

Datos Generales

Proyecto	propuesta didáctica para promover la creatividad desde el área de tecnología e informática en los estudiantes de grado quinto de la IEM chambú sede santa clara		
Estado	ACTIVO		
Semillero	SEMILLERO EN FORMACIÓN DE MAESTROS ForMa		
Área del Proyecto	Ciencias Humanas	Subárea del Proyecto	Educación
Tipo de Proyecto	Proyecto de Investigación	Subtipo de Proyecto	Investigación
Grado	10	Programa Académico	Terminada licenciatura en informatica
Email	Jolujd090@live.com	Teléfono	000

Información específica

Planteamiento

¿Los estudiantes de la IEM Chambú Sede Santa Clara cuentan con una propuesta didáctica que permita fortalecer la creatividad para desarrollar procesos de aprendizaje significativo utilizando recursos educativos en el área de tecnología e informática? Al hablar sobre creatividad no podemos decir que estamos tratando sobre algo nuevo o novedoso, porque en realidad este es un aspecto que tiene cabida en la vida de los seres humanos desde el origen de los tiempos. La creatividad ha sido un factor que nos ha brindado una gran capacidad transformadora para el desarrollo de la civilización, todo se remonta a la época de nuestros ancestros, donde emergieron ideas ingeniosas para la supervivencia y nació el interés de atender las diferentes necesidades que se iban presentando, desde ese momento las ideas no han dejado de surgir porque la evolución es constante y a través del tiempo han ido apareciendo nuevas necesidades y problemáticas que requieren de gran capacidad creativa para poder solventarlas. Es ahí donde la creatividad ha sido el principal motor del progreso social. En palabras de Cabezas (2002) La creatividad no es, pues, una cuestión puramente académica y teórica, sino sumamente vital y práctica (p.23). No obstante, podemos darnos cuenta que el campo de la creatividad ha sido analizado e investigado a profundidad desde el interés psicológico, pero dentro de la parte educativa no se le ha dado la importancia que merece, sin darnos cuenta que la motivación dentro del aula de clase es un factor de gran relevancia para despertar la creatividad en los estudiantes, por tal razón es necesario que los docentes se den la tarea de comenzar a plantear problemas y trabajos de investigación que ayuden en el desarrollo de la creatividad. Por lo tanto, desde el área de tecnología e informática se propiciaron escenarios adecuados en el uso de los diferentes recursos tecnológicos que se encuentran dentro del aula de clase, donde se incentivó a despertar la imaginación y creatividad, de esta manera permitirle al estudiante acercarse a realidades que en condiciones normales no lo podrían hacer. La principal razón de esta investigación estuvo ligada a desarrollar estrategias de enseñanza empleadas en el área de tecnología e informática, con el fin de promover la creatividad en los estudiantes para que se genere un aprendizaje significativo, puesto que al realizar actividades propias de la asignatura, los niños simplemente siguen las directrices e instrucciones que el docente le brinda limitando su creatividad, es aquí donde se falla, puesto no se les brinda la oportunidad de desarrollar el potencial creativo que poseen, lo que conlleva a caer en la monotonía, que según Jonathan Castro (2013) “Un problema actual en los salones de clases es la monotonía, es una acción que se practica cotidianamente o en su mayoría de los casos, que se encarga de producir pensamientos negativos en el alumno como ‘ya no quiero ir a la escuela’, ‘¿otra vez lo mismo y ¿porque no?’, hasta puede ser causa de la deserción escolar que también es un problema de carácter educativo que afecta a la sociedad. La monotonía es causante de diversos problemas educativos como la falta de motivación, desinterés, etc.” de manera que los niños pierden la atención, hecho que repercute en la poca capacidad para asimilar y comprender lo que se le enseña. En consecuencia se pretendió propiciar ambientes de aprendizaje enriquecidos por recursos educativos que sean significativos tanto dentro como fuera del aula y que se constituyen en oportunidades para desarrollar la creatividad en función de las problemáticas de vida que hay en su contexto, involucrando al estudiante en el proceso de formación y brindándole la oportunidad de poder interactuar con el medio, el tiempo y el espacio.

Objetivo General

Desarrollar una propuesta didáctica que permita promover la creatividad de los estudiantes de grado quinto de la IEM utilizando recursos educativos en el área de tecnología e informática

Objetivos Específicos

? Caracterizar la población objeto de la investigación. ? Identificar las estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes para promover la creatividad en los estudiantes en el área de tecnología e informática. ? Establecer los lineamientos curriculares que soportan el área de Tecnología e Informática. ? Determinar los recursos tecnológicos y didácticos que se están utilizando en el proceso de enseñanza en el área de tecnología e informática. ? Implementar pruebas piloto para validar la estrategia planteada.

Referente

La propuesta didáctica realizada con 22 estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Municipal Chambú sede Santa Clara está encaminada a motivar en ellos la creatividad a través del área de tecnología e informática a partir del uso de recursos educativos. Como primera instancia se realizó la prueba figurativa del Test de pensamiento creativo de Torrance, la cual mostró como resultado que el 54% de los estudiantes poseen un nivel de creatividad bajo, esta es una situación preocupante que requiere tomar medidas pertinentes y asertivas, de ahí que existan teorías de autores reconocidos en cuanto a la importancia de la creatividad, tales como Mariela Vergara, Sir Ken Robinson, Petra M. Pérez quienes consideran que la escuela es la responsable frente a este acontecimiento, según ellos la educación tradicional que se ha venido trabajando ha moldeado a los estudiantes para que únicamente respondan a las exigencias del docente, y respondan académicamente con buenas notas, todo esto se rige bajo unos planes educativos que limitan las expectativas y anhelos de los estudiantes, puesto que estos carecen de estrategias de enseñanza pertinentes en donde se brinden espacios adecuados para dar libertad a su imaginación y de esta manera poder expresar creativamente sus ideas, opiniones y sentimientos. Debido a esta situación se miró la necesidad de implementar una propuesta didáctica basada en el desarrollo de actividades que le permitan al estudiante afianzar sus conocimientos, brindándoles espacios que les permitan aprender de manera autónoma, favoreciendo el pensamiento crítico y así puedan sustentar sus propuestas de forma creativa, todo esto apoyado mediante el uso de recursos educativos enmarcados en un ambiente que favorezca el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Metodología

Enfoque La investigación cumple con un enfoque cualitativo, por lo que se busca llevar a cabo un hecho social dentro de un plantel educativo, estableciendo las características del desarrollo de actividades que promueven la creatividad, creando espacios ideales donde los estudiantes puedan adquirir las habilidades y destrezas necesarias para la resolución de problemas orientados al área de estudio. Según Sampieri "El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de personas a los que se investigará) acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad" (2010, p. 364). Un aspecto importante está en el hecho de comprender y analizar los desempeños de los estudiantes y profesores dentro del ámbito y labor educativa a través de los diferentes elementos que cumplen un papel dentro del interactuar educacional, resaltando e interpretando las estrategias creativas que se utilizan para llevar a cabo la solución de un problema. Paradigma La investigación se enmarca en el paradigma socio-crítico, puesto que el trabajo a realizarse en la Institución Educativa Municipal Chambú sede Santa Clara tiene la intención de que todas las personas involucradas en este proyecto se comprometan a que esta idea no sólo se quede en un plano netamente pedagógico, sino que también todos los miembros sientan un factor de cambio. "El paradigma socio-crítico se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter auto reflexivo; Considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos; pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social." (Alvarado & García, 2008, p. 190). Esto permite desarrollar un análisis participativo, donde los implicados se convierten en los protagonistas del proceso de construcción del conocimiento ayudando a detectar problemas y necesidades dentro del aula de clases que impiden llevar un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de tecnología e informática que orientará significativamente en la elaboración de propuestas creativas para posibles soluciones. Tipo de investigación. El proyecto es de tipo investigación descriptiva, el cual se enfoca en la realidad de los hechos y características esenciales, comprende la descripción, registro, análisis e interpretación del fenómeno del estudio, ya que su meta no se limita a la recolección de datos si no a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables en este caso sobre los factores que inciden en el desarrollo de la creatividad. Los investigadores recogen los datos sobre la base de una teoría, resumen la información e manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento. Técnicas e instrumentos de recolección de información Arias (1999a), menciona que "las técnicas de recolección de datos son las distintas formas de obtener información" (p.53), estrategia o mecanismo para recolectar información concreta para el análisis llevando a cabo el cumplimiento de los objetivos. Según Arias, (1999b), "Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información" (p.53), son herramientas con las que cuenta el investigador para documentar o registrar la información recolectada a través de las técnicas de recolección empleadas. A continuación se detallará cada técnica e instrumento que serán utilizados para llevar a cabo el desarrollo de este proyecto de acuerdo al tipo de investigación escogido: Observación directa

Resultados Esperados

Gracias a los grandes avances que ha presentado la ciencia y la tecnología se ha podido llevar a cabo la implementación de una serie de recursos indispensables en el ámbito educativo, los cuales a través del área de tecnología e informática permiten involucrar estrategias de enseñanza necesarias para que los estudiantes puedan desarrollar su pensamiento crítico y su autonomía, además de competencias de conocimiento tecnológico, comunicacional y ético. En consecuencia, el docente a través de estrategias de enseñanza debe fortalecer en los estudiantes las habilidades y destrezas necesarias que les permita visualizar criterios acertados y sólidos para la búsqueda, obtención, procesamiento, manejo racional y consciente de la información, así mismo en el uso de los diferentes recursos didácticos orientados a sus necesidades como base fundamental para el desarrollo del ser humano.

Conclusiones

Dentro del proceso educativo la creatividad es vital en el aprendizaje del niño, dado que incentiva la motivación en las nuevas generaciones a tener una reflexión crítica sobre el uso de recursos y conocimientos que al igual que la producción creativa son aspectos que contribuyen al mejoramiento la calidad de vida y pueden contribuir en su proceso personal y formativo para asumir los desafíos de la sociedad del conocimiento. Considerando la importancia que tiene la creatividad y su influencia en el desarrollo integral y personal del individuo, se ha construido una propuesta didáctica que tiene como objetivo promover la creatividad en los estudiantes de grado quinto a través del área de tecnología e informática, por lo tanto esta propuesta presenta una herramienta metodológica que responde a las necesidades de los niños de la IEM Chambú sede Santa Clara con el fin de fortalecer los procesos que desarrollan los docentes en la enseñanza hacia sus estudiantes

Bibliografía

• Freire, P. (1995) Pedagogía de la Esperanza: Un encuentro con pedagogía del oprimido. México: Siglo XXI. • Ocampo, A. (2013). ESCUELA TRADICIONAL Y ESCUELA ACTIVA [Blog]. La Educación para Crecer. Recuperado el 14 de marzo de 2017 de: <http://laeducacionparacrecer.blogspot.com.co/p/escuela-tradicional-y-escuela-activa.html>

Integranes

Documento	Tipo	Nombre	Email
0000000	PONENTE	ANGELA DANIELA MENESES	Jolujd090@live.com

Instituciones

NIT	Institución
800118954	UNIVERSIDAD DE NARIÑO