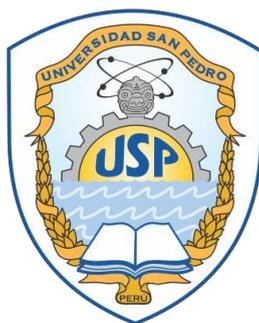


UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



Efecto de la sinéctica en la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación
con mención en Docencia Universitaria y Gestión **Educativa**

Autor

Llanos Bardales, Jaime

Asesor

Dr. Julca Novoa, Juan Edilberto

Cajamarca – Perú

2018

Copyright 2018 © by

Jaime Llanos Bardales

Todos los Derechos Reservados. ®

PALABRAS CLAVE

Tema: Efecto, Sinéctica, Creatividad, Docentes, USP.

Especialidad: Educación

Key Words

Topic: Effect, Synectics, Creativity, Teachers, USP.

Specialty: Education

Línea de investigación

Educación General

TITULO

Efecto de la Sinéctica en la Creatividad de los Docentes de la USP
Cajamarca, 2017

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito la determinar el efecto que produce la Sinéctica en la creatividad de los docentes de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca. La población estuvo constituida por 54 docentes, se trabajó con una muestra a conveniencia con criterios de inclusión y exclusión de 20 docentes y se optó el tipo de investigación observacional, de nivel relacional y de diseño no experimental de característica correlacional basado en pre y post pruebas. Para la recolección de la información se utilizaron como instrumentos la *ficha de encuesta de la Creatividad*, y *ficha de encuesta de la Sinéctica*. Los resultados demuestran que la aplicación de un programa de estimulación basado en la Sinéctica tuvo un efecto ligeramente positivo al mejorar la creatividad de los docentes, específicamente al mejorar su capacidad axiológico-lúdico, capacidad comunicativa, capacidad participativa, capacidad afectivo-cognitivo y capacidad laboral, dado que los valores del *estadístico no paramétrico Rho de Spearman fue 0.001*, y *Chi-cuadrado fue 0.002*, inferior a 0.05, con un nivel de confianza del 95%.

ABSTRACT

The present investigation was to determine the effect of Synectics on the creativity of teachers at the San Pedro University of Cajamarca. The population consisted of 54 teachers, we worked with a convenience sample with inclusion and exclusion criteria of 20 teachers and we chose the type of observational research, relational level and non-experimental design of correlational characteristic based on pre and post tests. For the collection of the information, the creativity survey file and the synectics survey file were used as instruments. The results show that the application of a stimulation program based on synectics had a slightly positive effect by improving teachers' creativity, specifically by improving their axiological-playful capacity, communicative capacity, participative capacity, affective-cognitive capacity and ability to work, given that the values of the Spearman nonparametric Rho statistic was 0.001, and Chi-square was 0.002, less than 0.05, with a confidence level of 95%.

ÍNDICE

Palabras Clave	iii
Título	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
Índice	vii
INTRODUCCIÓN	1
5.1 Antecedentes y fundamentación científica	2
5.1.1 Antecedentes.....	2
5.1.2 Fundamentación científica.....	6
5.2 Justificación de la investigación	14
5.3 Problema.....	15
5.4 Conceptualización y operacionalización de variables.....	15
5.4.1 Definición conceptual	15
5.4.2 Definición operacional	16
5.4.3 Definición de términos	16
5.4.1 Operacionalización de variables	18
5.5 Hipótesis	19
5.6 Objetivos.....	19

5.6.1	Objetivo general.....	19
5.6.2	Objetivos específicos.....	19
METODOLOGÍA		20
6.1	Tipo y diseño de investigación	20
6.2	Población - Muestra	20
6.3	Técnicas e instrumentos de investigación	21
6.3.1	Técnicas.....	21
6.3.2	Instrumentos	21
6.4	Procesamiento y análisis de la información.....	23
RESULTADOS.....		24
7.1	Presentación.....	24
7.2	Análisis e Interpretación.....	24
7.2.1	Resultados de la variable Creatividad de los docentes.....	24
7.2.2	Resultados por Dimensión de la Creatividad de los Docentes	26
7.2.3	Resultados de la variable Sinéctica.....	31
7.2.4	Relación entre cada Dimensión de la Creatividad y la Sinéctica	32
7.2.5	Relación entra la Creatividad de los docentes y la Sinéctica	36
7.2.6	Prueba de hipótesis.....	36
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....		42
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		45

9.1	CONCLUSIONES	45
9.2	RECOMENDACIONES	47
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
	AGRADECIMIENTOS.....	51
	ANEXOS Y APÉNDICES	52
	Anexo 1: Ficha de Evaluación de la Creatividad	53
	Anexo 2: Ficha de Evaluación de la Sinéctica	56
	Anexo 3: Ficha de Observación de la Creatividad	59
	Anexo 4: Ficha de Observación de la Sinéctica	61
	Anexo 5: Validación de Expertos.....	63
	Anexo 6: Prueba de Confiabilidad.....	65
	Anexo 7: Propuesta Pedagógica	66
	Anexo 8: Prueba de R cuadrado	122
	Anexo 9: Prueba de Hipótesis	123
	Anexo 10: Data Recolectada	126
	Anexo 11: Matriz de Consistencia.....	128

INTRODUCCIÓN

A través de los años, desde la niñez donde la creatividad e imaginación es inmensamente pura en su expresión natural, a lo largo del crecimiento del ser humano esta misma, ha evolucionado de formas distintas unos sean opacado, otros minimizado, otros perdidos, aun así, en el fondo del pensamiento humano radica la creatividad dormida, el despertar de la misma es estimulada en función de las necesidades que se requieran para solucionar problemas. Por tanto, para dicha estimulación se usan diversas técnicas, en esta investigación se hizo uso de la Sinéctica, enfocándose en estimular el pensamiento divergente y convergente en la producción de soluciones creativas.

El aporte de Espinoza (2013) cuando evalúa la relación entre el liderazgo transformacional y la creatividad en los docentes, Arce y Saldaña (2014) tratan sobre la influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en estudiantes, Sigvas (2015) menciona la creatividad de los docentes y la gestión de aula en las Instituciones Educativas, por su parte Concha (2016) relaciona la creatividad y autoeficacia en los docentes en una universidad, Loayza (2016) menciona sobre la creatividad profesional y prácticas pedagógicas de los docentes de la facultad de matemática de una Universidad, Urtecho (2016) busca conocer la relación entre el liderazgo de la dirección y desempeño del personal docente de las instituciones educativas estatales, a su vez Moreno & Velasquez (2017) mencionan la estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento crítico, estos antecedentes brindan estudios sobre creatividad, mas no tratan abiertamente de la Sinéctica, lo cual tratamos de investigar en este estudio.

La fundamentación científica se basa en la teoría de la transferencia y de las inteligencias múltiples en todo el proceso creativo de estimulación con la Sinéctica. Que dan pie a la justificación teórica, practica y académica de la investigación en determinar la solución del problema suscitado: ¿Cuál es el efecto de la Sinéctica en la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017?

La hipótesis, los objetivos y operacionalización de variables, así como la definición conceptual y operacional dan respuesta a esta interrogante.

5.1 Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1 Antecedentes

“Nunca el trabajo inconsciente proporciona directamente el resultado de un cálculo prolongado en el que sólo tenemos que aplicar reglas fijas”. (Wallas, 1926)

Wallas (1926) en su modelo del proceso creativo manifiesta 4 etapas para su desarrollo: La preparación, la incubación, la iluminación y la evaluación y verificación. En los años 50 predominó un enfoque psicométrico, es decir que se hacían mediciones de las características psicológicas de las personas (Herrero, 2015). Posterior Guilford (1950) quien, a través del diseño y aplicación de pruebas, investigó sobre la relación existente entre la inteligencia y la creatividad, y entre los rasgos de personalidad y la creatividad. Luego Gordon (1961) propuso otro concepto relacionado con la creatividad: la Sinéctica, que es una técnica que significa la unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes y se fundamenta en el empleo de analogías y metáforas.

Fomentar el desarrollo de la creatividad debe considerar como mínimo tres factores: los cognitivos, afectivos y sociales. López y Recio (1998) sugieren algunos activadores que pueden ser útiles para alcanzar dicho propósito:

- a. Actitud ante los problemas: Lograr que los problemas a los que se enfrenta el alumno tengan un sentido para él; Motivar a los alumnos a que usen su potencial creativo; Concientizarlos acerca de la importancia que tiene utilizar la creatividad en la vida cotidiana; Estimular su curiosidad e invitarlos a analizar los problemas desde diferentes perspectivas, así como redefinirlos de una manera más adecuada.
- b. La forma de usar la información: Enfatizar la importancia de aplicar los conocimientos y no solo memorizarlos; Estimular la participación de los

alumnos a descubrir nuevas relaciones entre los problemas y las situaciones planteadas; Evaluar las consecuencias de sus acciones y las ideas de otros, así como presentar una actitud abierta en relación con dichas ideas y propiciar la búsqueda y detección de los factores clave de un problema.

- c. Uso de materiales: Usar apoyos y materiales novedosos que estimulen el interés, usar anécdotas y relatos en forma analógica y variar los enfoques durante la dinámica de clase.
- d. Clima de trabajo: Generar un clima sereno, amistoso y relajado en el aula.

Espinoza (2013) al investigar la correlación entre el liderazgo transformacional y la creatividad en los docentes. El método que empleó hipotético deductivo, siguiendo un estudio de investigación no experimental transversal. De estos resultados se obtuvo con Rho de Spearman con un nivel de significancia que indica la existencia de una correlación positiva entre ambas variables.

Arce y Saldaña (2014) mencionan en su investigación experimental, la determinación de la influencia que ejerce el Juego de Construcción en el desarrollo de la creatividad. Los resultados que obtuvieron muestran que antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, los estudiantes tenían un bajo nivel de creatividad. Después de haber aplicado las sesiones de aprendizaje para mejora del desarrollo de la creatividad, los estudiantes muestran un incremento significativo en el nivel de creatividad. Así pues, el programa educativo demostró su influencia en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Siguas, (2015) investigó sobre la creatividad de los docentes y la gestión de aula en las Instituciones Educativas, la finalidad del estudio fue determinar si existe relación entre la creatividad de los docentes y la gestión del aula según la percepción de los estudiantes en el área de Formación Ciudadana y Cívica, la investigación es del tipo básica, de nivel correlacional, con diseño no experimental, trabajado en una muestra probabilística estratificada de 349 estudiantes, distribuidos en 41, 109 y 199 estudiantes de tres instituciones respectivamente.

Utilizó un cuestionario de 24 ítems en la variable creatividad y 24 ítems en la variable Gestión de Aula, con la escala de medición Likert, así mismo validado por juicio de expertos, y la confiabilidad con la prueba Alfa de Cronbach. Utilizo para evaluar la correlación la estadística no paramétrica Rho de Spearman.

Concha (2016) en su investigación al relacionar la creatividad y autoeficacia en los docentes de una Universidad, muestra que, si existe relación entre la creatividad docente y la autoeficacia, señala que si presenta relación estadística significativa. Se observa que cerca de la mitad de los docentes con un nivel medianamente eficaz y muy eficaz poseen perfil de un maestro creativo. Ahora con respecto a la prueba de contraste, se muestra que hay una relación positiva media, dado que todo proceso enseñanza – aprendizaje, desde el enfoque constructivista, indica que los docentes tienen un rol activo y creativo en el proceso y la Universidad se caracteriza por gozar de prestigio por la formación académica que brinda. Es probable que sus docentes tengan altos niveles de creatividad permitiendo una autoeficacia óptima.

Loayza (2016) en su investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la creatividad profesional y las prácticas pedagógicas de los docentes. La investigación fue de tipo sustantiva con un nivel descriptivo, correlacional con un enfoque cuantitativo, diseño no experimental y transversal. La muestra poblacional fue de 120 docentes, se aplicaron los instrumentos para medir la creatividad profesional y las prácticas pedagógicas los cuales fueron validados por juicio de expertos. Los resultados indican que existe correlación directa, lo cual significa que existe una relación significativa entre la creatividad profesional y las prácticas pedagógicas de los docentes.

Urtecho (2016) investigó el problema ¿De qué manera el liderazgo del director influye en el desempeño del personal docente de las instituciones educativas estatales? La población de estudio fue de 1131 docentes, se aplicó dos cuestionarios, utilizando un diseño correlacional, a 86 docentes, mediante un muestreo probabilístico con afijación proporcional. Los resultados indican que el

análisis de los datos permite establecer que el liderazgo del director influye positivamente en el desempeño del personal docente de las instituciones educativas estatales. Se ha establecido que la consistencia, imparcialidad y equidad del director influye positivamente en la responsabilidad de los docentes, demostrando que el conocimiento y experiencia del director influye positivamente en la creatividad de los docentes, también, se ha establecido que las decisiones a tiempo del director influyen positivamente en la capacidad de orientador de los docentes. Del mismo modo se demostró que la promoción y organización de esfuerzos compartidos del director influye en la capacidad de investigador-innovador de los docentes. Finalmente se estableció que la accesibilidad del director influye positivamente en la capacidad de facilitador-mediador de los docentes.

El aporte de Moreno & Velasquez (2017) tiene como propósito contribuir al desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de 5to año de secundaria. En respuesta al llamado del Ministerio de Educación al realizar propuestas didácticas para mejorar la práctica docente. Aplica metodológicamente una investigación educacional que desde una perspectiva dialéctica integró los métodos cuantitativos y cualitativos para el estudio del fenómeno educativo. Como parte del diagnóstico de campo aplicaron distintos métodos, técnicas e instrumentos que permitieron constatar la objetividad del problema científico. La aplicación de los métodos del nivel teórico y práctico les permitió triangular la información, identificar las causas, las consecuencias y diseñar una estrategia didáctica fundamentada en los referentes científicos sistematizados en el marco teórico y que orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia la motivación, la colaboración, la autorregulación y la reflexión generándose un cambio en las formas de pensar, sentir y hacer de los estudiantes.

Posteriores consultas a investigaciones en la sede de realización de la investigación indican que no se ha logrado localizar tesis relacionadas a la creatividad y/o Sinéctica, de manera específica en el estudio, cabe mencionar que dicha consulta fue realizada a la información accesible y gratuita, mas no a información de pago.

5.1.2 Fundamentación científica

5.1.2.1 Teoría de la Transferencia.

Guilford, (1952) La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. en su teoría como modelo propuesto sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos. Manifiesta que tres dimensiones, ya que todo comportamiento inteligente debería caracterizarse por una operación, un contenido y un producto; y aparecen constituidas, por los contenidos del pensamiento, sus operaciones y sus productos.

Carevic, (2006) menciona que en un eje se encuentra los contenidos mentales, en los que se ejercita el entendimiento. En otro de los ejes se encuentran las operaciones mentales. Así pues, describe dos tipos de pensamientos; el *pensamiento divergente* es el que posibilita gran cantidad de nuevas ideas, y el *pensamiento convergente* logra que los razonamientos se focalicen hacia una idea. Finalmente, en el otro eje se presentan los productos del pensamiento. Entonces la creatividad es un elemento del aprendizaje y aprender, es captar nuevas informaciones. En consecuencia, pertenece a los aspectos generales del aprendizaje y como tal puede ser adquirido y transferido, por el mismo, a otros campos o cometidos.

Ahora bien, Cemades (2008) manifiesta que las metodologías más usuales en educación para la creatividad, se basan en el desarrollo del pensamiento convergente del sujeto, pero es necesario desarrollar el pensamiento divergente, donde se busca variedad de ideas tanto en la búsqueda de problemas, como en su solución, Aunque también requiere un grado de inteligencia, que se les da la posibilidad al sujeto de buscar explicaciones conforme a su propia capacidad, y nos proporciona más aspectos a tener en cuenta a la hora de evaluarlos (de este modo podemos conocer el interés, esfuerzo y avances del sujeto que con una metodología memorística que es difícil de observar).

5.1.2.2 Teoría de las Inteligencias Múltiples.

Dice Gardner (1988), que el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.

Considera entonces a la creatividad como un fenómeno multidisciplinario, dado que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional, aunque la propia formación, le condujo a poner énfasis en los factores personales y haciendo uso de las perspectivas biológica, epistemológica y sociológica para hacer un abordaje de conjunto, este estudio tiene tres elementos centrales llamados "nodos" y son:

- a. Individuo: El citado autor diferencia el mundo del niño dotado -pero aún sin formar- y la esfera del ser adulto, ya seguro de sí mismo. Le confiere importancia a la sensibilidad para con los modos en que el creador hace uso de la cosmovisión de niño pequeño.
- b. Trabajo: Alude a los campos o disciplinas en que cada creador trabaja; los sistemas simbólicos que usa habitualmente, revisa, o inventa otros nuevos.
- c. Las otras personas: Considera también la relación entre el individuo y otras personas de su mundo. Aunque algunos creadores, se cree que trabajan en aislamiento, siempre la presencia de otras personas es fundamental; estudia la familia y los profesores, en el período de formación, así como los que han apoyado o han rivalizado en los momentos de avance creativo.

Gardner afirma también que las soluciones creativas a los problemas se dan con mayor frecuencia si los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando lo hacen por recompensas o por exigencias exteriores. El saber que uno será juzgado como creativo, limita las posibilidades creativas.

5.1.2.3 Creatividad

Creatividad, es un neologismo inglés, sin embargo, este concepto no se consideraba incluido dentro de los diccionarios franceses usuales, tampoco aparecía en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (1970), posterior en la edición de 1992, el diccionario define creatividad como: “facultad de crear, capacidad de creación”.

Guilford (1950) y Dedboud (1992), sugieren ocho habilidades que compone la creatividad: demostrando, además, que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes. Estas habilidades son: Sensibilidad para los problemas, Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Redefinición, Análisis, Síntesis, Penetración.

Guilford planteó dos tipos de pensamiento: el primer tipo, el pensamiento divergente mediante el cual se busca la mejor solución a un problema, acudiendo a la cantidad de información que sobre el mismo se tenga. En este tipo de pensamiento no hay una única solución, está asociado a la creatividad y algunas de sus características son: la fluidez, es decir, la capacidad de proponer muchas ideas para la solución de un problema en un tiempo corto; la flexibilidad que es la capacidad de proponer varios enfoques para la resolución de un problema; la originalidad que es la capacidad de proponer ideas nuevas, y la organización que es la capacidad de sistematizar y organizar las ideas y llevarlas a cabo. Este tipo de pensamiento se asimila al propuesto por Edward de Bono y que conocemos como pensamiento lateral. (Fresneda, 2011)

El segundo tipo, el pensamiento convergente, es aquel que hace énfasis en una sola respuesta o solución a un problema. Este tipo de pensamiento es analítico, es decir se explica y se interpreta la posible solución y es secuencial es decir que cada paso debe ser correcto, y se siguen caminos evidentes.

Dimensiones de la Creatividad

Desde el ámbito educativo, se plantea las dimensiones que conforman el proceso de desarrollo humano orientado a la construcción y desarrollo del ser en sus semejantes, constituidas en un todo integral y dinámico, en el cual la creatividad como uno de los de mayor significación, actuaría además de su papel transformativo y productivo, como un factor cohesionante, dinamizador y proyectivo en la búsqueda de una sólida construcción humana y social. (Ortiz, 2005) Estas dimensiones son:

- a. *Axiológica*: Es esencial comprender los valores y las aspiraciones que motivaron al ser humano a crearlos, sin los cuales un objeto queda desvinculado de su contexto y no se le puede atribuir su verdadero significado. Lo tangible sólo se puede interpretar mediante lo intangible. Aquí se tiene en cuenta el conocimiento, la comprensión y la autonomía. Ser, saber y conocimiento.
- b. *Afectiva*: Consagración e identificación.
- c. *Cognitiva*: Funcionalidad, habilidad de pensamiento.
- d. *Laboral*: Elaboración, producción y transformación.
- e. *Lúdica*: Disfrute, posibilidad y juego.
- f. *Participativa*: Dirección y participación. Alimentar la creatividad colectiva también significa hallar la forma de ayudar a que los estudiantes creen formas nuevas y mejores de convivir, estudiar y trabajar juntos. Nuestra imaginación social y participativa en el aula no ha estado a la altura de nuestra imaginación científica y tecnológica.
- g. *Comunicativa*: Controversia, diálogo, argumentación y comprensión.

5.1.2.4 Proceso Creativo

El proceso creativo es un tema complejo y cuyas investigaciones muestran diversos modelos referidos a la forma como las personas abordan dicho proceso. Encontramos estudios de tipo psicométrico que miden la capacidad creadora de las personas, o estudios de tipo cognitivo en donde el interés está centrado en el proceso que sigue un individuo, o investigaciones de tipo social que tienen que

ver con las interacciones que se dan entre el contexto y la persona cuando se lleva a cabo el proceso creativo.

Huidrobo (2004) realizó una revisión de varios autores que han estudiado el proceso creativo y lo consideran como todas aquellas actividades que dan origen a un nuevo producto. Desde esta perspectiva la autora encontró que las actividades que más se mencionan son:

- a. Buscar soluciones al problema, en el almacén de la memoria y en el entorno externo
- b. Generar, al azar, múltiples soluciones nuevas a un problema
- c. Elaborar analogías, símiles y metáforas
- d. Detectar problemas y fallos en el conocimiento
- e. Percibir las situaciones y los problemas de formas nuevas
- f. Adoptar una actitud lúdica
- g. Estar alerta a los aspectos del entorno relacionados con el problema
- h. Combinar ideas sencillas en una idea más compleja
- i. Cuestionarse las normas y los supuestos básicos
- j. Concebir y conectar ideas de distintos campos de actividad
- k. Delimitar las condiciones del problema y de la solución
- l. Elaborar nuevas ideas, partiendo de las ideas contrarias
- m. Elegir las mejores soluciones, desechando las demás
- n. Evaluar las soluciones alternativas disponibles
- o. Reorganizar de forma nueva los datos sobre el problema

Estas actividades nos permiten entender el proceso creativo como un proceso complejo que requiere que la información que se vaya a utilizar sea organizada de tal manera que lleve a la comprensión más que a la confusión.

5.1.2.5 Estimulación de la Creatividad

Es una actividad sensible a variables educativas, sociales y culturales y, en consecuencia, puede estimularse y desarrollarse, especialmente por medio de la educación y de la experiencia personal. Treffinger (1986), entre otros autores, admite como mera habitual del sistema educativo la mejora del pensamiento creativo y la capacidad para solucionar problemas con nuevas perspectivas. Tenopyr (1968) asumen que las personas con inteligencia verbal baja, probablemente no serán muy creativas, pero podrán mejorar otros sentidos. (Toynbee, 1996)

5.1.2.6 Métodos de Estimulación de la Creatividad

La aplicación de las técnicas de creatividad es un proceso continuo. Algunas de estas técnicas Brainstorming, Story board, Flor de loto, Listas de control (Osborn; Innovación de Productos, etc.), Análisis morfológico, Mapas, Elaboración conceptual.

5.1.2.7 Teoría de la Sinéctica (Synectics).

Para Gordon (1961), es el proceso creativo que toma conciencia sobre los problemas, deficiencias, huecos en el conocimiento, elementos desconocidos y falta de armonía. Busca la estimulación de la gente, para que contemple los problemas bajo nuevos aspectos y haga que los elementos extraños, sean transformados en familiares y conocidos combinando la percepción de las cosas, como una forma nueva de enfrentar una problemática.

Con este proceso creativo se puede detectar, analizar, entrenar y usar como una estrategia creativa para la enseñanza. Lo considera con un método, que adopta cuatro analogías desarrollándolas de manera secuencial, potencializa la aptitud creativa, generando una reflexión sobre lo cotidiano y lo extraño. Tiene semejanzas con el llamado “pensamiento lateral” de Edward de Bono ya que comparten un fundamento básico: primar el pensamiento creativo y emocional sobre el meramente analítico.

Manifiesta también que la Sinéctica, nos enfrenta a los procesos psicológicos subyacentes del pensamiento racional y, por tanto, trata de adentrarnos en las soluciones más creativas y alejadas de lo usual. De esta manera, se basa en olvidar lo conocido y encontrar lo que nos resulta extraño.

Describe así que las cinco técnicas centradas en la analogía que pueden utilizarse como fases, cuyo objetivo es abrir nuestra mente a todas las dimensiones de un problema para evitar dar con las soluciones más comunes y estandarizadas.

- a. Analogía directa: esta técnica se basa en buscar todo tipo de comparaciones entre un proceso, objeto o problema y otras realidades semejantes. Buscamos una manera de sacar el objeto de debate de su contexto y ubicarlo en otras circunstancias que nos permitan estudiarlo de una forma más libre.
- b. Analogía personal: en este caso, tratamos de que cada persona se identifique con el problema. Para ello, nos lo planteamos en primera persona y nos ponemos en el lugar del propio problema, objeto o situación. “¿Qué harías si fueras...?” El objetivo es identificar las emociones relacionadas, empatizar con el problema (dándole una personalidad biológica) y poder realizar una descripción del mismo en primera persona.
- c. Analogía contraria: en esta ocasión, nos alejamos del problema buscando conceptos contrarios al problema analizado, o más bien, a las palabras que mejor lo describan. De esta forma no solo logramos perspectiva, sino determinar los límites del tema debatido.
- d. Analogía simbólica: utilizando un vocabulario próximo a la poesía, los problemas se concretan en pocas palabras como si fueran titulares de un periódico o el nombre de un libro. Para ello, hay que buscar una palabra clave que describa el problema para luego profundizar en sus significados, ya que esto nos abre a nuevos conceptos capaces de abrir vías de debate que no se habían planteado.

- e. Analogía fantástica: se basa en la utilización del pensamiento convergente para conectar soluciones aplicadas sobre un supuesto fantástico a un problema real. No partiremos de un planteamiento analítico y lógico sino mediante la presentación de una situación análoga a la real, pero en un contexto fantástico. Esto puede reconducir nuestra línea de pensamientos para afrontar los retos de una manera más creativa.

La Sinéctica es un método muy eficaz para desarrollar el pensamiento divergente y una estrategia creativa para la solución de problemas. El proceso Sinéctico incluye dos procedimientos complementarios: "convertir en familiar lo que es extraño", y "convertir en extraño lo que es familiar". ¿Cómo? Gordon (1963) explica que "convertir en familiar lo que es extraño" significa simplemente el desarrollo y comprensión del problema. La comprensión requiere traer un concepto que hasta ese momento es extraño, al ámbito de lo familiar. El proceso de "convertir en extraño lo que es familiar" es exactamente lo inverso. Para hacer conocido lo extraño se incluyen los siguientes procedimientos fundamentales: análisis, generalización, y la búsqueda de modelos o analogías. El análisis es el proceso de desarmar un problema en las partes que lo componen. La generalización es el acto intelectual de identificar pautas significativas entre las partes componentes. La búsqueda de modelos o analogías equivale a preguntarse ¿Qué hay en mi conocimiento o experiencia anterior parecido a esto? Para hacer extraño lo conocido se trata de distorsionar, invertir, transponer la manera cotidiana de ver las cosas y de responder a aquellas que hacen del mundo un lugar seguro y familiar. (Gordon, 1963)

Aprendizaje de la Creatividad

Definimos el «proceso de aprendizaje creativo» como una forma de captar o ser sensible a los problemas, deficiencias, lagunas del conocimiento, elementos pasados por alto, faltas de armonía, etc.; de reunir una información válida; de definir las dificultades o de identificar el elemento olvidado; de buscar soluciones;

de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y reexaminar estas hipótesis, modificándolas y volviéndolas a comprobar, perfeccionándolas y finalmente comunicando sus resultados. Esta definición describe un proceso humano natural en cuyas etapas están implicadas fuertes motivaciones. (Salanova, s.f.)

La potenciación didáctica de la creatividad.

- a. El proceso de aprender creativamente lleva consigo motivaciones humanas tan fuertes y estimulantes como las siguientes:
- b. Implicación personal en algo significativo.
- c. Curiosidad y deseo de saber ante lo que sorprende, lo inacabado, la confusión, la complejidad, la falta de armonía, la desorganización y otras cosas por el estilo.
- d. Simplificación de la estructura o diagnóstico de una dificultad por medio de una síntesis de la información conocida, formando nuevas combinaciones o identificando fallos.
- e. Elaboración y divergencia, planteando nuevas alternativas, nuevas posibilidades, etc.
- f. Posibilidad de juzgar, evaluar, contrastar y comprobar.
- g. Desechar las soluciones condenadas al fracaso, erróneas o no prometedoras.
- h. Elegir la solución más adecuada haciéndola atractiva y estéticamente agradable.
- i. Comunicar los resultados a otros.

5.2 Justificación de la investigación

La necesidad de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje radica en que el docente desarrolle su creatividad o al menos tenga conocimiento de cómo cambiar sus sesiones de aprendizaje de una manera más dinámica, por tanto, esto lleva costos en su capacitación, a por ello en esta investigación se desarrollará sesiones para estimular su creatividad, el costo para el docente será cero el cual beneficiara su capacitación.

Asimismo, el fin de toda aplicación práctica es de dar soluciones, por ello esta investigación estará cubriendo un problema real dentro de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca al mejorar la creatividad de los docentes estimulado con la Sinéctica y que conlleva directamente a mejorar la calidad de sus sesiones de clases y por ende mejorar su proceso de enseñanza - aprendizaje impartido hacia los alumnos. Además, el proyecto se plantea como un proyecto piloto que servirá de base para desarrollarlo en un futuro y poder extender esta innovadora idea a las demás sedes de la Universidad.

Académicamente, permite desarrollar habilidades para aplicar los conocimientos nuevos aprehendidos y a su vez, profundizar dichos conocimientos mediante la experimentación; constituyendo así un repositorio de lecciones aprendidas, métodos y conocimiento que servirá como línea base y guía en la realización de futuros proyectos relacionados con métodos de estimulación de la creatividad, así como también material de consulta en la realización de futuras tesis.

5.3 Problema

Planteamiento del Problema

¿Cuál es el efecto de la Sinéctica en la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017?

5.4 Conceptualización y operacionalización de variables

5.4.1 Definición conceptual

Variable Independiente: La Sinéctica.

Técnica en la que se toman algunos verbos como base para responder al problema. Las palabras operadoras más comunes son: sustraer, añadir, sustituir, fragmentar, contradecir, enfatizar, distorsionar, animar, entre otras. Estas palabras se elaboran en forma de comando relacionándolas con el problema. (Pastor, 2012)

Variable Dependiente: Creatividad.

La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. (Guilford, 1952)

5.4.2 Definición operacional

Variable Independiente: La Sinéctica.

La Sinéctica se basa en el uso adecuado de las fases de analogía directa, la analogía personal, la analogía contraria, la analogía simbólica y la analogía fantástica en el estímulo del pensamiento del sujeto.

Variable Dependiente: Creatividad.

La creatividad consiste en el desarrollo la capacidad axiológica – lúdica, incremento de la capacidad comunicativa y participativa, el mejorar la capacidad afectiva –cognitiva y potenciar la capacidad laboral.

5.4.3 Definición de términos

Creatividad individual

Como capacidad funcional y habilidad de la formulación y solución de problemas de manera individual.

Creatividad colectiva

Como posibilidad armónica del trabajo en equipo en los círculos creativos caracterizados por su composición abierta y espontánea, objetivos comunes, juegos de roles, simulación, autogestión de la acción, autocontrol del proceso, retroalimentación productiva, estrategia creativa y transformación.

Pensamiento Divergente

El pensamiento divergente (también conocido como pensamiento lateral) es aquel proceso o método de pensamiento que el cerebro utiliza para generar ideas creativas al explorar todas las posibles soluciones de cómo enfrentar cada circunstancia. Es la actividad de pensar divergentemente, es decir, el proceso intelectual que el organismo realiza a partir de una información dada (materia prima) tendente a producir cantidad y variedad de información (resultado), partiendo de la misma fuente. Es una búsqueda de alternativas lógicas, a partir de procesos encaminados a buscar algo nuevo a partir de otros contenidos anteriores. Se caracteriza por la búsqueda, ante un problema, de las posibles e inhabituales soluciones. (Kraft, 2005)

Pensamiento Convergente

El pensamiento convergente es el pensamiento dirigido hacia la solución correcta de un problema. Un problema que debe solucionarse mediante el pensamiento convergente tiene una única solución, o muy pocas, por ejemplo, un problema matemático requiere una respuesta exacta y única. (Kraft, 2005)

5.4.1 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de Variables

Variable	Conceptualización	Dimensión	Indicador	Escala	Índice	Técnica	Instrumento
Variable Independiente: La Sinéctica	Técnica en la que se toman algunos verbos como base para responder al problema. Las palabras operadoras más comunes son: sustraer, añadir,	Analogía Directa	Compara el objeto. Que existe que se parezca a...	LIKERT	1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre	Encuesta, Observación	Ficha de Encuesta Ficha de Observación
	sustituir, fragmentar, contradecir, enfatizar,	Analogía Personal	Se identifica con el objeto :Dónde estás? que estás haciendo? cómo te sientes? Qué harías si fueras..?		1=Nunca 2=Casi Nunca 3=Frecuentemente 4=Casi Siempre y 5=Siempre		
	distorsionar, animar, entre otras. Estas palabras se elaboran en forma de comando	Analogía Simbólica	Genera y usa palabras claves		1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre		
	relacionándolas con el problema. (Pastor, 2012)	Analogía Fantástica	Sintetiza a través de imágenes objetivas y personales. Una deliciosa tortura. Un ataque pacífico con feroz ternura		1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre		
Variable Dependiente: Creatividad	"La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente". (Guilford, 1952)	Axiológica - Lúdica	Desarrolla y Demuestra su pensamiento creativo y satisfacción de deseos. Como desearíamos que funcione esto.	1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre	Encuesta, Observación	Ficha de Encuesta Ficha de Observación	
		Comunicativa	Amplía su Autoconocimiento, agudiza su Intuición + razón, afianza su Pensamiento lógico+ pensamiento lateral	1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre			
		Participativa	Realiza búsqueda constante de ideas, afianza su Curiosidad Mental, mejora su Introspección y mundo interior	1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre			
		Afectiva - Cognitiva	fortalece su pensamiento Ingenio, demuestra una Actitud Transgresora, desarrolla su Facilidad para la formulación de problemas y concreción de focos creativos	1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre			
		Laboral	Reconoce su nivel de conciencia de ser creativo, se automotiva, participa más con su Liderazgo Creativo	1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre			
			Amplía sus Conocimientos sobre métodos creativos, genera nuevo Conocimiento de procesos de innovación, demuestra una actitud Aventurera	1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre			

Fuente: Elaborada por el autor

5.5 Hipótesis

Hipótesis de investigación

La aplicación de la Sinéctica tiene un efecto positivo al mejorar la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017.

Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula

H₀: La aplicación de la Sinéctica tiene un efecto negativo al no mejorar la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017.

Hipótesis alternativa

H_a: La aplicación de la Sinéctica tiene un efecto positivo al mejorar la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017.

5.6 Objetivos

5.6.1 Objetivo general

Determinar el efecto de la Sinéctica en la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017.

5.6.2 Objetivos específicos

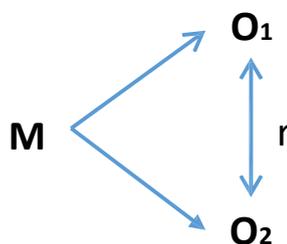
1. Diagnosticar el estado actual de la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca 2017.
2. Construir y aplicar el programa de estimulación de la creatividad basado en la Sinéctica, para los docentes de la USP Cajamarca, 2017
3. Establecer el efecto de la Sinéctica en la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017.

METODOLOGÍA

6.1 Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación es observacional y de nivel relacional, cuyo objetivo es la comprobación de posible asociación de correlación de dos variables: creatividad de los docentes y la técnica de la Sinéctica.

El diseño es no experimental, así mismo corresponde a un diseño transeccional correlacional, en su modalidad pre-test y post-test con un solo grupo, el esquema es el siguiente:



Donde:

M: Muestra Seleccionada

O₁: Observaciones de la variable X

O₂: Observaciones de la variable Y

r: Coeficiente de correlación

6.2 Población - Muestra

Población

La población estuvo constituida por 54 docentes de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca, del semestre académico 2017-II.

Muestra

Se ha destinado seleccionar una muestra por conveniencia como lo mencionan Otzen & Manterola (2017), dado que se ha seleccionado a docentes accesibles a participar en usar la técnica de la Sinéctica, los cuales fueron un total de 20 docentes que lograron participar.

Criterio de inclusión y exclusión

Criterio inclusión

Docentes de las diferentes escuelas con predisposición y tiempo disponible para participar en el taller de creatividad basado en la Sinéctica

Criterio exclusión

Docentes de las diferentes escuelas con predisposición ni tiempo disponible para participar en el taller de creatividad basado en la Sinéctica

6.3 Técnicas e instrumentos de investigación

6.3.1 Técnicas

Encuesta

Se desarrolló dos cuestionarios, el primer cuestionario se usó para determinar la creatividad de los docentes antes y después de la aplicación de la propuesta, y el segundo tipo de cuestionario, se desarrolla para determinar en un inicio el conocimiento de la Sinéctica, y después conocer la aceptación de la misma.

Observación

Se utilizó para observar los cambios tanto de la creatividad y el uso de la Sinéctica en cada una de sus fases.

6.3.2 Instrumentos

Ficha de Encuesta

La primera ficha de encuesta se usó para diagnosticar el estado actual de la creatividad de los docentes, denominada “Ficha de Evaluación de la Creatividad” el cual consta de 19 preguntas categóricas cerradas, con 5 opciones de respuesta de identificación (Nunca, Casi Nunca, Frecuentemente, Casi Siempre y Siempre), el cual evaluó las cinco dimensiones de la creatividad

equilibradas en 5 aspectos importantes, de los cuales preguntas dan respuesta al nivel de creatividad alcanzado inicialmente y después de la aplicación de la propuesta. Ver Anexo 1.

La segunda ficha de encuesta, fue diseñada por el autor, el cual consta de 19 preguntas categóricas cerradas con 5 opciones de respuesta (Nunca, Casi Nunca, Frecuentemente, Casi Siempre y Siempre), denominada “Ficha de Evaluación de la Sinéctica” el cual permitió en un inicio determinar si los docentes conocían alguna técnica de estimulación de la creatividad y en particular la Sinéctica, posterior al uso de éste, determinar la aceptación de la técnica en la aplicación constante de solución a sus problemas. Ver Anexo 2.

Ficha de Observación

La primera ficha de observación, diseñada por el autor, denominada “Ficha de Observación de la Creatividad”, permite determinar la evolución de la creatividad en el desarrollo del taller. Ver Anexo 3.

La segunda ficha de observación, diseñada por el autor, denominada “Ficha de Observación de la Sinéctica”, permite determinar el uso de la Sinéctica en cada sesión de aprendizaje desarrollado en el taller. Con ello se logró corroborar la aceptación de la propuesta y seguir el proceso de adaptación de las fases del mismo por parte del docente. Ver Anexo 4.

Cabe resaltar que se diseñó ambas fichas según el método de escalamiento de Likert, siguiendo los pasos como indica Hernández et al (2014).

Por otra parte, se procuró tener los indicadores de confiabilidad de los instrumentos adaptados para medir ambas variables. Con este propósito se utilizó el coeficiente de Alfa Cronbach, que responde a las técnicas estadísticas que evalúan la consistencia interna de un conjunto de ítems. Para ello, se recogió información de los docentes de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca, de donde se obtuvo como muestra piloto a 20 docentes.

Considerando la información recogida, la Ficha de Evaluación de la Creatividad de los docentes y la Ficha de Evaluación de la Sinéctica por parte de los docentes alcanzaron, respectivamente, como coeficientes de confiabilidad alfa – Cronbach de 0.785 y 0.802, coeficientes bastante altos en ambos casos.

Por lo tanto, los instrumentos son confiables. Esta etapa se procesó con el software estadístico SPSS v24 tal como lo explica George & Mallery el procedimiento de la validación para coeficiente mayor a 8 puntos. (Coeficiente > 0.9 = Excelente, Coeficiente > 0.8 = Bueno, Coeficiente > 0.7 = Aceptable. (Ver Anexo 6).

6.4 Procesamiento y análisis de la información

En cuanto al análisis estadístico efectuado, se tomaron en cuenta técnicas de la *estadística descriptiva*, como las tablas de frecuencia, en forma de frecuencias simples y porcentuales, y los gráficos circulares; por cada variable, también tablas de contingencia entre las variables, y las dimensiones de la variable dependiente con la variable independiente. Para la verificación de la hipótesis de investigación, donde $n < 30$, se utilizó la prueba no paramétrica Rho de Spearman, esta prueba midió la correlación entre la creatividad de los docentes y la sinéctica. Asimismo, se aplicó la prueba Chi-Cuadrado, para validar nuestra hipótesis y determinar el efecto de la sinéctica se usó la prueba R cuadrado. (Perez, 2000)

RESULTADOS

7.1 Presentación

7.2 Análisis e Interpretación

7.2.1 Resultados de la variable Creatividad de los docentes

Tabla 2

Nivel de creatividad de docentes antes y después

		Pre-Test		Post-Test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	9	45,0	0	0,0
	Medio Bajo	11	55,0	2	10,0
	Medio	0	0,0	18	90,0
	Medio Alto	0	0,0	0	0,0
	Alto	0	0,0	0	0,0
	Total	20	100,0	20	100,0

Fuente: Elaboración Propia

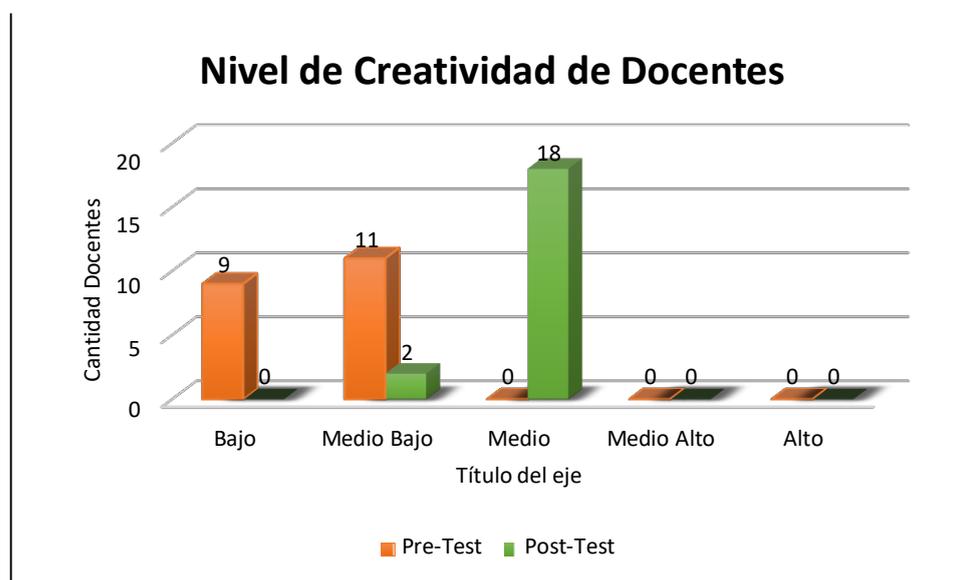


Figura 1. Resultados sobre nivel de creatividad de los docentes en el pre-test y el post-test

Fuente: Elaboración Propia

Como se observa en la Tabla y el Figura, de los 20 docentes, 9 docentes que representa el 45% no supera el nivel bajo de creatividad en la etapa de diagnóstico en el Post-test disminuye a 0, 11 docentes que representan el 55% no superan el nivel medio bajo de creatividad en el diagnóstico y en la etapa del Post-test disminuye a 2 docentes lo que representa el 5%, de ningún docente que tiene el nivel medio de creatividad en el diagnóstico y encontramos la etapa del Post-test el incremento a 18 docentes que representan el 95%.

En definitiva, se advierte que existen progresos en los resultados del post-test con respecto al pre-test en la creatividad de los docentes, dado que el 95% de los docentes alcanzaron el nivel medio de creatividad.

Tabla 3

Capacidad de Creativa

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Axiológico - Lúdico	3	15,0
	Comunicativa	4	20,0
	Participativa	5	25,0
	Afectivo - Cognitivo	3	15,0
	Laboral	5	25,0
	Total	20	100,0

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25



Figura 2. Resultados sobre nivel de creatividad de los docentes por capacidad de creatividad

Fuente: Elaboración Propia

Como se observa en la tabla y el gráfico, por un lado, de los 20 docentes, 3 docentes que representan el 15%, poseen una capacidad de creatividad axiológica - lúdica. Por otro lado, 4 docentes, que representan el 20%, poseen una capacidad de creatividad Comunicativa. Así también 5 docentes que representan el 25%, poseen una capacidad de creatividad participativa. No obstante, 3 que representan el 15%, poseen una capacidad de creatividad afectivo – cognitiva. Finalmente, sólo 5 docentes, que representa el 25% tienen una capacidad de creatividad Laboral.

En consecuencia, la mitad de los docentes, en lo referente al nivel de creatividad tienen la suficiente capacidad participativa y laboral como docente, un tercio de la muestra tienen la suficiente capacidad axiológico – lúdico y afectivo - Cognitivo como docente y, finalmente, sólo dos tercios tienen la suficiente capacidad comunicativa como docente.

7.2.2 Resultados por Dimensión de la Creatividad de los Docentes

7.2.2.1 Resultados de la capacidad Axiológica – Lúdica de los docentes

Tabla 4

Nivel de Capacidad Axiológica - Lúdica

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	2	10,0
	Medio Bajo	3	15,0
	Medio	4	20,0
	Medio Alto	6	30,0
	Alto	5	25,0
	Total	20	100,0

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

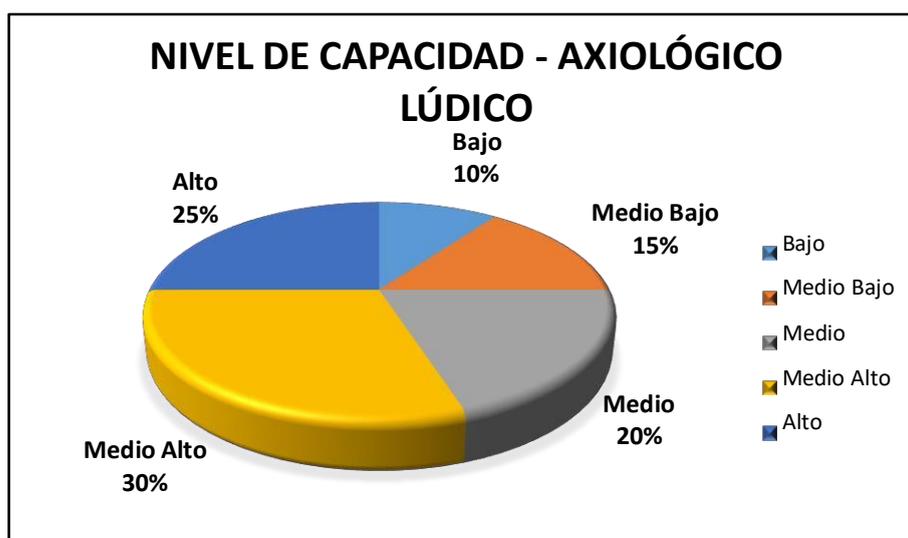


Figura 3. Resultados sobre nivel de creatividad de los docentes con capacidad axiológico - lúdico

Fuente: Elaboración Propia

Como se observa en la tabla y el gráfico, de los 20 docentes, 6 docentes que representan el 30%, se ubican en el nivel medio alto de creatividad con capacidad axiológico – lúdico; 5 docentes que representan el 25%, se ubican en el nivel alto de creatividad con capacidad axiológico – lúdico; 4 docentes que representan el 20%, se ubican en el nivel medio de creatividad con capacidad axiológico – lúdico; 3 docentes que representan el 15%, se ubican en el nivel medio bajo de creatividad con capacidad axiológico – lúdico y por ultimo 2 docentes que representan el 10%, se ubican en el nivel bajo de creatividad con capacidad axiológico – lúdico.

7.2.2.2 Resultados de la capacidad Comunicativa de los docentes

Tabla 5

Nivel de Capacidad Comunicativa

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	0	0,0
	Medio Bajo	0	0,0
	Medio	7	35,0
	Medio Alto	9	45,0
	Alto	4	20,0
	Total	20	100,0

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

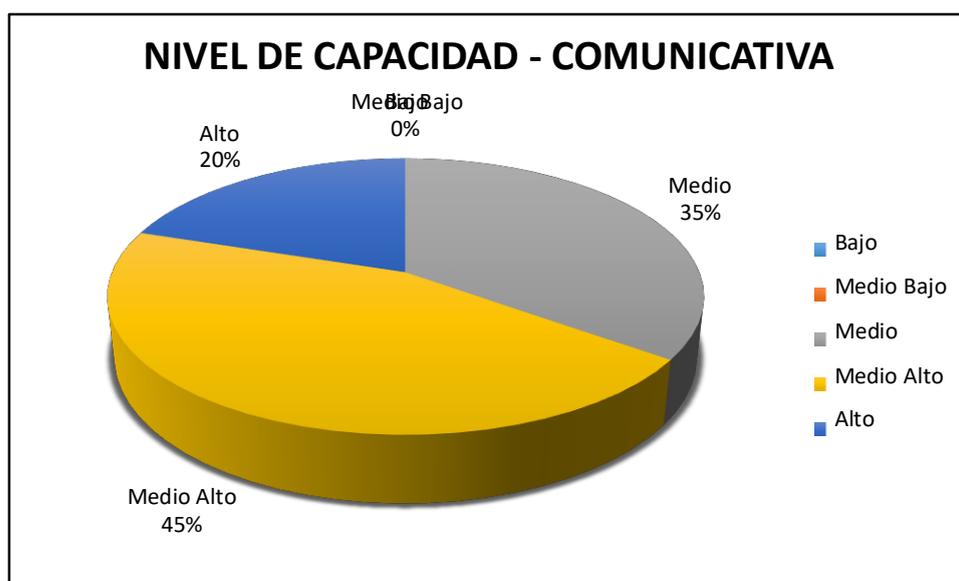


Figura 4. Resultados sobre nivel de creatividad de los docentes con capacidad comunicativa

Fuente: Elaboración Propia

Como se observa en la tabla y el gráfico, de los 20 docentes, 9 docentes que representan el 45%, se ubican en el nivel medio alto de creatividad con capacidad comunicativa; 7 docentes que representan el 35%, se ubican en el nivel medio de creatividad con capacidad comunicativa; 4 docentes que representan el 20%, se ubican en el nivel alto de creatividad con capacidad comunicativa; finalmente ningún docente se ubica en el nivel bajo y medio bajo de creatividad con capacidad comunicativa.

7.2.2.3 Resultados de la capacidad Participativa de los docentes

Tabla 6

Nivel de Capacidad Participativa

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	0	0,0
	Medio Bajo	0	0,0
	Medio	3	15,0
	Medio Alto	12	60,0
	Alto	5	25,0
	Total	20	100,0

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

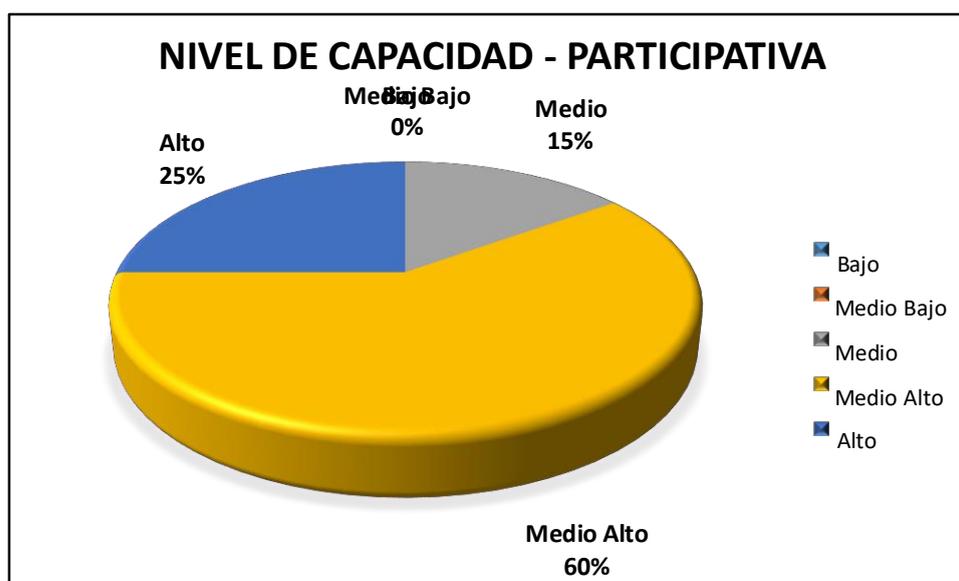


Figura 5. Resultados sobre nivel de creatividad de los docentes con capacidad participativa

Fuente: Elaboración Propia

Como se observa en la tabla y el gráfico, de los 20 docentes, 12 docentes que representan el 60%, se ubican en el nivel medio alto de creatividad con capacidad participativa; 5 docentes que representan el 25%, se ubican en el nivel alto de creatividad con capacidad participativa; 3 docentes que representan el 15%, se ubican en el nivel medio de creatividad con capacidad participativa; finalmente ningún docente se ubica en el nivel bajo y medio bajo de creatividad con capacidad participativa.

7.2.2.4 Resultados de la capacidad Afectiva - Cognitiva de los docentes

Tabla 7

Nivel de Capacidad Afectivo – Cognitiva

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	0	0,0
	Medio Bajo	0	0,0
	Medio	1	5,0
	Medio Alto	6	30,0
	Alto	13	65,0
	Total	20	100,0

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

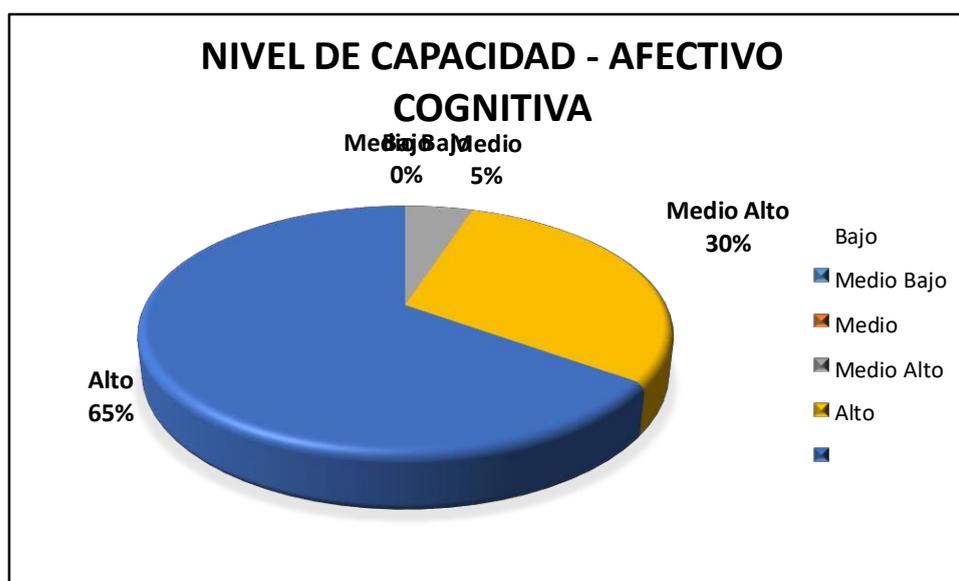


Figura 6. Resultados sobre nivel de creatividad de los docentes con capacidad afectivo - cognitivo

Fuente: Elaboración Propia

Como se observa en la tabla y el gráfico, de los 20 docentes, 13 docentes que representan el 65%, se ubican en el nivel alto de creatividad con capacidad afectivo - cognitivo; 6 docentes que representan el 30%, se ubican en el nivel medio alto de creatividad con capacidad afectivo - cognitivo; 1 docente que representa el 5%, se ubica en el nivel medio de creatividad con capacidad afectivo - cognitivo; finalmente ningún docente se ubica en el nivel bajo y medio bajo de creatividad con capacidad afectivo - cognitivo.

7.2.2.5 Resultados de la capacidad Laboral de los docentes

Tabla 8

Nivel de Capacidad Laboral

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	0	0,0
	Medio Bajo	0	0,0
	Medio	4	20,0
	Medio Alto	9	45,0
	Alto	7	35,0
	Total	20	100,0

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

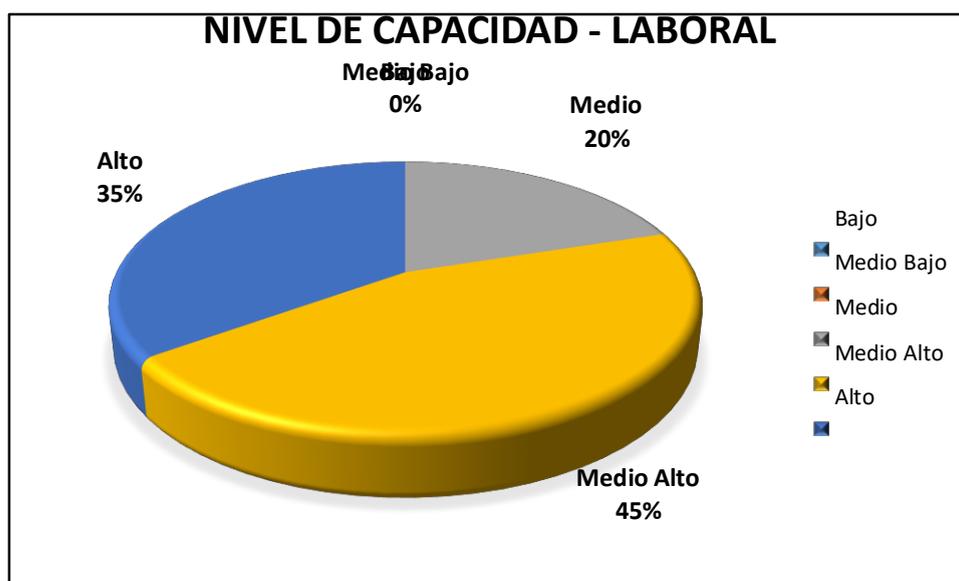


Figura 7. Resultados sobre nivel de creatividad de los docentes con capacidad laboral

Fuente: Elaboración Propia

Como se observa en la tabla y el gráfico, de los 20 docentes, 9 docentes que representan el 45%, se ubican en el nivel medio alto de creatividad con capacidad laboral; 7 docentes que representan el 35%, se ubican en el nivel alto de creatividad con capacidad laboral; 4 docentes que representan el 20%, se ubican en el nivel medio de creatividad con capacidad laboral; finalmente ningún docente se ubica en el nivel bajo y medio bajo de creatividad con capacidad laboral.

7.2.3 Resultados de la variable Sinéctica

Tabla 9

Resultado de la Variable Sinéctica

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	0	0,0
	Medio Bajo	1	5,0
	Medio	19	95,0
	Medio Alto	0	0,0
	Alto	0	0,0
	Total	20	100,0

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25



Figura 8. Resultados sobre nivel de creatividad de los docentes por capacidad de creatividad

Fuente: Elaboración Propia

Como se observa en la tabla y el gráfico, de los 20 docentes, 19 docentes que representan el 95%, demuestran un nivel medio de aceptación con respecto a la variable Sinéctica; 1 docente que representa el 5%, demuestra un nivel medio bajo de aceptación con respecto a la variable Sinéctica; finalmente ningún docente demuestra un nivel bajo, medio alto y alto de aceptación con respecto a la variable Sinéctica.

7.2.4 Relación entre cada Dimensión de la Creatividad y la Sinéctica

7.2.4.1 Docentes con nivel capacidad Axiológica – Lúdica según el nivel de Sinéctica

Tabla 10

Docentes con nivel capacidad Axiológica – Lúdica según el nivel de Sinéctica

		Nivel de Sinéctica		Total
		Medio Bajo	Medio	
Capacidad	Bajo	0	2	2
Axiológico	Medio Bajo	1	2	3
Lúdico	Medio	0	4	4
	Medio Alto	0	6	6
	Alto	0	5	5
Total		1	19	20

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

En la tabla 10, se aprecia una distribución, en la que, se verifica una importante concentración de casos en los niveles medio - medio (4) y otra concentración de casos en los niveles medio alto – medio (12); esto sugiere que existe relación entre las variables capacidad axiológica – lúdica y la Sinéctica. Esta relación se expresa en el hecho que el nivel medio de la primera variable se corresponde con el nivel medio de la segunda variable. Además, los resultados de la prueba muestran una relación altamente significativa entre las variables, puesto que el valor p (significación de la prueba), identificado por la significación del R cuadrado, es 0.000. En otras palabras, el nivel capacidad axiológica – lúdica se asocia significativamente al nivel de aceptación de la Sinéctica (Anexo 8: A).

7.2.4.2 Docentes con nivel capacidad Comunicativa según el nivel de Sinéctica

Tabla 11

Docentes con nivel capacidad Comunicativa según el nivel de Sinéctica

		Tabla de Contingencia		Total
		Nivel de Sinéctica		
		Medio Bajo	Medio	
Capacidad	Medio	1	6	7
Comunicativa	Medio Alto	0	9	9
	Alto	0	4	4
Total		1	19	20

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

En la tabla 11, se aprecia una distribución, en la que, se verifica una importante concentración de casos en los niveles medio- medio (6) y otra concentración de casos en los niveles medio alto – medio (12); esto sugiere que existe relación entre las variables capacidad comunicativa y la Sinéctica. Esta relación se expresa en el hecho que el nivel medio de la primera variable se corresponde con el nivel medio de la segunda variable. Además, los resultados de la prueba muestran una relación altamente significativa entre las variables, puesto que el valor p (significación de la prueba), identificado por la significación del R cuadrado, es 0.000. En otras palabras, el nivel capacidad comunicativa se asocia significativamente al nivel de aceptación de la Sinéctica (Anexo 8: B).

7.2.4.3 Docentes con nivel capacidad Participativa según el nivel de Sinéctica

Tabla 12

Docentes con nivel capacidad Participativa según el nivel de Sinéctica

		Nivel de Sinéctica		Total
		Medio Bajo	Medio	
Capacidad	Medio	1	2	3
Participativa	Medio Alto	0	12	12
	Alto	0	5	5
Total		1	19	20

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

En la tabla 12, se aprecia una distribución, en la que, se verifica una importante concentración de casos en los niveles medio - medio (2) y otra concentración de casos en los niveles alto – medio (12); esto sugiere que existe relación entre las variables capacidad Participativa y la Sinéctica. Esta relación se expresa en el hecho que el nivel medio de la primera variable se corresponde con el nivel medio de la segunda variable. Además, los resultados de la prueba muestran una relación altamente significativa entre las variables, puesto que el valor p (significación de la prueba), identificado por la significación del R cuadrado, es 0.000. En otras palabras, el nivel capacidad participativa se asocia al nivel de aceptación de la Sinéctica (Anexo 8: C).

7.2.4.4 Docentes con nivel capacidad Afectiva - Cognitiva según el nivel de Sinéctica

Tabla 13

Docentes con nivel capacidad Afectiva - Cognitiva según el nivel de Sinéctica

		Nivel de Sinéctica		Total
		Medio Bajo	Medio	
Capacidad	Medio	1	0	1
Afectivo	Medio Alto	0	6	6
Cognitivo	Alto	0	13	13
Total		1	19	20

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

En la tabla 13, se aprecia una distribución, en la que, se verifica una importante concentración de casos en los niveles alto - medio (13) y otra concentración de casos en los niveles medio alto – medio (12); esto sugiere que existe relación entre las variables capacidad afectiva - cognitiva y la Sinéctica. Esta relación se expresa en el hecho que el nivel medio de la primera variable se corresponde con el nivel medio de la segunda variable. Además, los resultados de la prueba muestran una relación altamente significativa entre las variables, puesto que el valor p (significación de la prueba), identificado por la significación del R cuadrado, es 0.000. En otras palabras, el nivel capacidad afectivo - cognitivo se asocia al nivel de aceptación de la Sinéctica (Anexo 8: D).

7.2.4.5 Docentes con nivel capacidad Laboral según el nivel de Sinéctica

Tabla 14

Docentes con nivel capacidad Laboral según el nivel de Sinéctica

		Nivel de Sinéctica		Total
		Medio Bajo	Medio	
Capacidad	Medio	1	3	4
Laboral	Medio Alto	0	9	9
	Alto	0	7	7
Total		1	19	20

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

En la tabla 14, se aprecia una distribución contrastante, en la que, se verifica una importante concentración de casos en los niveles medio- medio (3), una concentración de casos en los niveles medio alto – medio (9) y otra concentración de casos en los niveles alto – medio (7); esto sugiere que existe relación entre las variables capacidad laboral y la Sinéctica. Esta relación se expresa en el hecho que el nivel medio de la primera variable se corresponde con el nivel medio de la segunda variable. Además, los resultados de la prueba muestran una relación altamente significativa entre las variables, puesto que el valor p (significación de la prueba), identificado por la significación del R cuadrado, es 0.000. En otras palabras, el nivel capacidad laboral se asocia significativamente al nivel de aceptación de la Sinéctica (Anexo 8: E).

7.2.5 Relación entre la Creatividad de los docentes y la Sinéctica

Tabla 15

Relación entre Nivel de Creatividad Docentes y Nivel Aceptación Sinéctica

		Nivel de Sinéctica		Total
		Medio Bajo	Medio	
Nivel de Creatividad	Medio Bajo	1	1	2
	Medio	0	18	18
Total		1	19	20

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

Como se observa en la tabla 15, en términos del grupo que constituyó la muestra, se advierte una mayor concentración de casos en el nivel medio de creatividad y nivel medio de Sinéctica, el cual representa la mayor cantidad de docentes un total de 18. Además, de los 2 docentes que poseen un nivel de creatividad bajo, se distribuyen en los niveles medio bajo y medio de la Sinéctica, 1 y 1 docente, respectivamente.

En definitiva, el nivel de creatividad y nivel de Sinéctica alcanzado por la mayoría de docentes se ubican en el nivel medio.

7.2.6 Prueba de hipótesis

7.2.6.1 Gráfico de Dispersión por Puntos

Usando las puntuaciones totales, se genera el grafico siguiente, donde el eje X lo conforma las puntuaciones de la variable dependiente, *Creatividad de los docentes*, mientras que, en el eje Y las puntuaciones de la variable independiente, *Sinéctica*.

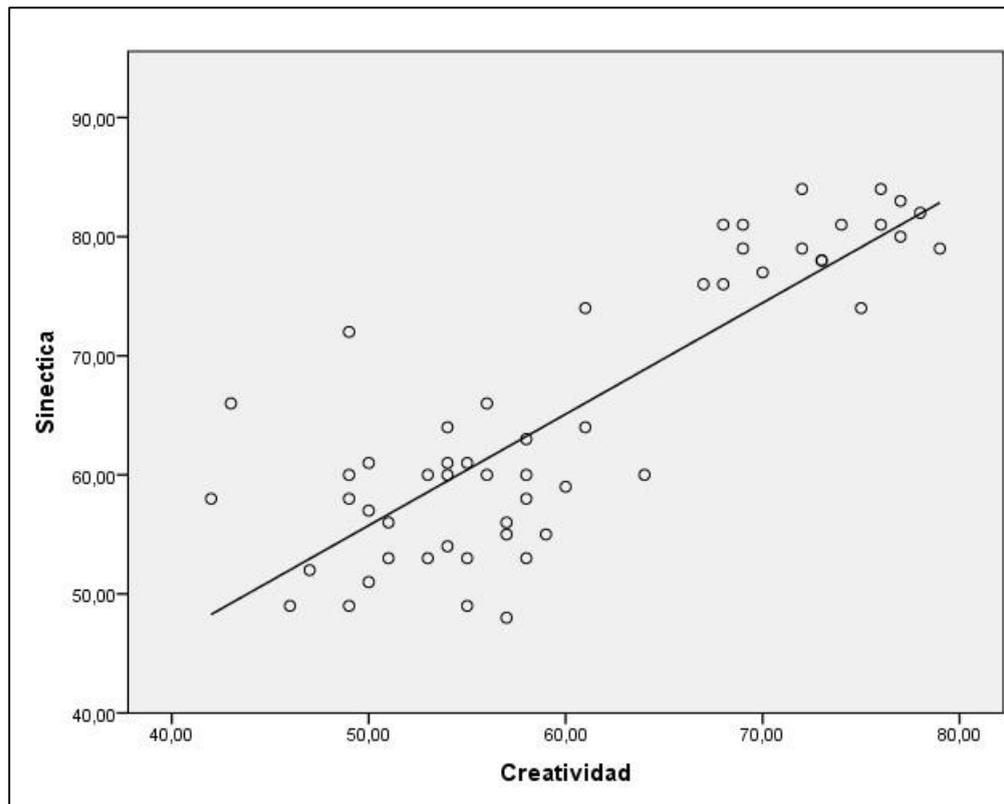


Figura 9. Diagrama de dispersión por puntos entre la creatividad y la Sinéctica

Fuente: Elaboración Propia

El gráfico describe una clara relación positiva directamente proporcional entre la Creatividad de los docentes y la Sinéctica.

7.2.6.1 Prueba de Normalidad

Tabla 16

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Nivel de Creatividad	Nivel de Sinéctica
N		20	20
Parámetros normales ^{a,b}	Media	2,90	2,95
	Desv. Desviación	,308	,224
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,527	,538
	Positivo	,373	,412
	Negativo	-,527	-,538
Estadístico de prueba		,527	,538
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c	,000 ^c

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

Se aprecia en la tabla 16, la significancia para ambas variables de 0,000, el cual es inferior a 0,05 por tanto indica que dichas variables no se distribuyen normalmente.

7.2.6.2 Análisis de Correlación

Dado que las variables persiguen datos cuantitativos, pero no una distribución normal se usa entonces una prueba no paramétrica, en este caso el coeficiente de correlación de Rho Spearman.

Tabla 17
Correlación de Rho Spearman

			Nivel de	Nivel de
			Creatividad	Sinéctica
Rho de Spearman	Nivel de Creatividad	Coeficiente de correlación	1,000	,688**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	20	20
	Nivel de Sinéctica	Coeficiente de correlación	,688**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Matriz de sistematización de datos. Elaborado con SPSS v25

De la tabla 17 se desprende claramente un valor de 0,688, el cual indica una **Correlación Positiva Moderada** entre la Creatividad de los docentes y la Sinéctica, lo cual está inclinando la decisión de rechazar o desestimar la hipótesis nula y proceder con la aceptación de la hipótesis alternativa.

7.2.6.3 Recodificación Variables

Para proceder a la prueba de la hipótesis, es necesario recodificar las variables de Creatividad y Sinéctica en tres clases respectivamente.

En un principio realizamos la Prueba de homogeneidad de varianzas, el cual nos permite validar la normalidad de los datos, no obstante, la tabla siguiente nos manifiesta que no lo son.

Tabla 18

Prueba de homogeneidad de varianzas

Nivel de Creatividad			
Estadístico de Levene	gl1	gl2	Sig.
59,907	2	51	,000

Para validar algún cambio en la Creatividad de los docentes, dicho cambio producido es gracias al efecto que generada la Sinéctica, por tanto, realizamos la prueba ANOVA, donde vamos a determinar si las varianzas son iguales o desiguales. Y asimismo el grado de significancia que presenta este efecto se determinara con el coeficiente de determinación con la prueba R^2 .

Tabla 19

Regresión Lineal R Cuadrado

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,688 ^a	,474	,444	,229

a. Predictores: (Constante), Nivel de Sinéctica

b. Variable dependiente: Nivel de Creatividad

Esta tabla muestra los resultados del ajuste del modelo de regresión. El valor de R cuadrado, que corresponde al coeficiente de determinación, mide la bondad del ajuste de la recta de regresión a la nube de puntos, el rango de valores es de 0 a 1. Valores pequeños de R cuadrado indican que el modelo no se ajusta bien a los datos. R cuadrado = 0.474 indica que el 47.4% de la variabilidad de Y es explicada por la relación lineal con X. El valor R (0.688) representa el valor absoluto del Coeficiente de Correlación, es decir es un valor entre 0 y 1. Valores próximos a 1 indican una fuerte relación entre las variables. La última columna nos muestra el Error típico de la estimación (raíz cuadrada de la varianza residual) con un valor igual a 0,229416

7.2.6.1 Toma de Decisión

Tabla 20

Tabla ANOVA

Modelo		Suma de	gl	Media	F	Sig.
		cuadrados		cuadrática		
1	Regresión	,853	1	,853	16,200	,001 ^b
	Residuo	,947	18	,053		
	Total	1,800	19			

a. Variable dependiente: Nivel de Creatividad

b. Predictores: (Constante), Nivel de Sinéctica

En la tabla 20, se muestra la descomposición de la Variabilidad Total (SCT=1,8) en la Variabilidad debida a la Regresión (SCR_{reg} = 0,853) y la Variabilidad Residual (SCR = 0,947) es decir en Variabilidad explicada por el modelo de regresión y la Variabilidad no explicada. $SCT = SCR_{\{eg\}} + SCR$. La Tabla de Análisis de la Varianza (Tabla ANOVA) se construye a partir de esta descomposición y proporciona el valor del estadístico **F** que permite contrastar la hipótesis nula de que la pendiente de la recta de regresión es igual a cero contra la alternativa de que la pendiente es distinta de cero, es decir:

$$\begin{cases} H_0 \equiv \beta_1 = 0 \\ H_1 \equiv \beta_1 \neq 0 \end{cases}$$

Donde H_0 se conoce, en general, como hipótesis de no linealidad entre X e Y

La **Tabla 20** muestra el valor del estadístico de contraste, **F = 16.200**, que se define como el cociente entre el Cuadrado medio debido a la regresión (**CMR_{eg} = 0.853**) y el Cuadrado medio residual (**CMR = 0,053**), por tanto, cuanto mayor sea su valor, mejor será la predicción mediante el modelo lineal. El p-valor asociado a F, en la columna Sig, es menor que 0.001, menor que el nivel de significación $\alpha = 0.05$, lo que conduce a *rechazar la hipótesis nula*, es decir existe una relación lineal significativa entre Y y X . Esto indica que es válido el modelo de regresión considerado, en este caso el modelo lineal simple. Sin embargo, esto no significa que este modelo sea el único válido, puesto que pueden existir otros modelos también válidos para predecir la variable dependiente.

Tabla 21

Prueba de Chi-cuadrado					
	Valor	df	Significación asintótica	Significación exacta	Significación exacta
			(bilateral)	(bilateral)	(unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,474 ^a	1	,002		
Corrección de continuidad ^b	1,871	1	,171		
Razón de verosimilitud	5,168	1	,023		
Prueba exacta de Fisher				,100	,100
Asociación lineal por lineal	9,000	1	,003		
N de casos válidos	20				

a. 3 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,10.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

De la tabla 21, al analizar el P-Valor de la tabla Chi-cuadrado de Pearson, se concluye que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Así pues se deduce que la creatividad de los docentes depende de la Sinéctica.

Por lo tanto, después del análisis se determina que: ***La aplicación de la Sinéctica tiene un efecto positivo al mejorar la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017.***

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados encontrados plantean el siguiente panorama: en términos generales, con el conjunto total de los docentes, la hipótesis propuesta se acepta. En efecto, el valor de $p = 0.001$ para el coeficiente de contraste F y $p = 0.002$ para la prueba Chi-Cuadrado de Pearson, estos p-valor son inferior a 0.05, por tanto, los datos proporcionan evidencia suficiente para aceptar la hipótesis de planteada. Esto implica que el programa de intervención tuvo un efecto positivo ligeramente en el mejoramiento de la creatividad de los docentes de la población en estudio.

El análisis de los resultados amerita presentarlo en detalle. Por una parte, como se puede observar en los resultados organizados en la tabla 2, con respecto a la variable Creatividad de los docentes, once docentes en el pre-test obtienen un nivel medio bajo (55%) de creatividad, luego de la intervención científica, dieciocho docentes alcanzan un nivel medio (95%) de creatividad; en consecuencia, se aprecia un ligero efecto significativo, en comparación con los resultados del diagnóstico. Estos resultados demuestran que los docentes logran un ligero progreso en su creatividad, debido a la aplicación del Programa de Estimulación de la Creatividad para los docentes de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca Aplicando la Sinéctica.

Ahora bien, los resultados muestran que el estudio de Espinoza (2013), quien sostiene que existe una relación entre cualquiera que fuere la estrategia para mejorar el aprovechamiento de las habilidades y destrezas del sujeto, y la creatividad del mismo, por tanto, se concuerda que no sólo la Sinéctica puede estimular la creatividad sino cualquier otra técnica, sustentada con la teoría de la transferencia e inteligencias múltiples, en consecuencia, el programa aplicado representa un medio válido para que los docentes estimulen su creatividad en cualquier problema que se suscite.

Además, se complementa con lo encontrado por Arce y Saldaña (2014), nos hace coincidir que el juego puede ser efectivo en estimular la creatividad de cualquier sujeto, esto concuerda que nuestro programa aplicado cumple con involucrar al docente en actividades lúdicas, axiológicas, laborales, participativas, comunicativas y afectivas, que fácilmente pueden integrarlos a sus sesiones de aprendizaje y mejorar su creatividad y las de sus estudiantes.

Por su parte, Sigvas (2015) determina en su investigación que si existe relación entre la creatividad de los docentes y la gestión del aula llega a dicha conclusión tras aplicar la prueba no paramétrica, el coeficiente de correlación Rho de Spearman, por tanto se puntualiza que el sujeto necesita especialmente de su pensamiento creativo o lateral, manifestando que coexiste y se complementa su pensamiento vertical y lateral (divergente y convergente) lo cual permite un mejor ambiente para hacer un proceso de enseñanza – aprendizaje más eficaz dentro del aula.

Igualmente, es necesario resaltar el hallazgo de Concha (2016), quien sostiene todo proceso enseñanza – aprendizaje, desde el enfoque que fuere, indica que los docentes tienen un rol activo y creativo en el proceso y la Universidad se caracteriza por gozar de prestigio por la formación académica que brinda, así pues concordamos la creatividad tiene relación con el tratamiento de estimulación que se use, este cambiará aunque sea en lo mínimo, que potenciando adecuadamente alcanzarán niveles de creatividad que le permita una autoeficacia óptima.

A esto, Loayza (2016), muestra que existe correlación directa entre la creatividad profesional y la práctica pedagógica, lo cual significa que, Si no se adquiere experiencias con métodos o técnicas de experiencia en estimulación de la creatividad, no alcanzaran un efecto deseado en el aprendizaje del sujeto. Por su parte, Urtecho (2016), establece que la accesibilidad del director influye positivamente en el desempeño del docente lo cual permite desplegar toda su capacidad de facilitador-mediador, así pues, si se mantiene en constante estimulación la creatividad del docente este responderá mejor en su enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, Moreno y Velásquez (2017), manifiestan que una estrategia o programa puede contribuir en el desarrollo del pensamiento creativo de cualquier sujeto, integrando su pensamiento divergente con el convergente en la producción de soluciones viables a los diversos problemas que se presentan, respaldando su aporte con la investigación educacional que realizaron con aspectos cuantitativos como cualitativos, que orienta, el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia la motivación, la colaboración, la autorregulación y la reflexión generándose un cambio en las formas de pensar, sentir y hacer del estudiante. Finalmente, lo anterior explica y confirma que, efectivamente, un sujeto puede estimular su creatividad con cualquier método, por tanto, nuestro programa cumple los requisitos básicos para lograr ese estímulo, no obstante, la Sinéctica no es muy conocida, pero gracias a esta investigación se logró aprehender a trabajar desde esta perspectiva.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 CONCLUSIONES

Al término de la presente investigación, se concluye que:

- a. El diagnóstico de la creatividad de los docentes de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca, inicialmente (Pre-Test) se ubicó en el nivel medio bajo, siendo un total de 11 docentes, lo que representa el 55%, mientras que después de aplicar la técnica de la Sinéctica (Post-Test), la creatividad de los docentes alcanza el nivel medio, habiendo un incremento significativo, siendo aquí 18 docentes, que representan el 95%. Lo cual indica que el nivel creativo es medianamente conveniente para transmitir los mejores conocimientos y/o desarrollar el pensamiento del estudiante por parte del docente. Tal como lo indica la tabla 2 y figura 1.
- b. El programa de estimulación de la creatividad basado en la Sinéctica, diseñado y aplicado en ocho sesiones, tuvo una aceptación a nivel medio, siendo 18 los docentes que alcanzaron ese nivel, el cual representa el 95% del total.
- c. El diagrama de dispersión por puntos entre la creatividad de los docentes y la Sinéctica, demuestra una relación positiva directamente proporcional entre estas variables. A su, dado que dichos datos no cumplen el criterio de normalidad se procedió a usar el coeficiente de Rho de Spearman para establecer el grado de correlación, obteniendo el estadístico el valor de 0,688 el cual indica que existe una Correlación Positiva Moderada. En tanto para determinar si el cambio de la creatividad ha sido a causa de la Sinéctica se usa el coeficiente de determinación R Cuadrado, el valor estadístico encontrado es pequeño, por tanto, indica que el modelo no se ajusta bien a los datos reales, así pues, siendo el valor de R cuadrado = 0.474, este refleja que el 47.4% de la variabilidad de la *Creatividad de los Docentes* es explicada por la relación lineal con la técnica de la Sinéctica. Por su parte el valor de $R= 0.688$ representa que existe una fuerte relación entre las variables. Ahora bien, para decidir si se acepta o se rechaza la hipótesis, según la tabla 20, donde muestra el valor del estadístico de contraste, el p-valor asociado a

F, en la columna Significancia es 0.001, siendo menor que el nivel de significación $\alpha = 0.05$, conduce a rechazar la hipótesis nula. Asimismo, el resultado mostrado en la tabla 21, al analizar el P-Valor de la tabla Chi-cuadrado de Pearson que es 0.002, se concluye que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto, después del análisis se determina que: La aplicación de la Sinéctica tiene un efecto positivo al mejorar la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017.

9.2 RECOMENDACIONES

1. Se recomienda desarrollar investigaciones que ejecuten el Programa de Estimulación de la Creatividad basado en la Sinéctica, para el mejoramiento de la creatividad de los docentes de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca. A una mayor población se conocerá mejores resultados y el diagnóstico antes y después del cambio sean más cercanos a la realidad de la población.
2. Se recomienda realizar la investigación con una muestra completa, que pueda significar la representación de la población y evitar concluir en aseveraciones no correctas, y muestren el verdadero ajuste del modelo, dado que el modelo analizado y presente en estos resultados, indican que este modelo sea el único válido, que pueda medir el efecto de la Sinéctica sobre la creatividad de los docentes, puesto que pueden existir otros modelos también válidos para predecir la variable dependiente.
3. Replicar la presente investigación en otras sedes de la Universidad San Pedro, para lograr una mayor confiabilidad y validez tanto de los resultados en cuanto de los efectos del Programa de Estimulación de la Creatividad basado en la Sinéctica, que permitan establecer estrategias creativas que enseñan a los docentes, a mejorar la creatividad de sus demás colegas, así como también de sus estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arce, D., & Saldaña, A. (2014). *Influencia del Juego de Construcción en el Desarrollo de la Creatividad en Niños de 5 Años de la I.E. N°252 "Niño Jesús", de Trujillo en el año 2013*". Universidad Nacional de Trujillo. Recuperado el 21 de Julio de 2017
- Carevic, M. (2006). *Creatividad (II)*. Recuperado el 17 de Julio de 2017, de http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/pensamiento_creativo.shtml
- Castillo, D. (2007). *Creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria*. Recuperado el 21 de Julio de 2017, de http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/2432/1/Castillo_bd.pdf
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Revista Creatividad y Sociedad*, 5. Recuperado el 25 de Junio de 2018, de <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/05/DOC1-desarrollo-creatividad.pdf>
- Concha, V. (2016). *Relación entre creatividad y autoeficacia en los docentes de la Universidad Católica San Pablo Arequipa*. Pregrado, Universidad Católica San Pablo, Arequipa.
- Española, R. A. (1970). *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid. Recuperado el 03 de Febrero de 2017
- Espinoza, R. (2013). *Relación entre el liderazgo transformacional y la creatividad en los docentes del Instituto San José del Sur de Lurín, 2013*. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Fresneda, D. (2011). *Estrategia Creativa para el Desarrollo de un Proceso de Diseño*. Bogota. Recuperado el 04 de Febrero de 2017
- Gardner, H. (1988). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós. Recuperado el 17 de Julio de 2017

- Gardner, H. (1995). *Mentes Creativas*. Recuperado el 17 de Julio de 2017
- George, & Mallery. (s.f.). *Alfa de Cronbach y consistencia interna de los ítems de un instrumento de medida*. Recuperado el 14 de Enero de 2017, de <http://www.uv.es/~friasnav/AlfaCronbach.pdf>
- Gordon. (1963). *La Sinectica*. Recuperado el 10 de Junio de 2018
- Gordon, W. (1961). *El Mecanismo Operativo de la Sinectica*. Recuperado el 10 de Junio de 2018
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2014). *Metodologia de Investigacion*. Mexico D.F., Mexico: McGraw-Hill. Recuperado el 12 de Enero de 2017
- Herrero, C. (2015). *Descubre las 4 etapas del proceso creativo... y ten ideas ganadoras*. (Escuela para Ricos) Recuperado el 03 de Febrero de 2017
- Huidobro, T. (2010). *Una Definición de La Creatividad a través del estudio de 24 Autores Seleccionados*. Recuperado el 03 de Febrero de 2017
- Kraft, U. (2005). Pensamiento Convergente, Pensamiento Divergente y Pensamiento Lateral. *Scientific American Mind*, 7.
- Loayza, K. (2016). *Creatividad profesional y prácticas pedagógicas de los docentes de la facultad de matemática de la Universidad Nacional de Trujillo, 2016*. Tesis de maestria, Universidad César Vallejo, Lima.
- Lopez, B., & Recio, H. (1998). *Creatividad y Pensamiento Crítico*. Mexico: Trillas. Recuperado el 02 de Febrero de 2018
- Moreno, W., & Velasquez, M. (2017). Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Critico. *REICE: Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 21.
- OEI. (2012). *Pensamiento convergente / Pensamiento divergente en Innovación y creatividad*. Recuperado el 17 de Julio de 2017

- Ortiz, A. (2005). *Estimulación y desarrollo de la creatividad*. Recuperado el 04 de Febrero de 2017, de <http://www.ilustrados.com/tema/8971/Estimulacion-desarrollo-creatividad.html>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Scielo*, 35(1), 227-232. Recuperado el 10 de Junio de 2018
- Pastor, J. (2012). *Técnicas de creatividad en Innovación y creatividad*. (Wiki EOI: Escuela de Organización Industrial) Recuperado el 03 de Febrero de 2017
- Perez, H. (2000). *Estadística para las Ciencias Sociales y del Comportamiento* (Segunda ed.). Mexico D.F., Mexico: Oxford University Press México. Recuperado el 03 de Julio de 2018
- Salanova, E. (s.f.). *El aprendizaje de la creatividad*. Recuperado el 03 de Febrero de 2017, de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm>
- Siguas, E. (2015). *La creatividad de los docentes y la gestión de aula en las Instituciones Educativas de la Red 05, UGEL 01 – 2015*. Tesis doctoral, Universidad César Vallejo, Lima.
- Toynbee, A. (1996). Dossier la atención a los niños sobresalientes. *UdeG*, V.
- Urtecho, J. (2016). *Liderazgo de la dirección y desempeño del personal docente de las instituciones educativas estatales de educación secundaria del distrito de Villa El Salvador, Lima Metropolitana*. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.
- Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. Recuperado el 03 de Febrero de 2017, de <https://www.hispacultur.org/book/899501968/download-the-art-of-thought-graham-wallas.pdf>

AGRADECIMIENTOS

*En un verso de mis pensamientos estas Señor,
para vivir, escribir y caminar,
conocer personas que forjan mi vida,
a todas las personas amigos, familiares, y compañeros de clase,
que vislumbran mis sueños
y a la felicidad que alcanza mi alma
por el aprendizaje que me genera Josué y
la motivación e inspiración que me desborda Jackelin
hasta el término de mis suspiros.*

EL AUTOR

ANEXOS

Anexo 1: Ficha de Evaluación de la Creatividad

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD

INSTRUCCIONES GENERALES

Esta encuesta es anónima y personal, dirigida al docente de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca.

Esta encuesta es un acercamiento a la realidad concreta sobre:

Su Creatividad.

Se agradece dar su respuesta con la mayor transparencia y veracidad a las diversas preguntas de la encuesta, lo que permitirá un acercamiento a la realidad de la creatividad de los docentes en sus sesiones de clase dentro de Universidad.

INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS

Se agradece colocar un aspa en el recuadro correspondiente y hacer alguna pregunta en el desarrollo cuando solicite aclarar alguna respuesta específica.

N° Encuesta: _____	
ENCUESTA PARA LA VARIABLE: CREATIVIDAD	
Nombre del Encuestador:	JAIME LLANOS BARDALES
Entidad:	Universidad San Pedro - Filial Cajamarca
Fecha:	____ / ____ / 2017
<u>DATOS GENERALES DEL ENCUESTADO</u>	
1. Condición del encuestado	Docente <input type="checkbox"/> Otro. <input type="checkbox"/>
2. Sexo	Masculino <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/>
3. Leyenda	Siempre 5 Casi siempre 4 Frecuentemente 3 Casi nunca 2 Nunca. 1

CREATIVIDAD DOCENTE

CAPACIDAD AXIOLÓGICA - LÚDICA

1. ¿A medida que usted va desempeñando sus labores, y dependiendo de los cambios de mercado adaptarse al nuevo conocimiento les es fácil?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

2. ¿La intuición que usa para solucionar los problemas de aprendizaje son muy agudos de pensamiento?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

3. ¿Fortalecer su pensamiento lógico, lo realiza?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

4. ¿El reforzamiento de su pensamiento lateral y/o divergente es?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

CAPACIDAD COMUNICATIVA

5. ¿La realización de búsqueda constante de ideas es?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

6. ¿Fortalecer su Curiosidad Mental lo realiza?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

7. ¿La aparición de problemas le hace reflexionar constantemente, entonces como mejora su Introspección?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

8. ¿A medida que obtiene conocimientos, mejora su conocimiento sobre su mundo interior?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

CAPACIDAD PARTICIPATIVA

9. ¿Cómo fortalece su pensamiento Ingenio?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

10. ¿Ante cualquier situación usted demuestra una Actitud Transgresora?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

11. ¿En qué medida desarrolla su Facilidad para la formulación de problemas?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

12. ¿Usted desarrolla la concreción de focos creativos?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

CAPACIDAD AFECTIVA -COGNITIVA

13. ¿Reconoce su nivel de conciencia de ser creativo?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

14. ¿Ante cual quiere circunstancia usted se automotiva?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

15. ¿Su participación en la resolución de problemas destaca con su Liderazgo Creativo?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

CAPACIDAD LABORAL

16. Cada que tiempo usted amplía sus conocimientos sobre métodos creativos,

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

17. ¿La generación de nuevo conocimiento después de su aprendizaje es más fácil?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

18. ¿De todo el conocimiento le es fácil crear procesos de innovación educativa?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

19. ¿Ante los retos usted demuestra una actitud Aventurera?

Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

Anexo 2: Ficha de Evaluación de la Sinéctica

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA SINÉCTICA

INSTRUCCIONES GENERALES

Esta encuesta es anónima y personal, dirigida al docente de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca. Esta encuesta es un acercamiento sobre la concepción del método o técnica de:

La Sinéctica.

Se agradece dar su respuesta con la mayor transparencia y veracidad a las diversas preguntas de la encuesta, lo que permitirá un acercamiento real efecto que produce la Sinéctica como estrategia de estimulación de la creatividad de los docentes en sus sesiones de clase.

INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS

Se agradece colocar un aspa en el recuadro correspondiente y hacer alguna pregunta en el desarrollo cuando solicite aclarar alguna respuesta específica.

N° Encuesta: _____	
ENCUESTA PARA LA VARIABLE: CREATIVIDAD	
Nombre del Encuestador:	JAIME LLANOS BARDALES
Entidad:	Universidad San Pedro - Filial Cajamarca
Fecha:	____ / ____ / 2017
<u>DATOS GENERALES DEL ENCUESTADO</u>	
1. Condición del encuestado	Docente <input type="checkbox"/> Otro. <input type="checkbox"/>
2. Sexo	Masculino <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/>
3. Leyenda	Siempre 5 Casi siempre 4 Frecuentemente 3 Casi nunca 2 Nunca. 1

TÉCNICA DE LA SINÉCTICA

ANALOGÍA DIRECTA

1. Que tan difícil es para usted volver extraño lo desconocido o crea algo nuevo.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
2. Que tan dificultoso es seleccionar y describir algún tema desconocido o nuevo.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
3. Que tan sencillo es para usted pasar de una situación real o problemática a otra situación creando comparaciones directamente.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

ANALOGÍA SIMBÓLICA

4. **Simbólicamente** cuando se describe un objeto usando dos palabras que se contradicen le genera algún conflicto de entendimiento.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
5. En base a su experiencia y con la **revisión del tema**, la analogía primaria o pensamiento inicial concuerda con el tema en estudio.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
6. Analiza las analogías plasmadas durante la dinámica y busca las diferencias, pudiendo generar analogías más perfectas y volviendo a traducirlas al problema original.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

ANALOGÍA CONTRARIA

7. Se vuelve a estudiar el problema en su contexto original para intentar descubrir la aplicación de las posibles soluciones descubiertas durante el proceso como retroalimentación.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
8. La Sinéctica le permite comprender el problema, analizarlo y explicar la situación.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

ANALOGÍA FANTÁSTICA

9. La Sinéctica le permite fomentar su imaginación.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

10. Está técnica de la Sinéctica le permite profundizar su pensamiento a través de las imágenes
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
11. La Sinéctica le permite partir del problema dado, pasar secuencialmente por el proceso de las 7 fases para llegar a la solución o idea nueva de una manera sencilla.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
12. Con la comprensión de la Sinéctica usted puede Guiar a los estudiantes para que participen activamente y resuelvan sus problemas.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
13. Iniciar, orientar y promover las actividades motivando a los estudiantes a que se expresen, en más fácil luego de aprender cómo funciona la Sinéctica.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

ANALOGÍA PERSONAL

14. Que tan rápido suele Identificarse **personalmente** con la idea nueva u objeto nuevo.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
15. La Sinéctica le permite Construir y mantener un nuevo y mejor ambiente de confianza, cooperación e igualdad.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
16. La Sinéctica le permite adquirir información, organizarla y explicarla desde otra perspectiva.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
17. La Sinéctica le ayudo a como Incrementar su habilidad de aprender.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
18. Con la Sinéctica usted puede generar soluciones originales.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre
19. La Sinéctica le ayuda en su superación personal y asimismo mejorar la calidad del aprendizaje al trabajarla en grupos.
 Nunca Casi nunca Frecuentemente Casi Siempre Siempre

Anexo 3: Ficha de Observación de la Creatividad

FICHA DE OBSERVACION DE LA CREATIVIDAD

INSTRUCCIONES GENERALES

Esta ficha de observación evalúa al docente de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca. Pretende recolectar información acerca del efecto variable de los docentes en cuanto a:

Su Creatividad.

Se calificará con una respuesta lo más transparente y veraz a las diversas interrogantes, lo que permitirá cualificar la variabilidad de la creatividad de los docentes en sus sesiones de clase dentro de Universidad.

INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS

Se asignará un aspa en el recuadro correspondiente y también se hará un brevísimo desarrollo cuando se le solicita aclarar alguna respuesta específica.

Nº Ficha: _____	
FICHA DE OBSERVACION PARA LA VARIABLE: CREATIVIDAD	
Nombre del Evaluador:	JAIME LLANOS BARDALES
Entidad:	Universidad San Pedro - Filial Cajamarca
Fecha:	___ / ___ / 2017
<u>DATOS GENERALES</u>	
Leyenda	Siempre 5 Casi siempre 4 Frecuentemente 3 Casi nunca 2 Nunca. 1

EVALUANDO LA CREATIVIDAD

DOCENTE	EVALUACION DE LA CREATIVIDAD																			
	Axiológica - Lúdica				Comunicativa				Participativa				Afectiva - Cognitiva				Laboral			
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre

Anexo 4: Ficha de Observación de la Sinéctica

FICHA DE OBSERVACION DE LA SINECTICA

INSTRUCCIONES GENERALES

Esta ficha de observación evalúa al docente de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca. Pretende recolectar información acerca del método o técnica de:

La Sinéctica.

Se calificará con una respuesta lo más transparente y veraz a las diversas interrogantes, lo que permitirá determinar la aplicación del método en el estímulo de la creatividad del docente en sus sesiones de clase dentro de la Universidad.

INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS

Se asignará un aspa en el recuadro correspondiente y también se hará un brevísimo desarrollo cuando se le solicita aclarar alguna respuesta específica.

Nº Ficha: _____	
FICHA DE OBSERVACION PARA LA VARIABLE: SINECTICA	
Nombre del Evaluador:	JAIME LLANOS BARDALES
Entidad:	Universidad San Pedro - Filial Cajamarca
Fecha:	___ / ___ / 2017
<u>DATOS GENERALES</u>	
Leyenda	Siempre 5 Casi siempre 4 Frecuentemente 3 Casi nunca 2 Nunca. 1

EVALUANDO LA SINÉCTICA

DOCENTE	EVALUANDO LA SINÉCTICA																																													
	Analogía Directa								Analogía Personal								Analogía Contraria								Analogía Simbólica								Analogía Fantástica													
	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8						
1																																														
2																																														
3																																														
4																																														
5																																														
6																																														
7																																														
8																																														
9																																														
10																																														
11																																														
12																																														
13																																														
14																																														
15																																														
16																																														
17																																														
18																																														
19																																														
20																																														

1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre

Anexo 5: Validación de Expertos

SOLICITUD DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DIRIGIDA A EXPERTOS

Contenido, Creatividad y La Sinéctica

Cajamarca,de agosto del 2017

Docente Especialista

.....

Presente

Reciba un cordial saludo

Motivado a su reconocida formación labor en el área, me complace dirigirme a usted en solicitud de su valiosa colaboración para la validación de la encuesta que anexo, la misma que servirá para recolectar información relativa a la investigación denominada: **EFEECTO DE LA SINÉCTICA EN LA CREATIVIDAD DE LOS DOCENTES DE LA USP CAJAMARCA, 2017**, que será presentada para optar el grado académico de Maestro en Educación con mención en docencia Universitaria y Gestión Educativa.

Asimismo, anexo el Instrumento para la validación de los cuestionarios para una rápida comprensión y validación de los instrumentos.

Agradeciendo su valiosa colaboración en el desarrollo e impulso de la investigación, me suscribo.

Muy Cordialmente,

Jaime Llanos Bardales

Bachiller en Ingeniería de Sistemas
DNI: 45751158

INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN

FICHA ENCUESTA / FICHA OBSERVACION

Docente Especialista

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
Presentación del Instrumento				
Claridad en la redacción de los ítems				
Pertinencia de la variable con los indicadores				
Relevancia del contenido				
Factibilidad de la aplicación				

Observaciones:
--

Validado por:	DNI. N°:
Profesión y Grado Académico:	
Lugar de Trabajo:	
Cargo que desempeña:	
Lugar y fecha de validación:	
Firma:	

Anexo 6: Prueba de Confiabilidad

ESCALA: FICHA DE ENCUESTA SOBRE CREATIVIDAD

Para la validación se recogió datos de 20 docentes de la Universidad San Pedro Cajamarca.

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	54	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	54	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,785	,784	19

Fuente: Procesado SPSS v25

ESCALA: FICHA DE EVALUACIÓN DE LA SINÉCTICA

Para la validación se recogió datos de 20 docentes de la Universidad San Pedro Cajamarca.

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	54	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	54	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,802	,802	19

Fuente: Procesado SPSS v25

Anexo 7: Propuesta Pedagógica

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Programa de Estimulación de la Creatividad para los docentes de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca basado en la Sinéctica

1. Fundamentación teórica de la propuesta

La creatividad, en sentido limitado, según Guilford (1952), se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. En su teoría, llamada de *la transmisión o la transferencia*, sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos. consta de tres dimensiones, ya que todo comportamiento inteligente debería caracterizarse por una operación, un contenido y un producto.

En un eje se encuentra los contenidos mentales, en los que se ejercita el entendimiento. En otro de los ejes se encuentran las operaciones mentales. El conocer actualiza el saber que se encuentra registrado en la memoria; el *pensamiento divergente* es el que posibilita gran cantidad de nuevas ideas, de apertura, y el *pensamiento convergente* logra que los razonamientos se focalicen hacia una idea. Finalmente, la evaluación suministra la información acerca de la mejor idea o la que más se acerca a la verdad. Y en el otro eje se presentan los productos del pensamiento. La creatividad, en consecuencia, pertenece a los aspectos generales del aprendizaje y como tal puede ser adquirido y transferido, por lo mismo, a otros campos o cometidos. (Carevic, 2006)

Asimismo, dice Howard Gardner (1988), que el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.

Gardner considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario, que no se presta al abordaje desde una disciplina como se ha hecho hasta ahora. Esta afirmación se basa en que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional, aunque Gardner reconoce que a causa de su propia formación parece inevitable que, en su estudio de la creatividad, ponga el mayor énfasis en los factores personales y haga uso de las perspectivas biológica, epistemológica y sociológica para hacer un abordaje de conjunto. El sistema gardneriano tiene tres elementos centrales cuyos "nodos" son: Individuo, Trabajo, y Personas

La Sinéctica de William Gordon, por su parte es un proceso creativo de resolución de problemas y/o creación de nuevos productos, que se basa en la construcción de respuestas concretas mediante la unión de elementos aparentemente irrelevantes. Por tanto, las analogías y las metáforas se convierten en algunas herramientas de un método que, de realizarse en grupo, necesita ser estructurado y organizado por un moderador para culminar con éxito.

La Sinéctica, nos enfrenta a los procesos psicológicos subyacentes al pensamiento racional y, por tanto, trata de adentrarnos en las soluciones más creativas y alejadas de lo usual. Consta de dos Etapas:

Etapa I: Hacer extraño lo conocido – Crear Algo Nuevo

Fase 1: Selección y Descripción del Tema

Fase 2: Analogía Directa

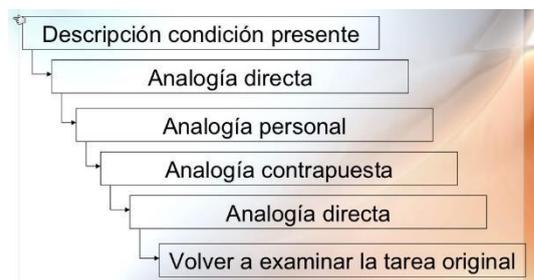
Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Contraria -
Conflicto Comprimido

Fase 5: Analogía Directa

Fase 6: Revisión de la Tarea

Problema



Etapa II: Hacer conocido lo extraño

Fase 1: Selección del Problema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Simbólica -

Comparando Analogías

Fase 5: Analogía Fantástica -

Explicando Diferencias

Fase 6: Generando Analogías Directas



Asimismo, se logra enfocar las competencias del docente para lograr un efecto positivo en la formación del estudiante.



Por tanto, la Sinéctica se sostiene en la teoría de la transferencia e inteligencias múltiples para hacer del pensamiento un producto de calidad, que va desde la generación de ideas (Pensamiento Divergente) hasta focalizarlas en una solución.

Creatividad		
Teoría de la Transferencia (Guilford)	Teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner)	Sinéctica
Contenido	Individuo	Pensamiento Divergente
Operación	Trabajo	Pensamiento Convergente
Producto	Personas	Producto del Pensamiento

2. Objetivos

Objetivo General

Determinar el efecto de la Sinéctica en la creatividad de los docentes de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca.

Específicos

Desarrollar la capacidad Axiológico – Lúdico fortaleciendo su pensamiento creativo

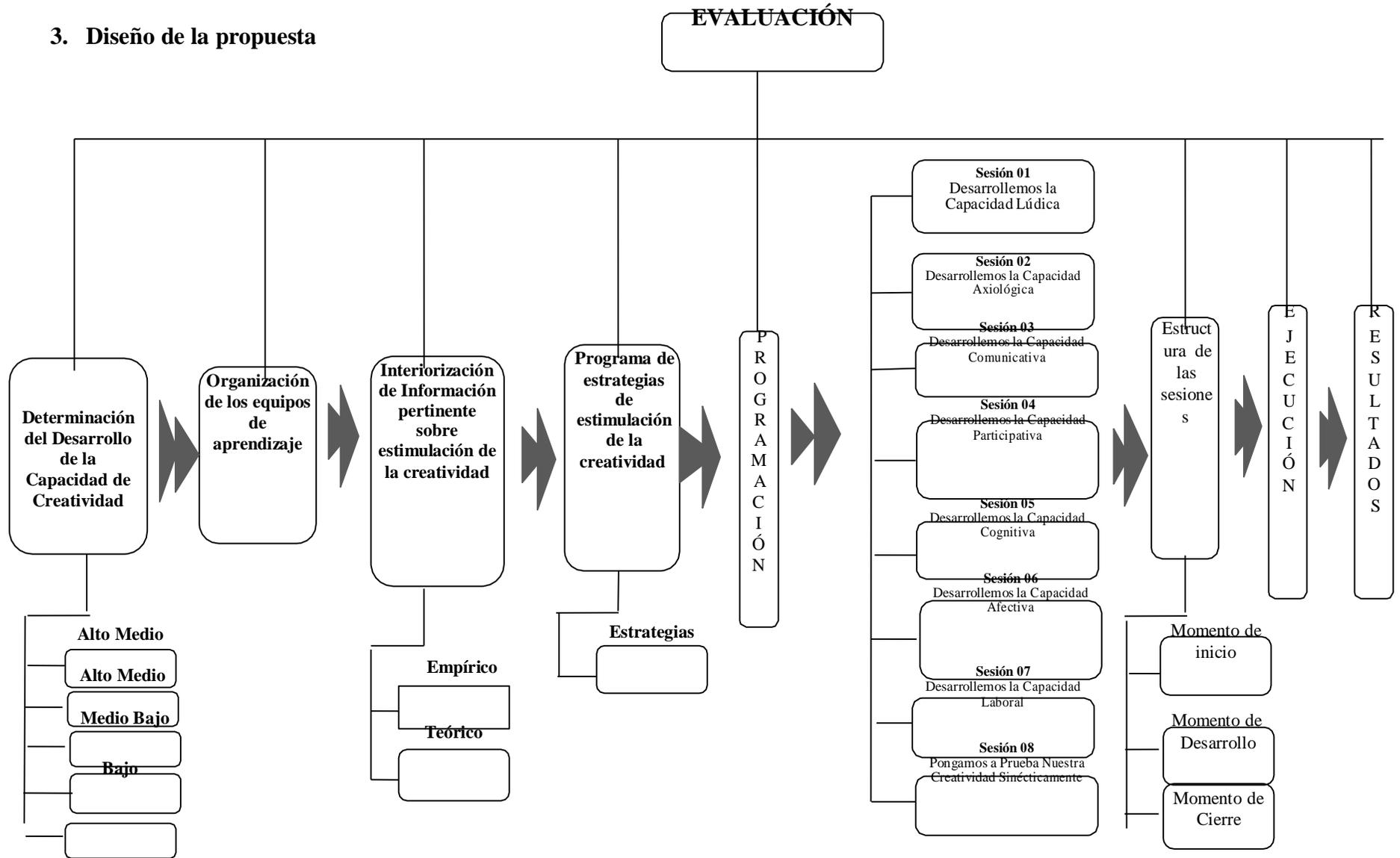
Desarrollar la capacidad de Comunicación a fin de generar mayor fluidez de ideas creativas

Desarrollar la capacidad de Participación a fin de fortalecer su pensamiento ingenio creativo

Desarrollar la capacidad Afecto – Cognitivo para fortalecer el Liderazgo Creativo.

Desarrollar la capacidad Laboral para generar nuevo conocimiento creativo.

3. Diseño de la propuesta



4. Descripción del diseño

a) **Determinación del desarrollo de la capacidad de creatividad**

Consistió en la revisión de la bibliografía especializada y la consulta a expertos sobre las bases teórico-científicas de la investigación.

b) **Búsqueda de la información pertinente**

Consistió en la revisión de la bibliografía especializada y la consulta a expertos sobre las bases teórico-científicas de la investigación.

c) **Propuesta del programa metodológico Sinéctica**

Las sesiones de aprendizaje tuvieron por finalidad aplicar las estrategias metodológicas, en el desarrollo de la capacidad Axiológica, Lúdica, Comunicativa, Participativa, Afectiva, Cognitiva, Laboral y practica de creatividad aplicando las analogías de la Sinéctica para evaluar el efecto que produce en la creatividad de los docentes.

Sesión de aprendizaje N° 01.

“Desarrollemos la Capacidad Lúdica”. En esta sesión se orientó al docente al desarrollar su aspecto psicosocial y fomentar el juego como parte creativa

Sesión de aprendizaje N° 02.

“Desarrollemos la Capacidad Axiológica”. La segunda sesión tuvo como finalidad orientar al docente que valores debe primar en su creatividad e influencia directamente en sus estudiantes.

Sesión de aprendizaje N° 03.

“Desarrollemos la Capacidad Comunicativa”. La ejecución de esta sesión tuvo como fin afianzar la capacidad de comunicación del docente.

Sesión de aprendizaje N° 04.

“Desarrollemos la Capacidad Participativa”. En esta cuarta sesión se siguió orientando al docente a ser más participativo.

Sesión de aprendizaje N° 05.

“Desarrollemos la Capacidad Cognitiva”. En esta quinta sesión se orientó a desarrollar la capacidad cognitiva del docente.

Sesión de aprendizaje N° 06

“Desarrollemos la Capacidad Afectiva”. Está sesión tuvo por finalidad desarrollar la parte afectiva del docente respecto a su creatividad.

Sesión de aprendizaje N° 07

“Desarrollemos la Capacidad Laboral”. En esta sesión también se siguió hacia el aspecto laboral creativo del docente.

Sesión de aprendizaje N° 08

“Pongamos a Prueba Nuestra Creatividad Sinécticamente”. En esta sesión se puso a prueba la capacidad de creatividad obtenida con la Sinéctica y aplicación de sus diferentes Etapas y analogías.

5. Monitoreo y evaluación de la Propuesta

El proceso del monitoreo, entendido como el recojo de información sobre los logros y dificultades de la ejecución de la propuesta, estuvo a cargo del investigador. También nos permitió constatar y reorientar las actividades de las sesiones de aprendizaje para lograr los objetivos que nos habíamos propuesto. Asimismo, este proceso se efectuó durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

En cuanto a la evaluación de la propuesta, señalamos que se efectuó al inicio, durante su ejecución y al final de la aplicación de la propuesta. Estuvo a cargo del investigador. A continuación, presentamos las ocho sesiones que fueron desarrolladas en transcurso de la aplicación del programa.

Sesión N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nivel: Superior Universitario

1.3. Área: Educación

1.5. Fecha: --/--/-- Tiempo: 60'

1.2. Grado: Magister.

1.4. Título: “Desarrollemos la Capacidad Lúdica”.

1.6. Docente.

II. DESCRIPCIÓN

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTR. DE EVAL.	MOM. DE EVAL.
Desarrollar la capacidad lúdica	Técnicas de Desarrollo de habilidades El mejor Liderazgo Trabajo en Equipo	Desarrollo de habilidades blandas o habilidades sociales: Desarrollo del liderazgo, Desarrollo del Pensamiento Desarrollo psico-social,	-Ficha de observación	Desarrollo Salida

III. PROCESO DIDÁCTICO

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Motivación mediante dinámicas, cantos, juegos, cuentos, etc. de acuerdo a la actividad realizada-Se anotan las respuestas en la pizarra.	5'	Expresión oral Pizarra
DESARROLLO	· Pre test. · Explicación y práctica de una técnica de memoria, o de un ejercicio de estimulación cognitiva. · Post test.	10' 20' 10'	Hojas fotocopiadas Hojas bond
CIERRE	· Conclusiones - Aplicación de lo aprendido con la resolución de ejercicios de cálculo. · Aplicación a otros ejercicios de la vida diaria.	5' 5' 5'	

GUÍA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD LÚDICA

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: FECHA:DOCENTE:

CAPACIDAD	INDICADORES/NECESIDADES DE APRENDIZAJE
Desarrollar la capacidad lúdica	Desarrollo de habilidades blandas o habilidades sociales: Desarrollo del liderazgo, Desarrollo del Pensamiento Desarrollo psico-social,

Lee el siguiente texto:

La libertad que produce lo lúdico es la capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico y proponer nuevos modelos de acción y pensamiento

1. La no-literalidad: las situaciones lúdicas se caracterizan por un cuadro en el cual la realidad interna predomina sobre la externa.
2. Efecto positivo: el JUEGO se caracteriza normalmente por los signos de placer y de alegría, pero fundamentalmente de entretenimiento (el poder estar absorto entre dos tiempos, el interno o SUBJETIVO y el externo o REAL)
3. Flexibilidad: las personas están más dispuestas a ensayar nuevas combinaciones de ideas y de comportamientos en situaciones lúdicas que en otras actividades de la vida 'real'
4. Prioridad del proceso: en cuanto el sujeto juega, su atención está concentrada en la actividad en sí y no en sus resultados o efectos.
5. Libre elección: jugar en una zona transicional es del orden de la libertad. Sólo uno entra en ella o no entra, no nos pueden obligar a estar desde una dimensión lúdica.
6. Control interno: en el transcurrir de una actividad o experiencia lúdica son los propios jugadores los que determinan el desarrollo de los acontecimientos.

ACTIVIDADES DE ANIMACION

¿QUIÉN SOY?

Ponga el nombre de diferentes personas famosas en la espalda de cada participante, de manera que ellos no puedan verlo. Pida a los participantes que se paseen por el salón, haciéndose preguntas entre ellos sobre la identidad de su persona famosa. Las preguntas sólo pueden ser respondidas con "sí" o "no". El juego continúa hasta que todos hayan descubierto quiénes son.



¿QUIÉN ES EL LÍDER?

Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece de voluntario para salir del salón. Después que haya salido, el resto del grupo escoge un 'líder'. El líder debe hacer una serie de acciones, como aplaudir, zapatear, etc., que luego son imitadas por todo el grupo. El voluntario regresa al salón, se para en el centro y trata de adivinar quién es el líder que ejecutó las acciones. El grupo no mira al líder para protegerlo. El líder debe cambiar sus acciones a intervalos regulares sin que lo pillen. Cuando el voluntario encuentra al líder, se une al círculo y la persona que era el líder sale del salón para permitir que el grupo escoja a un nuevo líder.

CONTACTO VISUAL

De pie, los participantes forman un círculo. Cada persona hace contacto visual con otra persona en el lado opuesto del círculo. La pareja camina a través del círculo y cambia posiciones, mientras mantienen contacto visual. Muchas parejas pueden cambiar posiciones al mismo tiempo y el grupo debe tratar de asegurarse que todos en el círculo hayan sido incluidos en el intercambio. Empiece por intentar hacerlo en silencio y luego intercambie saludos en el centro del círculo.

¿QUÉ HA CAMBIADO?

Los participantes se dividen en parejas. Las parejas se observan uno a otro y tratan de memorizar la apariencia de cada cual. Luego uno se da la vuelta mientras que el otro hace tres cambios a su apariencia; por ejemplo, se pone el reloj en la otra muñeca, se quita los lentes o se sube las mangas. El otro jugador se da la vuelta y tiene que tratar de descubrir los tres cambios. Luego los jugadores cambian de papeles.

Etapas I: Hacer extraño lo conocido – Crear Algo Nuevo

Fase 1: Selección y Descripción del Tema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

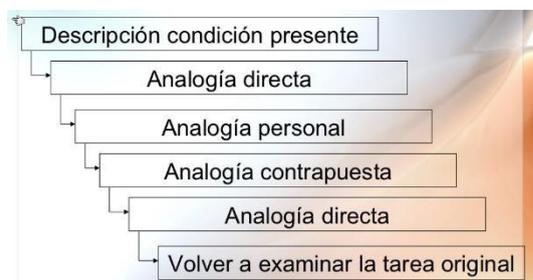
Fase 4: Analogía Contraria -

Conflicto Comprimido

Fase 5: Analogía Directa

Fase 6: Revisión de la Tarea

Problema



Etapa II: Hacer conocido lo extraño

Fase 1: Selección del Problema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Simbólica -
Comparando Analogías

Fase 5: Analogía Fantástica -
Explicando Diferencias

Fase 6: Generando Analogías
Directas



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROCESO DE CREATIVIDAD

DOCENTE	SINÉCTICA																								
	Analogía Directa					Analogía Personal					Analogía Contraria					Analogía Simbólica					Analogía Fantástica				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									

1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre

Sesión N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nivel: Superior Universitario

1.3. Área: Educación

1.5. Fecha: --/--/-- Tiempo: 60'

1.2. Grado: Magister

1.4. Título: “Desarrollemos la Capacidad Axiológica”.

1.6. Docente.

II. DESCRIPCIÓN

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTR. DE EVAL.	MOM. DE EVAL.
Desarrollar la capacidad Axiológica	Sistema de Valores La Ética	Rescatar los aspectos éticos y morales Aplicación de Casos Nuevos con sustento valido ante el grupo	-Ficha de observación	Desarrollo Salida

III. PROCESO DIDÁCTICO

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Motivación mediante dinámicas, cantos, juegos, cuentos, etc. de acuerdo a la actividad realizada-Se anotan las respuestas en la pizarra.	5'	Expresión oral Pizarra
DESARROLLO	· Pre test. · Desarrollo de la dinámica · Post test.	10' 25' 10'	Hojas fotocopiadas
CIERRE	· Conclusiones · Aplicación a otros ejercicios de la vida diaria.	5' 5'	Hojas bond

GUÍA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

ESTRATEGIAS PARA DESARROLLO DE LA CAPACIDAD AXIOLÓGICA

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO:**FECHA:****DOCENTE:**

CAPACIDAD	INDICADORES/NECESIDADES DE APRENDIZAJE
Desarrollar la capacidad Axiológica.	Rescatar los aspectos éticos y morales Aplicación de Casos Nuevos con sustento valido ante el grupo

Él dice que "Nosotros, los seres humanos, somos seres biológicamente amorosos como un rasgo de nuestra historia evolutiva, de manera que sin amor no podríamos sobrevivir. la biología del amor es central para la conservación de nuestra existencia humana".

HUMBERTO MATURANA Biólogo y Epistemólogo Chileno



ACTUAR UNA MENTIRA

Todos se ponen de pie y forman un círculo. El facilitador empieza actuando una acción. Cuando la persona a su derecha dice su nombre y le pregunta "¿Qué estás haciendo?" esa persona responde que está haciendo algo completamente diferente; por ejemplo, el facilitador simula que esta nadando y dice "Me estoy lavando el pelo". Entonces la persona a la derecha del facilitador tiene que simular lo que el facilitador dijo que estaba haciendo (lavándose el pelo), mientras dice que está haciendo algo completamente diferente. Continúe alrededor del círculo hasta que todos hayan tenido un turno.

DILEMAS MORALES...

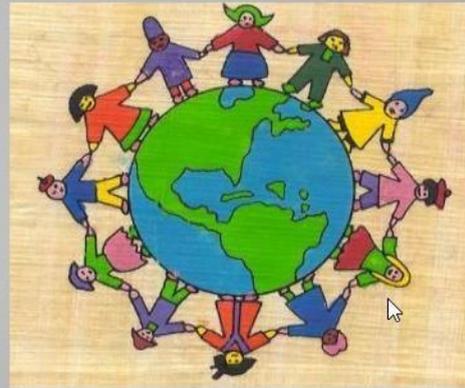


Son situaciones conflictivas de la vida cotidiana y que surgen en los diferentes entornos en los que se mueve el ser humano.

Un dilema es ese momento en que racionalmente el individuo entra en conflicto y requiere entonces decidir entre dos o más situaciones que a su juicio afectan su conciencia moral y colectiva.

VALORES

VERDAD
JUSTICIA
SOLIDARIDAD
AMOR
FE
LIBERTAD
RESPONSABILIDAD



Etapa I: **Hacer extraño lo conocido** – Crear Algo Nuevo

Fase 1: Selección y Descripción del Tema

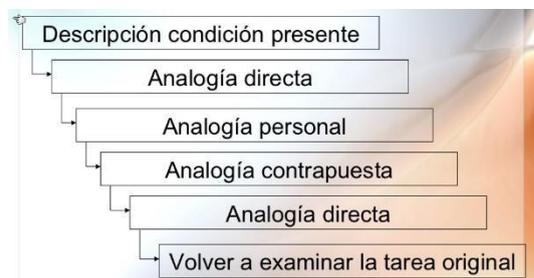
Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Contraria -
Conflicto Comprimido

Fase 5: Analogía Directa

Fase 6: Revisión de la Tarea
Problema



Etapa II: Hacer conocido lo extraño

Fase 1: Selección del Problema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Simbólica -
Comparando Analogías

Fase 5: Analogía Fantástica -
Explicando Diferencias

Fase 6: Generando Analogías
Directas



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROCESO DE CREATIVIDAD

DOCENT E	SINÉCTICA																								
	Analogía Directa					Analogía Personal					Analogía Contraria					Analogía Simbólica					Analogía Fantástica				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									

1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre

Sesión N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nivel: Superior Universitario

1.3. Área: Educación

1.5. Fecha: --/--/-- Tiempo: 60'

1.2. Grado: Magister

1.4. Título: Desarrollemos la Capacidad Comunicativa

1.6. Docente.

II. DESCRIPCIÓN

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTR. DE EVAL.	MOM. DE EVAL.
Desarrolla la capacidad comunicativa	Técnicas de Expresión corporal	Participación Activa Uso de Sistema Psicomotriz del Sujeto en su totalidad	-Ficha de observación	Desarrollo Salida

III. PROCESO DIDÁCTICO

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Motivación mediante dinámicas, cantos, juegos, cuentos, etc. de acuerdo a la actividad realizada-Se anotan las respuestas en la pizarra.	5'	Expresión oral Pizarra
DESARROLLO	· Pre test. · Desarrollo de la dinámica · Post test	10' 25' 10'	Hojas fotocopiadas
CIERRE	· Conclusiones · Aplicación a otros ejercicios de la vida diaria.	5' 5'	Hojas bond

GUÍA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3
“DESARROLLEMOS LA CAPACIDAD COMUNICATIVA”

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO:**FECHA:** **DOCENTE:**

CAPACIDAD	INDICADORES/NECESIDADES DE APRENDIZAJE
Desarrolla la capacidad comunicativa	Participación Activa Uso de Sistema Psicomotriz del Sujeto en su totalidad

1 · La Voz y el ritmo:

Tu voz tiene que sonar clara, vocalizando y pronunciando correctamente, y lo suficientemente fuerte para que todo el mundo te escuche sin esfuerzo.

Para atraer el interés del auditorio es importante mantener un ritmo dinámico ¡no les dejes que se aburran! eso sí, con calma y respirando para no parecer atropellado, pero sin caer en algo monótono.

2 · Estilo de comunicación:

Es fundamental adecuar tu lenguaje al tipo de público; si solo hablas de cifras a un artista o solo hablas de la magia de la creación a un potencial inversor, no vas a conseguir hacer llegar tu mensaje.

Utiliza un lenguaje sencillo que la mayoría comprenda, pero hazlo atractivo, usando palabras concretas, vivas, frases cortas, verbos activos que aporten dinamismo, y encárgate que tu vocabulario sea rico, creativo y estimulante.

Añade un poco de tu personalidad y carisma a la presentación, como un poco de humor (que no ofenda a nadie ¡por supuesto! y solo si sabes manejarte bien ya que un chiste contado sin gracia puede causar el efecto contrario al deseado), alguna anécdota interesante o alguna historia o cuento que tenga que ver con lo que estás contando, etc.

3 · Comunicación no verbal:

El contacto visual es lo primero que se establece; mirar a tu audiencia antes de hablar, cuando entras en la sala o mientras preparas las cosas, con una sonrisa, te abrirá las puertas de tu auditorio ¡gánatelos antes de empezar! y sigue haciéndolo después y a menudo.



Sonríe mientras comunicas, incluso aunque tu audiencia no te vea se nota en lo que transmites

Es fundamental que tu lenguaje corporal apoye lo que estás diciendo coherentemente porque las impresiones de tu público se forman a nivel inconsciente y solo si tu postura, mirada y gestos son coherentes, si estás convencido y estás siendo sincero, tus oyentes lo recibirán y almacenarán como un mensaje positivo.

Evita la posición de “brazos cruzados” y haz que tus gestos acompañen tu mensaje, pero no lo superen; cuando los gestos son muy excesivos resultan poco naturales. Tus movimientos tienen que ayudar a expresar con más vigor tu convencimiento en lo que dices, o bien a describir formas, tamaños, distancias, etc... ¡no te cortes y úsalos! ¡hacen las presentaciones más dinámicas y vivas!



Los gestos hacen las presentaciones más vivas y animadas

4 · Conecta más con tu Público:

La base de la comunicación es crear empatía y conexión con el público, con la mirada como decíamos antes, acercándote, con un lenguaje sencillo y para todos, pero también puedes hacer algo más: ¡preguntas! sí, sí, has leído bien...

Puedes hacerlas sin ánimo de que sean contestadas, sólo por hacer un pequeño alto en el camino, como por ejemplo ¿y a qué me estoy refiriendo con esto? y continuar con lo que decías, o ¿qué vamos a ver a continuación?, o ¿cómo afecta esta idea en nuestro día a día?", etc...y seguir con tu charla, o bien para hacerles reflexionar un poco sobre un tema de tu charla para despertar su interés sobre la respuesta. Es mágico cómo funcionan y como, si están bien formuladas, generan un estupendo vínculo con la audiencia y mucha complicidad.

5 · Imagen Personal:

Trabajando en el sector que nos desenvolvemos sabemos la importancia de la imagen; pues a la hora de comunicar es igual o más importante aún, la manera de vestirnos es otro lenguaje más a la hora de comunicar ¡usa el lenguaje de tu interlocutor! No te digo que dejes de lado tu personalidad o creatividad, pero sí que dentro de ella elijas aquello que te sume y no te reste, no es igual ir a convencer a un banquero para que te conceda un préstamo que a una charla informal en un colegio donde se ha pedido a los familiares de los niños que vengan a hablar de profesiones.

A menos que seas Agatha Ruíz de la Prada y tu marca esté ya bien posicionada en el mercado a nivel estético, tu manera de vestir tiene que apoyarte y no restarte y que los que te escuchan se fijen más en lo que les dices que en lo que llevas.

6 · Contenido:

Es importante que el mensaje que quieres comunicar sea claro y conciso, para que tu audiencia lo entienda bien sin florituras innecesarias, y para eso tienes que tenerlo claro tú mismo. En este sentido es fundamental que te contestes a las siguientes preguntas:

- ¿cuál es el objetivo de esta charla?
- ¿cuál tiene que ser mi mensaje para conseguirlo?

Personalmente no escribo nunca frases, escribo ideas conectadas entre sí y que se siguen de forma natural y coherente, y que luego las desarrollo durante la charla porque pienso que así aporta un poco de frescura. Las ideas las tienes que tener muy claras y muy bien desarrolladas en tu cabecita y ensayadas mínimo 5 veces antes de salir al escenario (para la primera vez, las siguientes ya solo necesitarás dos o tres veces)

Una buena estructura para el contenido debe tener una introducción que comience el tema, un desarrollo del mismo y un cierre en el que quede claro qué deben hacer, cuándo, cómo y con quién tras haberte escuchado.

7 • Truco Final

Como truco final te animamos a prepararte una lista de posibles preguntas trampa de la audiencia, es decir, todas aquellas preguntas que te pueden dejar bloqueado y chafar el estupendo trabajo que habías hecho hasta ahora ¿qué es lo que más temas que te puedan preguntar? ¿qué puedes responder?

Para terminar, decirte que creo que lo más importante de todo y lo que el público valora de verdad es lo que dejas en ellos, si has sido capaz de generar una emoción positiva...y si lo has conseguido puedes decir con orgullo ¡misión cumplida!



Nos quedaría contarte como superar el miedo a hablar en público y a ganar confianza en ti mismo.

ME GUSTAS PORQUE...

Pida a los participantes que se sienten en un círculo y que digan qué cosa les gusta de la persona que está a su derecha. ¡Primero deles tiempo para pensar!

MASAJE GRUPAL

Pida al grupo que se ponga de pie y forme un círculo, y que se pongan de lado de tal manera que cada persona esté de cara con la espalda de la persona de adelante. Entonces las personas dan un masaje a los hombros de la persona frente a ellos.

¿TE GUSTA TU VECINO?

Pida a los participantes que se sienten formando un círculo. Camine alrededor del círculo y numere a cada persona; uno, dos, tres, cuatro, etc. Una persona se para en el centro y quita una silla. La persona en el centro señala a alguien y le pregunta "¿Te gusta tu vecino?". Si la persona responde "Me gusta", todos se paran y se mueven a otra silla. Habrá una persona que se quede parada y quien tome su turno en el centro del círculo, y pregunte a alguien "¿Te gusta tu vecino?". Si la persona responde "No me gusta", la que está en el centro pregunta "¿A quién quieres?". La persona dice dos números. Las dos personas cuyos números han sido dichos tienen que pararse y cambiar asientos con las dos personas a cada lado de la persona que contestó.

71 DE PERSONA A PERSONA

Todos encuentran a una pareja. Un líder dice acciones como "de nariz a nariz", "de espalda a espalda", "de cabeza a rodilla", etc. Los participantes tienen que seguir estas instrucciones en pareja. Cuando el líder dice "persona a persona" todos tienen que cambiar de parejas.



Etapa I: **Hacer extraño lo conocido** – **Crear Algo Nuevo**

Fase 1: Selección y Descripción del Tema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Contraria -
Conflicto Comprimido

Fase 5: Analogía Directa

Fase 6: Revisión de la Tarea
Problema



Etapa II: **Hacer conocido lo extraño**

Fase 1: Selección del Problema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Simbólica -
Comparando Analogías

Fase 5: Analogía Fantástica -
Explicando Diferencias

Fase 6: Generando Analogías
Directas



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROCESO DE CREATIVIDAD

DOCENTE	SINÉCTICA																								
	Analogía Directa					Analogía Personal					Analogía Contraria					Analogía Simbólica					Analogía Fantástica				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									

1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre

Sesión N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nivel: Superior Universitario

1.3. Área: Educación

1.5. Fecha: --/--/-- Tiempo: 60'

1.2. Grado: Magister

1.4. Título: “Desarrollemos la Capacidad Participativa”.

1.6. Docente.

II. DESCRIPCIÓN

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTR. DE EVAL.	MOM. DE EVAL.
Desarrolla su capacidad de participar	Técnicas de participar Técnicas de organización Dinámicas de Presentación	Liderazgo Trabajo en Equipo Participación	-Ficha de observación	Desarrollo Salida

III. PROCESO DIDÁCTICO

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Motivación mediante dinámicas, cantos, juegos, cuentos, etc. de acuerdo a la actividad realizada-Se anotan las respuestas en la pizarra.	5'	Expresión oral Pizarra
DESARROLLO	· Pre test. · Desarrollo de la dinámica · Post test	10' 25' 10'	Hojas fotocopiadas
CIERRE	· Conclusiones · Aplicación a otros ejercicios de la vida diaria.	5' 5'	Hojas bond

GUÍA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4
“DESARROLLEMO LA CAPACIDAD PARTICIPATIVA”

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: **FECHA:** **DOCENTE:**

CAPACIDAD	INDICADORES/NECESIDADES DE APRENDIZAJE
Desarrolla su capacidad de participar	Liderazgo Trabajo en Equipo Participación Pensamiento Divergente

TÉCNICAS PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN

DISCUSIÓN DIRIGIDA

Consiste en un intercambio de ideas entre varios participantes que previamente han trabajado sobre un tema que puede analizarse desde distintas posiciones. No conviene utilizarla en grupos de más de veinticinco personas.

Objetivo: Esta técnica se centra en profundizar en los conocimientos mediante un análisis crítico de los temas y estimular la comunicación interpersonal, la tolerancia y el trabajo en equipo.

Preparación: Días antes del empleo de la técnica el moderador decidirá el tema a tratar en función de los intereses del grupo y elaborará una información que contenga toda la información que pueda ser de utilidad para los participantes. Les facilitará, además, varias preguntas preparadas para iniciar y guiar la discusión y fijará la fecha de la misma.

Desarrollo: Facilitará la participación si el moderador va pidiendo sus opiniones, concediendo los turnos de palabra y permitiendo las aclaraciones que vayan surgiendo. A medida que se agoten los comentarios, el moderador realizará un resumen de lo tratado, para finalizar con una visión de conjunto, sin inclinarse nunca a favor de una u otras opiniones.

PHILLIPS 6/6

Se divide al grupo en subgrupos de máximo seis integrantes que durante seis minutos discutirán para responder a una pregunta o resolver un problema o caso formulado por el moderador.

Objetivo: Esta técnica suele utilizarse de apoyo a otras técnicas de grupo cuando por alguna razón se necesite: promover rápidamente la participación de todo el grupo, obtener muchas

opiniones en poco tiempo; resolver un problema de forma creativa y descubrir las divergencias existentes ante un tema concreto.

Desarrollo: Los grupos se reúnen en salas diferentes y cada uno de los integrantes expone su opinión durante un minuto. Un secretario designado por el grupo tomará nota de las aportaciones, y en el último minuto, se realiza un resumen de opinión del subgrupo. Un portavoz de cada grupo expone en el aula común sus resultados, que una vez comparados con los del resto de los subgrupos serán sintetizados por el moderador y anotados en la pizarra. Si todavía quedasen puntos por tratar se repite el proceso hasta que se hayan trabajado todos los aspectos.

MIREMOS MÁS ALLÁ

Objetivo: Apoyar a un grupo a organizarse, ordenar y planificar su trabajo a la hora de ejecutar actividades concretas. **Materiales:** Hoja y lápiz para cada participante, pizarrón. Requiere bastante tiempo y puede aplicarse en varias sesiones.

Desarrollo:

1. Cada participante responde por escrito a una pregunta preparada de antemano por la organización.
2. Se forman grupos y a sus coordinadores, para que pongan en común las respuestas y hagan un modelo ideal. Este modelo sería detallado.
3. Se reúnen los coordinadores, cada uno presenta su modelo ideal escrito en el pizarrón. Quien coordina los grupos debe ir anotando todo lo que hay en común y aspectos que puedan faltar.
4. En base a la discusión de cada modelo, se puede elegir uno por ser el que reúna la mayor cantidad de cualidades o por ser factible de llevar cabo.
5. Centrándose en el modelo elegido se detallan las necesidades más urgentes ha resolver y tareas que se pueden hacer.
6. Luego se elabora un plan de cómo podría irse cumpliendo otras tareas para alcanzar el modelo ideal (acciones, controles, evaluaciones, responsables...), luego se precisan esas acciones.
7. Con un plan elemental se precisan las acciones inmediatas con la siguiente guía:
 - ¿Qué se va ha hacer?, ¿Para qué?, ¿Cómo?, ¿Quiénes?, ¿Con qué medios?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Plazos?

RECONSTRUCCIÓN

Objetivo: Analizar la capacidad de organización de un grupo y analiza el papel del liderazgo en el trabajo. **Materiales:** Papel y lápiz para cada participante, papel grande y marcadores.

Desarrollo:

1. Se forman grupos (cuatro como máximo)
2. El que coordina da una explicación
3. Los participantes tienen 30 minutos para llegar a tomar una/s decisión/es.
4. Una vez agotado el tiempo, se pasa al plenario, donde cada uno expone las conclusiones a las que llegaron escritas en un rotafolio.
5. No es necesario entrar a discutir el contenido de las conclusiones lo central de esta técnica es reflexionar sobre:
 - a. En qué se fundamentaron para llegar a determinadas conclusiones.
 - b. Como se organizaron para trabajar
 - c. Dificultades para llegar a tomar las decisiones

TÉCNICAS DE ORGANIZACIÓN**SOLUCIÓN CREATIVA DE UN PROBLEMA****Objetivo:**

- a) Observar actitudes grupales en la solución de problemas.
- b) Explorar las influencias interpersonales que se producen en la solución de un problema.

Desarrollo:

1. El monitor explica que se trata de dar con una solución creativa de un problema; para lo cual debe llegar al consenso. Todos deben prestar mucha atención al proceso de discusión, pues al final tendrá que ser analizado en grupo.
2. A continuación, expone el problema que los subgrupos deberán solucionar en unos diez minutos:

"Hace años un comerciante londinense era deudor de una gran cantidad de dinero a una persona que le había hecho un préstamo.

Este último se enamoró de la joven y bella hija del comerciante. Y le propuso un acuerdo: le cancelaría la deuda si llegaba a casarse con su hija. Tanto el comerciante como su hija quedaron espantados pues no lo querían. El prestamista propuso que dejaran la solución en manos de la Providencia.

Sugirió que pusieran una piedra blanca y otra negra dentro de una bolsa de dinero vacía; la joven debería sacar una de las dos piedras de la bolsa. Si sacaba la piedra negra se convertía sin más en su esposa y quedaba cancelada la deuda del padre. Si sacaba la blanca, se quedaba con su padre y también quedaba cancelada la deuda. Si no aceptaba este juego providencial, el padre iría a la cárcel y la hija moriría de hambre. Aunque obligados por la situación, el comerciante y su hija aceptaron. Salieron a un camino del jardín que estaba

lleno de piedras. El prestamista se agachó para coger las dos piedras y con habilidad logró meter dos piedras negras en la bolsa. La joven cayó en la cuenta de la estratagema. Entonces, el prestamista pidió a la joven que sacara la piedra que iba a decidir tanto su suerte como la de su padre".

Se trata, en este punto, de que el grupo dé una solución que encontró la joven para poder quedarse en compañía de su padre y que les fuera cancelada la deuda. (Solución: la joven del cuento metió la mano en la bolsa, cogió una de las dos piedras y al sacarla, sin mirarla, y como por descuido, la dejó caer entre las demás piedras del camino quedando mezclada con ellas).

DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN

LA RUEDA:

Los participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento. Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela.

PRESENTACIÓN POR PAREJAS

Se les solicita a los integrantes del grupo que elijan una persona para trabajar en parejas (preferentemente un desconocido y del sexo opuesto) los participantes se ubican cada uno con su pareja y durante un par de minutos (5) se comentan nombre, estado civil, lugar, etc. Cuando finaliza la charla sobre sus vidas se hace un círculo y cada uno deberá presentar al grupo lo que su pareja le contó.

Etapas I: **Hacer extraño lo conocido – Crear Algo Nuevo**

Fase 1: Selección y Descripción del Tema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Contraria -
Conflicto Comprimido

Fase 5: Analogía Directa

Fase 6: Revisión de la Tarea
Problema



Etapa II: Hacer conocido lo extraño

Fase 1: Selección del Problema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Simbólica -
Comparando Analogías

Fase 5: Analogía Fantástica -
Explicando Diferencias

Fase 6: Generando Analogías
Directas



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROCESO DE CREATIVIDAD

DOCENTE	SINÉCTICA																								
	Analogía Directa					Analogía Personal					Analogía Contraria					Analogía Simbólica					Analogía Fantástica				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									

1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre

Sesión N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nivel: Superior - Universitario

1.3. Área: Educación

1.5. Fecha: --/--/-- Tiempo: 60'

1.2. Grado: Magister

1.4. Título: “Desarrollemos la Capacidad Cognitiva”.

1.6. Docente.

II. DESCRIPCIÓN

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTR. DE EVAL.	MOM. DE EVAL.
Desarrolla su capacidad de: Analiza, Compara, Abstraer, Caracterizar, Describir, Comprender	Actividades de: Comunicación Participación Aporte	Criterio Analítico. Criterio de Comparación Desarrollo del Pensamiento creativo	-Ficha de observación	Desarrollo Salida

III. PROCESO DIDÁCTICO

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Motivación mediante dinámicas, cantos, juegos, cuentos, etc. de acuerdo a la actividad realizada-Se anotan las respuestas en la pizarra.	5'	Expresión oral
DESARROLLO	· Pre test. · Desarrollo de la dinámica · Post test	10' 25' 10'	Pizarra Hojas fotocopiadas
CIERRE	· Conclusiones · Aplicación a otros ejercicios de la vida diaria.	5' 5'	Hojas bond

GUÍA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5
“DESARROLLEMOS LA CAPACIDAD COGNITIVA”

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO: **FECHA:** **DOCENTE:**

CAPACIDAD	INDICADORES/NECESIDADES DE APRENDIZAJE
Desarrolla su capacidad de: Analiza, Compara, Abstraer, Caracterizar, Describir, Comprender	Criterio Analítico. Criterio de Comparación Desarrollo del Pensamiento creativo

1.- IDEAS, CRITERIOS Y CONCLUSIONES

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Escriban todas las ideas claves que encuentren en el objeto o tema que se va a analizar.

Determine, frente a cada idea clave, los criterios de análisis: a favor, en contra; positivo, negativo, etc.

Según el criterio de análisis y las ideas seleccionadas, pida que el grupo elabore una conclusión.

Las ideas y sus respectivas conclusiones, certificarán que ha realizado un análisis.

2.- SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Escriban el parámetro o criterio de comparación (semejanza, diferencia, complementariedad, etc.).

Determinen las diferencias y semejanzas entre el criterio de comparación y los argumentos presentados en el texto.

Elaboren una síntesis parcial, escribiendo las conclusiones entre el tema y la línea de comparación establecida.

Finalmente deben elaborar las conclusiones generales de la comparación.

3.- CUADRO ESENCIAL

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Descompongan el tema de estudio en todas sus partes o componentes. Comparen entre sí las partes que han obtenido anteriormente. Descubran lo determinante, lo fundamental y lo estable del tema.

Escriban los vínculos o uniones que existen entre las características esenciales.

Finalmente, que expongan en un papelógrafo con lo esencial del tema de estudio.

4.- ARTÍCULOS CONCÉNTRICOS

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Descompongan el objeto de estudio y escriban todas sus partes.

Señalen lo esencial de cada una de las partes.

Escriban las características secundarias NO importantes del tema u objeto de estudio.

Escriban un informe final como resultado del proceso de abstracción.

5.- ESQUEMA CONCEPTUAL

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Descompongan el tema en estudio en todas sus partes.

Determinen que es lo esencial o propio de cada parte.

Comparen con otros temas o con otros puntos de vista sobre el mismo tema.

Seleccionen (subraye en el texto) los elementos o ideas fuerza que caracterizan y le distinguen de los demás temas.

Escriban aquellos elementos que le son propios, exclusivos y característicos del tema estudiado.

6.- DIAGRAMAS Y CONCLUSIONES

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Señalen o indiquen el tema o asunto que va a describir.

Realicen el proceso de observación en el objeto o tema de estudio.

Elaboren un plan de descripción, con un orden lógico o cronológico.

Finalmente, con aquellas características obtenidas en su plan de descripción y aplicando cualquier técnica: visual, auditiva, simbólica, gestual, etc. describan el tema de estudio.

7.- DIAGRAMAR

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Delimiten el tiempo donde se sitúa el acontecimiento que se va a relatar o narrar.

Seleccionen el argumento del relato, es decir, cada una de las acciones que acontecen, procurando mantener un hilo conductor de la narración en el tiempo.

Escriban las características de los elementos que dan vida a la narración y las condiciones concretas del argumento, sean éstas: personales, históricas, de espacio-tiempo circunstancias, etc.

8.- ESQUEMAS

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Señalen el concepto, norma o ley que se quiere ilustrar.

Seleccionen los elementos más significativos, a partir de criterios lógicos, de observación, descripción, relato, etc.

Establezcan las relaciones de correspondencia.

Dibujen las relaciones encontradas.

9.- DIAGRAMAS Y CONCLUSIONES

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Distingan las propiedades o características del objeto a valorar.

Establezcan por escrito los criterios de valoración.

Comparen las características seleccionadas con los criterios de valor establecidos.

Finalmente, elaboren los juicios de valor acerca del objeto estudiado.

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Establezcan todas las ideas claves que van a criticar.

Elaboren, frente a cada idea, sus propios juicios de valor acerca de lo que va a criticar.

Argumenten los por qué de esos juicios de valor.

Refuten las ideas, criterios y conceptos de partida, mediante la elaboración de una síntesis basada en los nuevos criterios o argumentos encontrados.

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Analicen de manera independiente cada una de las ideas o características que van a relacionar.

Determinen con qué criterios se va a realizar la relación.

Elaboren una síntesis parcial con los nexos encontrados entre las características y los criterios de relación.

Elaboren una síntesis con las conclusiones generales del trabajo.

10.- ESQUEMA SÍNTESIS

Elaboración:

Pida al grupo de alumnos que:

Interpreten o comprendan las ideas principales del tema.

Razonen y argumenten sobre dichos juicios o ideas de partida.

Ordenen, de acuerdo a su importancia, los argumentos encontrados.

Establezcan las interrelaciones, vínculos, conexiones o enlaces entre los argumentos jerarquizados.

Finalmente, elaboren un esquema síntesis para que expliquen ordenadamente los juicios y razonamientos encontrados.

11.-GUÍA DE APLICACIÓN

Elaboración: Pida al grupo de alumnos que:

Determinen el tema y el para qué se va a aplicar.

Justifique la necesidad de aprendizaje de los conocimientos que se pretende aplicar

Escriban los rasgos más peculiares, propios y característicos de la situación o conocimiento aprendido y que se pretende aplicar.

Relacionen los conocimientos adquiridos con las características de la aplicación Elaboren las conclusiones sobre los nuevos conocimientos.

Expliquen lo que va a aplicar y que enriquecen los conocimientos anteriores Finalmente, apliquen lo nuevo que sabe.

Etapa I: **Hacer extraño lo conocido – Crear Algo Nuevo**

Fase 1: Selección y Descripción del Tema

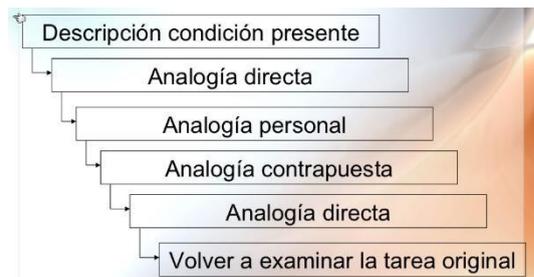
Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Contraria -
Conflicto Comprimido

Fase 5: Analogía Directa

Fase 6: Revisión de la Tarea
Problema



Etapa II: **Hacer conocido lo extraño**

Fase 1: Selección del Problema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Simbólica -
Comparando Analogías

Fase 5: Analogía Fantástica -
Explicando Diferencias

Fase 6: Generando Analogías
Directas



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROCESO DE CREATIVIDAD

DOCENTE	SINÉCTICA																								
	Analogía Directa					Analogía Personal					Analogía Contraria					Analogía Simbólica					Analogía Fantástica				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									

1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre

Sesión N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nivel: Superior Universitario

1.3. Área: Educación

1.5. Fecha: --/--/-- Tiempo: 60'

1.2. Grado: Magister

1.4. Título: “Desarrollemos la Capacidad Afectiva”.

1.6. Docente.

II. DESCRIPCIÓN

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTR. DE EVAL.	MOM. DE EVAL.
Desarrolla su capacidad de aceptación, Toma de decisiones, Expresión Autonomía, Libertad Interior	El significado de las emociones	Desarrollo del Pensamiento Convergente	-Ficha de observación	Desarrollo Salida

III. PROCESO DIDÁCTICO

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Motivación mediante dinámicas, cantos, juegos, cuentos, etc. de acuerdo a la actividad realizada-Se anotan las respuestas en la pizarra.	5'	Expresión oral
DESARROLLO	· Pre test. · Desarrollo de la dinámica · Post test	10' 25' 10'	Pizarra Hojas fotocopiadas
CIERRE	· Conclusiones · Aplicación a otros ejercicios de la vida diaria.	5' 5'	Hojas bond

GUÍA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6
“DESARROLLEMOS LA CAPACIDAD AFECTIVA”

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO:**FECHA:****DOCENTE:**

CAPACIDAD	INDICADORES/NECESIDADES DE APRENDIZAJE
Desarrolla su capacidad de aceptación, Toma de decisiones Expresión, Autonomía, Libertad Interior	Escribe textos biográficos claros y coherentes, haciendo uso de las tres etapas de producción de textos narrativos.

1. Relájate y sonríe. Estar relajados es imprescindible para dar lo mejor de nosotros mismos. Nos ayuda a estar más atentos a nuestros alumnos, a escucharlos más y mejor, a dar mejores explicaciones, a transmitirles confianza y cercanía.

¿Te cuesta relajarte? ¿Por qué no pruebas las respiraciones abdominales? Además, cuando soltamos las tensiones sonreímos más; la sonrisa es un lenguaje universal y nuestra mejor tarjeta de presentación. Incluso se dice que puede tener un efecto terapéutico.

2. Cuida los gestos, investiga su significado en otras culturas. Si tenemos en cuenta que la comunicación no verbal (CNV) es la que más información transmite en una comunicación, debemos ser especialmente cuidadosos con este tema y dedicarle espacio en tus clases.

Nuestras expresiones y gestos constituyen un sistema de señales conocido y usado por los miembros del grupo pero que pueden ser opacos o contradictorios para los pertenecientes a otras comunidades. Los gestos tienen distintos significados según las diferentes culturas.

Por ejemplo, el movimiento de la cabeza de arriba a abajo no siempre se traduce por una afirmación, es más, en algunos lugares puede enviar el mensaje contrario. Es por esto por lo que el análisis y la enseñanza de la CNV anticipa problemas en el aula y evita los malentendidos y los juicios erróneos fuera de ella.

3. Sé paciente con tus alumnos y con el tiempo que les lleva aprender. Reconoce su derecho a aprender equivocándose. Es imposible aprender nada sin errar; nuestra experiencia vital así nos lo dice. Es un derecho de cada alumno que debemos reconocer y hacer respetar.

Además, recuerda que todos tenemos un ritmo de aprendizaje diferente y que cada uno de nosotros aprendemos aspectos diferentes en cada ocasión.

4. Valora sus avances. Anímalos destacando aspectos positivos. [Tweet “Aprender un nuevo idioma es un gran reto cognitivo y afectivo.”] Iniciar este viaje produce no pocas

inseguridades, así las palabras de aliento y estímulo de los profesores ayudan a los alumnos a reconocer y valorar sus propios logros, a motivarse y a conocer las distintas etapas del proceso de aprendizaje. Siempre, aunque a veces no lo parezca, estamos aprendiendo y avanzando.

5. Motívalos proponiéndoles temas y tareas de su interés y actividades útiles y significativas. Muchos autores afirman que: “La falta de interés en el tema repercute negativamente en la comprensión” y por lo tanto en el aprendizaje. Si esta máxima es cierta, y creemos que lo es, tendremos que asegurarnos de que todos los temas que llevamos al aula responden a una necesidad o a un interés real de nuestros alumnos, así nos aseguramos contar con el corazón del aprendizaje: la motivación.

6. Respeta su estilo de aprendizaje. Hay muchas formas diferentes de aprender y todas son válidas. Los estilos de aprendizaje son “las preferencias y tendencias altamente individualizadas de una persona que influyen en su aprendizaje”. Cada aprendiente usa unas herramientas distintas para aproximarse a la información y estas pueden no coincidir con las de sus compañeros o con las de su profesor.

Algunos docentes suelen valorar excesivamente a los alumnos que coinciden con su propio estilo de aprendizaje y no comprender suficientemente a los alumnos que muestran uno contrario. Averigua qué tipo de alumno eres tú, qué tipo de alumnos tienes y a partir de ahí, propongamos tareas respetuosas que integren todos los estilos en el aula.

7. Conoce a tus alumnos. El éxito en el proceso de aprendizaje y enseñanza depende en gran medida de este consejo. Cada persona trae al aula un bagaje diferente: unos valores, unas creencias, unas inquietudes, unas expectativas, etc. Conocer a nuestros estudiantes y favorecer que se conozcan entre sí nos ayudará a ayudarlos a aprender y a conseguir sus propias metas.



HABILIDAD DE EXPRESIÓN DE EMOCIONES

Objetivos: Mejorar las habilidades que permitan expresar sentimientos de los niños y las niñas.

Descripción

Para esta estrategia, se planean dos actividades, en este orden: la primera ilustrar con una lámina la escucha, para modelar la situación, de manera simbólica. La segunda actividad, son dos ejercicios prácticos de juego de roles, para aplicar modelos reales.

Primero modelar simbólicamente la expresión de sentimientos, mostrar a los estudiantes la lámina que ilustre la situación, con ella, se recomienda preguntar a los estudiantes que observan, para lo cual se les da instrucción de hacer silencio, y de hablar uno a uno.

Después se realiza unos ejercicios prácticos con modelado real, a partir de juego de roles, mostrar a los estudiantes, la importancia de expresar sentimientos, para luego retroalimentar la habilidad de escuchar con los estudiantes.

En el ejercicio un tiene que dar nombre a las emociones: modelar la habilidad de seguir instrucciones en la cual dramatizar las deferentes emociones (alegría, tristeza, cólera). Juego de roles: formar dos grupos, un grupo representa (con mímica) determinada emoción) y el otro grupo tendrá que reconocer y nombrar la emoción (alegría, tristeza, cólera).

En el ejercicio dos de relacionar gestos con emociones: modelar esta habilidad de seguir instrucciones en la cual representar diferentes emociones las cuales serán identificadas por los niños y las niñas. Juego de roles: invitar a un estudiante a nombrar diferentes emociones y los demás, las representaran frente a un espejo.

En el tercer ejercicio llamado juego de emociones: se realiza un modelado en el cual dramatizar una situación en la cual ponerse de mal genio. Juego de roles: se hará dos grupos, uno de estos representa diferentes situaciones que pueden ocasionar malgenio, alegría y tristeza y el otro grupo adivina la emoción.

Después enfatizar en la siguiente norma: Cuando se exprese un enfado no se puede hacer daño ni a sí mismo, ni a los demás. Y explicar a los estudiantes lo que sí pueden hacer. Por ejemplo: correr en el jardín, dibujar figuras enfadadas, dar puñetazos a una almohada, arrugar un periódico, etc. Y se dijo hacer esto no es malo, al contrario, expresar lo enojado que se siente es saludable, siempre que se exprese de manera aceptable.

Además de ello enseñar a los estudiantes a relajarse cuando estén nerviosos a disgustados, a respirar hondo mientras cuentan hasta tres y a expulsar despacio el aire, decirles que cierren sus ojos y tensar los músculos, contarán hasta seis y relajaran los músculos.

Por ejemplo, las herramientas de la mente tales como las estrategias para memorizar, permiten duplicar y triplicar la cantidad de información que podemos recordar en lo subsecuente como plantea (Alonso, 2009), propone tres estrategias o recursos pedagógicos: El juego, el dialogo y los cuentos que son accesibles para que sean utilizadas por los educadores por lo que son responsables de investigar, preparar y enseñar toda clase de juegos. Siguiendo esta misma línea, los juegos de movimientos, los sensoriales, los simbólicos, lingüísticos y juegos de reglas. El dialogo. Si bien el mensaje transmite información, al mismo tiempo comunica una carga afectiva; por medio del dialogo se establece una interacción positiva y se expresan pensamientos y emociones.

Se logra un ambiente propicio para la comunicación y el dialogo, si el educador:
Atiende al niño. Lo escucha, oye lo que dice y le da importancia.

Recibe su mensaje. Es importante atenderlo y mirarlo mientras habla, puesto esto le infunde confianza y le ayuda a darse cuenta de que su comunicación es apropiada.

- Responde con afecto y aceptación.
- Apoya y reconoce con una mirada o con un gesto de apropiación su conducta. El apoyo es positivo para todos los niños, pero sobre todo para alentar a un chico tímido a repetir esa conducta.
- Facilita, ayuda. Algunas veces los niños no pueden expresar sus necesidades ni sus sentimientos, pero sí el maestro percibe la situación y le ayuda, con un poco de confianza, de acercamiento, los alumnos encontrarán la manera de aliviar su preocupación.
- Transmite entusiasmo, estimula al niño en la realización de su tarea y lo felicita cuando ha logrado su meta.
- Para los niños, los cuentos son un medio para entender el mundo, conocerse y dar un sentido a la vida. Así la imaginación es un factor actuante en el desarrollo de la personalidad y en la socialización.
- Es conveniente narrar los cuentos de manera sencilla, clara y agradable, estas narraciones son, en el terreno de la afectividad, más eficaces que las explicaciones basadas en razonamientos lógicos puramente científicos.

Después de la narración, se efectúa una serie de actividades:

- Dibujar lo que más les gusto del cuento
- Modelar los personajes
- Realizar una pantomima.
- Pintar un cuadro
- Representar el personaje que más les gustó.
- Representar el que menos les gustó.

Etapa I: **Hacer extraño lo conocido – Crear Algo Nuevo**

Fase 1: Selección y Descripción del Tema

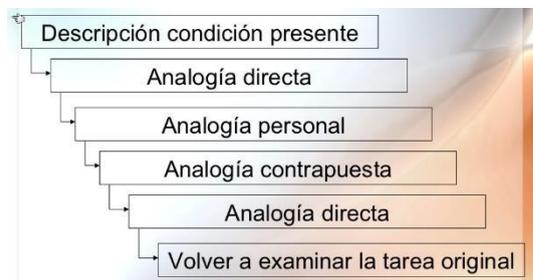
Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Contraria -
Conflicto Comprimido

Fase 5: Analogía Directa

Fase 6: Revisión de la Tarea
Problema



Etapa II: **Hacer conocido lo extraño**

Fase 1: Selección del Problema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Simbólica -
Comparando Analogías

Fase 5: Analogía Fantástica -
Explicando Diferencias

Fase 6: Generando Analogías
Directas



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROCESO DE CREATIVIDAD

DOCENTE	SINÉCTICA																								
	Analogía Directa					Analogía Personal					Analogía Contraria					Analogía Simbólica					Analogía Fantástica				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									

1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre

Sesión N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nivel: Superior Universitario

1.3. Área: Educación

1.5. Fecha: --/--/-- Tiempo: 60'

1.2. Grado: Magister

1.4. Título: “Desarrollemos la Capacidad Laboral”.

1.6. Docente.

II. DESCRIPCIÓN

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTR. DE EVAL.	MOM. DE EVAL.
Mejora su capacidad laboral	Buenas Practicas Capacitación en temas Pedagógicos Modelo Europeo	Aplicación de técnicas innovadoras	-Ficha de observación	Desarrollo Salida

III. PROCESO DIDÁCTICO

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Motivación mediante dinámicas, cantos, juegos, cuentos, etc. de acuerdo a la actividad realizada-Se anotan las respuestas en la pizarra.	5'	Expresión oral Pizarra
DESARROLLO	· Pre test. · Desarrollo de la dinámica · Post test	10' 25' 10'	Hojas fotocopiadas
CIERRE	· Conclusiones · Aplicación a otros ejercicios de la vida diaria.	5' 5'	Hojas bond

GUÍA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7
“DESARROLLEMOS LA CAPACIDAD LABORAL”

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO:**FECHA:****DOCENTE:**

CAPACIDAD	INDICADORES/NECESIDADES DE APRENDIZAJE
Desarrolla su capacidad laboral	Aplicación de técnicas innovadoras Incrementa su capacidad analítico crítico innovador

Cuadro 1. Elementos que configuran los nuevos ambientes de aprendizaje

ELEMENTO	DEFINICIÓN
Actores	Participantes en los procesos de enseñanza y de aprendizaje: docentes, estudiantes, docente/aprendiz (con esta expresión nos referiremos al docente en proceso de desarrollo profesional) (Arteaga, Fabregat y Mérida, 2003).
Contenidos digitales y contenedores	Los primeros entendidos como textos, enlaces, imágenes o sonidos que tienen como objetivo comunicar un mensaje: objetivos pedagógicos, demostraciones, evaluaciones y no solamente los tópicos o temas desde una perspectiva tradicional (Tancredi, 2004). Los contenedores, por su parte, permiten almacenar y clasificar esos contenidos y se convierten en sí mismos en fuentes de información y espacios de trabajo (Viesca, 1998). Son ejemplos de ellos: bases de datos, repositorios de objetos de aprendizaje, plataformas de teleformación.
Actividad	Comprende las actividades de aprendizaje propiamente dichas, las de comunicación, de mediación pedagógica y las actividades administrativas y de coordinación (Arteaga, Fabregat y Mérida, 2003).
Herramientas de comunicación	Herramientas informáticas que viabilizan la comunicación sincrónica: teleconferencia interactiva, <i>chat</i> , y asincrónica: foros, carteleras y correo electrónico (Arteaga, Fabregat y Mérida, 2003).
Espacios de trabajo	Áreas donde se registra la actividad: producción, ejercitación y exhibición (identificados tempranamente por Viesca, 1998, existe consenso en la literatura acerca de la necesidad de estos espacios).
Equipamiento de infraestructura necesaria	Componentes de <i>hardware</i> y de <i>software</i> requeridos para gestionar el ambiente en la virtualidad (Marqués, 2001, citado por Castillo y Cabrerizo, 2005).
Ambiente sociocultural y normas sociales	Contexto en el cual se insertan los actores y del que se derivan normas y convenciones para relacionarse y comunicarse cotidianamente. Entran acá instituciones, estratos, grupos con todo lo que implican sus estructuras y sus historias (Arteaga, Fabregat y Mérida, 2003; Moreno, 1998).

.....

.....

.....

Cuadro 2. Situación actual y tendencias en el desarrollo profesional docente

DESDE (situación actual)	VARIABLE	HACIA (proyecciones)
Contenidos disciplinares específicos establecidos en el currículo formal.	¿QUÉ? CONTENIDOS	Necesidades específicas de aprendizaje.
Según cronograma escolarizado.	¿CUÁNDO? TIEMPO	Cuando y como lo necesita quien aprende. En sincronía o asincronía.
Espacios físicos, salones donde se dictan clases de pregrado, postgrado y cursos de actualización.	¿DÓNDE? ESPACIO	Espacios virtuales activados desde cualquier lugar con conexión a Internet.
Profesores e instituciones portadoras del saber.	¿CON QUIÉN? ACTORES	Trabajo interdependiente con pares en el que se fomenta la reflexión compartida sobre sus prácticas docentes.

.....

Primer foco de tensión: después de las consolidadas prestaciones de las TIC para el desarrollo profesional docente, ¿hacia dónde nos moveremos?

.....

Segundo foco de tensión: del movimiento de los tradicionales espacios físicos a los virtuales y de estos a nuevos espacios físicos.

.....

.....

.....

.....

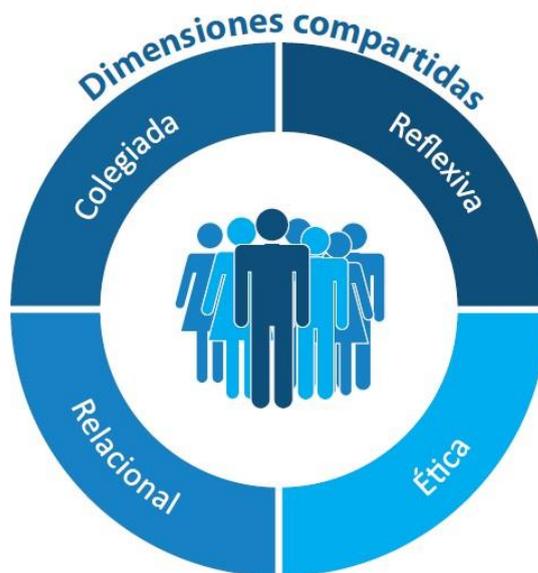
.....

.....

.....

.....

Dimensiones compartidas de la profesión docente



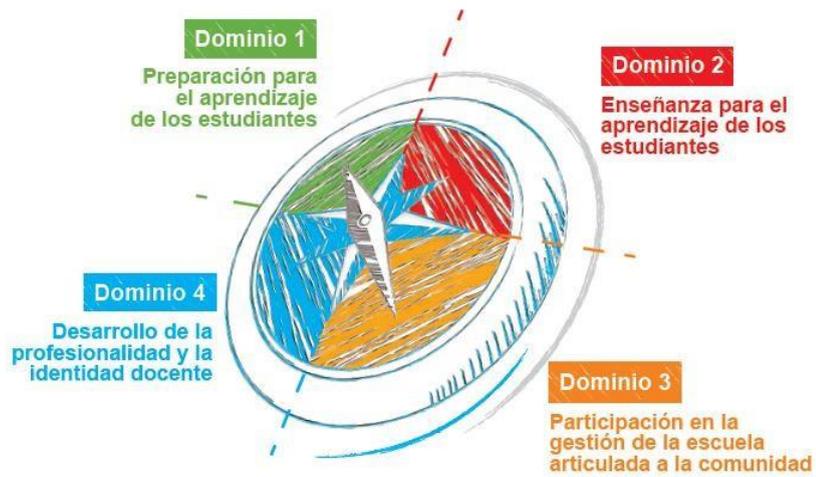
.....

.....

.....

.....

Los cuatro dominios del Marco de Buen Desempeño Docente

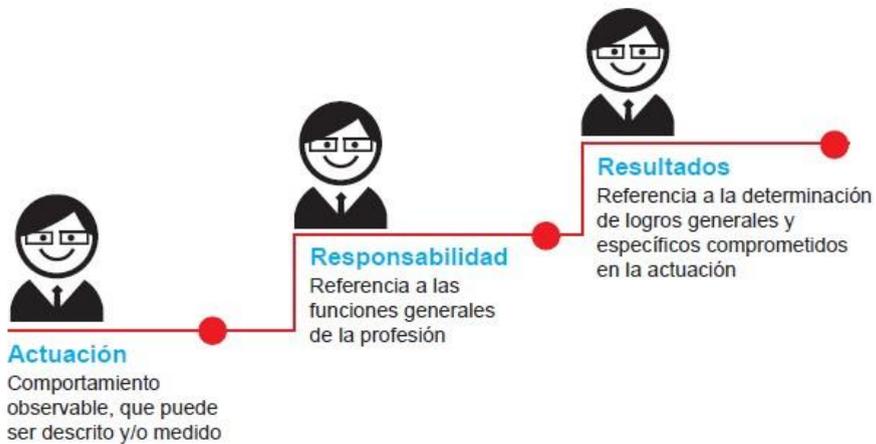


.....

.....

.....

Elementos del desempeño



Relación entre dominios, competencias y desempeños



.....
.....
.....
.....

Etapa I: Hacer extraño lo conocido – Crear Algo Nuevo

Fase 1: Selección y Descripción del Tema

Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Contraria -
Conflicto Comprimido

Fase 5: Analogía Directa

Fase 6: Revisión de la Tarea
Problema



Etapa II: Hacer conocido lo extraño

Fase 1: Selección del Problema

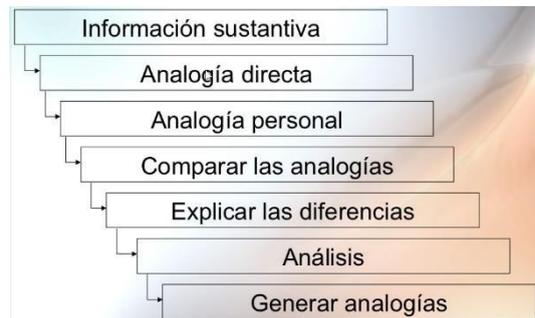
Fase 2: Analogía Directa

Fase 3: Analogía Personal

Fase 4: Analogía Simbólica -
Comparando Analogías

Fase 5: Analogía Fantástica -
Explicando Diferencias

Fase 6: Generando Analogías
Directas



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROCESO DE CREATIVIDAD

DOCENTE	SINÉCTICA																								
	Analogía Directa					Analogía Personal					Analogía Contraria					Analogía Simbólica					Analogía Fantástica				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									

1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre

Sesión N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nivel: Superior Universitario

1.3. Área: Educación

1.5. Fecha: --/--/-- Tiempo: 120'

1.2. Grado: Magister

1.4. Título: "Pongamos a Prueba Nuestra Creatividad Sinécticamente".

1.6. Docente.

II. DESCRIPCIÓN

CAPACIDAD	CONOCIMIENTOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTR. DE EVAL.	MOM. DE EVAL.
Desarrolla Capacidad Reflexiva, Afectiva, Expresiva, Explicativa, Demostrativa, Comparativa, Abstracta,	Sinéctica Fases de la Sinéctica Analogías de la Sinéctica Etapas de Sinéctica Capacidades: Lúdica, Axiológica, Comunicativa, Participativa, Cognitiva, Afectiva, Laboral.	Pensamiento Divergente Pensamiento Convergente Aplicación de las Fases de Sinéctica Creatividad Rapidez en encontrar Soluciones	-Ficha de observación	Desarrollo Salida

III. PROCESO DIDÁCTICO

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Motivación mediante dinámicas, cantos, juegos, cuentos, etc. de acuerdo a la actividad realizada-Se anotan las respuestas en la pizarra.	10'	Expresión oral Pizarra Hojas fotocopiadas Hojas bond
DESARROLLO	· Pre test.	10'	
	· Desarrollo de la dinámica Sinéctica	30'	
	Fase I Fase II · Post test	30' 10'	
CIERRE	· Conclusiones	10'	
	· Aplicación a otros ejercicios de la vida diaria.	10'	
	Test Aceptación Sinéctica	5'	

GUÍA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

“PONGAMOS A PRUEBA NUESTRA CREATIVIDAD SINÉCTICAMENTE”

APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO:**FECHA:****DOCENTE:**

CAPACIDAD	INDICADORES/NECESIDADES DE APRENDIZAJE
Desarrolla Capacidad Reflexiva, Afectiva, Expresiva, Explicativa, Demostrativa, Comparativa, Abstracta	Pensamiento Divergente Pensamiento Convergente Aplicación de las Fases de Sinéctica Creatividad Rapidez en encontrar Soluciones

Encaje forzado

Es el regreso a casa. Consiste en encontrar conexiones entre la analogía encontrada y el planteamiento del problema como objetivo único concreto obtenido en la “trituration de lo conocido”. Una vez hallada la conexión, genera una solución en el ámbito real.

DISEÑO SILLA DE RUEDAS

Se trata de una sesión en la cual se pretendía diseñar una silla de ruedas capaz de subir escaleras. El moderador comenzó preguntando al grupo por algunas analogías directas, es decir, algunos extraños ejemplos de “escalada”. A partir de las sugerencias recibidas, seleccionó la idea de “cabra de montaña” para su posterior discusión. Para tener una visión más profunda del modo en que actúa una cabra de montaña, el moderador pidió “analogías personales”, es decir, descripciones de cómo se sentirían los participantes en la sesión si ellos mismos fuesen cabras de montaña. Algunos pensaron que serían animales nerviosos, otros que serían animales seguros de sí mismos, pero de uno de ellos se obtuvo una respuesta típica de una sesión sinéctica: “pienso que soy solamente una de las patas traseras. De hecho, seré solamente el conjunto de músculos de una pata trasera. Cuando la cabra se encoge para saltar, me preparo, me hago más pequeño y luego ¡zas! recibo la señal e impulso.”

A continuación, el moderador les pidió a los miembros de la sesión que resumieran la esencia de los músculos de la pata de la cabra a través de una analogía simbólica: una frase abstracta de dos o tres palabras. Después de alguna discusión, finalmente acordaron que “dirección ciega” era una analogía simbólica aceptable. A continuación, el moderador les pidió una analogía directa para “dirección ciega”. Una persona sugirió un pozo de serpientes, en que las serpientes golpean “ciegamente, en una dirección al azar”. Se inició una discusión acerca de las serpientes, durante la cual alguien dijo que “en las películas de aventuras en la jungla, siempre parece que las serpientes se enroscan alrededor de los árboles”. El grupo se animó

ruidosamente ante este último comentario, típico de las aparentemente irrelevantes, pero altamente sugerentes observaciones que la sinéctica enseña a la gente a buscar. El resultado eventual no fue tanto lo que Capp imaginó, sino más bien un diseño de silla de ruedas que se auto impulsaba escaleras arriba sobre largos tornillos rotativos.

OTROS ESCENARIOS

FASE I

- ¿Se parecen los astronautas a los camaleones? Exprésalo.
- ¿Se parecen las modelos a los gatos? Exprésalo.
- ¿Se parecen los mineros a las hormigas? Exprésalo.

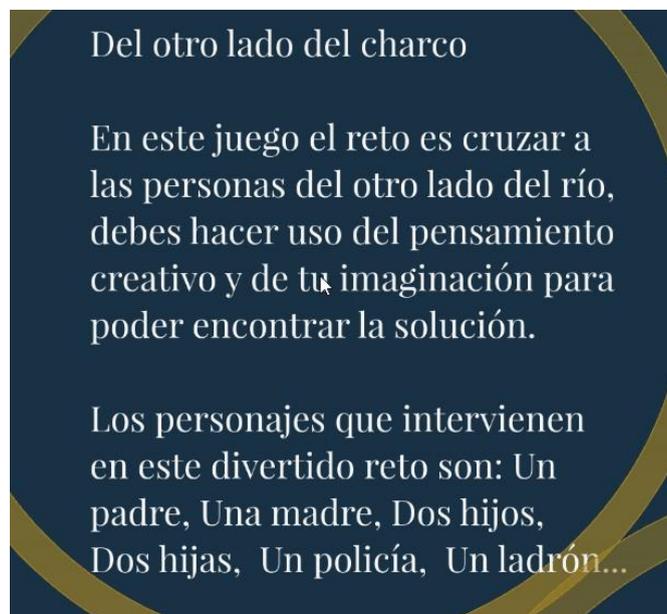
FASE II.

Utilizando uno de los ejemplos anteriores, consistiría en que un sujeto se identificara con los huesos del oído interno, cómo funcionan o cómo se mueven una vez que el tímpano los presiona.

FINAL

Por ejemplo: el fuego puede considerarse un salvavidas para una persona atrapada por una ventisca, ya que gracias a su calor puede salvar la vida, pero así como el fuego salva al hombre, destruye la madera que lo alimenta o puede quemarlo a él. Por tanto, un conflicto comprimido de fuego podría ser “destructor-salvavidas”.

CASOS PRACTICAS DE LA SINECTICA



Condiciones:

1. Solo dos personas pueden cruzar al mismo tiempo.
2. Solo saben manejar la balsa la madre, el padre y el policía, sino hay ninguno de ellas en la balsa ésta no se moverá.
3. La madre no puede estar con sus hijos sin que esté presente el padre.
4. El padre no puede estar con sus hijas sin que esté presente la madre.
5. El ladrón no puede estar con ningún miembro de la familia sin que esté presente el policía.

I. Al llegar Juan en su automóvil a la casa de un amigo, se asustó al ver un enorme perro con cara de pocos amigos. Por fortuna para Juan el perro estaba encadenado a un árbol y cuando advirtió su presencia Juan ya estaba fuera de su alcance. Pero Juan no encontró a nadie en la casa, y al querer subir al automóvil el perro lo amenazaba desde junto al coche. La cadena era larga y le permitía llegar hasta ambas puertas del vehículo. No había por allí un palo o cosa parecida, ni Juan tenía ya ánimos de enfrentar al animalote.

¿Cómo entro Juan al coche sin que el animal pudiera tocarlo?.

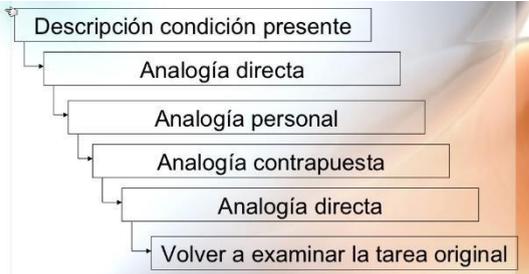
Respuesta: Se puso a caminar lentamente al rededor del árbol. El perro, al seguirlo, fue enredando la cadena.

2. ¿Que nuevo parentesco adquiere el hombre que se casa con la hermana de su viuda?
 Respuesta: Ninguno, el hombre esta muerto.

3. Imagine usted que se encuentra en una selva y de pronto aparece un león. Usted sube a un árbol, pero se encuentra que en el árbol esta una víbora muy venenosa que al verlo comienza a dirigirse a usted. El león sigue al pie del árbol. Usted no cuenta con ninguna arma y no es rescatado por nadie.
 ¿Cómo se salvaría de morir?
 Respuesta: Despertando de su sueño.

Etapa I: Hacer extraño lo conocido – Crear Algo Nuevo

- Fase 1: Selección y Descripción del Tema
- Fase 2: Analogía Directa
- Fase 3: Analogía Personal
- Fase 4: Analogía Contraria -
 Conflicto Comprimido
- Fase 5: Analogía Directa
- Fase 6: Revisión de la Tarea
 Problema



Etapa II: Hacer conocido lo extraño

- Fase 1: Selección del Problema
- Fase 2: Analogía Directa
- Fase 3: Analogía Personal
- Fase 4: Analogía Simbólica -
 Comparando Analogías
- Fase 5: Analogía Fantástica -
 Explicando Diferencias
- Fase 6: Generando Analogías
 Directas



FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROCESO DE CREATIVIDAD

DOCENTE	SINÉCTICA																								
	Analogía Directa					Analogía Personal					Analogía Contraria					Analogía Simbólica					Analogía Fantástica				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									

1=Nunca, 2=Casi Nunca, 3=Frecuentemente, 4=Casi Siempre y 5=Siempre

PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD CON LA SINÉCTICA

DOCENTE	EVALUACION DE LA CREATIVIDAD																							
	Axiologica_Lúdica								Comunicativa								Participativa							
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24
1																								
2																								
3																								
4																								
3																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
13																								
16																								
17																								
18																								
19																								
20																								

		EVALUACION DE LA CREATIVIDAD														
DOCENTE	Afectiva_Cognitiva								Laboral							
	S25	S26	S27	S28	S29	S30	S31	S32	S33	S34	S35	S36	S37	S38	S39	S40
1																
2																
3																
4																
3																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
13																
16																
17																
18																
19																
20																

NIVELES

5 = Alto

4 = Medio Alto

3 = Medio

2 = Medio Bajo

1 = Bajo

Anexo 8: Prueba de R cuadrado

Anexo 8. A Capacidad Axiológico Lúdico

Ecuación	Resumen del modelo					Estimaciones de parámetro
	R cuadrado	F	gl1	gl2	Sig.	b1
Potencia	,855	111,988	1	19	,000	1,060

La variable independiente es Nivel de Sinéctica.

Anexo 8: B Capacidad Comunicativa

Ecuación	Resumen del modelo					Estimaciones de parámetro
	R cuadrado	F	gl1	gl2	Sig.	b1
Potencia	,980	932,223	1	19	,000	1,229

La variable independiente es Nivel de Sinéctica.

Anexo 8: C Capacidad Participativa

Ecuación	Resumen del modelo					Estimaciones de parámetro
	R cuadrado	F	gl1	gl2	Sig.	b1
Potencia	,989	1689,788	1	19	,000	1,294

La variable independiente es Nivel de Sinéctica.

Anexo 8: D Capacidad Afectivo Cognitivo

Ecuación	Resumen del modelo					Estimaciones de parámetro
	R cuadrado	F	gl1	gl2	Sig.	b1
Potencia	,995	3982,571	1	19	,000	1,405

La variable independiente es Nivel de Sinéctica.

Anexo 9: E Capacidad Laboral

Ecuación	Resumen del modelo					Estimaciones de parámetro
	R cuadrado	F	gl1	gl2	Sig.	b1
Potencia	,985	1233,660	1	19	,000	1,301

La variable independiente es Nivel de Sinéctica.

Anexo 9: Prueba de Hipótesis

Procedimiento

1. Formulación de la Hipótesis

Ho: La aplicación de la Sinéctica tiene un efecto negativo al no mejorar la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017.

Ha: La aplicación de la Sinéctica tiene un efecto positivo al mejorar la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017.

2. Establecer el Nivel de Significancia

Nivel de Significancia = 5% = 0.05

3. Elección de la Prueba Estadística

Coefficiente de Correlación: Coeficiente de Rho de Spearman

Coefficiente de Determinación: R Cuadrado

Prueba Hipótesis: Prueba de Chi-cuadrado.

Correlaciones				
			Nivel de Creatividad	Nivel de Sinéctica
Rho de Spearman	Nivel de Creatividad	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	1,000 .	,688** ,001
		N	20	20
	Nivel de Sinéctica	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	,688** ,001	1,000 .
		N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Resumen del modelo ^b				
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,688 ^a	,474	,444	,229

a. Predictores: (Constante), Nivel de Sinectica

b. Variable dependiente: Nivel de Creatividad

ANOVA ^a						
Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	,853	1	,853	16,200	,001 ^b
	Residuo	,947	18	,053		
	Total	1,800	19			

a. Variable dependiente: Nivel de Creatividad

b. Predictores: (Constante), Nivel de Sinéctica

Pruebas de chi-cuadrado					
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,474 ^a	1	,002		
Corrección de continuidad ^b	1,871	1	,171		
Razón de verosimilitud	5,168	1	,023		
Prueba exacta de Fisher				,100	,100
Asociación lineal por lineal	9,000	1	,003		
N de casos válidos	20				

a. 3 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,10.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

4. Estimación del P-valor

Calculo P-valor con SPSS

P-valor coeficiente de contraste $F = 0.001$ y P-valor Chi-cuadrado $= 0.002$

5. Toma de Decisión

p-valor < nivel significancia

0,001 < 0,05

Entonces hay evidencia para desestimar H_0 y aceptar H_a .

Anexo 10: Data Recolectada

DATA FICHA ENCUESTA CREATIVIDAD

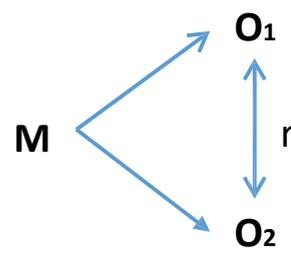
	Axiológica - Ludica				Comunicativa				Participativa				Afectiva - Cognitiva			Laboral			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
1	3	2	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	4	1
2	4	3	5	4	2	3	1	3	2	1	1	3	2	2	1	1	2	3	1
3	4	3	5	3	1	5	2	4	1	3	1	2	1	1	1	1	1	2	3
4	3	2	5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	3	1
5	3	3	3	2	1	3	1	3	1	3	1	1	4	1	3	3	2	1	3
6	3	4	5	1	1	1	1	4	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1
7	4	3	3	4	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1
8	3	4	5	3	1	4	1	3	2	3	1	2	1	2	1	1	2	1	1
9	4	3	3	1	1	3	1	4	1	2	2	1	2	1	3	3	1	1	1
10	3	4	3	2	1	3	1	3	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	3
11	3	3	3	4	1	1	3	2	1	1	2	1	3	1	1	1	2	2	1
12	4	4	5	1	2	2	1	3	2	1	1	1	1	3	3	3	1	1	1
13	4	3	5	2	1	1	1	4	1	3	2	2	2	1	1	1	2	1	1
14	3	4	5	1	1	3	1	4	2	2	3	1	3	3	1	1	1	1	1
15	5	5	4	3	1	1	4	4	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2
16	5	4	4	3	2	3	1	5	2	2	2	1	2	3	1	1	1	1	1
17	5	4	5	3	1	2	1	4	1	1	1	1	3	1	2	2	3	2	2
18	5	4	4	2	1	1	1	3	3	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1
19	5	5	4	3	2	2	1	4	1	2	1	1	3	1	2	2	3	1	2
20	5	5	5	2	1	2	1	4	3	1	2	2	1	4	2	2	3	1	1

DATA FICHA ENCUESTA SINECTICA

	Directa			Simbólica			Contraria		Fantástica					Personal					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19
1	1	4	3	3	3	1	2	3	1	1	1	3	2	4	3	3	3	4	3
2	3	5	4	4	4	3	5	4	2	2	2	4	3	4	2	4	4	2	4
3	3	3	4	4	4	5	3	4	1	3	3	4	4	5	4	5	2	4	4
4	3	5	5	4	4	1	3	4	3	4	1	4	5	4	3	5	4	3	4
5	1	5	3	3	3	3	2	3	1	4	3	4	5	4	4	4	3	5	3
6	3	4	4	4	5	3	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4
7	2	5	5	5	5	3	3	4	1	5	4	4	5	5	3	5	3	3	4
8	1	5	5	3	3	1	4	3	1	4	1	5	5	4	4	4	4	5	4
9	3	5	4	4	4	4	2	4	2	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4
10	4	4	3	3	3	3	3	5	2	4	5	4	5	4	3	3	4	3	3
11	4	5	5	5	5	4	4	4	3	3	1	3	4	4	5	5	4	4	5
12	5	5	5	4	4	3	3	4	2	5	4	4	5	5	4	5	4	3	5
13	4	5	5	4	4	2	2	4	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5
14	5	4	4	4	4	3	3	4	2	5	1	4	5	4	4	3	3	3	5
15	4	5	4	4	4	4	3	4	2	5	5	3	5	4	4	5	4	4	5
16	5	5	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5
17	4	5	5	5	5	4	3	4	3	5	1	4	5	5	4	5	4	4	5
18	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5
19	4	5	4	5	5	4	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
20	5	5	5	4	4	5	3	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5

Anexo 11: Matriz de Consistencia

Título: **“Efecto de la Sinéctica en la Creatividad de los Docentes de la USP Cajamarca, 2017”**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO
<p>¿Cuál es el efecto de la Sinéctica en la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017?</p>	<p>Objetivo General Determinar el efecto de la Sinéctica en la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diagnosticar el estado de la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca 2017. 2. Construir y aplicar el programa de estimulación de la creatividad basado en la Sinéctica, para los docentes de la USP Cajamarca, 2017. 3. Determinar el efecto de la Sinéctica en la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 2017. 	<p>Hipótesis General La aplicación de la Sinéctica tiene un efecto positivo al mejorar la creatividad de los docentes de la USP Cajamarca, 20178.</p>	<p>Variable Independiente La Sinéctica</p> <p>Variable Dependiente Creatividad Docente</p>	<p>NO EXPERIMENTAL Tipo Observacional Nivel Relacional Diseño transversal correlacional De pre-prueba y post-prueba con 1 solo grupo</p>  <p>POBLACION 54 docentes semestre 2017-II de la Universidad San Pedro Filial Cajamarca</p> <p>MUESTRA Se selecciona conveniencia 20 docentes con criterios de inclusión y exclusión, debido a su bajo índice de participación</p>