones futuras, sino en el futuro de las decisiones presentes

(Peter Drucker)

akifrases.com



**Nadie educa a nadie —nadie se educa a si mismo—, los hombres se educan entre si con la mediación del mundo.**  
**Paulo Freire**



lifeder.com



## Algunas dificultades comunes de implementación

- Requiere de un diseño instruccional muy bien definido.
- Es costoso en todos los sentidos.
- Generalmente se dificulta la integración de los diferentes horarios.
- Requiere tiempo y paciencia para permanecer abierto a ideas y opiniones diversas.
- Tendencia al individualismo.

## Elementos centrales de los Proyectos de Comprensión

LENGUAJE COMÚN	LENGUAJE DE COMPRENSIÓN
Objetivos generales	<b>HILOS CONDUCTORES</b>
Objetivos Específicos	<b>METAS DE COMPRENSIÓN</b>
Tema	<b>TÓPICOS GENERATIVOS</b>
Actividad	<b>DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN</b>
Evaluación	<b>VALORACIÓN CONTINUA</b>

### 1. Hilos conductores

- Describen lo **esencial** que el alumno debe comprender a lo largo de todo el **curso**.
- Son los **conceptos, procedimientos y actitudes** centrales.
- Son **complejos de definir** y generalmente requieren muchas **revisiones**.
- Generalmente redactados como **pregunta**.

**¿Qué contenidos quiero que los alumnos se lleven al finalizar el curso?**

### 1. Hilos conductores Ejemplos.

Lo **esencial** que se debe **Comprender** del **curso**.

**Contenidos** centrales.

- ¿Cómo me ayuda el arte a descubrir la belleza?
- ¿Porque es importante pensar matemáticamente?
- ¿Cómo ayuda la historia a entender al ser humano?
- ¿Cómo podemos mejorar el mundo en el que vivimos?

### 2. Tópicos generativos

- Son temas, cuestiones, conceptos, ideas que ofrecen profundidad, significado, conexiones y variedad de perspectivas en un grado suficiente para poder desarrollar la comprensión.

**¿Qué tema puede ser más fructífero y favorece la comprensión?**

## 2. Tópicos generativos



- Implican **optar** por lo más significativo.
- Son de **interés del docente**.
- Suscitan la **curiosidad** de los estudiantes.
- Pueden implicar a **una o más materias**.
- Son **accesibles** (variedad de recursos para investigar y estrategias/actividades para abordarlos).
- Ofrecen oportunidades de **conexiones**.
- Permiten investigaciones cada vez más **profundas**.
- Son **desestabilizadores cognitivos**.
- **Como me conecto como docente con el contenido**



## 2. Tópicos generativos Ejemplos



Asignatura	Ejemplo de tópicos generativos
Biología	Las especies en vías de extinción/ La definición de "vida"/ los dinosaurios
Arte	Yo individuo, yo creador, yo espectador/La luz y la sombra/ La belleza
Historia	Los derechos humanos/ Supervivencia/ Revolución/ Conflictos
Matemática	El concepto de "cero"/ Patrones/ Igualdad/ Tamaño y escala/ Signos y símbolos



## 3. Meta de comprensión



- Lo que el alumno debe **comprender** en la **unidad** y debe relacionarse estrechamente con, al menos, uno de los **hilos conductores** del curso.
- Es lo que vale la pena de ser "explorado" dentro del tópico generativo.

**¿ Qué contenidos quiero que los alumnos se lleven al finalizar la unidad?, ¿ Se enfoca en los aspectos centrales del tópico generativo?**

## 3. Meta de comprensión Ejemplos.



- La propia experiencia y los trabajos previos ayudan a localizar lo que vale la pena ser explorado.
- Requieren de la mediación del docente.
- Se formulan como enunciados o preguntas.
- Una unidad puede contener, dentro de sí misma, otras metas de comprensión.

## 3. Meta de comprensión Ejemplos.



Como enunciado	Como pregunta
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos desarrollarán comprensión en...</li> <li>• Los alumnos comprenderán....</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son las similitudes y diferencias entre diferentes géneros literarios?</li> <li>• ¿Es la belleza un producto cultural?</li> </ul>

## 3. Meta de comprensión Ejemplos.



Asignatura	Tópico generativo	Meta de comprensión
• Historia	• El precio de la libertad: comprender la Declaración de Derechos"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes comprenderán la relación entre derechos y responsabilidades en una sociedad democrática.</li> <li>• ¿Cómo se relacionan los derechos y responsabilidades en una sociedad democrática?</li> </ul>

### 3. Meta de comprensión Ejemplos.



Asignatura	Tópico generativo	Meta de comprensión
•Lenguaje	•Creación de novelas policíacas	Los estudiantes comprenderán de qué manera el autor crea, desarrolla y mantiene el suspenso en la trama

### 3. Meta de comprensión

Preguntas que mejoran las metas de comprensión:



- ¿Es clara su formulación?
- ¿Se relaciona con los hilos conductores?  
¿Se enfoca en los aspectos centrales del tópico generativo?
- ¿Realmente representan aquello que es importante que los alumnos comprendan de los tópicos generativos?
- ¿Están formuladas como pregunta o enunciado?



### 4. Desempeños de comprensión

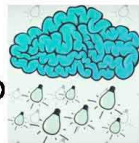
- Son las **actividades** que proporcionan a los alumnos la oportunidad de **aplicar** los conocimientos adquiridos a una diversidad de situaciones nuevas y desafiantes, con ayuda del profesor.
- Exigen que el alumno demuestre su comprensión de manera **“visible”**.



### 4. Desempeños de comprensión Como planificar

Desempeños preliminares	Desempeños de investigación guiada	Desempeños finales o Proyectos de Síntesis
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Generalmente al inicio de unidad.</li> <li>•Los alumnos exploran el tópico generativo.</li> <li>•Los docentes indagan acerca de la comprensión previa del tópico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Generalmente en mitad de las unidades.</li> <li>•Los alumnos comprenden problemas o aspectos concretos del tópico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Ultima etapa de la unidad.</li> <li>•Los alumnos sintetizan y demuestran la comprensión alcanzada.</li> </ul>

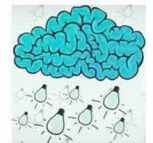
#### Actividad 1: Redactar el Hilo conductor del año



1. En equipo de trabajo, revisar la meta anual de 3°básico o 8° básico (según corresponda) y contestar: **¿ Aborda los contenidos que queremos que los alumnos se lleven al finalizar el curso?.**
2. Redactarla como Hilo conductor (pregunta), pensando en la comprensión de los alumn@s.



#### Actividad 2: Determinar unidad



1. Un profesor que haga clases en el nivel le comenta al resto del grupo los proyectos y/o unidades del curso (apoyo en planificación anual).
2. Como grupo seleccionan una unidad que sea relevante para alcanzar el hilo conductor.



### Actividad 3: Redactar el t3pico generativo



1. Cada miembro del equipo realiza un **lluvia de ideas** de t3pico generativo, sealando, al menos, 3. Las anota en post-it. (5 minutos)
2. En equipo seleccionan y redactan el t3pico generativo considerando las preguntas para mejorar la lluvia de ideas.
3. Lo anotan en cartulina y pegan al lado del tema.



### Preguntas para revisar t3picos generativos:



1. ¿Representan conceptos o temas fundamentales para las asignaturas?
2. ¿Son interesantes y emocionantes para el estudiante?
3. ¿Son interesantes y emocionantes para el profesor?
4. ¿Ofrecen a los estudiantes la posibilidad de hacer conexiones con la vida?
5. ¿Se cuenta con recursos y materiales que permiten a los alumnos acceder a esos t3picos?
6. ¿Se presentan den forma interesante para involucrar a los alumnos?



### Actividad 4: Determinar las metas de comprensi3n



1. Cada miembro del equipo realiza un **lluvia de ideas** de metas de comprensi3n, redactando, al menos, 3 preguntas. Las anota en post-it. (5 minutos)
2. **Comparten ideas, discuten y reelaboran** 1 meta que les parezca abarcadora y significativa. La anotan en grande en cartulina a continuaci3n del tema.



### Actividad 5: Decidir producto final



1. Junto al equipo discutan acerca de cual(es) puede ser el producto final que permita oportunidades para todos los estudiantes, considerando las inteligencias m3ltiples.
2. Anota en cartulina, Producto Final: \_\_\_\_\_



### Preguntas para revisar metas de comprensi3n:



1. ¿Es clara su formulaci3n?
2. ¿Realmente representan aquello que es importante que los alumnos comprendan?
3. ¿Est3n formuladas en t3rminos de enunciado o preguntas?
4. ¿Contiene el QU3 y el PARA QU3 (al menos)?



### Actividad 6: Diseñar los desempeños de comprensi3n



1. Planifiquen las distintas clases que deber3n realizar. Determinen desempeños preliminares, de investigaci3n guiada y de producto final.
2. Describan, en t3rminos generales, cada clase.
3. Definan la cantidad de clases asignada a cada desempeño.



## Referencias

- El método de proyectos como técnica didáctica (s.f.). Recuperado de <http://sitios.itesm.mx/va/dide2/documentos/proyectos.PDF>
- Galeana, L. (s.f.). Aprendizaje basado en proyectos. [archivo PDF]. Recuperado de <http://ceupromed.ucoj.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>
- Inteligencias múltiples y proyectos de comprensión (s.f.). NazaretGlobalEducation
- Aprendizaje por proyectos (s.f.). Recuperado de <https://es.slideshare.net/FundacionTrilema/proyectos-30571783>



## ANEXO 11: Artículo para Lectura inicial sesión de Creatividad

### La creatividad: un impulso humanizador

Sandra Gómez Caro

Hace algunos días la cadena internacional National Geographic anunció la segunda temporada de **Mars**, la exitosa serie que relata la odisea de una tripulación de seis astronautas que viaja a Marte en el año 2033 con el fin de colonizarlo. En ella se realiza un paralelo entre el año 2016, donde se muestra todo el complejo proceso de preparativos necesarios para poder llegar con un grupo humano que se asentará en ese planeta y el 2033, donde vemos cómo se está ejecutando ese proceso tan largamente planificado. Ver ciencia ficción tan fundamentada en avances reales y actuales permite proyectar, **imaginativamente**, con mucho convencimiento, una realidad que pareciera estar a la vuelta de la esquina. Ver como se alinean una serie de elementos conocidos: científicos, tecnológicos, económicos, entre otros, en la consecución de un propósito: extender las posibilidades de la raza humana, permiten dar a la serie una forma que, aunque no sea real hoy, resulta del todo posible.

Cuando pensamos en una civilización que busca ampliar sus límites, solo la entendemos posible a través de una de sus características más humanas: la imaginación. Aquella vía que nos permite crear escenarios posibles por medio de las múltiples e infinitas combinaciones que ejecuta nuestro cerebro a partir de lo que conoce. En esta serie se plantea la única forma posible para perpetuar la vida del hombre luego del consumo sistemático e indiscriminado de los recursos de la Tierra. Ahora bien desde un punto de vista menos holocáustico, es esa misma imaginación la que se transforma en un punto de partida imprescindible para cualquier **innovación** que el hombre requiera, ya sea un nuevo producto tecnológico, un complejo sistema para aprovechar las energías renovables o una nueva forma de enseñar.

Cuando se mira la historia del hombre, resulta claro poder enumerar características sociales, políticas, económicas que determinan a cada época e, incluso, poder seleccionar aquellos grandes hitos que generan cambios de paradigmas tan importantes como para marcar el inicio y el fin de una etapa. Si hoy buscamos en Google “Características del mundo de hoy” o “características el siglo XXI” se mencionan muchas y muy variadas, sin embargo la palabra que parece asomarse con más fuerza y recurrencia es CAMBIO.

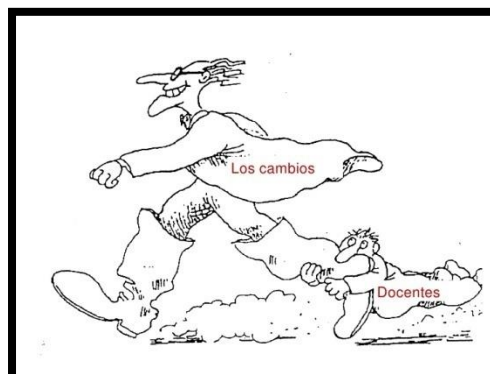
Si la educación siempre ha buscado ser una respuesta a los requerimientos de la cultura, resulta paradójico que la imaginación y la creatividad, pese a ser los mecanismos que han permitido evolucionar al hombre a través de toda su historia y probablemente las formas en que mejor podemos responder a este mundo en constante cambio, no se hayan ganado aún un espacio masivo de cultivo formal. Es más, constatamos a diario como se inhiben en nuestras salas de clases.

En distintos círculos educativos ya se han reconocido las habilidades del siglo XXI como aquellas “aptitudes que necesitan dominar nuestras estudiantes para insertarse en la vida y el trabajo que les tocará vivir” (Educarchile, Introducción a las habilidades para el siglo XXI,



2013), destacándose entre ellas la Creatividad e innovación, el Pensamiento crítico y la colaboración.

La educación ha sido capaz de ver que se encuentra en un punto de inflexión, probablemente estamos siendo testigos de un momento paradigmático en la historia de la enseñanza-aprendizaje, donde urge asumir nuevas tareas para nuevos alumnos que serán personas en nuevos roles. Sin embargo aún aquellas reflexiones se quedan en círculos intelectuales y “bajan” poco a la práctica en las salas de clases, ya sea por la débil experiencia que tenemos los profesores en el cultivo de nuestra propia imaginación y creatividad, la escasa formación docente al respecto, por elementos restrictivos al interior de las instituciones educativas, por las expectativas de los padres, por elementos de carácter ministerial o por causalidades compartidas, lo cierto es que ha sido un desafío desatendido. Hasta el momento se ha planteado la importancia de la imaginación, la creatividad y, en definitiva de la innovación, para abordar asuntos de carácter adaptativos de la especie humana y de flexibilidad frente a escenarios de cambios.



Creo imprescindible también plantear la relevancia de esta habilidad para el desarrollo pleno del hombre en su dimensión personal/espiritual. Es innegable que cada ser humano busca tener una vida plena, una vida FELIZ. Todos hemos experimentado dentro de ella el goce que generan esos momentos de lucidez creativa conocidos como los “Eurekas”. Momentos en los que logramos dar solución con más o menos nivel de originalidad a algún tema o asunto que nos venía preocupando. Esa sensación de logro y plenitud que refuerza nuestra autoestima y nos patentamos la infinitud de la mente humana. Sabemos que esas soluciones son fruto, en gran medida, de todo lo que conocemos, de la interacción con otros, de la capacidad de observar e investigar, entre otros procesos involucrados en el desarrollo creativo. Pero además de esos destellos de felicidad creativa, se encuentra la Felicidad alcanzada a través de la innovación de alto impacto. Aquellos procesos en los que convergen largos tiempos de dedicación a un tema, iniciados por un motor interno, una motivación que tiene mucho más que ver con nuestra vocación.



Es claro que requerimos herramientas para adaptarnos a tan grandes cambios que se gestan a diario en nuestra civilización, pero también es claro que el único camino para vivir en un mundo mejor para todos, es imaginarlo primero, a partir de lo que somos hoy.

Entonces, ¿Cómo no cultivar sistemáticamente en nuestros niños y jóvenes aquella herramienta que les permitirá extraer su máximo potencial y ponerlo al servicio de otros?, ¿Cómo no potenciar instancias en los docentes para innovar permanentemente?, ¿Cómo no permitirles humanizarse al máximo?