



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

**INSTITUTO DE POSGRADO**

TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN DOCENCIA  
MENCIÓN INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA

**TEMA:**

LAS REDES SOCIALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO  
DE LOS ESTUDIANTES DE CULTURA ESTÉTICA DE LA UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CHIMBORAZO EN EL PERÍODO 2014 – 2015.

**AUTOR:**

BYRON LEONARDO OBREGÓN VITE

**TUTOR:**

MSC. JUAN CARLOS MARCILLO

RIOBAMBA-ECUADOR

2017

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en: Docencia Mención: Intervención Psicopedagógica, con el tema:

“LAS REDES SOCIALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CULTURA ESTÉTICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO EN EL PERÍODO 2014 - 2015”, ha sido elaborado por: Byron Leonardo Obregón Vite, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Riobamba, enero de 2017

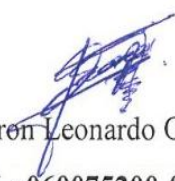


Msc. Juan Carlos Marcillo

**TUTOR**

## AUTORÍA

Yo Byron Leonardo Obregón Vite con cédula de identidad N°060075200-0 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Byron Leonardo Obregón Vite

**C.I.: 060075200-0**

## **AGRADECIMIENTO**

Mi más profundo agradecimiento, a todos y cada uno de los miembros de mi familia, porque sin su apoyo no hubiese podido lograr que este trabajo concluya.

Mi sincero agradecimiento a la **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO** por darme la oportunidad de mejorar una vez más profesionalmente, de igual manera a los señores **DOCENTES**, quienes supieron nutrirme con sus sabias enseñanzas a lo largo de la carrera, mi reconocimiento y gratitud al MSc. Juan Carlos Marcillo por su eficiente y acertada dirección, durante el desarrollo de este trabajo de investigación.

Byron Leonardo Obregón Vite

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi querida madrecita que me ayudo a crecer y me supo inculcar dedicación, tenacidad y sobre todo responsabilidad; te agradezco por estar siempre conmigo en todo momento, por la paciencia que has tenido para enseñarme, por el amor que me diste, por los cuidados en el tiempo que vivimos juntos, por los regaños que me merecía y que no entendía. Gracias madrecita porque aun siento que estas al pendiente en esta etapa, si en este mundo hiciste todo esto, junto a Dios y desde el cielo mucho más.

Byron Leonardo

## **INDICE GENERAL**

PORTADA	
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	II
AUTORÍA	III
AGRADECIMIENTO	IV
DEDICATORIA	V
INDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE CUADROS	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XIII
RESUMEN	XIV
ABSTRACT	XV
INTRODUCCIÓN	XVI

### **CAPÍTULO I**

1.	<b>MARCO TEÓRICO</b>	1
1.1	ANTECEDENTES	1
1.2	FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	4
1.2.1.	Fundamentación Filosófica	4
1.2.2.	Fundamentación Epistemológica	4
1.2.3	Fundamentación Psicológica	5
1.2.4	Fundamentación Pedagógica	5
1.2.5	Fundamentación Legal	6
1.3	Fundamentación Teórica	8
1.3.1	Las redes sociales	8
1.3.2.	Redes sociales en el internet	9
1.3.3.	Origen y evolución de las redes sociales	16
1.3.4.	Ventajas e inconvenientes de las redes sociales	17
1.3.5.	Influencia de las redes sociales en la educación	18
1.3.6.	Los jóvenes y las redes sociales	20
1.3.7.	El pensamiento	23
1.3.7.1.	Mente	24
1.3.7.1.1.	Mente concreta	24
1.3.7.1.2.	Mente práctica	25

1.3.7.1.3.	Mente abstracta	25
1.3.7.2.	Desarrollo de la mente	25
1.3.7.3.	Definición de pensamiento	26
1.3.7.4.	Libertad de pensamiento	28
1.3.7.5.	Tipos de pensamiento	29
1.3.7.5.1.	Deductivo:	29
1.3.7.5.2.	Inductivo:	29
1.3.7.5.3.	Analítico:	29
1.3.7.5.4.	Crítico:	29
1.3.7.5.5.	Pensamiento social:	30
1.3.7.5.6.	Creativo:	30
1.3.7.5.7.	Instintivo:	30
1.3.7.5.8.	Interrogativo:	30
1.3.7.5.9.	Pensamiento holístico:	30
1.3.7.5.10.	Pensamiento sistémico:	30
1.3.7.5.11.	Pensamiento inventivo:	31
1.3.7.6.	Nuevas definiciones	31
1.3.7.6.1.	Pensar:	31
1.3.7.6.2.	Imagen:	31
1.3.7.6.3.	Lenguaje:	31
1.3.7.7.	Pensamiento y lenguaje	31
1.3.7.8.	Tipología psicológica del pensamiento	32
1.3.7.8.1.	Función pensar de jung:	33
1.3.7.8.2.	Pensamiento introvertido	33
1.3.7.8.3.	Pensamiento extravertido	33
1.3.7.8.4.	Pensamiento inferior	33
1.3.8	la creatividad	34
1.3.8.1.	La creatividad para la psicología	35
1.3.8.2.	La creatividad para la sociología	35
1.3.8.3.	La creatividad a escala más general	35
1.3.8.4.	La creatividad en el ámbito artístico	35
1.3.8.5.	Consideraciones iniciales	36

1.3.8.6.	Características de la creatividad	36
1.3.8.7.	La creatividad indicadores para identificar	37
1.3.8.7.1.	Ventajas para identificar la creatividad profesional:	37
1.3.8.8.	La creatividad y su estimulación.	38
1.3.8.9.	Características de la persona creadora.	39
1.3.9.	El pensamiento creativo.	39
1.3.9.1.	Aspectos del pensamiento creativo.	40
1.3.9.2.	La creatividad incluye reformular ideas.	40
1.3.9.3.	Características esenciales del pensamiento creativo	42
1.3.9.3.1.	La fluidez	42
1.3.9.3.2.	La flexibilidad	42
1.3.9.3.3.	La originalidad	43
1.3.9.3.4.	La elaboración	43
1.3.9.4.	Las etapas del proceso creativo	43
1.3.9.4.1.	Preparación.	43
1.3.9.4.2.	Incubación.	44
1.3.9.4.3.	Iluminación.	44
1.3.9.4.4.	Verificación	45
1.3.9.5.	Desarrollo del talento creador.	45
1.3.9.6.	Cultura y creatividad.	45
1.3.9.7.	Aprender a ser creadores.	46
1.3.9.8.	Tácticas creativas.	46
1.3.9.9.	Algunos compendios que se deben manifestar para saber si es creativo, innovador o inventivo	48
1.3.9.10.	Lenguajes creativos en la red	50
1.3.9.11.	La imaginación creadora. En la red imágenes y acciones	52
<b>CAPÍTULO II</b>		<b>54</b>
2.	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>54</b>
2.1	<b>DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>54</b>
2.2.	<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>54</b>
2.3.	<b>MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>55</b>



2.3.1	Método Deductivo	55
2.3.2	Método Inductivo	55
2.4.	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	55
2.4.1.	Investigación descriptiva.	56
2.4.2.	Investigación campo.	56
2.4.3	Instrumentos de la investigación	56
2.4.3.1	La observación.	56
2.4.4	El test.	57
2.4.5	Encuesta	57
2.4.6	Información general.	57
2.5	POBLACIÓN Y MUESTRA	58
2.5.1	Muestra	58
2.6	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	58
2.7.	HIPÓTESIS	58
2.7.1	Hipótesis General	58
2.7.2	Hipótesis Específicas	59
 <b>CAPÍTULO III</b>		
3.	<b>LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS</b>	60
3.1	TEMA	60
3.2	Presentación	60
3.3	Objetivos	61
3.3.1	Objetivo General	61
3.4	Fundamentación	61
3.4.1	Fundamentación Filosófica.	61
3.4.2	Fundamentación Epistemológica	61
3.4.3	Fundamentación Psicológica	62
3.4.4	Fundamentación Pedagógica	62
3.4.5	Fundamentación Legal	62
3.5	Contenido	63
3.6	Operatividad	65
3.7	Operacionalización de la hipótesis	67

<b>CAPITULO IV</b>	69
<b>4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	69
4.1 Análisis e interpretación de resultados realizada a los estudiantes antes y después de la aplicación de la guía	69
4.2 Comprobación de hipótesis	80
4.2.1 Comprobación de la Hipótesis Específica 1	80
4.2.2 Comprobación de la Hipótesis Específica 2	83
4.2.3 Comprobación de la Hipótesis Específica 3	86
4.3 Comprobación de la Hipótesis General	88
<b>CAPÍTULO V</b>	89
<b>5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	89
5.1. CONCLUSIONES	89
5.2. RECOMENDACIONES	90
BIBLIOGRAFÍA	91
ANEXOS	93

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No.1. 1	Usuarios de facebook en Ecuador	11
Cuadro No.1. 2	Porcentajes de usuarios en Ecuador	11
Cuadro No.1. 3	Porcentajes de usuarios según edades en Ecuador	12
Cuadro No.1. 4	Los jóvenes y las redes sociales	21
Cuadro No.1. 5	Algunas soluciones para cuando exista algún problema con las redes sociales	21
Cuadro No.1. 6	Para saber si es creativo, innovador o inventivo	49
Cuadro No.1. 7	Lenguajes creativos en la red	50
Cuadro No.1. 8	La creatividad en red.	51
Cuadro No.1. 9	El comportamiento en las redes. del usuario pasivo común al renovador recreador	53
Cuadro No.2. 1	Información General de la población	57
Cuadro No.2. 2	Muestra estudiantes de la carrera de Educación Técnica-Cultura Estética de la UNACH	58
Cuadro No.4. 1	Indique cual es la frecuencia de investigación de los estudiantes a internet.	69
Cuadro No.4. 2	La conexión de los estudiantes a internet en que frecuencia se efectúa para realizar investigaciones sobre creatividad	70
Cuadro No.4. 3	Los estudiantes con respecto a su creatividad antes y después de la aplicación de la técnica de SCAMPER que nivel observaban.	71
Cuadro No.4. 4	Los estudiantes con respecto a su creatividad antes y después de la aplicación de la de Gimnasia Cerebral que nivel observaban	72
Cuadro No.4. 5	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios mentales que nivel observaban	73
Cuadro No.4. 6	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios motores que nivel observaban	74
Cuadro No.4. 7	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios como ser creativo que nivel observaban	75

Cuadro No.4. 8	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios Test de creatividad de Torrance que nivel observaban	76
Cuadro No.4. 9	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios de Brain Storming que nivel observaban	77
Cuadro No.4. 10	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación seguir los pasos para desarrollar el pensamiento creativo que nivel observaban	78
Cuadro No.4. 11	Comparación de los resultados de la observación realizada a los estudiantes antes y después de la aplicación de la guía.	79

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No.4. 1	Indique cual es la frecuencia de investigación de los estudiantes a internet.	69
Gráfico No.4. 2	La conexión de los estudiantes a internet en que frecuencia se efectúa para realizar investigaciones sobre creatividad	70
Gráfico No.4. 3	Los estudiantes con respecto a su creatividad antes y después de la aplicación de la técnica de SCAMPER que nivel observaban.	71
Gráfico No.4. 4	Los estudiantes con respecto a su creatividad antes y después de la aplicación de la de Gimnasia Cerebral que nivel observaban	72
Gráfico No.4. 5	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios mentales que nivel observaban	73
Gráfico No.4. 6	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios motores que nivel observaban	74
Gráfico No.4. 7	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios como ser creativo que nivel observaban	75
Gráfico No.4. 8	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios Test de creatividad de Torrance que nivel observaban	76
Gráfico No.4. 9	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios de Brain Storming que nivel observaban	77
Gráfico No.4. 10	La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de seguir los pasos para desarrollar el pensamiento creativo que nivel observaban	78

## RESUMEN

La presente investigación pretende: Determinar En qué nivel las redes sociales en la Web desarrollan el pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015, se expuso estrategias para su estimulación y progreso; y se brindó una visión actual del uso de las redes sociales, su evolución, ventajas e inconvenientes, y finalmente se analizó la influencia de estas en el ámbito educativo y las posibilidades que brinda su utilización como recurso didáctico innovador dentro del aula. La investigación responde a un diseño pre-experimental. Tipo de investigación que se utilizó fue cuanti cualitativa. Cuantitativa porque por medio de encuestas o pruebas nos permitió realizar tablas bajo los parámetros establecidos, además buscó las causas y la explicación de los hechos que se estudia. Cualitativa porque utiliza conceptos, términos y palabras cuya intención es realizar una propuesta de recuperación y busca la comprensión del objeto de investigación. Además se caracteriza por establecerla relación dinámica entre los elementos teóricos que explican a las variables de estudio. Tipo de estudio transversal .Los datos fueron obtenidos a través de una escala de estimación, la cual fue aplicada a una muestra de treinta y seis estudiantes de la carrera de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo. Los resultados que se indican son que la mayor parte del talento múltiple está presente en las redes sociales donde aparecen ideas, objetos, obras, experiencia ideas, formatos, etc. que resultan sorprendentes y atractivos. Y por otra parte después de aplicada la estrategia instruccional basada en la gimnasia cerebral y algunos ejercicios propuestos en Potencializa tú Creatividad aumentara los niveles de creatividad en los estudiantes.

## Abstract

This research work aims to: Determine At which level social networks in the Web develop the creative thinking of the students of Aesthetic Culture at *Universidad Nacional de Chimborazo* in the period 2014-2015, some strategies for its stimulation and progress were exposed; and a general view of the use of social networks, their evolution, advantages and disadvantages, and finally the influence of these ones in the educational field and the possibilities offered by their use as an innovative didactic resource within the classroom was analyzed. The research responds to a pre-experimental design. The type of research used was quantitative qualitative. Quantitative because the use of surveys or tests allowed us to make tables under the established parameters, furthermore it also looked for the causes and the explanation of the facts under study. Qualitative because it uses concepts, terms and words whose intention is to make a recovery proposal and seeks the understanding of the research object. It is also characterized by establishing a dynamic relationship between the theoretical elements that explain the study variables. The type of study is cross-sectional. Data were obtained through an estimation scale, which was applied to a sample of thirty-six students of the career of Aesthetic Culture at *Universidad Nacional de Chimborazo*. The results showed that most of the multiple talents are present in social networks in which ideas, objects, works, experience ideas, formats, etc. appear, they are surprising and attractive. And, on the other hand, after applying the instructional strategy based on the cerebral gymnastics and some exercises proposed in Empower your Creativity will increase the creativity levels of students.



Reviewed by: Armas, Geovanny

Language Center Teacher



## INTRODUCCIÓN

En la investigación que se presenta, brinda una caracterización de la creatividad en la formación técnica – profesional de los estudiantes de la carrera de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo, periodo lectivo 2014-2015, se exponen indicadores para su estimulación y desarrollo; y se brinda una visión actual del uso de las redes sociales, su evolución, ventajas e inconvenientes, y finalmente se analiza la influencia en el contorno educativo y las posibilidades que brinda su utilización como recurso didáctico innovador dentro del aula para desarrollar el pensamiento creativo.

Hay muchas maneras de conceptualizar “creatividad”, por ejemplo Businessdictionary.com la narra como un “rasgo mental que admite que una persona piense sin barreras mentales, lo que da como consecuencia enfoques originales e innovadores para afrontar a las cosas”. Por otro lado, el diccionario Oxford precisa como “uso de símbolos e imágenes originales para crear algo”. La Real Academia de la Lengua Española es más genérica y la precisa como “una expresión de crear” o “cualidad de creación”.

Sin embargo; para autores como Marín et al 2009, hacen referencia a algo nuevo, que no estaba antes, o si estaba se transformó. Para ello se tienen en cuenta tres grandes líneas: los descubrimientos científicos, las invenciones tecnológicas y la creación artística.

El presente testimonio de investigación consta de cinco capítulos, los que plantearán los siguientes aspectos:

En el capítulo I se destaca el marco teórico, con sus antecedentes, fundamentaciones legales, científicas, filosóficas, psicológicas, epistémicas educativas y supuestas, Las redes sociales en el proceso del pensamiento creativo de los alumnos de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Capítulo II comprende las técnicas de la investigación, utilizando el procedimiento científico. Y por medio de la práctica en la manera evaluativa que se demuestra básicamente como una guía de aplicación de las metodologías de investigación para



evaluar la eficacia de los programas de acción en las ciencias. La modalidad de investigación fue la elaboración de una guía didáctica según el tipo de investigación es cualitativa, descriptiva- explicativa, y de campo. Según el diseño de investigación es pre experimental, en base al tipo de estudio es transversal, analizando las redes sociales y el pensamiento creativo.

Capítulo III: Se refiere a la guía metodológica, que se podría convertir en un instrumento valioso, muy importante para la comunidad educativa ya que permitirá ser una ayuda para docentes y padres de familia para desarrollar la creatividad de los jóvenes.

Capítulo IV: En este capítulo consta del análisis y discusión de los resultados con sus respectivos gráficos y cuadros.

Capítulo V: conclusiones y recomendaciones que se relacionan con los objetivos específicos de la investigación.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1 ANTECEDENTES

La investigación propuesta: "Las redes sociales en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de cultura estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015", es un tema relevante y de mucho interés para el sistema educativo superior, por lo que al realizar una investigación en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnológicas, sobre los temas que tienen semejanza con este se encontraron proyectos anteriores tales como:

**Incidencia de las redes sociales en los estados emocionales de los estudiantes de la carrera de psicología educativa de la Universidad Nacional de Chimborazo, período Marzo - Agosto 2015 propiedad de Israel Antonio García Neira.**

### CONCLUSIONES

- Los estudiantes varones y mujeres de la Carrera de Psicología Educativa de la Universidad Nacional de Chimborazo, manifiestan que utilizan redes sociales a gran escala en factores como el tiempo y en métodos de utilización inadecuados, evidenciando que la utilización de estos medios no son fructíferos.
- Las redes sociales al ser utilizadas como vías multimedia para el contacto instantáneo de comunicación entre personas, da la oportunidad para que esto influya significativamente en los estados emocionales de los estudiantes al ser partícipes de las publicaciones, estados, y mensajería.
- Las redes sociales fueron creadas con varios propósitos en la vida cibernética de la gente, por ese motivo se toma en cuenta dos factores, uno el tiempo empleado para la utilización y el impacto que ejerce en sus usuarios, mediante esta investigación se puede concluir que las redes sociales al ser utilizadas por los usuarios evidentemente

influye en los estados emocionales, concluyendo que los estudiantes de la Carrera de Psicología Educativa si están influenciados por estos dos factores.

## **RECOMENDACIONES**

- En base a las conclusiones obtenidas en la investigación se recomienda usar las redes sociales con un control adecuado, es decir, no exagerar en su uso, pues se convierte en una adicción, además de las desventajas que esto conlleva. Debemos evitar agregar información excesiva a nuestra cuenta para evitar problemas futuros.
- Debemos tomar en cuenta que no todas las personas podemos tolerar ciertas publicaciones perturbadoras en nuestras cuentas, por ello se recomienda escoger las amistades dentro de este vínculo, y medir en gran escala los tipos de publicaciones que se realicen, de igual manera tomar en cuenta que este no es el único medio de comunicación que puede facilitarnos el contacto con nuestros vínculos sociales.
- Se recomienda que también debemos buscar otros espacios de entretenimiento, y recordar siempre que las redes sociales no solamente son un método para aliviar la soledad o un medio para buscar amigos, por medio de este factor se socializa la implementación de talleres para que se dé a conocer los resultados y que la gente tome conciencia sobre las consecuencias de estos métodos.

**Incidencia del uso del Facebook en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo año de bachillerato, paralelo “D”, de la unidad educativa “Riobamba”, de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015-2016, propiedad de Germania Paulina Guevara Yerovi.**

## **CONCLUSIONES**

- Se estableció que el rendimiento académico que tienen la mayoría de estudiantes de Segundo Año de bachillerato, paralelo “D”, de la Unidad Educativa “Riobamba”, de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015 – 2016, se encuentra dentro del rango “Alcanzar los aprendizajes requeridos (7-8)” del total de la población encuestada, resultados que se corroboran con la interrogante número 11.

- En base a los datos obtenidos se conoció que en los estudiantes de Segundo Año de bachillerato, paralelo “D”, de la unidad educativa “Riobamba”, de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015 – 2016, el tiempo de uso de esta red social es alto y el fin para el cual lo utilizan no es académico el cual se comprueba con la interrogante número 2.
- Luego de analizar los datos obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de Segundo Año de bachillerato, paralelo “D”, de la unidad educativa “Riobamba”, de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período lectivo 2015 – 2016, se refleja que la incidencia que existe del uso de facebook en el rendimiento académico es negativa en los encuestados, debido a que el tiempo y fin de utilización de esta red social no fortalece sus actividades académicas.

#### RECOMENDACIONES

- En calidad de Psicóloga Educativa recomiendo a los departamentos de consejería estudiantil capacitar a los docentes sobre las diversas maneras de evaluación, en la cual se destaque la evaluación diaria ya que esta nos permite conocer si la clase dada brindó un aprendizaje significativo y de tal manera que se pueda fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes.
- Organizar talleres dirigidos a los miembros de la comunidad educativa para dar a conocer los beneficios que brinda facebook, utilizando plataformas virtuales en las cuales exista mayor interacción e interés por parte de los estudiantes considerando que esta red es de gran aceptación por ellos.
- Con la utilización de las plataformas virtuales se recomienda a los docentes que los trabajos se diversifiquen, promediando tanto las actividades desempeñadas en clase como las que se envían mediante el internet y a los adolescentes a que lleven un uso adecuado de facebook, que tengan presente los peligros que esta red puede ocasionarles y a ser responsables con el tiempo y fin de uso de esta red social.

## **1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **1.2.1. Fundamentación Filosófica**

Desde la perspectiva filosófica, para Piaget el fin importante de la educación es formar hombres preparados para hacer cosas nuevas, de crear, innovar y no sólo de descubrir lo que han hecho otros géneros.

Para Guilford la creatividad es la meta de la educación y el desenlace a la solución de los problemas de la humanidad. Sternberg y Lubart dicen que la creatividad es trascendental tanto en el plano particular como en el social de los sujetos. En el individual, porque favorece para resolver los problemas de la vida diaria, y en el social porque transporta a nuevos hallazgos científicos, movimientos en el arte, inventos y a programas sociales.

Como otro punto de vista, Luria y Yudovich, señalan además que; la palabra se convierte en un factor importante, ya que forma la actividad mental, progresa el reflejo de la realidad y crea nuevas formas de esmero, retentiva, recordación, memoria reflexión y acción.

### **1.2.2. Fundamentación Epistemológica**

Para Larrea, la configuración de ambientes de aprendizaje centrados en la comunicación y la interacción, esto es, los medios, las tics y las redes sociales deben ser abordadas de manera analítica, opinión y creativa tomando en cuenta que estamos en un tiempo en que la búsqueda es intercambiada de forma momentánea, idónea y sin ningún tipo de control. En tal sentido la formación profesional debe instruir en y para el ejercicio de la colaboración en las redes, proporcionando la inserción en estructuras reticulares y multi nodales (conectadas y con varios ejes de intersección), lo que permitirá la conexión de experiencias, información, proyectos, ideas y cosmovisiones.

Ese asunto exige una permanente indagación de información científico pedagógica a través de la auto elaboración sistemática y de esta forma se aprende del modo de

actuación que caracteriza al profesor que toma el oficio de investigador al cumplir con su función educativa.

Este certero informe de una guía sistémica para organizar el trabajo metodológico desde las normativas de la institución a las facultades, a los departamentos, a las carreras, y a los grupos pedagógicos.

### **1.2.3 Fundamentación psicológica**

Una de las explicaciones enfrente del uso de las redes sociales según Peña Acuña (2011), es el descuido del contacto personal, que presume sería amenaza para la destreza de la juventud para comunicarse con los demás, pues no provoca que los jóvenes asimilen la interacción y conlleva a que las relaciones sean frívolas. Además, ciertos psicólogos alertan sobre la utilización excesiva, compulsiva o adictiva del Internet. Sin embargo, como testimonios a favor del uso de las redes sociales se muestra la eventualidad de instaurar contactos que luego permiten la comprensión real o que se el hecho de escribir y leer practica la memoria y engrandece el nivel de aprecio. También se dice que Internet no varía la capacidad social del sujeto y que en la aplicación de la psicología clínica se confía el uso de estas redes.

Para Manuela Romo, psicológicamente, el pensamiento creativo utiliza la semejanza. En la enunciación de problemas y en su solución, la relación es una importante fuente de ideas. Certifica que el pensamiento analógico es el desarrollo más legítimo de la creación, aunque admite que para algunos casos particulares no tiene importancia, es una manera de repasar y actuar en un contorno específico; para lograr las cuotas más altas de creatividad “es necesaria una entrega incondicional y casi distintiva a ese trabajo”. La dedicación, en forma de periodo y esfuerzo, es clave; pero lo es por lo que representa: experiencia recolectada en un determinado ámbito de trabajo.

### **1.2.4 Fundamentación Pedagógica**

Como presenta (Sevillano, (2009: 73)). La revuelta tecnológica ha de ser observada como un argumento social en toda su amplitud pues involucra un cambio característico en el prototipo de sociedad que hasta el momento asumíamos acreditado y que va a

tener, está originando ya, resultados múltiples y nos va a pedir cambiar modos de vida, ocio, costumbres, formas de ocuparse, pensar, pertenecer y notificar a los demás.

En esta manera, el plantel, ha sido la base principal de cambio social, se ajusta a todas las tecnologías que brotan y aspira acomodar a sus objetivos y metodologías. Así, la escuela vigente, como marcan (García, 2010) No persiste ajena a la invariable transmisión de nuevas formas de interacción social provenientes de los veloces adelantos en tecnología digital. En estos instantes en que los estudiantes son beneficiarios masivos de los otros medios de comunicación interpersonal (e-mail, chats, foros de debate, wikis, etc.) o colectiva (Facebook, weblogs, fotoblogs, Tuenti, Myspace, Linked in, Synerguia, Xing, etc.) ((López García, 2006: 390) Que brinda internet para mantener y aumentar sus relaciones sociales, en el contorno universitario también se está manejando internet como algo más que un instrumento para buscar información, por ejemplo, mediante los entornos virtuales de aprendizaje.

Vemos que la educación no es un hecho social cualquiera, la ocupación de la enseñanza es una integración de cada sujeto en la sociedad, así como el progreso de sus potencialidades individuales lo cambia en un hecho social central con bastante identidad y naturaleza como para formar el objeto de una deliberación sociológica específica.

El acontecer histórico del proceso de organización de docentes se ha caracterizado por descubrir el quehacer del profesor en su vínculo a las pretensiones sociopolíticas de cada período. En el estado se han determinado claramente las conclusiones y objetivos de la educación y se ha descrito la función educativa de la sociedad.

### **1.2.5 Fundamentación Legal**

En la Constitución Política de la República del Ecuador, publicada en el Registro Oficial N° 449 del 20 de Octubre del 2008, manifiesta

DERECHOS

Sección tercera

Comunicación e Información

**Art. 16.-** Todos los hombres y mujeres, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los recintos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

La llegada de las tecnologías de información y comunicación.

La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de situaciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para el servicio de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la aprovechamiento de redes inalámbricas

El camino y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la colocación de personas con discapacidad.

Completar los espacios de cooperación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

**Art. 17.-** El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

Responderá la asignación, a través de métodos claros y en igualdad de condiciones, de las frecuencias del espectro radioeléctrico, para el servicio de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, así como el acceso a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas, y precautelará que en su utilización predomine el interés colectivo.

Facilitará el espacio y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación, en especial para las personas y colectividades que escaseen de dicho acceso o lo posean de forma restringida.

No permitirá el oligopolio o monopolio, directo ni indirecto, de la propiedad de los medios de comunicación y la rutina del uso de las frecuencias.



**Art.18.-** Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: Indagar, recoger, comercializar, producir y divulgar información clara, confirmada, pertinente, conceptualizada, plural, sin reproche previa aproximación de los hechos, sucesos y procesos de interés general, y con responsabilidad posterior.

Permitir una información libremente generada en entidades públicas, o en las privadas que manipulan los fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley.

En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

**Art. 19.-** La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente.

Se prohíbe la locución de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, la discriminación, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos. La Constitución del Ecuador que fue aprobada en Septiembre del 2008 reconoce que toda persona tiene derecho a indagar y recoger información de manera verídica, pero a su vez prohíbe que esta información sea mostrada de manera que compromete o discrimina atentando contra los derechos que toda persona como ciudadano tiene.

### **1.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **1.3.1 Las redes sociales**

Las personas persistentemente nos hemos relacionado por grupos: familiares, laborales, sentimentales, etc. En una red social los humanos estamos relacionados, interactuamos y podemos tener más de un tipo de relación entre ellos.

Hoy, el estudio de las redes sociales se han las redes sociales se ha transformado en un proceso de estudio en ciencias como la antropología o la sociología. Internet y las nuevas tecnologías ayudan en el desarrollo y crecimiento de las redes sociales.

Esta una teoría escogida de los seis grados de separación, esta fue originalmente propuesta en 1930 por el escritor húngaro Frigyes Karinthy en un cuento llamado Chains, que consiste en que cada sujeto del mundo está conectado con los demás. Esta relación se fundamenta en una sucesión de conocidos que no sobrepasa de las seis personas. Esta conjetura ha pretendido ser demostrada desde su origen a principios del siglo XX.

Si por ejemplo cada persona conoce a 100 sujetos, si estas 100 personas divulgan un mensaje a todos sus conocidos conseguimos ceder información a 10.000 individuos simplemente.

### **1.3.2. Redes sociales en el internet**

Son aplicaciones web que benefician la relación entre personas. Estos individuos pueden conocerse previamente o hacerlo a través de la red. Contactar a través de la red puede llevar a un conocimiento seguido. Las redes sociales en internet se forman en los parentescos que hay entre sus beneficiarios. Podemos ver que existen diferentes tipos de redes sociales.

#### **Redes sociales genéricas**

Las redes sociales genéricas son las más excesivas y populares. Son los nuevos medios de comunicación. Están integradas por individuos que comparten una relación, bien sea de amistad, familiar o por actividades e intereses comunes.

**FACEBOOK.-** Un ejemplo clásico de las redes sociales genéricas es Facebook-. Su creación se la debemos a Mark Zuckerberg en el año 2004, que si bien en un primer momento era para uso de los educandos de Harvard, luego se dividió para todas las personas en internet, en 2006.

Es una red social donde los usuarios pueden añadir amigos, enviar mensajes, pasatiempo en juegos, formar grupos y construir un perfil propio.

Facebook es operado y propiedad privada de Facebook Inc. Desde septiembre de 2006, cualquier individuo mayor de trece años con una dirección legal de correo electrónico puede cambiar en un usuario de Facebook. La visita de Facebook objetivo es más para un experimentado que para una franja estadística de población adolescentes. Los usuarios pueden añadir compañeros y remitir mensajes, y actualizar sus perfiles personales para comunicar a los compañeros acerca de sí mismos.

Además, las redes organizadas pueden unirse por el lugar de trabajo, escuela o la universidad. El nombre del sitio proviene el nombre coloquial de los libros dados a los estudiantes al inicio del año académico por las administraciones universitarias en los EE.UU. con la intención de ayudar a los estudiantes para llegar a conocerse mejor.

**En el Ecuador, cerca de un noventa y ocho por ciento de** sujetos que están sobre la de edad de los doce años tiene y maneja una cuenta en Facebook. Así lo indicaron los resultados de la información de situaciones de vida realizada por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC). Esto convierte a la red social de Mark Zuckerberg en la más manipulada del país en cotejo con Twitter, YouTube y otras. Para conseguir estos datos, según el INEC se sacó de la encuesta 29 052 viviendas de las veinticuatro provincias del país. La encuesta estuvo “dirigida a todos los integrantes de la familia son informadores director de una población de adolescentes de doce años en adelante”.

En las tabulaciones de campo se realizó hasta octubre del 2014. De los 4 995 474 encuestados 971 016 se encuentran en la ciudad de Guayaquil. De estos un noventa y seis coma ocho por ciento tiene una cuenta en Facebook, mientras que en Quito se practicó el estudio a 760 349 individuos las cuales un noventa y siete coma nueve por ciento aseveró tener una cuenta en esa red social. A escala nacional, los resultados proyectan que un cuarenta y uno coma cuatro por ciento de los encuestados y encuestadas tienen una cuenta en una red social. Entre las expectativas presentadas por el INEC están Facebook, Twitter, YouTube, WhatsApp, YouTube, Skype, Instagram y otras redes. Pese a que ha recibido críticas a sus políticas de privacidad y uso de

imagen, el acceso de menores, las políticas de publicación de contenidos y más, Facebook se mantiene como la red social más pública del mundo.

A escala mundial tiene más de un mil trescientos cincuenta millones de usuarios dinámicos.

**Cuadro No.1. 1 Usuarios de facebook en Ecuador**

<b>AÑO</b>	<b>USUARIOS DE FACEBOOK EN ECUADOR</b>
2009	400.000
2010	1.000.000
2011	2.000.000
2012	4.000.000
2013	6.000.000
2014	7.000.000
2015	8.000.000
2016	8.900.000

Datos adaptados de blog. Formación gerencial 2016  
Elaborado por: Byron Obregón V.

Cabe recalcar que del dos mil once al dos mil trece el enorme repunte, crecimos a un ritmo de dos millones por año mientras que entre los años dos mil trece- dos mil catorce el crecimiento bajó al millón anual que se ha mantenido durante el último año, a un promedio de poco menos de cien mil interesados por mes.

Facebook sostiene ese millón durante el año dos mil quince y para el dos mil dieciséis promueve de un estancamiento de esta red social. Mientras tanto, lo efectivo es que al menos nueve de cada diez ecuatorianos que tienen trastorno a internet en Ecuador tienen una cuenta en Facebook.

**Cuadro No.1. 2 Porcentajes de usuarios en Ecuador**

<b>CIUDAD</b>	<b>NÚMERO DE USUARIOS</b>	<b>PORCENTAJE EN ECUADOR</b>
Guayaquil	2.700.000 usuarios	1 RO 30.34%
Quito	2.400.000 usuarios	2 DO 26,97%
Otros	2300.000 usuarios	3 RO 25.84 %
Ambato	410.000 usuarios	4 TO 4.61 %
Cuenca	390,000 usuarios	5TO 4.38 %
Portoviejo	270.000 usuarios	6TO 3-03 %
Riobamba	168.000 usuarios	7MO 1-91 %
Machala	140.000 usuarios	8VO 1.57 %
Esmeraldas	120.000 usuarios	9NO 1.35 %
	<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Datos adaptados de blog. Formación gerencial 2016  
Elaborado por: Byron Obregón

Un dato investigado es que las dos provincias más amplias del Ecuador ya no se llevan el cincuenta por ciento de los usuarios de Facebook como sucedía hasta el dos mil trece sino que ha descendido al cuarenta por ciento y resto de provincias subió al sesenta por ciento. De hecho, durante el año dos mil diez entre Quito y Guayaquil sumaban el noventa por ciento de usuarios en Facebook

Observamos que en cuanto a las edades, podemos comprobar cómo ha bajado el porcentaje de uso de adolescentes de trece a diez i ocho años se presentaba el veintiocho por ciento para fines de los años dos mil catorce e inicios del dos mil quince migraron a Instagram, SnapChat

**Cuadro No.1. 3 Porcentajes de usuarios según edades en Ecuador**

EDADES	AUDIENCIA	PORCENTAJE
13 a 15	620.000	7,75%
16 a 17	900.000	11,25%
18 a 28	3.800.000	47,50%
29 a 34	1.040.000	13,00%
35 a 44	960.000	12,00%
45 a 54	420.000	5,25%
55 a 64	150.000	1,88%
65 a mas	68.000	0,85%

Datos adaptados de [www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com)  
Elaborado por: Byron Obregón

Esta es una novedad comparativa de la maniobra de la red social que más impacto tiene en el país a partir de un seguimiento que COBERTURA DIGITAL lo ha venido haciendo desde el año dos mil nueve.

**INSTAGRAM.**-Es una diligencia gratuita para iphone o para Android que permite tomar fotografías, cambiar con efectos especiales, para luego intervenir en redes sociales como Facebook, Twitter, Flickr o la propia Instagram.

Los semblantes más importantes de Instagram son: Toma fotografías cuadradas, similares a las que tomaban las cámaras Kodak Instamatic en los años sesenta. El nombre Instagram procede de las fotografías "instantáneas" que se tomaban con las cámaras Polaroid. Recuenta con once filtros digitales que permiten innovar las fotografías que se toman, mejorando la eficacia del producto final. Además se pueden variar los colores, el ambiente, los bordes y los tonos. La Imagen final se puede en

colaborar muchas redes sociales tales como Facebook, Flickr, Twitter, Tumblr, Foursquare, entre otras, e inclusive enviar a través del correo electrónico. También se pueden resolver y compartir fotos que se tomaron en otro momento y estaban el teléfono móvil.

**SNAPCHAT.**- es una red social y aplicación móvil dedicada al envío de archivos, los cuales "desaparecen" del conector del destinatario entre 1 y 10 segundos después de haberlos visto. Fue desarrollada por Evan Spiegel, Bobby Murphy y Reggie Brown, estudiantes de la Universidad de Stanford, en Estados Unidos, en dos mil diez Son enviados a través de correos privados o como "en vivo" o "discover".

La concentración permite a los beneficiarios tomar fotografías, grabar vídeos, añadir textos y dibujos y enviarlos a una lista de contactos limitada. Estos vídeos y fotografías se conocen como "Snaps" y los usuarios pueden controlar el tiempo durante el que estos serán visibles (de 1 a 10 segundos de duración), tras lo cual desaparecen de la pantalla del receptor y son borrados del servidor de Snapchat.

Según Snapchat, en mayo de dos mil trece los usuarios mandaban catorce mil millones de fotos y vídeos diarios, mientras que las historias eran reproducidas unas quinientos millones de veces al día. A finales de agosto de ese mismo año, la empresa estaba valorada en diez mil millones de dólares estadounidenses.

El estudio se encuentra útil para Iphone y Android, en ambos de forma motivada y sólo para mayores de doce años.

En noviembre de 2014, Snapchat añadió la función "Snapcash", la cual permite la remesa, el de dinero a través de la aplicación. El servicio cuenta con el sostén de Square en temas de seguridad. Además, los usuarios tocando su cara en la pantalla y proteger pueden aplicar distintos filtros y efectos especiales.

Todavía Snapchat se ha ubicado en las concentraciones más descargadas a nivel mundial junto a Facebook, WhatsApp, Twitter, You Tube entre otras.

**TWITTER.**-le encontramos como una red social genérica, cuya creación data de dos mil seis y sus usuarios están conectados a partir de compartir ciertas utilidades.

**WHATSAPP.**-Es una aplicación de chat para teléfonos móviles de actual concepción, los llamados smartphones. Permite el envío de mensajes de texto a través de sus usuarios. Su ejercicio es idéntico al de los programas de mensajería copia para ordenador más comunes.

La caracterización de cada usuario es su número de teléfono móvil. Basta con saber el número de alguien para tenerlo en la lista de contactos. Es indispensable que, tanto el emisor como el destinatario, tengan instalada esta diligencia en su teléfono.

Para dominio usar WhatsApp hay que contratar un servicio de internet móvil. Los mensajes son expedidos a través de la red hasta el teléfono de destino.

### **1.3.2.1.Redes sociales profesionales**

Las redes profesionales están dirigidas, principalmente, a los negocios y diligencias comerciales. Acceden participar hábitos o crear grupos, involucrando a empresas y usuarios que estén afectados en una asistencia laboral. Los beneficiarios de estas redes tienen un perfil competitivo, en el que contienen su ocupación actual o su currículo académico y laboral, entre otras exigencias.

**LINKEDIN.**- Es la red profesional con mayor número de consumidores. Fue puesta en marcha en el 2003. Los acercamientos tienen un trato profesional que suministra la búsqueda de oficios. Es muy ventajoso, indispensable, tanto para buscar empleo como para hacerse conocer en promocionarse profesionales. También se emplea para investigar o compartir información técnica y científica.

**XING.**- Inició en el año 2003 con el Open Business Club. Es el contrincante directo de LinkedIn y sus funciones son muy afines. Xing permite el contacto entre profesionales sin que se conozcan antes. Instala a masas temáticos y foros para plantear dudas, para intercambiar información o generar convenios sobre temas definitivos. Ofrecen ofertas de empleo, páginas de empresas y un apartado para anunciar o conocer eventos.

### **1.3.2.2.Redes sociales verticales o temáticas**

Están basadas en un contenido concreto. Pueden relacionar personas con el mismo hobbies, igual actividad o el mismo rol. Las más famosas son Flickr, Pinterest y YouTube.

**YOUTUBE.**-es una web dedicada a vídeos, donde usuarios comunes y empresas pueden publicar y compartir vídeos en formato digital.

Fue creada en febrero del dos mil cinco, por 3 pioneros de la famosa web de gestión de transferencias online, PayPal. Ellos son Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim.

En 9 de Octubre de 2006, YouTube fue adquirido por Google, por la cantidad de US\$1,65 billones en acciones.

YouTube tiene como tamaño de vídeo standard a Adobe Flash, y es la web más notoria debido a la gran complejidad y a la disposición para publicar vídeos.

Se puede hallar una gran variedad de vídeos, desde fabricaciones muy antiguas, actuales, documentales, filmaciones caseras, instrucciones de funcionamientos de productos, programas, etcétera, videoclips y cualquier tipo de filmación que pueda crear.

Existen muchos videos que fueron excluidos de la web y en unos casos sólo el audio, debido a contenido válido por derechos de autor, pero a pesar de eso, aún existe una inmensidad de contenido "ilegal".

En You Tube los videos cargados están limitados a máximo de diez minutos de durabilidad y archivo de dos Gb como máximo en su tamaño.

Es viable cargar un video claramente desde el teléfono celular a través del apoyo del formato 3GP



### **1.3.3. Origen y evolución de las redes sociales**

Cuando indagamos el origen de las redes sociales, se suele señalar como punto de partida la web “classmates.com”, creado por (Conrad’s, 1995), con la demanda de que la aglomeración pudiera recuperar o conservar el contacto con envejecidos compañeros del colegio, instituto, universidad, etcétera.

Posteriormente, en 2002, surgen sitios web ofertando grupos de amigos en línea, cuando el término se manejaba para narrar relaciones en las comunidades virtuales, y se hizo popular en el año dos mil tres con la venida de sitios tales como MySpace o Xing.

La visión de la tecnología web 2.0. Originó la consolidación de las redes sociales, al causar el paso de una web parada a una web activa, prestando así el canje de información, videos, audios, etcétera en las relaciones online.

Nacen así las redes sociales como Facebook, Tuenti o Twitter, estas redes sociales llegan hacer las más famosas utilizadas hasta la actualidad, y que tienen un alto dispositivo de negocio para su inventor.

Estas redes de representación lúdica se unen con otras redes más profesionales que existen en los distintos ámbitos sociales, en los que profesionales de distintas partes pueden intercambiar información, noticias, proyectos e incluso vender y comprar productos. Finalidad que comunicarse (Gandasegui, 2011).

(Canela, 2009) Señala que en momentos de lentos en insuficiencias económicas, las redes sociales y la educación son desmerecidas como dimensiones capaces de aportar enmiendas a la carencia de patrimonios materiales que padecen determinados sectores de la urbe. (Aguaded, 2008) expone la importancia de las redes sociales en el desarrollo de competencias de ciudadanía intercultural de las razas de origen inmigrante y autóctonos. (Echeverri, 2009) De una forma más amplia nos dice que la revisión bibliográfica apoya el fruto que los nuevos emprendedores pueden eliminar.

#### **1.3.4. Ventajas e inconvenientes de las redes sociales**

Una de las rarezas que encierra el análisis de las redes sociales online, según (Acquisti, 2005) es la gran acumulación de amigos, contactos y el desafío que este concepto demuestra con el importante social efectivo en el mundo físico, “los sujetos están de acuerdo a contar como compañeros en las redes sociales con todos aquellos que no les agradan.”

No cabe duda que las redes sociales online ayuda a comunicarnos con gente que por capacidades diferentes, sociales, geográficas no se puede conectarse con el resto de países. La tecnología ha logrado, que en este caso, los individuos que tienen un provecho común y que no se puedan hallar en un lugar virtual ((Lampe, 2006) En este sentido, la aparición de conexiones que permiten que las personas instauren lazos de amistad o cordiales a partir de la similitud o intereses comunes ha hecho que se creen una gran cantidad de grupos virtuales, una manifestación que no es desconocido pero que en redes sociales como Facebook ha potencializado un nuevo contexto, ya que en gran representación de casos que no tienen más de las redes sociales. En su trabajo manifiesta que:

Las relaciones desarrolladas en las redes sociales crean amistad y constituyen una señal que el negociante envía a las fuentes de recursos con el intención de reducir su valoración de riesgo y ganar legalidad cognitiva y social para su actuación, por lo que los afanosos buscan legalidad para ganar una aprobación evidente , que implique una apreciación positiva acerca de la labor de emprendimiento, pudiendo así facilitar la creación de nuevas relaciones, a través de las cuales se pueden permitir a nuevos clientes y empresas para incrementar el intercambio de recursos.

Uno de los argumentos en contra del uso de las redes sociales según (Acuña, 2011) nos indica que el contacto personal, supone una seria amenaza para el desplazamiento de los jóvenes para comunicarse con los demás, pues no provoca que los jóvenes aprendan de la interacción y lleva a que las recomendaciones sean superficiales. Además, algunos psicólogos alertan sobre el uso excesivo, apremiante o adictivo de Internet.

La incautación, como demostración a favor del uso de las redes sociales se presenta el riesgo de establecer contactos que luego permiten el acierto real o que el hecho de escribir y leer desenvuelve la memoria y eleva el nivel de afectividad. Otra formulación compone que Internet no varía la capacidad social del sujeto y que en la práctica de la psicología clínica se instiga el uso de estas redes.

Teniendo en cuenta estos argumentos, a continuación se exhibe el posible predominio que el uso de las redes sociales puede tener en el ámbito educativo, señalando los medios didácticos que este recurso puede ofrecer.

### **1.3.5. Influencia de las redes sociales en la educación**

Una manera de apoyar a las exigencias de la era de la educación, la globalización y la generación de conocimiento, surgen nuevas nociones y destrezas, como las aptitudes tecnológicas, que exponen (Villanueva y Casas, 2010), precisar como ciertas habilidades requeridas por niños, jóvenes y futuros profesionales que les aprueben responder a las exigencias de un entorno competitivo en un mundo global, siendo el auto aprendizaje, el contacto a distancia y las redes sociales algunas de ellas.

Debemos tomar en cuenta el argumento de (Aparici, 2010) que manifiesta: Los estudiantes actuales pertenecen al grupo de oriundos digitales que han nacido sumergidos en la corriente tecnológica y que desde muy pequeños dominan cualquier recurso digital, por lo que la aptitud de adaptación a cualquier cambio tecnológico que se encaje en su día a día escolar es muy preferente a la que había hace un par de décadas. Por ello, la atribución de las redes sociales en enseñanza es importante, teniendo en cuenta que en la actualidad todas las nuevas predisposiciones e informaciones relevantes en cualquier ámbito sociopolítico, económico y también educativo, se estrema en las redes sociales, siendo básico completar en ellas. No solo los docentes y estudiantes, sino todo el colectivo pedagógico deberían estar inmersos para la utilización adecuada de las redes sociales.

Mientras que (Navarro, 2009): sostiene que: "Las TICS no sólo brindan una red a la que se aumentan los individuos, sino que actúan como tecnologías sociales cuyo beneficios depende tanto de la variedad de sus funciones (sociales, políticas, cognitivas,

económicas, etc.) como de la resistencia con que se adapten a nuestra diversidad utilizable (a nuestros ciclos de la vida: desde la infancia, adolescencia y madurez de las personas, nuestra variable y oscilante motricidad o nuestros umbrales de percepción audiovisual). La probabilidad que nos brinda la red de mantener contacto con personas a las que asombras, o con personas que te pueden aportar archivos en cualquier espacio de la vida, ha supuesto que las fronteras desaparezcan, haciendo posibles muchas cosas que antes eran impensables.”

Nos dice que cuando la utilización de las redes sociales es la adecuada, (Muñoz, 2013:102) manifiesta: Hay que fomentar en los estudiantes la facultad, del trabajo cooperativo y una reconstrucción dinámica y constante de diversos tipos de información, algo principal en la sociedad en la que vivimos, accediendo además que el estudiante pueda llegar a ser en el mero constructor de nuestro propios conocimientos. Si asimismo en cuenta el conectivismo de (Siemens G. , 2004), todo lo que nos puede ayudar a la posibilidad de estar en contacto con tanta gente de tanta complejidad, es impresionante. Siemens expone que “la forma en la cual trabajan y actúan las personas se altera cuando se utilizan nuevas instrumentos”, aunque concluye que:

La educación ha sido tarde para reconocer el impacto de nuevas herramientas de enseñanzas y los cambios ambientales, en el pensamiento de la concepción misma lo que significa aprender y el conectivismo viene a proveer una mirada a las habilidades de aprendizaje y las ocupaciones necesarias para que los principiantes florezcan en una era digital (Siemens, 2004), Este autor nos habla de los principios del conectivismo:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- La enseñanza es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber es más crítica que aquello que se sabe en un periodo dado.
- La alimentación y mantenimiento de los vínculos es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una aptitud clave.

- La actualización (conocimiento preciso y actual) es el propósito de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.

### **1.3.6. Los jóvenes y las redes sociales**

Según (MORA, 2009-2010). Uno de cada 3 menores introduce sus datos personales en alguna red social sin conocer las consecuencias. Si a esto se suman los datos del Instituto Nacional de Estadística, que reflejan que el cincuenta y cuatro por ciento de los familias españolas tiene acogido a la Red y que los menores de entre diez y quince años que acceden a internet que alcanzan el ochenta y cinco por ciento; o que redes sociales como MySpace han expulsado de su web a nueve mil abusadores de menores, el resultado de esta danza de números es muy preocupante.

Es vital la Internet para nuestros hijos y tenemos el compromiso de hacerlo seguro, explicó en el mes de febrero Viviane Reding, comisaria saliente de Sociedad de la Información de la Unión Europea. Y es que, únicamente el cuarenta por ciento de las empresas velan para que los perfiles de los adolescentes sean fáciles para sus grupos de amistades.

Las redes sociales son un espacio de libre acceso donde entra todo tipo de gente. Es como el parque en el que juegan nuestros hijos, donde pueden disfrutar de forma sana en grupo o arriesgarse a formar parte de la pandilla de los malos, explica el abogado Javier Cremades.

Meses atrás por ejemplo cuando se supo acerca de la noticia sobre la extorsión que sufrió la hija de Rosario Flores en ese momento sonaron las alarmas. Pero, ¿son sólo responsables las redes sociales, o evitar estos abusos es una labor que se deben llevar a cabo la sociedad y familia juntas?

Según los expertos: Manifiestan que debemos fomentar a los padres un clima de confianza para que nuestros hijos cuenten lo que les incomoda, interpreta Arturo Canalda, Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid. Y después, actuar con contundencia llegado el caso, el menor debe dejar la conexión, nunca ceder a la extorsión y buscar la ayuda de un especialista que orienten. Y cuando los especialistas

nos ponemos al frente, hay que protegerlo y, en casos delicados, presentar una denuncia, aconseja Jorge López, director de la web Pantallas Amigas.

**Cuadro No.1. 4 Los jóvenes y las redes sociales**

<b>PROBLEMA</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
Grooming:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategia de aproximación de un adulto a un menor con el fin de obtener algún tipo de beneficio sexual.</li> </ul>
Cyberbulling:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se trata del acoso que una persona ejerce sobre otra utilizando internet y/o cualquier dispositivo electrónico.</li> </ul>
Pederastia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abuso de un menor. Colgar, descargar o mirar cualquier tipo de contenido donde los protagonistas son menores de edad con connotaciones sexuales.</li> </ul>
Delitos contra el honor y la intimidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vulneración del derecho al secreto de las comunicaciones y delitos contra la libertad sexual</li> </ul>

Datos adaptados de blog. De Sara Acevedo Botero 2013  
Elaborado por: Byron Obregón

**Cuadro No.1. 5 Algunas soluciones para cuando exista algún problema con las redes sociales**

	<b>SOLUCIÓN</b>
Si es menor:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando se produzca una extorsión no esperar. Hay que comunicarlo rápidamente ante cualquier insinuación.</li> <li>• Cerrar la cuenta y dejar la conexión por la que la o las personas han accedido a ti.</li> <li>• De lo sucedido, hablar con un adulto de confianza.</li> <li>• Al equipo de soporte de la cuenta mandar un reporte.</li> </ul>
Si es un adulto:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hablar con él menor para obtener datos y protegerlo.</li> <li>• Denunciar a la Policía.</li> <li>• Es necesario de que en los centros educativos se enseñen los pros y contras del uso de las redes sociales en Internet, así como la creación de grupos de apoyo para personas que reconozcan conductas patológicas derivadas del uso constante de sitios como Facebook, Instagram, Snapchat, MySpac y Twitter.</li> </ul>

Datos adaptados de blog. Natalia Martos  
Elaborado por: Byron Obregón

Natalia Martos (directora Jurídica de la red social Tuenti), "Hay que concentrar esfuerzos para que todos sean aseguradores".

Las redes sociales han fundado un nuevo entorno de comunicación donde se intercambian mensajes o fotografías. Esta diligencia tiene enormes extensiones en cuanto a la privacidad. Tuenti responde la conciliación de la plataforma a la legislación

española y protege la intimidad, no indexando sus contenidos en buscadores y estableciendo una guía de registro a través de tarjetas. Pero, a estos esfuerzos, deben aumentar trabajos de información y educación para que pequeños y mayores se toleren en la Red de forma comprometida.

Arturo Canalda (Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid), "Si los progenitores ingresaran en las redes se salvarían algunas conductas".

Los pequeños tienen restringido legalmente el ingreso a las redes sociales por debajo de los catorce años. Debemos pedir que las redes verifiquen las edades, de modo que se anulen los perfiles que no comprueben este requisito. Las instituciones educativas deben pedir que se abra la posibilidad de que cualquier padre, propiamente, pueda entrar en la red sin que sea invitado. Concientizar a los menores para que sepan que pueden acceder a sus perfiles que serviría como un elemento disuasorio para evitar cambios conductuales que puedan perjudicarlos.

Jorge Flores (Director general de la web Pantallas Amigas), "El uso bien orientado del internet debe estar incluido en el currículo escolar".

Comprendamos que estas redes es el encuentro con contenidos desfavorables o personas peligrosas, puesto que la gente se relaciona de manera casi compulsiva. Hay que ayudar a los menores para desarrollar valores para usar la Red como ciudadanos digitales responsables, protegerse y cuidarse de los demás. Los progenitores deben capacitarse para aproximarse a la tecnología de conocer esa parte de la vida de sus hijos. El uso seguro de internet debe estar incluido en el currículo escolar.

Conrado Truan (Presidente de la fundación educativa Solventia): "Hay que aprender nuevas medidas para perfeccionar los derechos del menor". Los chicos sufren abusos, pero también los realizan ellos mismos, por ejemplo, comercializando contenidos de argumento o perfil de otros menores sin libertad del titular. Por eso, nuestra fundación ha puesto en marcha el Proyecto de Investigación sobre la Privacidad del Menor ante las Nuevas Tecnologías, donde se observa la normativa y la verificación a medidas de prevención, información y sensibilización que se pueden acoger para mejorar los derechos de los infantes.

A continuación de las redes sociales estudiemos los hemisferios cerebrales que es donde se ocasiona la acción, creación de la mente y esta es la unión de facultades cognitivas que comprenden procesos como la inteligencia, el pensamiento, la conciencia, la memoria, etc.

Los hemisferios cerebrales tienden a separar en las principales funciones intelectuales; en este sentido se presenta que en el hemisferio derecho es severo en los subsiguientes aspectos del intelecto: idea del espacio, el ritmo, el color, la dimensión, la imaginación, las ensoñaciones diurnas, entre otras. A su vez, el hemisferio izquierdo posee ventajas en otra tonalidad, totalmente diferentes de las habilidades mentales, ya que este lado es verbal, lógico, secuencial, numérico, lineal y analítico. No obstante, exploraciones posteriores de otros científicos pudieron determinar que aunque cada lado del cerebro es arbitrario en movimientos específicos, ambos están capacitados en todas las áreas hallándose distribuidas en toda la corteza cerebral.

### **1.3.7. El pensamiento**

*El pensamiento* es la acción y creación de la mente; dicese de todo lo que es llevado a existencia a través de la actividad del intelecto. El término es comúnmente manejado como forma genérica que demarca todos los productos que la mente puede formar conteniendo las actividades racionales del intelecto o las abstracciones de la imaginación; todo aquello que sea de naturaleza mental es estimado pensamiento, bien sean estos abstractos, racionales, creativos, artísticos, etc. Se presume pensamiento también la coordinación del trabajo creativo de múltiples sujetos con una perspectiva consolidada en el contexto de una institución.

Pensamiento fenómeno psicológico racional, objetivo y externo oriundo del pensar para la solución de dificultades que nos agobian día tras día.

"El proceso de pensamiento es una forma de planear la acción y de superar los dificultades entre lo que hay y lo que se proyecta".

Mediante la definición teórica, el pensamiento es aquello que se traslada a la realidad a través de la actividad intelectual. Por eso, puede opinar que los pensamientos son



productos obtenidos por la mente, que pueden mostrar por procesos racionales del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación.

"El pensamiento se podría precisar como imágenes, ensoñaciones o esa voz interior que nos conduce durante el día y en la noche en forma de sueños". La estructura del pensamiento o los esquemas cognitivos son la montura mental sobre el que se define la experiencia o la realidad.

### **1.3.7.1.Mente**

La mente es la denominación más común del fenómeno emergente que es responsable del entendimiento, la capacidad de establecer pensamientos, la creatividad, el aprendizaje, el raciocinio, la percepción, la emoción, la memoria, la imaginación y la voluntad, y otras habilidades. La mente constituye numerosas facultades del cerebro que permite reunir información, razonar y sacar conclusiones.

La mente tiene tres tipos de técnicas: los conscientes, los inconscientes y los procedimentales. También incluye funciones no intelectuales, funciones afectivas. Estudios de laboratorio proponen la idea de que la mente es una secuela de la actividad del cerebro, por poder situar la actividad pensante del sujeto en regiones concretas, tales como el hipocampo. Los neurólogos ratifican que, al interaccionar las diferentes zonas, el individuo puede presentar estados polarizados de su personalidad. Gracias a estos descubrimientos se ha logrado avanzar en psicofarmacología, por ejemplo en los mencionados antidepresivos que perturban la producción de la serotonina en el cerebro. Es aún debatido si el uso causa adicción y demás efectos negativos como la reprensión y marginalización de la situación emocional de la persona.

Como objeto de estudio, la mente se ha tratado por la psicología desde sus orígenes, y su conceptualización está vigente en casi todas las teorías psicológicas.

#### **1.3.7.1.1. Mente Concreta**

Realiza los términos básicos del pensamiento: observación, comparación, relación, clasificación, que son la raíz del análisis - síntesis.

### **1.3.7.1.2. Mente Práctica**

Efectúa procesos directivos y ejecutivos de pensamiento, concierne a las circunstancias con los efectos y los medios con las conclusiones. Es el arranque de la inteligencia y los meta componentes de la misma tal y como los señala Robert J. Sternberg en su teoría triárquica de la inteligencia.

### **1.3.7.1.3. Mente Abstracta**

Efectúa procesos de reflexión consciente, permite a sus propias representaciones y las modifica. La razón es el mando superior de conocimiento ya que hace abstracción de todo su contenido. Así lo planteaba Kant en su crítica de la razón pura.

### **1.3.7.2. Desarrollo de la mente**

En forma general, se manifiesta que la mente nace en el instante en que hay una fracción determinada en el cerebro que tiene el potencial de evaluar el desgaste general de las diferentes zonas (lóbulo occipital), acceder una prioridad con base en el mínimo cantidad emocional (lóbulo temporal) o ser dispuesto a razonar la causas o por lo menos ser viable de crear (lóbulo frontal).

La mente incita comportamientos emocionales sujetos a la línea mínima de angustia o a la de libido (amígdala cerebral). Por lo tanto, la función del cerebro y la ventaja de la mente, será encontrar una solución que aporte la mayor ayuda con el menor sufrimiento. El inconsciente marca el modelo conductual de todo ser que tenga una mente y concreta la psiquis basándose en el deterioro emocional, que guarda relación con el desgaste energético. La energía disponible depende de la parte consciente para cuando nos evaluamos, hacemos una consulta inconsciente al subconsciente, rescatamos parte de esa información y proporcionamos una estimación sobre si podremos o no abordar una tarea. Pensamos que es bueno el impulso cuando surge un objetivo. El inconsciente y el consciente son de desiguales niveles de dominios en las funciones emocionales – energéticas.

El contexto y el cuerpo somete a la mente a constantes influencias, dependiendo del peso que tenga la influencia en el proceso de integración de la información en la mente, esta lo tratará como información de proceso y recolección automático (inconscientes), como información de importancia relativa, dependiente de otros elementos (preconsciente) o como información absolutamente notable en función de la tarea que estemos ejecutando en ese momento (consciente).

La capacidad de desarrollar la información son las neuronas que es el espejo, de otras zonas metabólicas cerebrales, permitiendo el poder de programar en el tiempo estos datos. Esto concede al ser humano el desplazamiento de imaginar y especular posibles futuros o cómo mejorar pasados inmovibles. Sólo el humano tendría la capacidad de realimentar sus corrientes según fundamentos especulativos sobre cómo se podría sentir su semejante, tomando como armazón que cómo él mismo se siente y si ese sentimiento es generalizado o particular. Sin embargo, la capacidad de predecir la conducta de otros cuerpos y actuar en efecto, es fundamental para la supervivencia de todo individuo que tenga capacidad de movimiento voluntario, tanto para él como para el escape.

El ser humano o el “yo” nos lleva más allá de aspectos que nos manifiestan aspectos de bienestar físico, psíquico, social esto se fundamenta en la Teoría de la mente, postulado por Roger Penrose, y que junto a Stuart Hameroff trabajan simultáneamente en cómo brota la conciencia a través de procesos cuánticos que interaccionan con el componente más fino de la microbiología cuántica: el Micro túbulo.

### **1.3.7.3. Definición de pensamiento**

La exposición teórica indica que pensamiento es la realidad por medio de la actividad intelectual. Por eso, puede expresar que los pensamientos son productos elaborados por la mente, que pueden surgir por procesos racionales del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación.

El pensamiento puede englobar un conjunto de operaciones de la razón, también análisis síntesis, la comparación, la generalización. Debemos tener en cuenta que se involucra manifiesta en el lenguaje e, incluso, lo determina.

El pensamiento es la base primordial que posee el ser humano cada día y se va desarrollando conforme va pasando el tiempo y la vida humana.

El pensamiento lógico se caracteriza porque opera mediante definiciones y razonamientos. Existen modelos que tienen un inicio en el pensamiento y hace que el tenga un final, esto acontece en milésimas de segundos, a su vez miles de inicios y finales hacen de esto un pensamiento lógico; esto obedece del medio de afuera y para estar en relación con ello describamos de los 5 sentidos.

El pensar siempre indica una motivación, que tiene origen en el ambiente natural, social o cultural, en el sujeto que piensa y razona.

El pensamiento nos ayuda a resolver problemas y la satisfacción que sentimos cuando llegamos a una resolución del mismo problemas.

El proceso del pensar lógico siempre sigue una determinada trayectoria. Esta dirección va en busca de una conclusión o de la solución de una dificultad, no sigue propiamente una línea recta sino más bien zigzagueante con avances, paradas, rodeos y hasta retrocesos.

El proceso de pensar se muestra como un vínculo coherente y organizado de acuerdo a sus aspectos, modalidades, elementos y etapas.

El pensamiento es el encargado de ubicar convenientemente un orden para impulsar las matemáticas y expresarlas a través del sistema lingüístico.

Las personas tienen una propensión al equilibrio, una línea de impulso para lograr el crecimiento, la salud y el ajuste. Consta una serie de condiciones que frenan y bloquean esta tendencia, la enseñanza de un concepto negativo de sí mismo, es posiblemente una de las situaciones bloqueadoras más importantes. Observamos que se trata de un concepto negativo de sí mismo que proviene de experiencias de reprobación o ambivalencia hacia las personas en las etapas prematuras de su vida cotidiana.

### **1.3.7.3. Libertad de pensamiento**

Uno de los derechos de todos los seres humanos, y que sin retención amedrentarlos con sus permitidas consecuencias funestas es la libertad de expresión. En la niñez, las personas nos identificamos por la espontaneidad y la confiabilidad, sin interesar la consecuencia de nuestros hechos o palabras.

Es muy común que los niños platiquen solos y dejen volar su imaginación, ignorando a un grupo de adultos que los mira con afecto. El mismo grado de despreocupación se observa cuando dicen con absoluta sinceridad que no les gusta un obsequio o un plato de comida.

Con los años, las estructuras y los mandatos nos convierten poco a poco en seres restringidos, piensan que pueden perder el control gradualmente sobre sus propias vidas. El inconveniente principal reside en que deseamos creer que esto no es así, lo negamos, y afirmamos que vivimos libremente, que elegimos a cada paso la dirección de nuestras vidas. Sin embargo, esas personas que un día se exponían sonrientes y que se admiraban de las pequeñas cosas, hoy corren contra el reloj para completar las incalculables tareas de sus atareados días, se abochornan de sus cuerpos, temen decir la verdad para no insultar a los demás, esconden su sexualidad y sus ideas por recelo a los ataques de quienes no toleran la diversidad.

Últimamente nos vamos dando cuenta que nuestra libertad de pensamiento se ve coartada por una sociedad en donde reina el autoritarismo en todos sus aspectos, y se pretende que los ciudadanos admitamos los límites con sutiles técnicas de manipulación y, cuando éstas fracasen, se aplica la reprimenda.

Podemos encontrar diarios, revistas y noticieros donde se refieren con ciertas palabras que no favorezcan al gobierno de turno, canales de televisión que estimulan a la violencia, la discriminación y las adicciones, así como fallos por parte de la Justicia que apoyan la agresión a los animales, como es el tema de las multas a quienes rechazan las corridas de toros.

#### **1.3.7.4. Tipos de pensamiento**

##### **1.3.7.4.1. Deductivo:**

Es una o varias proposiciones que y de ellas se obtienen conclusiones. Resulta la forma de pensamiento más habitual, la que utilizamos a diario para intentar comprender los hechos que nos rodean, analizar las historias que cuentan los demás, etcétera. El pensamiento deductivo parte de las categorías para hacer afirmaciones sobre casos particulares y va de lo general a lo particular.

##### **1.3.7.4.2. Inductivo:**

Éste es todo lo opuesto al anterior, este proceso se basa en una idea particular que luego la generaliza, definiendo su veracidad en el caso aislado se mantendrá en situaciones similares, aun sin poder comprobarlo.

Por otro lado el pensamiento inductivo es el proceso en el que razona partiendo de lo particular a lo general. La forma más simple, ocurre cuando con la ayuda de una serie de indagaciones y obteniendo los resultados a base de una muestra.

##### **1.3.7.4.3. Analítico:**

Se evalúa a través de porciones acordes a la realidad a través de mecanismos lógicos.

##### **1.3.7.4.4. Crítico:**

Este pensamiento nos ayuda a formar nuestra personalidad analiza y evalúa las ideas, intentando obtener respuestas relacionadas con la moral, la ética, los gustos, las tendencias; y a endurecer nuestras convicciones a través de las observaciones activas de la realidad.

#### **1.3.7.4.5. Pensamiento social:**

Se basa en el análisis de elementos en el ámbito social, en este se plantean interrogantes y se hacen críticas que ayuden en la búsqueda de soluciones a las mismas. Además puede considerarse como el pensamiento que tiene cada persona dentro de la sociedad

#### **1.3.7.4.6. Creativo:**

Se basa en la transformación de novedades es decir es la ejecución de ideas principales para buscar algo existente, más adelante detallaremos cuando tratemos exclusivamente de la creatividad.

#### **1.3.7.4.7. Instintivo:**

Las personas poseemos el sentido de generar acciones.

#### **1.3.7.4.8. Interrogativo:**

Es a base de preguntas, identificando lo que a la persona le interesa saber sobre un tema determinado.

#### **1.3.7.4.9. Pensamiento holístico:**

Nos ayuda en la creación de conjuntos mediante la ordenación y agrupación de las unidades este pensamiento es muy importante para activar el desarrollo de la creatividad.

#### **1.3.7.4.10. Pensamiento sistémico:**

Es la condición del ser humano que se basa en el conocimiento del mundo real en términos de integridades para su análisis. Pensar sistemáticamente significa:

- Pensar de forma multidimensional.
- Ser consciente de lo que nunca puede ser evaluado.

- Focalizar el todo.
- Ser consciente de la interdependencia.

#### **1.3.7.4.11. Pensamiento inventivo:**

Ha abastecido a un sin número de diseños que dan ofrecen comodidad, ayudan a economizar recursos y contribuyen en el transcurso de lograr una educación de calidad.

#### **1.3.7.5. Nuevas definiciones**

##### **1.3.7.5.1. Pensar:**

Reflexionar integrar ideas en la mente.

##### **a) Imagen:**

Aquellas formas virtuales, desde su proyecto acerca del proceso psicológico racional, subjetivo e interno de conocer, comprender, juzgar y razonar los procesos, objetivos y hechos.

##### **1.3.7.5.2. Lenguaje:**

Es la expresión del pensamiento oral, escrito y simbólico la que refuerza en la comunicación y el entendimiento entre las personas. Indica dos definiciones de pensamiento, una de las cuales concierne directamente con la resolución de problemas.

#### **1.3.7.6. Pensamiento y lenguaje**

El pensamiento no sólo se pronuncia con el lenguaje, sino que lo determina.

El lenguaje hace falta al pensamiento para lograr una mejor comunicación de los conceptos, juicios y raciocinios en el ser humano.

A través del lenguaje se conserva un pensamiento claro.



Con la ayuda del lenguaje el pensamiento se hace cada vez más concreto.

Gracias al pensamiento el ser racional, procura descubrir hasta lo más fondo para convertirlo en un conocimiento claro y conciso.

Conocemos y nos interesa ver sobre "la estructura del pensamiento".

Vemos también el simple manejo de símbolos (dígase codificación), el pensamiento es un colaborador activo del lenguaje.

El pensamiento es, creado en la mayoría de los casos por mensajes errados o mal interpretados de acuerdo a sus necesidades.

Las formas del lenguaje se fundan en el pensamiento, sin embargo estas no poseen una relación de paralelismo, sino que son recíprocamente adjuntos, por lo que es importante examinar en conjunto. El concepto deductivo usa la lógica para enseñar de las generalizaciones a una conclusión más concreta y específica. La razón deductiva es lo contradictorio de la razón inductiva, que utiliza la lógica para pasar de algo preciso dado a difusiones.

Muchos campos de estudio se fundamentan en el razonamiento deductivo, por lo que es importante que los estudiantes desarrollen este método de pensamiento crítico. Los docentes usan varias actividades divertidas para enseñar y practicar el razonamiento deductivo. Digamos que el razonamiento deductivo en la vida cotidiana se deriva de la lógica.

#### **1.3.7.7. Tipología psicológica del pensamiento**

El autor psicólogo Carl Jung en su libro "Tipos psicológicos" proyectó la existencia de cuatro funciones importantes en la consciencia entre las cuales se localiza la función pensamiento. Las tres funciones sobrantes son la sensación, la intuición y el sentimiento. Estas cuatro funciones son convertidas por dos actitudes primordiales: introversión y extraversión.

#### **1.3.7.7.1. Aplicación pensar de Jung:**

El pensamiento nos habla de lo que es o no es seguro. El Pensamiento somete el trazado, lo concentra, y lo coarta, establecer y abreviar, con acentuación del ritmo y proporcionar fluidez. La escritura pensamiento puede desarrollar por la influencia que ejerza el sentimiento. Puede comprimir de tamaño, activar y conmoverse influenciada por la intuición. Y puede desarrollar y afianzar aventaje la línea de base influenciada por la impresión.

#### **1.3.7.7.2. Corriente introvertido**

Representaciones templadas, simplificadas carencia de alarde inicial, sometida a lo básico. Finales transitorios o acerados. Influencia delicada o liviana. Vertical Aireada, espacios grandes. Débil presión, tensión y regular protegida, organizada. Márgenes cuidados, regulares. Puntuación cuidada o atrasada. Proporcionada Hampas sin bucle: pensar pragmático. Cerrada. Inhibida barras cortas, firmes. Pequeña, normal dilatada, inflada. Angulosa o seca Movida, ilegible, impulsada.

#### **1.3.7.7.3. Pensamiento extravertido**

Formas chicas, llanas. Con un predominio área superior. Delineación rápido, empinada, extensa. Con mezclas, letras bastonadas. Puntuación precisa. Mayúsculas tipográficas. Márgenes y espacios apropiados distribuidos.

#### **1.3.7.7.4. Pensamiento inferior**

(En un sitio negativo) Enseñanza infantil, bizarro huido de las disputas abstractas desentona en las discusiones sutiles, mediante críticas bruscas. A continuación ponemos en claro que la creatividad ayuda a desarrollar nuevas definiciones e ideas. Según el Dr. E. Paul Torrance de la Universidad de Georgia, sostiene que es comúnmente el tema de la creatividad está asociado a los artistas y diseñadores se piensa que es un tema de diálogo a entre estetas y especialistas, pero en realidad es un amplio tema que puede ser abordado desde diferentes miradas disciplinares. Digamos que la creatividad existe en

la ciencia, es más; analizando decimos que la tecnología es un beneficio de la creatividad de los seres humanos.

### **1.3.8 La creatividad**

Según Alfonso Paredes Aguirre, nos indica que es el proceso de resolver un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Presume estudio y reflexión más que acción.

Creatividad, es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando un individuo va más allá del análisis de una dificultad e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar una enseñanza el proceso que incluye las oportunidades para el uso de la imaginación, experimentación y acción.

La sinéctica, es una norma para desarrollar métodos o conjuntos de estrategias cuyo propósito de progresar la creatividad y la producción.

Engendrar, este es el significado literal que tiene el término creatividad y que se obtiene al constituir el origen etimológico de aquel. Un origen que se descubre en el latín y en concreto en el verbo creare.

Por creatividad; se entiende a la facultad que alguien tiene para crear y a la capacidad creativa de un individuo. Consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar funciones de manera distinta a la costumbre. con la intención de satisfacer un determinado propósito. La creatividad permite desarrollar actividades v personales o grupales de forma más rápida , sencilla, eficiente o económica.

Partiendo de dichas acepciones lograríamos establecer como ejemplo las siguientes frases: “Miguel de Cervantes fue elogiado por su gran creatividad gracias a la cual nació una de las obras élite de la Literatura Española, Don Quijote” o “José era un inventor

que, sin duda alguna, debía parte de su éxito a su creatividad ya que era capaz de crear los aparatos más singulares y llamativos”.

Componer ideas y promover propuestas llamativas también se trata como capacidad inventiva, pensamiento original, divergente o imaginación constructiva. Se trata de definiciones y nociones que narran a la predisposición para concebir algo (es decir, beneficiarse y hacer uso del ingenio), la destreza para encontrar caminos originales y el afán de evolucionar el entorno. Desde varias ramas y disciplinas, la ciencia se faculta de colocar a la creatividad en foco, en demanda de soluciones, respuestas y términos lógicos exactos. La iniciativa puede apreciarse desde una vista técnica como un proceso, como una peculiaridad de la personalidad o como un producto.

#### **1.3.8.1. La creatividad para la psicología**

El pensamiento opuesto es una actividad amparada en la imaginación, que consiste en ejecutar una acción nueva o un mismo plan pero de manera desigual. Muchos especialistas han desarrollado la relación entre la creatividad y la inteligencia.

#### **1.3.8.2. La creatividad para la sociología**

En cambio, la imaginación constructiva nace a partir de la mediación de tres variables: el campo (los grupos sociales), el dominio (el área o la disciplina) y el individuo. Esto quiere indicar que un sujeto concreta cambios en el marco de un dominio que son estudiadas desde un grupo social.

#### **1.3.8.3. La creatividad a escala más general**

Puede aseverar que un sujeto creativo goza de confianza en sí mismo, fineza de percepción, capacidad intuitiva, imaginación, entusiasmo y curiosidad intelectual.

#### **1.3.8.4. La creatividad en el ámbito artístico**

Es habitual que se mida la creatividad del autor de una obra en asunto contrastándolo así con otros contemporáneos. Entre las diferentes medidas que existen para puntuar el

grado de habilidad de creación y de invención que tiene un artista en materia se manejan parámetros como la fluidez, la originalidad, la sensibilidad, la abstracción, la síntesis o la flexibilidad.

Siguiendo en este campo podemos establecer que durante la historia varios han sido los pintores, escultores o escritores que han fueron admirados por sus grandes porciones de creatividad. Este fue el caso, por ejemplo, de artistas de la medida del pintor holandés Van Gogh. Y lo mismo se puede comentar del cineasta y guionista estadounidense David Lynch cuya filmografía está creída como una de las más creativas y únicos del séptimo arte. Y es que, entre otras, en sus películas siempre apostó por implantar elementos surrealistas o incluso dadaístas.

#### **1.3.8.5.Consideraciones Iniciales**

- La creatividad está latente en casi todos los individuos en grado mayor que el que generalmente se cree.
- Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y no racional es tan significativo así como lo intelectual y lo racional.
- Los elementos emocionales y no racionales pueden enriquecerse sistemáticamente por medio del entrenamiento.
- Diversas de las mejores ideas nacen cuando no se está especulando conscientemente en el problema que se tiene. La inspiración nace durante un período de "incubación", como cuando un individuo está manejando camino al trabajo o irrigando su jardín o jugando.

#### **1.3.8.6. Características de la creatividad**

Se debe esclarecer que no existe ningún estereotipo del individuo creador, si bien todos muestran ciertas semejanzas. Algunas de esas semejanzas se indican a continuación:

- Presentan una gran curiosidad intelectual.
- Comprenden y observan de manera diferenciada.

- Poseen en sus mentes amplia información que pueden combinar, elegir y extrapolar para solucionar problemas.
- Demuestran empatía hacia la muchedumbre y hacia las ideas discordantes.
- La mayor parte pueden ser introvertidos.
- No están pendientes de lo que los otros piensan sobre ellos y se encuentran abundantemente liberados de limitaciones e inhibiciones convencionales.
- No son apocados en sus ideas, pero tampoco anticonformistas. Son más bien, auténticamente autónomas.
- Exhiben capacidad de análisis y síntesis.
- Tienen capacidad de redefinirse, es decir para readaptar ideas, nociones, gente y cosas, para reasentar las funciones de los objetos y usarlas de formas nuevas.

#### **1.3.8.7. La creatividad indicadores para identificar**

Es el propósito exhibir una síntesis sobre los diferentes indicadores de la creatividad profesional, suministrando mediante un instrumento la posibilidad de instituir un perfil diagnóstico personal de manera cuantificable para el usuario, basado en los estudios precedentes sobre el pensamiento, la conducta y el procedimiento creador.

Para evaluar estas capacidades creativas se lograrán tomar dichos elementos calificando su nivel y su estado de progreso.

##### **1.3.8.7.1. Ventajas para identificar la creatividad profesional:**

Este perfil reconoce una reflexión consciente, de las fortalezas y debilidades del individuo, estimando por cuenta propia el rasgo de sus acciones en una evaluación interactiva sobre los diferentes indicadores. Tomando en cuenta que este ejemplo de instrumento se basa en una respuesta personal sobre la cotidianidad de uso de los rasgos sobre los diferentes indicadores, desde el enfoque del sujeto estimado, el perfil es visiblemente visualizado como una perspectiva subjetiva reflexiva.

Un primer nivel a modo de perfil, donde el individuo a evaluar, de manera propia y autónoma establece su tipología de tendencia y comportamiento acerca de una situación cotidiana por medio de un cuestionario.

Un segundo nivel de estimación es el relativo a la identidad de destrezas profesionales, capacidades, cualidades cognitivas, intelectuales y personales; este test se basa en la habilidad decisiva del individuo.

Admite una neutralidad interactiva del usuario y un dominio del evaluador encima del instrumento. Estima las fases creativas en cuanto a los desiguales indicadores, aisladamente sin intromisión del evaluado.

Fundamentándonos en la variedad de indicadores referidos y con la perspectiva de implicarlos en lo posible en su generalidad desarrollando un instrumento en el primer nivel; se reagruparon los indicadores marcados en diferentes parámetros, a partir de la coincidencia y discrepancia de los diferentes autores y experiencias personales de fortalecimiento y diagnóstico, ejecutadas en los medios educativos.

Se han regulado 14 indicadores creativos que a consideración son los más notables y sintetizan los diferentes listados.

#### **1.3.8.8.La creatividad y su estimulación.**

La creatividad presume al menos tres condiciones:

- Una idea o respuesta innovadora debe ser ocasionada.
- Esta idea o respuesta debe solucionar un problema o conseguir cierta meta
- El conocimiento nuevo debe ser continuo y desarrollado al máximo.

La creatividad se desarrolla en el tiempo en lugar de delimitarse en un efímero episodio, y se identifica por originalidad, adaptación y realización.

También se contempla la conducta creadora como formada por cualquier acción en la que el hombre asigna un nuevo orden encima de su medio ambiente. Puede conjeturar o no la creación de una distribución organizada.

### **1.3.8.9. Características de la persona creadora.**

En la universidad de California han laborado unos investigadores a lo largo de muchos años en la apreciación de aquellas tipologías que juntas forman la persona creadora. Los resultados de estos estudios muestran que la persona creadora ocasionalmente compensa el estereotipo de ella dispuesto por el ego. En lugar de ser emocionalmente insegura, descuidada y de conducta bohemia, es más seguida deliberada, reservada, industriosa y meticulosa. Tiene un perfil de sí misma como persona responsable, un grado de atrevimiento y casi irremediamente una medida de egolatría.

Otras características de la persona creativa son:

1. Conducta agresiva y dominante.
2. Nivel alto de energía que contribuye a su trabajo.
3. Inteligencia por sobre la media, aunque la inteligencia vacía no hace creatividad.
4. Alta apreciación de los valores estéticos y teóricos.
5. En los varones falta de interés por personificar el papel masculino.
6. Introversión, en vez de extroversión.
7. Libertad de pensamiento y acción.
8. Trabajo académico superior al medio.

### **1.3.9. El pensamiento creativo.**

El pensamiento creativo afecta mucho más hoy que hace 25 años. Casi todas las empresas importantes se promocionan diciendo que son “una empresa creativa”. Se habla mucho de la importancia fundamental de la creatividad pero, según la experiencia de Edward de Bono asegura que tanta charla no siempre va acompañada de un esfuerzo serio por usar la creatividad.

El pensamiento creativo se puede concretar de diversas maneras. (Halpern, 1984). Afirma que "se puede especular de la creatividad como la habilidad de instituir nuevas composiciones de ideas para colmar una necesidad". Juntando las ideas de pensamiento crítico y de pensamiento dialéctico. (Barron, 1969) Dice que "el proceso creativo



envuelve una dialéctica continuo entre integración y expansión, convergencia y divergencia, tesis y antítesis".

#### **1.3.9.1. Aspectos del pensamiento creativo.**

La creatividad encierra trabajar en la línea y no en el centro de la propia facultad. Haciendo a un lado el esfuerzo y el tiempo, los sujetos creativos están prontos a correr riesgos al proseguir sus objetivos y se conservan refutando alternativas simples porque están procurando empujar los límites de su discernimiento y habilidades.

Los pensadores creativos no se complacen sencillamente con "lo que salga". Más bien, tienen la exigencia presente de "localizar algo que actúe un poco mejor, que sea más eficiente, que economice un poco de tiempo.

La creatividad demanda un locus interno de estimación en vez de un locus externo. Subyacente a la práctica de la gente creativa para afrontar riesgos se halla una confianza en sus propios patrones de estimación. Los sujetos creativos indagan en sí mismos y no en otros la confirmación y el juicio de su trabajo. La persona creativa soporta y con repetición seriamente inquiera trabajar solo, instituyendo una zona de tope que conserva al sujeto en cierta forma retirado de las reglas, las prácticas y las acciones. No es asombroso entonces que muchas personas creativas no estén bien adoptadas de inicio por sus coetáneos.

Concernida apretadamente con el locus de valoración, está el tema de la motivación, la creatividad encierra motivación exclusiva más que extrínseca. La motivación intrínseca se muestra en muchas formas: gran dedicación, mucha aplicación de tiempo, interés en la habilidad, involucramiento con ideas, y principalmente resistencia al entretenimiento por recompensas extrínsecas como una entrada más alta por un tipo de trabajo menos creativo.

#### **1.3.9.2. La creatividad incluye reformular ideas.**

Este semblante de la creatividad es el que más frecuentemente se destaca, aunque distintos teóricos lo cuentan en diferentes modos.

Para percibir cómo se reformula una idea, habríamos de considerar cómo una idea se forma. Dilucidamos el mundo mediante organizaciones llamadas esquemas: estructuras de comprensión en las cuales se agrupa información pertenecida. La gente emplea esquemas para localizar sentido al mundo. Los bosquejos son el asiento de toda nuestra clarividencia y perspicacia del mundo, la raíz de nuestra instrucción, el origen de todas las esperanzas y temores, motivos y perspectivas.

Peculiarmente, la persona creativa tiene la destreza de contemplar el problema de un marco de reseña o esquema y después de modo consciente conmutar a otro marco de referencia, proporcionándole una perspectiva totalmente nueva. Este proceso sigue hasta que la persona ha examinado el problema desde muchas perspectivas disímiles.

Cuando los modos analíticos o inferenciales directos fracasan en originar una solución creativa, la persona creativa con repetición concibe lazos con distintas estructuras. En la medida que éstas son confeccionadas, pueden surgir nuevas y eficaces soluciones. Los científicos que elaboraban la teoría de la electricidad consiguieron un gran avance cuando vieron semejanzas en la distribución entre la electricidad y los fluidos. La imaginación creativa de la poesía con repetición contiene el uso de la metáfora y la analogía. Instruir pensamiento creativo pide el empleo de actividades que provoquen en los estudiantes el ver las semejanzas en programas y entidades que usualmente no están unidas.

La creatividad muchas veces puede ser suministrada desviándose de la involucración aguda por un tiempo para admitir un pensamiento que circule con libertad. Algunos teóricos han distinguido muchas maneras en que la gente creativa asedia distracciones, admitiendo que los insights ("percepción") alcancen a la consciencia. (Stein, 1974). Nota que bajaba las persianas durante el día para evitar la luz; a Proust le gustaba trabajar en un cuarto aislado con corcho; Ben Johnson mientras bebía té y gozaba el olor de la naranja. El trabajo al comienzo se lograba a base de esfuerzos era crear un clima en la cual la inconciencia pudiera llegar a la superficie. Los grandes hallazgos probados ocurrieron durante el período del "pensamiento inconsciente".

Luego de mucha capacitación, satisfacción, rigor considerable, y muchos ensayos de tener una percepción en varias formas, la gente creativa parece "abandonarse" de su

dirección racional y legítima a los problemas de la investigación y la composición que permitan las ideas destilen libremente, con algún control que sea muy consciente.

. (Harman, 1984). Manifiesta que la mente inconsciente capta más información de que nos damos cuenta; tiene ingreso a información para obtener a través del análisis racional inconsciente se sumerge en una forma más entendible y diferente de procesar en la mente consciente. Por lo tanto deberíamos de tratar activamente de desarrollar técnicas como la meditación para tener acceso a la inconciencia, ya que esta es una fuente de información que de otra manera es inaccesible.

Sin importar que la mente consciente realmente procesa información o si la mente consciente lo hace tan rápido que no nos damos cuenta, mucha gente creativa encuentra que cuando dejan de trabajar en un problema por un tiempo, algunas veces obtienen nuevas y útiles perspectivas.

### **1.3.9.3. Características esenciales del pensamiento creativo**

Es importante considerar que la creatividad no solo emplea actividades atractivas e ingeniosas habilidades para desarrollar la creatividad implica 4 características importantes del pensamiento creativo y estas son:

#### **1.3.9.3.1. La Fluidez**

Generar una cantidad aceptable de ideas y respuestas con planteamientos establecidos; que se busca para que los estudiantes puedan utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más desarrollo de habilidades de una opción a los problemas y que no siempre la primera respuesta sea la mejor, ocurre que sin ponernos a pensar realmente será la mejor festejo a Benito Juárez, no sólo las formas tradicionales de eventos que siempre hemos practicado.

#### **1.3.9.3.2. La Flexibilidad**

Hay que manejar diferentes categorías de respuestas buscando una visión más amplia para que sea más diferente a la que siempre se ha visto.

### **1.3.9.3.3. La Originalidad**

Es el aspecto más exclusivo de la creatividad y que involucra repasar ideas que jamás a nadie se le han acontecido o imaginar los problemas de modo distinto; lo que acarrea como resultado poder hallar réplicas innovadoras a los problemas, por ejemplo: hallar la manera de solventar el problema de matemáticas como a nadie se le ha acaecido.

### **1.3.9.3.4. La Elaboración**

Ya que partiendo de su uso es cómo ha evolucionado más la industria, la ciencia y las artes. Radica en añadir elementos o referencias a ideas ya existentes, cambiando alguno de sus caracteres. Por ejemplo: el significado preliminar de silla data de varios siglos, pero las sillas que se fabrican presentemente difieren mucho del concepto original, aunque conservan características fundamentales que les admiten ser sillas.

Están otras tipologías del pensamiento creativo, pero opino que estas cuatro son las que más lo emparejan, una realización creativa posee en su historia de coexistencia instantes en los que se logran reconocer las características precedentemente contadas, aunque corporalmente en el producto sólo consigamos reconocer algunas de ellas. Esto representa que la creatividad no es por concepción espontánea, hay una vía en la elaboración creativa que logremos estudiar a partir de repasar las fases del proceso creativo.

### **1.3.9.4.Las etapas del proceso creativo**

El proceso creativo ha sido repasado por diferentes autores, hallamos que los nombres y el número de las fases pueden cambiar entre ellos, pero hacen reseña a la misma codificación del fenómeno. En este punto tomaremos las fases más frecuentes, aquellas que en nuestro trabajo con niños hemos reconocido plenamente:

#### **1.3.9.4.1. Preparación.**

Se reconoce como el instante en que se están examinando e investigando las particularidades de los problemas evidentes en su ambiente, se utiliza la atención para

recapacitar sobre lo que pretende interponerse. Algunos autores convocan a esta fase de cognición, en la cual los pensadores creativos inquieren los problemas.

#### **1.3.9.4.2. Incubación.**

Se crea toda una tendencia cognoscitiva donde se instauran relaciones de todo ejemplar entre los problemas elegidos y las viables vías y tácticas de solución, se juega con las opiniones desde el instante en que la solución habitual no envuelve las perspectivas del pensador creativo. Concorre una supuesta inactividad, pero en contexto es una de las fases más laboriosas ya que se imagina la solución desde puntos alternativos a los convencionales. La dinámica moderna en esta fase nos carga a merecer un porcentaje eminente en la obtención del producto creativo y a adiestrar el pensamiento creativo, ya que se manejan analogías, metáforas, la misma imaginería, el uso de imágenes y símbolos para hallar la idea anhelada. Ciertos autores designan a esta fase como de quema de las ideas. (Perkins, 1984), Citado en (Gellatly, 1997)), insinúa una perspectiva alternativa de la incubación, deja despejada la posibilidad de discurrir un ejemplo especial de pensamiento instintivo en esta fase de la creatividad, que forja ideas nuevas a partir de métodos cognoscitivos habituales como el descuido fructífero, el refresco físico y psíquico, la indagación de nuevas pistas en prácticas no relacionadas, el dogma contrario, entre otros. El objetivo primordial de la combustión es ampliar las opciones de solución que se obtiene y las personas creativas se identifican por la habilidad que poseen de inventar fácilmente ideas alternativas.

#### **1.3.9.4.3. Iluminación.**

Es el instante decisivo de la creatividad, es lo que ciertos autores llaman la concepción, es el eureka de Arquímedes, en donde improvisadamente se examina la solución creativa más clara que el agua, es lo que numerosa gente piensa que es la creatividad: ese insight ("percepción") que atrapa inclusive al propio pensador al instante de surgir en acto, pero que es consecuencia de las fases anteriores; es cuando se "acomodan" las otras piezas del rompecabezas y deriva en una idea nueva y comprensible.

#### **1.3.9.4. Verificación**

Es la organización final del transcurso en donde se intenta situar en acción la idea para notar si realmente comete el objetivo para el que fue concebido, es el parámetro para ratificar si efectivamente la idea creativa es segura o sólo fue un deporte mental.

Es transcendental aludir que este proceso favorece a imaginar las etapas de producción de las ideas creativas, pero asimismo nos admite pensar en las fases que podamos trabajar en el salón para emparejar si se está generando alguna idea que logre alcanzar a ser creativa, saber en qué instante del proceso se halla cada uno de nuestros estudiantes, registrar las carestías de apoyo solicitado para ennoblecer el proceso y conseguir que el pensamiento creativo en él.

#### **1.3.9.5.Desarrollo del talento creador.**

Cantidad imponente de pruebas de exploración apuntan a que media tanto componentes genéticos como del medio ambiente en el progreso de la facultad autora. La conducta se puede trastornar mediante la transformación del medio ambiente en que existe el sujeto. Consecuentemente resulta de categoría el percibir algo sobre el prototipo del medio ambiente en que están las personas que gozan de capacidad creadora y en el que se han avanzado sus facultades creadoras.

No es sencillo para el lego valorar la gran trascendencia que poseen los factores del medio ambiente en el avance de las facultades creadoras.

#### **1.3.9.6.Cultura y creatividad.**

El contexto cultural procura fomentar o retrasar el desarrollo de decretadas clases de capacidad creadora. Para indagar la correlación existente entre el grado de labor creador y el grado en que establecidas culturas enaltecen el talento creador. (Torrance, 1965) Se importó de niños del primero hasta el sexto año en once desemejantes culturas. A los niños se les practicó una prueba de pensamiento creador y su cuantía fue cotejada con dos medidas del grado en que esas erudiciones honran el talento creador.

De los testimonios de este estudio podemos advertir que preexiste íntima comunicación entre las calificaciones de una experiencia de capacidad creadora y el grado como el que los maestros suponen trascendentales las características individuales de la personalidad correspondidas con la capacidad creadora. De esta forma, dice Torrance que "lo que es estimado como honorable en un país es también plantado en ese mismo país".

#### **1.3.9.7. Aprender a ser creadores.**

El progreso de la capacidad creadora en los niños es uno de los objetivos fundamentales en las escuelas. Por el estudio del asunto creador, de la personalidad creadora y de los componentes del medio ambiente principales para la capacidad creadora. Gold ha expresado cierto número de pautas que logran ser manejadas por el personal de las escuelas para avivar el esfuerzo creador:

Se necesita un medio rico en actividades que estimulen el pensamiento creador, cosa que cree ser básica.

Es trascendental el sustento de enorme espontaneidad.

Examinar los esfuerzos creadores del niño y fortificar su capacidad creadora. Para que el niño conciba gusto personal de poseer un espíritu creador.

Se deben estimular las cooperaciones de grupo a la capacidad creadora particular. El estímulo interpersonal del niño creador nos hace predecir que logran surgir nuevas recapitulaciones como consecuencia de las empresas de grupo. La trascendencia de la colectividad entera como estímulo para el ajetreo creador.

#### **1.3.9.8. Tácticas creativas.**

Son un grupo de técnicas o herramientas para explicar la interpretación, la investigación o el estudio de problemas o argumentos determinados.

El cerebro humano es muy distinto a un computador. Mientras un computador funciona en forma lineal, el cerebro labora de manera asociativa y lineal, confrontando, integrando y resumiendo a medida que funciona.

El Método creativo puede ser empleado para afrontar problemas tan desiguales como lo son las diplomacias humanas, la competitividad entre productos, limitaciones de espacio y presupuestales, percepción ciudadana, etc. El Método Creativo está vigorosamente encaminado al trabajo grupal pero además puede emplearse en la tramitación de problemas. Cuando se orienta al trabajo individual, el plan creativo también se domina como pensamiento horizontal. El método creativo se alcanza a detallar con los siguientes pasos:

- Manifestación del problema
- Enunciación de limitaciones y de culminaciones
- Criterios de valoración de propuestas de recurso
- Lluvia de Ideas de propuestas de solución
- Investigación cruzada de las ideas (Sólo si es un equipo de trabajo)
- Estimación de las opciones

El corolario final del procedimiento creativo es una proposición de solución que ha de establecerse.

En la lluvia de ideas, la norma de oro es no retirar ni valorar ninguna de las iniciativas. Todas las iniciativas deben ser pensadas siempre y cuando sean vagamente posibles.

Una vez fijadas todas las iniciativas, la evaluación se fundamenta en las metas, en las limitaciones y en el discernimiento de evaluación elegido (tiempo de implantación, costo, etc.) Aquí es significativo puntar que el plan creativo es una herramienta invaluable para las circunstancias en las que se especule que no hay un recurso posible o que no se obtiene la capacidad para satisfacer el problema. Cuando se piensa que un problema no posee solución se dice que se está deliberando verticalmente (en modo estrecho). Esto representa que nosotros propios nos constamos limitando las eventualidades de solución del problema. El pensamiento horizontal envuelve un



incremento de los horizontes, de nuestra posición del problema que nos admita excluir las barreras mentales y embestir el problema con orientes nuevos.

Para obtener buenos negocios, un conjunto de diseñadores tuvo que manejar el pensamiento creativo para producir celulares que yacieran diferentes de los de las marcas rivales; al hacerlos visualmente más interesantes, aumentando opciones como indicador de batería, luz, agenda electrónica, mail, reloj, etc. Y empresarios, ingenieros industriales y mercado los expertos hubieron de encontrar modos de producir los receptores móviles con bajos costos y con mas penetración en el mercado.

Los siguientes factores son trascendentales para alcanzar una solución imponderable del problema:

- Saber concernir el problema que se te muestra con otras circunstancias que se te hayan exhibido.
- Educarse de todos los componentes significativos que se correspondan con el problema.
- Emplear criterios lúcidos, de ser posible cuantitativos, para valorar las diversas propuestas de enmienda.

#### **1.3.9.9. Algunos compendios que se deben manifestar para saber si es creativo, innovador o inventivo**

Como logro estar al corriente si realmente cierto producto, obra o mensaje de la red son verdaderamente creativos y valiosos.

**Cuadro No.1. 6 Para saber si es creativo, innovador o inventivo**

<b>PARA SABER SI ES CREATIVO, INNOVADOR O INVENTIVO</b>	
La infrecuencia del producto,	El hecho de ser escasamente habitual o nada común, hace que no se haya visto nada igual.
La originalidad	Si algo deriva nuevo, inédito, nunca visto, sin duda alguna nos llamará la atención.
El ser diferente	El producto o mensaje posee algo especial, extraño, atractivo, o chocante.
Ser sorprendente	Resulta chocante. Cautiva la atención por cierto motivo despejado o impreciso: por su belleza, por su fealdad, por su vigencia particular o su graciosa inutilidad...
El impacto y valor social de alteración de la realidad en materia,	Dando un vuelco y visión importante totalmente renovadora, formando viejo lo habitual tal como es o surge.
La integridad armoniosa	Que modula todos los aparatos de modo perfecto y retocado. Es una obra bella y terminada. No se puede optimizar en nada.
El ser ocurrente.	A pocos se les saltaría por la mente. Brinda contestaciones y soluciones muy diferentes a las esperadas socialmente.
El ser analógico.	Capaz de acoplar en un grupo de manera estrecha y agradable dos seres o cosas que no apalean ninguna analogía aparente entre sí: un piano y una cebra
El ser Crítico	Sensible, agudo, sagaz para distinguir más allá de las formas gustosas o interesantes aquello que puede repercutir peligroso, defectuoso, no.
El ser resolutorio	Choca y solventa problemas como nunca se había hecho

Datos adaptados de Dr. David de Prado 2015  
Elaborado por: Byron Obregón

### 1.3.9.10. Lenguajes creativos en la red

Las redes sociales brindan una amplia diversidad de vehículos de dicción comunicativa, constantemente manejados en los diferentes ámbitos del saber y de la creación.

**Cuadro No.1. 7 Lenguajes creativos en la red**

LENGUAJES CREATIVOS EN LA RED	
Lenguajes de la música.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arreglar e interpretar música</li> </ul>
Lenguajes de los Artistas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuadros, pinturas, esculturas, arquitecturas.</li> <li>• Cómics,</li> <li>• Fotografías de paisajes.</li> <li>• Filmes y representaciones.</li> </ul>
Lenguajes de los Poetas y narradores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poemas. Problemas. Historias. Humor</li> </ul>
Lenguajes de los actores y directores de teatro y cine.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Performances, representaciones.</li> </ul>
Lenguajes de los agentes socio políticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemas sociales. Planes. Críticas. Servicios...</li> <li>• Líderes.</li> </ul>
Lenguajes de los Pensadores y retóricos	<p>6</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con sus discursos y sus discusiones críticas y</li> <li>• Con sus proposiciones morales como filósofos de la vida.</li> <li>• Con sus frases y pensamientos que simbolizan una visión del mundo.</li> <li>• Con sus enfoques parciales o organizadas y axiomáticas</li> <li>• Con sus propuestas provocadoras que incitan a la rebeldía, la crítica, la concepción de nuevas ideas y conductas, como agentes y activistas del cambio personal y social.</li> </ul>

Datos adaptados de Dr. David de Prado 2015  
Elaborado por: Byron Obregón

### Cuadro No.1. 8 La creatividad en red.

Dr. David de Prado	
Es como una Supernova	Llena de astros por revelar.
Es como el especimiento de Pasa palabra:	Dos concursan, y todos los presentes participan desde sus hogares. Los victoriosos son los que mejor utilizan el vocabulario y la astucia
Es a manera de una culebra y un dragón	Van impulsando y volando por todos los despojos, asemejando, contagiando, incendiando todos los recados.
A modo de una fórmula multiusos	Para cubrir los orificios del atraso.
Es como una flecha	Es el lanzamiento al centro de un corazón y de los deseos. Hasta que encuentras tu propia señal de tus gustos y peligros.
Es hacer un clímax de alto voltaje	La débil e indispensable onda de David que es capaz de hacer caer al gigante Goliat de la tinieblas excluidas.
Es a manera de una esponja inmensa	Se llena de los contenidos, conocimientos, ilusiones y desconfianzas existentes en los hombres y mujeres que manejan las redes sociales.
Es un Gesticulador	Saltimbanqui o payaso su representación activa desde el comienzo e improvisación vigorosa desde la aparente acción. .
Es indagador y verificador de las habilidades y problemas	Abordan el destino de la existencia
Parecido a una mecánica de redefinición e insumisión de los desesperados	Ante la ingratitud e injusticia existente en el mundo que aparecen en las redes.
Es como un arco que tiene	Dianas, objetivos, mensajes que se está proyectando perennemente a los seres que apuntan y aciertan.

Datos adaptados de Dr. David de Prado 2015  
Elaborado por: Byron Obregón

Las redes sociales no pasan de ser una bodega interminable donde se puede encontrar y hasta hurtar imágenes que pueden causar mucho daño a los estudiantes sino existe el control adecuado por parte de sus familiares.

### 1.3.9.11. La imaginación creadora. en la red imágenes y acciones

Dr. David de Prado Diez

¿Provoca creatividad suficiente las redes sociales?

¿En qué y cómo ayuda la creatividad las redes sociales?

¿Qué cosas se puede encontrar de creativo en las redes sociales?

¿Qué es lo que no sirve y hasta elimina la creatividad, la iniciativa, el desarrollo personal de nuevos proyectos en las redes sociales?

Gran parte de capacidad variada está presente en las redes sociales:

- Surgen ideas, objetos, obras, experiencia, formatos... que resultan asombrosas y llamativas.
- Sirven como zona y estímulo de la utopía social
- Son resultados de valiosas soluciones transformadoras.
- Se encuentran impulso que reactiven la manera de pensar , actuar y sentir siempre buscando un cambio innovador.
  
- Ensayar cambios nuevos para pensar, hacer, ser y estar modelos, valiosos para el despliegue de tu vida y de tus actividades.
- En sí mismas Las redes resultan pasatiempos instructivos y educativos para encontrar ideas propuestas.
- También existe información de las experiencias en áreas profesionales, que entregan sus ilusiones y sus logros abriéndose campo en lo laboral económico y recreativo.

**Cuadro No.1. 9 El comportamiento en las redes. del usuario pasivo común al renovador recreator**

<b>COMPORTAMIENTO</b>	
1. Mirada Pasiva	Nos guía a implementar, contemplar, leer, escuchar y decir: me gusta sin más, o por alguna razón.
2. Reproducción asimilada.	Imitar y asimilar. Elegir y auto afirmarme en lo que me gusta, atrae, es útil o sirve para nuestro desarrollo y crecimiento
3. Auto testimonio	Ratificar, los mensajes y trabajos de la red, negando asumiendo como valioso, rechazando, asumiendo como valiosos según mi percepción y aplicación.
4. Entretenimiento	Regenera y recrea encargos y servicios de la red. Para poner en marcha escribir y diseñar ideas propuestas e iniciativas que reflejen una postura profesional.
5. Aplicación creativa	Aplicar, en mi vida personal y profesional los productos, los contenidos, servicios o medidas que me resultan instructivos e innovadores..
6. Invención	Buscar hacer algo totalmente nuevo y único, realmente diferente de la propuesta,
7. Pasatiempo indiferente	Que me guste ,divierta, entretenga, con experiencia inéditas que pueda encontrar.

Datos adaptados de Dr. David de Prado 2015

Elaborado por: Byron Obregón

## CAPÍTULO II

### 2. METODOLOGÍA

#### 2.1 BOCETO DE LA INDAGACION

El diseño de este trabajo se considera pre experimental porque el control de variables es bajo, de tipo de investigación de corte descriptivo, explicativo de campo, documental. Porque se utilizaron documentos relacionados con el tema; se recolectó, seleccionó, analizó y se presentaron los resultados coherentes de la información.

#### 2.2.PARADIGMA DE LA INVESTIGACIÓN

2.2.1. Cuanti cualitativo se caracteriza por establecerla relación dinámica entre los elementos teóricos que explican a las variables de estudio: Las Redes Sociales y el Pensamiento Creativo cuyos contenidos universalmente han sido conocidos y utilizados en investigaciones similares, con las evidencias sobre las mismas variables en la realidad es decir en la escuela y estudiantes seleccionados para la investigación. Y además porque los resultados de la realidad fueron procesados mediante la utilización de los métodos y las técnicas estadísticas; es decir se ha seguido todos los elementos y procesos del método científico que permite finalmente generar alternativas de solución en relación a los resultados encontrados a nivel de una propuesta.

2.2.2. **Investigación Descriptiva- Explicativa:** Se manejará esta técnica para estudiar las causas y efectos de la utilización de las redes sociales, con ayuda de las variables de la investigación, se ordenan los datos adquiridos de los períodos de las etapas de recaudación de datos con la ayuda de información, a través de los materiales para cumplir con este objetivo.

2.2.3. **Investigación de campo:** Entender y solucionar las necesidades y problemas existentes dentro de alguna situación, necesidad o problema en un contenido Ver un ambiente normal donde conviven personas lugares de trabajo y de estudio para obtener los datos precisos y reales.

## **2.3.PROCESOS DE INVESTIGACIÓN**

Los procesos que se van usar son los siguientes:

### **2.3.1 Proceso Deductivo**

Fragmenta de lo confuso a lo simple, este proceso emprende el objeto de estudio que se va a evaluar en las redes sociales en la aplicación del pensamiento creativo de los alumnos de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período septiembre 2014 a Agosto 2015, para llegar en lo particular, o sea se analiza el concepto para ver que los elementos partes del todo

### **2.3.2 Proceso Inductivo**

Este proceso nos explica que parte de lo simple a lo complejo, que establece un principio general una vez realizado el estudio y observación de hechos y fenómenos en lo particular, este proceso será aplicado mediante un proyecto de observación, también se realizará la comparación juntamente con el registro de los resultados sean más concretos. Se realizará en nuestro caso la confección de una guía didáctica que ayude a orientar la creatividad de los jóvenes estudiantes.

## **2.4.TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS**

Esta técnica El nivel con que se emprende la exploración, descripción y explicación para buscar una información científica que proceda a la comprobación y descripción y se logre caracterizar el objetivo para lograr analizar la objetivo, la influencia de las redes sociales de Internet que influyen en el rendimiento académico, social y psicológico en los estudiantes, también se señala la descripción de todos los términos necesitados y aplicados para esta investigación.

Hacemos referencia a una interpretación correcta de las redes sociales, y por último el proceso de investigación explicativa, para poder responder a todos los resultados obtenidos en este tipo de investigación.



Diseño de la Investigación tiene un esquema pre experimental, que estudia la variable sin manipularla, no se quitaron situaciones reales con variables, que se mostraron y ejecutaron su influencia. Se trata de un proceso sistemático y empírico. Más específicamente es un proceso descriptivo, que es como un propósito estudiar la influencia de una variable y aportar la descripción respectiva. En este caso se observó, sin maniobrar, la atribución que tienen las redes sociales en el adelanto del pensamiento creativo.

Varios tipos de técnicas existen pero en esta exploración veremos las utilizaremos las subsiguientes.

#### **2.4.1. Investigación descriptiva.**

Analiza las causas y efectos de las redes sociales al utilizarlas sin control detallando datos obtenidos en la recolección analizando la utilización de redes sociales, en base a las variables en la recolección de información, a través de los instrumentos para este fin.

#### **2.4.2. Investigación Campo.**

Debemos comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema en un campo determinado. Hay que trabajar en un contexto natural en que conviven las personas y las fuentes consultadas y por esta razón se realizó en el salón de clase, y en los talleres con los alumnos con la finalidad de obtener datos más verídicos.

### **Instrumentos de la investigación**

Los instrumentos que serán utilizadas serán, encuesta, observación y el test para de esta forma recaudar más información y así tener un mejor desarrollo de la investigación.

#### **2.4.3.1 La Observación.**

Nos ayuda para saber y atraer con más luminosidad cada hecho con la finalidad de analizarlos, explicar y a su vez cambiarlos para de esta manera dar a conocer con

mayor altura el trabajo de averiguación referente a las redes sociales y el pensamiento creativo.

#### 2.4.4 El Test.

Trabajo aplicado a estudiantes para tener conocimiento hasta donde saben las ventajas y desventajas de la utilización de las redes sociales y sobre el pensamiento creativo.

Continúo con la presentación de los diseños de los instrumentos

**Direccionamiento:** Instrumento dirigido a estudiante de la carrera de Educación Técnica – Cultura Estética.

**Objetivos:** Conocer el criterio personal de los estudiantes y establecer si tienen algún grado de adicción hacia las redes sociales y el pensamiento creativo.

#### 2.4.5 Encuesta

**Direccionamiento:** Encuesta dirigida a los estudiantes de la carrera de Educación Técnica – Cultura Estética.

**Objetivos:** Saber los distintos puntos de vista pertinentes al dominio de las redes sociales y el pensamiento creativo en los estudiantes.

**Instructivo:** Analice detenidamente cada una de las preguntas y conteste en la opción que usted considere conveniente, observando el cuadro de la derecha.

#### 2.4.6 Información general.

**Cuadro No.2. 1 Información General de la población**

INFORMACIÓN GENERAL			
<b>1. Sexo del informante</b>	Masculino		Femenino
<b>2. Edad del informante</b>	Menos de veinte	Más de veinte	Más de treinta
<b>3.- Año del semestre</b>	2do semestre	3er semestre	4to semestre

## **2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **Cuadro No.2. 2 Muestra alumnos de la carrera de Educación Técnica- Cultura Estética de la UNACH**

<b>Características de la población</b>	<b>Número</b>
Alumnos de Cultura Estética	36
Total	36

#### **2.5.1 Muestra**

No se muestrea porque la el número de la población es pequeño

## **2.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

Para el procesamiento de los resultados se hizo la aplicación del instrumento de recolección de datos, se efectuó un análisis de la información obtenida, se tabuló, y se presentó en tablas y gráficos estadísticos, lo que permitió representar de mejor manera la relación de las variables tanto antes como después, así como de manera general, en la parte inferior de cada gráfico se efectuó el respectivo análisis e interpretación de datos; finalmente se escogió un método estadístico para la comprobación de la hipótesis, utilizando el Chi Cuadrado.

## **2.7. HIPÓTESIS**

### **2.7.1 Hipótesis General**

- Las redes sociales en la Web desarrollan un nivel medio el pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

### **2.7.2 Hipótesis Específicas**

- Las redes sociales se utilizan para realizar tutoriales permanentes de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015
- Facebook Instagram, Twitter Snapchat, si aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015
- Se evidencia la utilización de las redes sociales para desarrolla la creatividad los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

## **CAPÍTULO III**

### **3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

#### **3.1 TEMA**

“Potencializa tú creatividad”

#### **3.2 PRESENTACIÓN**

La guía se convierte en un instrumento valioso, para la comunidad educativa ya que permitirá ser una ayuda para estudiantes, docentes y padres de familia en el desarrollo de la creatividad y su aplicación a la docencia, esto trajo como consecuencia una motivación para llevar a cabo el proceso de esta investigación.

La capacidad creativa nos ayuda a programar sobre las cosas una examen singular, observamos que existe algo de violación y mucho de independencia; en cada uno de nosotros, se puede y debe reconocer, descubrir, avivada y nutrida estrategia que es necesario para conocer aquellos procedimientos pedagógicos que ayudan a la creatividad dando tiempo a la validez de demostrar eficacia y estimular en las estrategias que garantiza al mismo tiempo la validez de sus principios en el aula.

La guía psicopedagógica consta de los siguientes bloques: Bloque I trata algunos fundamentos para el desarrollo del pensamiento creativo seguido de siete sugerencias que debemos seguir para desarrollar el pensamiento creativo según: Marcel Gratacos. Bloque II trata sobre Técnicas para desarrollo de ideas creativas como la técnica de SCAMPER, la gimnasia cerebral como estrategia para el desarrollo de la creatividad. Bloque III ejercicios, mentales, motores. y Bloque IV aplicación de los ejercicios, Como ser Creativo, Test de creatividad de Torrance y Como generar Ideas para desarrollar la creatividad.

### **3.3 OBJETIVOS**

#### **3.3.1 Objetivo General**

- Diseñar y aplicar una guía Psicopedagógica “POTENCIALIZA TÚ CREATIVIDAD” para desarrollar el ingenio de los estudiantes.

#### **3.3.2. Objetivos Específicos**

- Socializar la guía POTENCIALIZA TÚ CREATIVIDAD a docentes en el campo educativo.
- Socializar con la comunidad en general el Pensamiento Creativo, mediante simposios.
- Aplicar los ejercicios presentes en los lineamientos alternativos para desarrollar la creatividad.

### **3.4 FUNDAMENTACIÓN**

#### **3.4.1 Fundamentación Filosófica.**

Según Guilford nos dice que gracias a la creatividad la misma que es la clave en la enseñanza y la solución de los problemas de la humanidad. Sternberg y Lubart escribe la creatividad es interesante en lo individual y también en lo social en las personas , en lo individual resuelve problemas cotidianos y en lo social conduce a descubrimientos científicos, artes, inventos y programas sociales.

#### **3.4.2 Fundamentación Epistemológica**

El autor de Edgar Morín manifiesta que a modo de construir el conocimiento como un proceso biológico cerebral, espiritual, lógico, cultural, etcétera la epistemología tradicional dice que el conocimiento sólo desde lo cognitivo, a los fenómenos que se debe estudiar en forma compleja . limita el campo de acción del conocimiento. Tanto la realidad como el pensamiento y el conocimiento a esto, es preciso usar y entender .

Así pues, según el Pensamiento Complejo, el estudio de un fenómeno se puede hacer desde la dependencia de dos perspectivas: holística que se refiere desde todo y todo múltiple; y la segunda, a un estudio desde las partes.

### **3.4.3 Fundamentación Psicológica**

Para Manuela Romo, desde un punto de vista psicológico, el pensamiento creativo hace uso de la analogía. En la formulación de problemas y en su solución, la analogía es una importante fuente de ideas. Afirma que el pensamiento analógico es el proceso más genuino de la creación, aunque admite que para algunos casos particulares no tiene importancia, es una forma de pensar y actuar en un ámbito específico; para alcanzar las cuotas más elevadas de creatividad “es necesaria una dedicación absoluta y casi exclusiva a ese trabajo”. La dedicación, en forma de tiempo y esfuerzo, es clave; pero lo es por lo que significa: experiencia acumulada en un determinado ámbito de trabajo.

### **3.4.4 Fundamentación Pedagógica**

“La creatividad es un bien social, una decisión y un reto de futuro, es apostar por un futuro de progreso, de justicia, de tolerancia y de convivencia, es hacer algo nuevo para bien de los demás” Saturnino de la Torre.

Los docentes siempre son los llamados a seleccionar los contenidos, experiencias, lenguajes y metodologías que sean aplicables para los estudiantes así se lograra una enseñanza aprendizaje de calidad,

### **3.4.5 Fundamentación Legal**

La presente investigación estará fundamentada en base a determinados artículos de la Constitución Política del Estado, a la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica y el Código de la Niñez y la Adolescencia que continuación detallamos:

En el Código de la Niñez y la Adolescencia, en el Título tercero, hace referencia de una manera más detallada sobre los derechos, garantías y deberes:

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

### **3.5 CONTENIDO**

Metodología de la guía

Introducción

Objetivos

Objetivos Específicos 3

Fundamentación

### **BLOQUE I**

La Creatividad

La creatividad para la psicología

La creatividad a escala más general

La creatividad en el ámbito artístico

El pensamiento creativo

Trabajadores Creativos.



## **BLOQUE II**

La técnica de Scamper

La gimnasia cerebral

Marcha cruzada para tu salud mental

Actividad desde la “a” hasta la “z” y luego de la “Z” a la “A”, ejercicios mentales

## **BLOQUE III**

Test de agilidad mental

Ejercicios mentales

Ejercicios motores

## **BLOQUE IV**

Como ser creativo

Test de creatividad de Torrance

Brain Storming

Bibliografía

### 3.6 OPERATIVIDAD

**Cuadro No.2. 3 Operatividad**

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Estrategias Metodológicas</b>	<b>Fecha</b>	<b>Responsable</b>
Organizar evento de capacitación	Motivar a los maestros el empleo de los ejercicios de esta guía para desarrollar la creatividad	Reflexión Interacción Orientaciones pedagógicas	2015-03-02	Byron Obregón
Fundamentación de la Guía psicopedagógica	-Realizar una charla acerca de la creatividad y el pensamiento creativo, esto traerá como consecuencia una motivación para llevar a cabo el proceso de esta investigación.	Realizar charla y explicación sobre la fundamentación propuesta. Motivación e importancia para llevar a cabo el proceso de esta investigación.	2015-03-23	Byron Obregón
Aplicación de la Técnica de SCAMPER	-Potencializar el pensamiento creativo para desarrollar ideas creativas y obtener resultados originales	Utilización de la lista de siete acciones de mejoras propuestas por SCAMPER, luego vamos formulando y contestando preguntas relacionadas con cada una de los ejercicios.	2015-04-24	Byron Obregón
Aplicación de Gimnasia Cerebral	-Ayudar a poner en movimiento al cerebro y mejora funciones como el lenguaje, la atención, la memoria, normalizar la presión sanguínea, la creatividad.	Estimulación del funcionamiento de ambos hemisferios cerebrales a través técnicas que mejoran el desarrollo de nuestras neuronas y creación de un trabajo conjunto entre nuestra mente y nuestro cuerpo	2015-05-05	Byron Obregón
Aplicación de Ejercicios Mentales	-Evaluar ciertos conocimientos, aptitudes o funciones del coeficiente intelectual para intentar medir el	Evaluar ciertos conocimientos, aptitudes o funciones. En este sentido, el concepto está vinculado a las evaluaciones y los	2015-06-15	Byron Obregón

	coeficiente intelectual	exámenes.		
Aplicación de Ejercicios Motores	- Desarrollar las habilidades motrices básicas y capacidades físicas para expresar la actividad corporal en movimientos simples y combinados.	Realización de algunas actividades cotidianas sin abrir los ojos Alternar el uso de ambas manos en relación de actividades cotidianas	2015-07-20	Byron Obregón
Como ser creativo	Aplicar todos los ejercicios presentes en los lineamientos alternativos “POTENCIALIZA TÚ CREATIVIDAD” con la finalidad de desarrollar la creatividad.	Aplicar cada uno de los ejercicios planteados anteriormente más los cinco puntos de crear ideas	2015-08-21	Byron Obregón
test de creatividad de Torrance	Aplicar el ejercicio presente en crear ideas para medir la creatividad	Test de Creatividad de Torrance. Para ello debemos realizar 4 tareas gráficas y 2 verbales.	2015-09-23	Byron Obregón
El Brain Storming	-Realizar el ejercicio en grupo con la finalidad de generar ideas diferentes	Para tener ideas es necesario liberarse y decir lo primero que se nos ocurra.	2015-10-23	Byron Obregón
Control y seguimiento del cumplimiento de la guía	Vigilar la propuesta para el cumplimiento de la misma	Reunión con la autoridad y los docentes	2015-11-25	Byron Obregón
<b>BENEFICIARIOS:</b>		Docentes y Estudiantes		

**Fuente:** Planificación de la investigación

**Elaborado por:** Byron Obregón

#### 4.1.1 Operacionalización de la hipótesis de grado específico 1

Las redes sociales no son utilizadas para realizar tutoriales permanentes de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
TUTORIAL EN REDES SOCIALES	Lección educacional que conduce al usuario a lograr conocimientos mediante la interacción en la web	-lección educacional -lograr conocimiento .interacción en la web	-Ejercicios que dejan enseñanza -Ejercicios sistemáticos -Obtienen resultados -Trabajo virtual	<b>Técnica</b> encuesta <b>Instrumento</b> Cuestionario
VARIABLE DEPENDIENTE		CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	Capacidad de crear pensamientos diferentes	Capacidad Creación de pensamiento diferente	Dimensiones del test de TORRANCE -Fluidez -Flexibilidad -Elaboración -Originalidad	<b>Técnica</b> TEST <b>instrumento</b> test de TORRANCE

#### 4.1.2 Operacionalización de la hipótesis de grado específico 2

Facebook Instagram, Twitter Snapchat, si aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Facebook Instagram, Twitter Snapchat en redes sociales	Son sitios de redes sociales mediante la interacción en la web	-redes sociales .interacción en la web	-Visibilidad -Interacción -Influencia -Fidelización -Popularidad -Trabajo virtual	<b>Instrumento:</b> Validez y confiabilidad. <b>Técnica</b> -encuesta <b>-observación</b>
VARIABLE DEPENDIENTE		CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	Capacidad de crear pensamientos diferentes	Capacidad Creación de pensamiento diferente	Dimensiones del test de TORRANCE -Fluidez -Flexibilidad -Elaboración -Originalidad	<b>Técnica</b> TEST <b>Instrumento</b> test de TORRANCE

### 4.1.3 Operacionalización de la hipótesis de grado específico 3

No se evidencia la utilización de las redes sociales para desarrollar la creatividad los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015.

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Evidenciar en redes sociales	Probar o mostrar que una cosa es tan clara y manifiesta que no admite duda mediante la interacción en la web	-redes sociales  .interacción en la web	-Visibilidad -Interacción -Influencia -Fidelización -Popularidad -Obtienen resultados -Trabajo virtual	<b>Instrumento:</b> Validez y confiabilidad.  <b>Técnica</b> -encuesta <b>-observación</b>
VARIABLE DEPENDIENTE		CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	Capacidad de crear pensamientos diferentes	Capacidad Creación de pensamiento diferente	Dimensiones del test de TORRANCE -Fluidez -Flexibilidad -Elaboración -Originalidad	<b>Técnica</b> TEST <b>Instrumento</b> test de TORRANCE

## CAPITULO IV

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS REALIZADA A LOS ESTUDIANTES ANTES Y DESPUES DE LA APLICACIÓN DE LA GUÍA

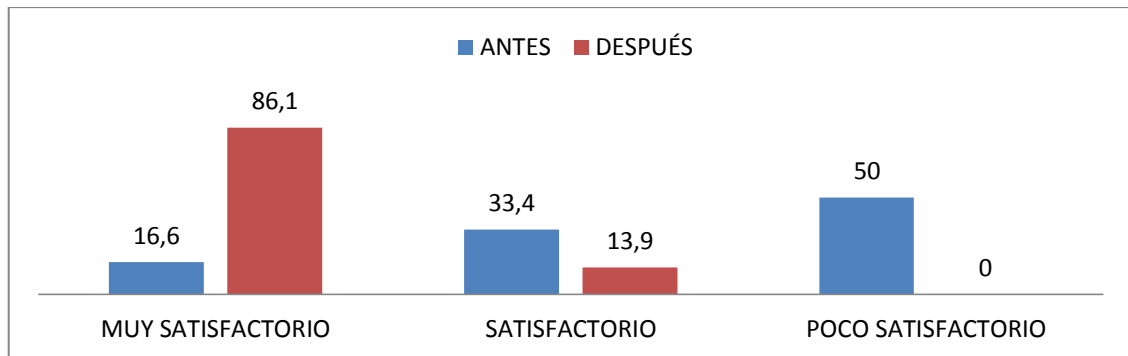
**Cuadro No.4. 1 Indique cual es la frecuencia de investigación de los estudiantes a internet.**

ALTERNATIVAS	ANTES		DESPUES	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	6	16.6	31	86.1
SATISFACTORIO	12	33.4	5	13.9
POCO SATISFACTORIO	18	50	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Gráfico No.4. 1 Indique cual es la frecuencia de investigación de los estudiantes a internet.**



**Fuente:** Cuadro No.4.1

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Análisis.-** apenas seis estudiantes con un 16.6 % indican que investigan en internet en una alternativa muy satisfactoria, seguido del 33.4 % satisfactoriamente y un 50% poco satisfactorio. Luego de la aplicación de la guía se pudo observar que muy satisfactorio subió a 86.1 %, satisfactoriamente bajó al 13.9 %.

**Interpretación.-** la frecuencia de investigación a internet por parte de los estudiantes después de la aplicación de la guía se quintuplica con relación a la alternativa anterior en muy satisfactorio por reflejar el cambio.

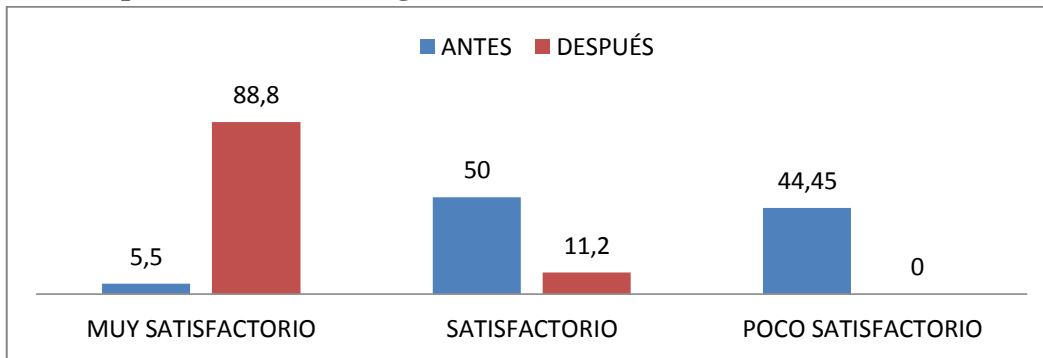
**Cuadro No.4. 2 La conexión de los estudiantes a internet en que frecuencia se efectúa para realizar investigaciones sobre creatividad**

ALTERNATIVAS	ANTES		DESPUES	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	2	5.55	32	88.8
SATISFACTORIO	18	50	4	11.2
POCO SATISFACTORIO	16	44.45	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Gráfico No.4. 2 La conexión de los estudiantes a internet en que frecuencia se efectúa para realizar investigaciones sobre creatividad**



**Fuente:** Cuadro No.4.2

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Análisis.-** La conexión de los estudiantes a internet en que frecuencia se efectúa para realizar investigaciones sobre creatividad apenas dos estudiantes con un 5.55 % indican que investigan en internet en una alternativa muy satisfactoria, seguido del 50 % satisfactoriamente y un 44,45% poco satisfactorio. Luego de la aplicación de la guía se pudo observar que muy satisfactorio subió a 88.8 %, satisfactoriamente bajó al 11.2 %.

**Interpretación.-** la frecuencia de investigación a internet por parte de los estudiantes después de la aplicación de la guía se quintuplican en la alternativa muy satisfactoriamente por reflejar el cambio con respecto a antes de realizar el estudio psicopedagógico.

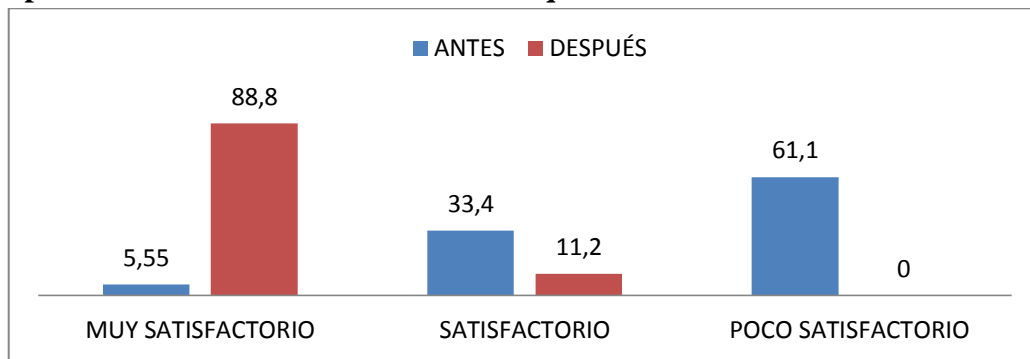
**Cuadro No.4. 3 Los estudiantes con respecto a su creatividad antes y después de la aplicación de la técnica de SCAMPER que nivel observaban.**

ALTERNATIVAS	ANTES		DESPUES	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	2	5.55	32	88.8
SATISFACTORIO	12	33.4	4	11.2
POCO SATISFACTORIO	22	61.1	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Gráfico No.4. 3 Los estudiantes con respecto a su creatividad antes y después de la aplicación de la técnica de SCAMPER que nivel observaban.**



**Fuente:** Cuadro No.4.3

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Análisis.-** Los estudiantes con respecto a su creatividad antes mostraron una frecuencia en muy satisfactorio de tan solo dos estudiantes, 5.55. % seguido satisfactorio de doce estudiantes 33.4 % y poco satisfactorio con 22 estudiante 61,1 % después de la aplicación de la técnica de SCAMPER se observaba un cambio en la frecuencia muy satisfactorio de 32 estudiantes lo que equivale al 88.8 %, en cambio en satisfactorio con una baja al 4 %.

**Interpretación.-** después de la aplicación de la técnica de SCAMPER se observaba una subida notable en la alternativa muy satisfactorio de más del 80%. con respecto a antes de realizar el estudio psicopedagógico.



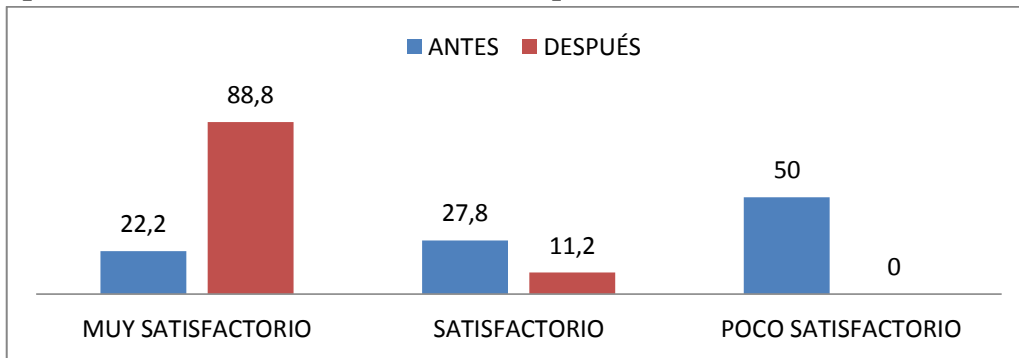
**Cuadro No.4. 4 Los estudiantes con respecto a su creatividad antes y después de la aplicación de la de Gimnasia Cerebral que nivel observaban**

ALTERNATIVAS	ANTES		DESPUES	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	8	22.2	32	88.8
SATISFACTORIO	10	27.8	4	11.2
POCO SATISFACTORIO	18	50	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Gráfico No.4. 4 Los estudiantes con respecto a su creatividad antes y después de la aplicación de la de Gimnasia Cerebral que nivel observaban**



**Fuente:** Cuadro No.4.4

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Análisis.-** Los estudiantes antes de la aplicación de la de guía mostraron una frecuencia en muy satisfactorio de tan solo 8 estudiantes, 22.2 % seguido satisfactorio de diez estudiantes 27.8 % y poco satisfactorio con 18 estudiante 50 % después de la aplicación de la gimnasia cerebral se observaba un cambio en la frecuencia muy satisfactorio de 32 estudiantes lo que equivale al 88.8 %, en cambio en satisfactorio con una baja al 4 %.

**Interpretación.-** después de la aplicación de la gimnasia cerebral se observaba una subida notable en la alternativa muy satisfactorio de más del 80%. con respecto a antes de realizar el estudio psicopedagógico.

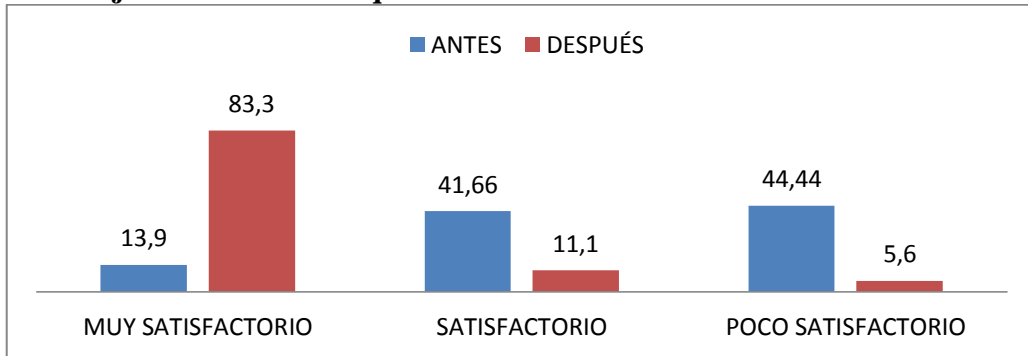
**Cuadro No.4. 5 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios mentales que nivel observaban**

ALTERNATIVAS	ANTES		DESPUES	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	5	13.9	30	83.3
SATISFACTORIO	15	41.66	4	11.1
POCO SATISFACTORIO	16	44.44	2	5.6
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Gráfico No.4. 5 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios mentales que nivel observaban**



**Fuente:** Cuadro No.4.5

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Análisis.-** Los estudiantes antes de la aplicación de la de guía mostraron una frecuencia en muy satisfactorio de tan solo 5 estudiantes, 13.9 % seguido satisfactorio de 15 estudiantes 41.66 % y poco satisfactorio con 16 estudiante 44.44 % después de la aplicación de la gimnasia cerebral se observaba un cambio en la frecuencia muy satisfactorio de 30 estudiantes lo que equivale al 83.3 %, en cambio en satisfactorio con una baja al 5.6 %.

**Interpretación.-** después de la aplicación de los ejercicios mentales se observaba una subida notable en la alternativa muy satisfactorio de más del 75 % con respecto a antes de realizar el estudio psicopedagógico.

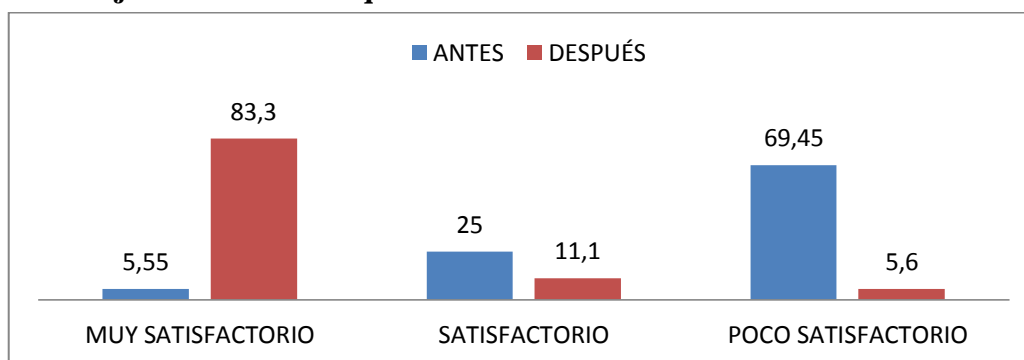
**Cuadro No.4. 6 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios motores que nivel observaban**

ALTERNATIVAS	ANTES		DESPUES	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	2	5.55	30	83.3
SATISFACTORIO	9	25	4	11.1
POCO SATISFACTORIO	25	69.45	2	5.6
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Gráfico No.4. 6 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios motores que nivel observaban**



**Fuente:** Cuadro No.4.6

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Análisis.-** Los estudiantes antes de la aplicación de la de guía mostraron una frecuencia en muy satisfactorio de tan solo 2 estudiantes, 5.55 % seguido satisfactorio de 9 estudiantes 25% y poco satisfactorio con 25 estudiante 69.45 % después de la aplicación de los ejercicios motores se observaba un cambio en la frecuencia muy satisfactorio de 30 estudiantes lo que equivale al 83,3 %, en cambio en satisfactorio 4 estudiantes con 11,1 % y poco satisfactorio 2 estudiantes con 5.6 %.

**Interpretación.-** después de la aplicación de los ejercicios motores se observaba una subida notable en la alternativa muy satisfactorio de más del 80% con respecto a antes de realizar el estudio psicopedagógico.

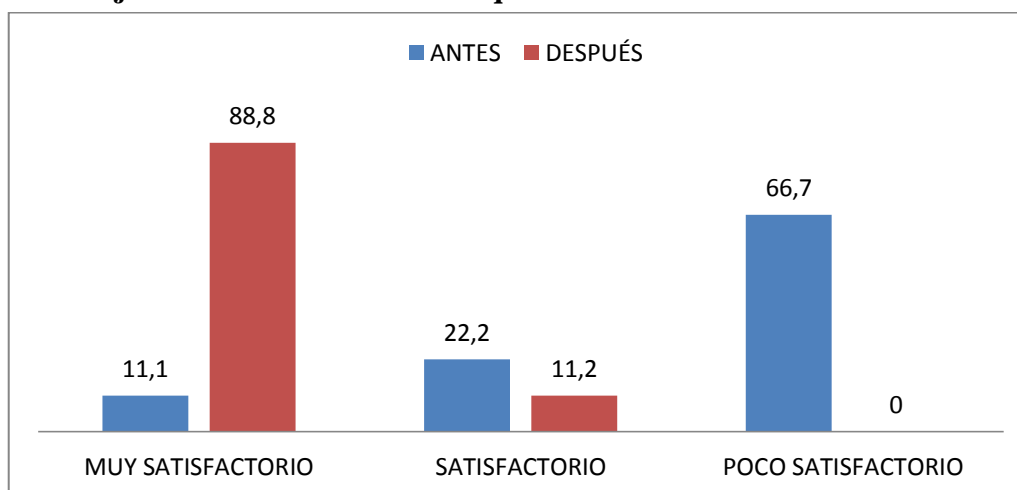
**Cuadro No.4. 7 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios como ser creativo que nivel observaban**

ALTERNATIVAS	ANTES		DESPUES	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	4	11.1	32	88.8
SATISFACTORIO	8	22.2	4	11.2
POCO SATISFACTORIO	24	66.7	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Gráfico No.4. 7 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios como ser creativo que nivel observaban**



**Fuente:** Cuadro No.4.7

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Análisis.-** Los estudiantes antes de la aplicación de la de guía mostraron una frecuencia en muy satisfactorio de tan solo 4 estudiantes, 11.1 % seguido satisfactorio de 8 estudiantes 22.2 % y poco satisfactorio con 24 estudiante 66.7 % después de la aplicación de los ejercicios como ser creativo se observaba un cambio en la frecuencia muy satisfactorio de 32 estudiantes lo que equivale al 88.8 %, en cambio en satisfactorio con una baja al 11.2 %.

**Interpretación.-** después de la aplicación de los ejercicios como ser creativo se observaba una subida notable en la alternativa muy satisfactorio de más del 80%. con respecto a antes de realizar el estudio psicopedagógico.

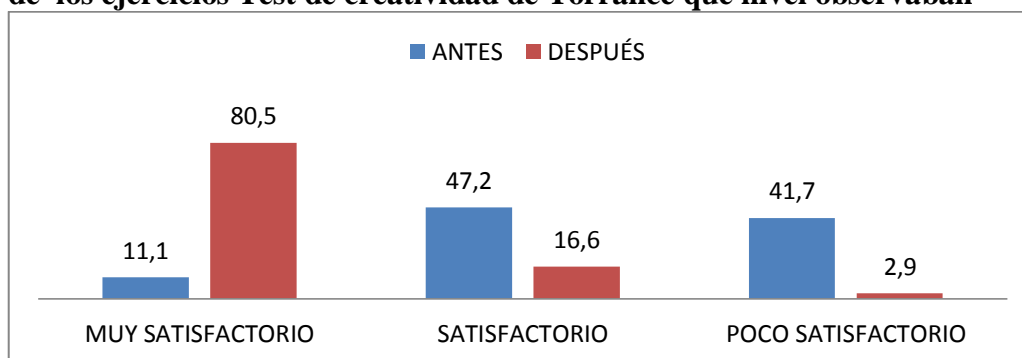
**Cuadro No.4. 8 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios Test de creatividad de Torrance que nivel observaban**

ALTERNATIVAS	ANTES		DESPUES	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	4	11.1	29	80.5
SATISFACTORIO	17	47.2	6	16.6
POCO SATISFACTORIO	15	41.7	1	2.9
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Gráfico No.4. 8 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios Test de creatividad de Torrance que nivel observaban**



**Fuente:** Cuadro No.4.8

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**a) Análisis.-** Los estudiantes antes de la aplicación de la de guía mostraron una frecuencia en muy satisfactorio de tan solo 4 estudiantes, 11.1%, satisfactorio de 17 estudiantes lo que equivale al 47.2 %, en cambio en poco satisfactorio con 15 estudiantes con el 41.7 % y después de la aplicación del test de creatividad de Torrance la frecuencia muy satisfactorio tuvo una subida a 29 estudiantes con el 80.5 % seguido de satisfactorio de 6 estudiantes con 16.6 % y poco satisfactorio de 1 estudiante con 2,9%.

**b) Interpretación.-** después de la aplicación de la los ejercicios Test de creatividad de Torrance se observaba una subida notable en la alternativa muy satisfactorio del 80.5%. con respecto a antes de realizar el estudio psicopedagógico.

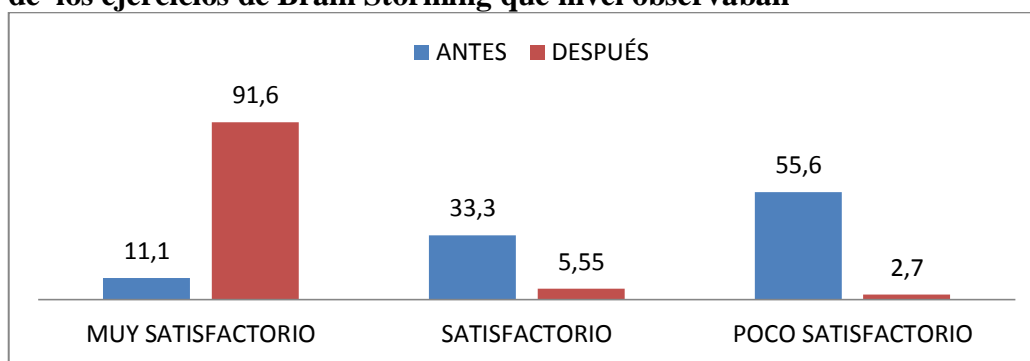
**Cuadro No.4. 9 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios de Brain Storming que nivel observaban**

ALTERNATIVAS	ANTES		DESPUES	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	4	11.1	33	91.6
SATISFACTORIO	12	33.3	2	5.55
POCO SATISFACTORIO	20	55.6	1	2.7
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Gráfico No.4. 9 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de los ejercicios de Brain Storming que nivel observaban**



**Fuente:** Cuadro No.4.9

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Análisis.-** Los estudiantes antes de la aplicación de la de guía mostraron una frecuencia en muy satisfactorio de tan solo 4 estudiantes, 11.1 % seguido satisfactorio de 12 estudiantes 33.3 % y poco satisfactorio con 20 estudiante 55.6 % después de la aplicación de los ejercicios de Brain Storming se observaba un cambio en la frecuencia muy satisfactorio de 33 estudiantes lo que equivale al 91.6 %, en cambio en satisfactorio con una baja al 5.55 % y poco satisfactorio con 1 estudiante con 2.7 %

**Interpretación.-** después de la aplicación de los ejercicios de Brain Storming se observaba una subida notable en la alternativa muy satisfactorio del 91.6 % con respecto a antes de realizar el estudio psicopedagógico.

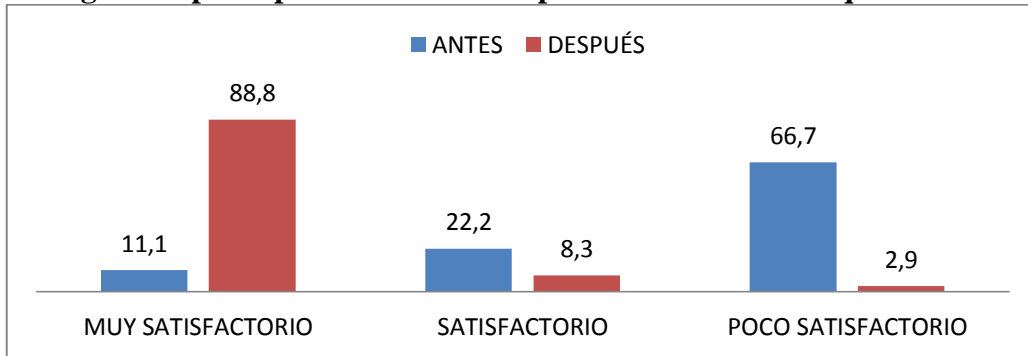
**Cuadro No.4. 10 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación seguir los pasos para desarrollar el pensamiento creativo que nivel observaban**

ALTERNATIVAS	ANTES		DESPUES	
	FRECUENCIA	%	FRECUENCIA	%
MUY SATISFACTORIO	4	11.1	32	88.8
SATISFACTORIO	8	22.2	3	8.3
POCO SATISFACTORIO	24	66.7	1	2.9
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Gráfico No.4. 10 La creatividad de los estudiantes antes y después de la aplicación de seguir los pasos para desarrollar el pensamiento creativo que nivel observaban**



**Fuente:** Cuadro No.4.10

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**Análisis.-** Los estudiantes antes de la aplicación de la de guía mostraron una frecuencia en muy satisfactorio de tan solo 4 estudiantes, 11.1 % seguido satisfactorio de 8 estudiantes 22.2 % y poco satisfactorio con 24 estudiante 66.7 % después de la aplicación de la gimnasia cerebral se observaba un cambio en la frecuencia muy satisfactorio de 32 estudiantes lo que equivale al 88.8 %, en cambio en satisfactorio con una baja al 8.3 %.

**Interpretación.-** después de la aplicación de seguir los pasos para desarrollar el pensamiento creativo se observaba una subida notable en la alternativa muy satisfactorio del 88.8 % con respecto a antes de realizar el estudio psicopedagógico.

**Cuadro No.4. 11 Comparación de los resultados de la observación realizada a los estudiantes antes y después de la aplicación de la guía.**

INDICADORES	ANTES			DESPUES		
	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO
Frecuencia de investigación de los estudiantes a internet.	6	12	18	31	5	0
La conexión de los estudiantes a internet en que frecuencia se efectúa para realizar investigaciones sobre creatividad	2	18	16	32	4	0
Aplicación en red de la técnica de SCAMPER	2	12	22	32	4	0
Aplicación en red de la de Gimnasia Cerebral	8	10	18	32	4	0
Aplicación en red de los ejercicios mentales	5	15	16	30	4	2
Aplicación en red de los ejercicios motores	2	9	25	30	4	2
Aplicación en red de los ejercicios como ser creativo	4	8	24	32	4	0
Aplicación en red de los ejercicios Test de creatividad de Torrance	4	17	15	29	6	1
Aplicación en red de los ejercicios de Brain Storming	4	12	20	33	2	1
Aplicación en red Pasos para desarrollar el pensamiento creativo	4	8	24	32	3	1
<b>TOTAL</b>	<b>11.38</b>	<b>33.61</b>	<b>55</b>	<b>80.83</b>	<b>11.11</b>	<b>1.66</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite



## 4.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

### 4.2.1 Comprobación de la hipótesis específica 1

**H<sub>0</sub>:** Las redes sociales no se utilizan para realizar tutoriales permanentes de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015.

**H<sub>a</sub>:** Las redes sociales se utilizan para realizar tutoriales permanentes de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015.

#### a) Nivel de significación.

$$\alpha = 0,05$$

#### b) Especificación del estadístico Chi Cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(FO - FE)^2}{FE}$$

**X<sup>2</sup>**= chi cuadrado

$\Sigma$  = Sumatoria

**FO** = Frecuencia observada

**FE** = Frecuencia esperada

No.	EVALUACIONES	ANTES			DESPUÉS			TOTAL
		MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	
1	Frecuencia de investigación de los estudiantes a internet.	6	12	18	31	5	0	72
2	La conexión de los estudiantes a internet en que frecuencia se efectúa para realizar investigaciones sobre creatividad	2	18	16	32	4	0	72
3	Aplicación de la técnica de SCAMPER	2	12	22	32	4	0	72
4	Aplicación de la de Gimnasia Cerebral	8	10	18	32	4	0	72
<b>TOTAL</b>		<b>18</b>	<b>52</b>	<b>74</b>	<b>127</b>	<b>17</b>	<b>0</b>	<b>288</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**d) Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo.**

Gl = grado de libertad (F – 1) (C – 1)

Gl = (4– 1) (6 – 1)

Gl = (3) (5) = 15

Gl = 15, según tabla 24,996; el tabulado rechazo la hipótesis nula  $H_0$  y acepta la hipótesis alterna  $H_a$ .

**c) Cálculo del estadístico Chi Cuadrado.**

**Comprobación Hipótesis Específica I**

<b>FRECUENCIAS OBSERVADAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>ANTES</b>	<b>DESPUÉS</b>	<b>TOTAL</b>
Muy Satisfactorio	18	127	145
Satisfactorio	52	17	69
Poco Satisfactorio	74	0	74
<b>TOTAL</b>	<b>144</b>	<b>144</b>	<b>288</b>

**Frecuencias Esperadas Hipótesis Específica I**

<b>FRECUENCIAS ESPERADAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>ANTES</b>	<b>DESPUÉS</b>	<b>TOTAL</b>
Muy Satisfactorio	72,5	72,5	145
Satisfactorio	34,5	34,5	69
Poco Satisfactorio	37	37	74
<b>TOTAL</b>	<b>144</b>	<b>144</b>	<b>288</b>

<b>O</b>	<b>E</b>	<b>(O-E)</b>	<b>(O-E)<sup>2</sup></b>	<b><math>\frac{(O - E)^2}{E}</math></b>
18	72,5	-54,5	2970,25	40,97
52	34,5	17,5	306,25	8,88
74	37	37	1369	37,00
127	72,5	54,5	2970,25	40,97
17	34,5	-17,5	306,25	8,88
0	37	-37	1369	37,00
<b>288</b>	<b>288</b>	<b>0</b>	<b>9291</b>	<b>173,69</b>

Fuente: Cuadro N°4.

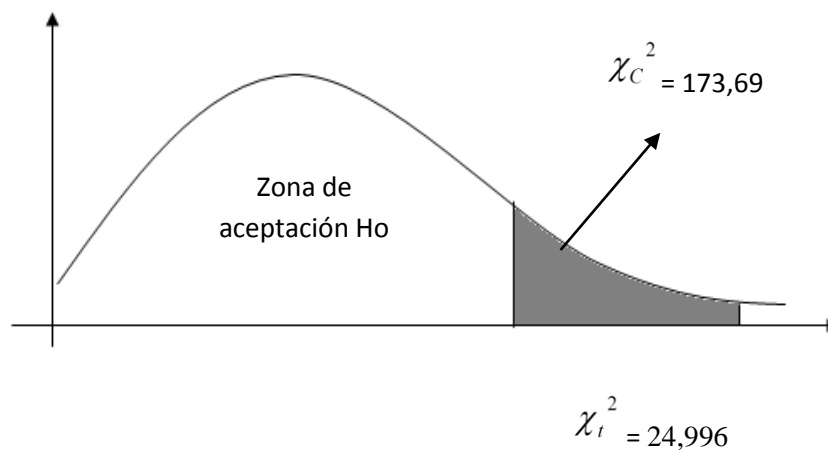
Elaborado por: Byron Leonardo Obregón Vite

**$X^2 = 173,69$**

**Alfa ( $\alpha$ ):** El nivel de confianza de la prueba es del 95% ya que el valor de alfa debe ser porcentual de la confianza 0,05 lo cual corresponde al complemento.

**e) Decisión.**

Como el valor del chi cuadrado calculado es mayor a (24,996) que el tabulado (173,69) se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna es decir: Las redes sociales se utilizan para realizar tutoriales permanentes de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015



#### 4.2.2 Comprobación de la hipótesis específica 2

**H<sub>0</sub>:** Facebook Instagram, Twitter Snapchat, no aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015.

**H<sub>a</sub>** Facebook Instagram, Twitter Snapchat, si aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

##### a) Nivel de significación.

$$\alpha = 0,05$$

##### b) Especificación del estadístico Chi Cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(FO - FE)^2}{FE}$$

**X<sup>2</sup>**= chi cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

**FO** = Frecuencia observada

**FE** = Frecuencia esperada

No.	EVALUACIONES	ANTES			DESPUÉS			TOTAL
		MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	
1	Aplicación de los ejercicios mentales	5	15	16	30	4	2	72
2	Aplicación de los ejercicios motores	2	9	25	30	4	2	72
<b>TOTAL</b>		<b>7</b>	<b>24</b>	<b>41</b>	<b>60</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>144</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

##### d) Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo.

Gl = grado de libertad (F – 1) (C – 1)

Gl = (2 – 1) (6 – 1)

Gl = (1) (5) = 5

Gl = 5, según tabla 11,07; el tabulado rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y acepta la hipótesis alterna  $H_a$ .

**c) Cálculo del estadístico Chi Cuadrado.**

**Comprobación Hipótesis Específica II**

<b>FRECUENCIAS OBSERVADAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>ANTES</b>	<b>DESPUÉS</b>	<b>TOTAL</b>
Muy Satisfactorio	7	60	67
Satisfactorio	24	8	32
Poco Satisfactorio	41	4	45
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>72</b>	<b>144</b>

**Frecuencias Esperadas Hipótesis Específica II**

<b>FRECUENCIAS ESPERADAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>ANTES</b>	<b>DESPUÉS</b>	<b>TOTAL</b>
Muy Satisfactorio	33,5	33,5	67
Satisfactorio	16	16	32
Poco Satisfactorio	22,5	22,5	45
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>72</b>	<b>144</b>

<b>O</b>	<b>E</b>	<b>(O-E)</b>	<b>(O-E)<sup>2</sup></b>	<b><math>\frac{(O - E)^2}{E}</math></b>
7	33,5	-26,5	702,25	20,96
24	16	8	64	4,00
41	22,5	18,5	342,25	15,21
60	33,5	26,5	702,25	20,96
8	16	-8	64	4,00
4	22,5	-18,5	342,25	15,21
<b>144</b>	<b>144</b>	<b>0</b>	<b>2217</b>	<b>80,35</b>

Fuente: Cuadro N°4.

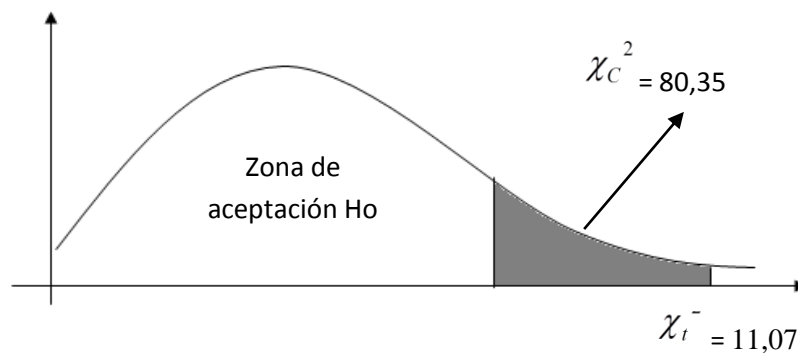
Elaborado por: Byron Leonardo Obregón Vite

$$X^2 = 80,35$$

**Alfa ( $\alpha$ ):** El nivel de confianza de la prueba es del 95% ya que el valor de alfa debe ser porcentual de la confianza 0,05 lo cual corresponde al complemento.

**e) Decisión.**

Como el valor del chi cuadrado calculado es mayor a (11,07) que el tabulado (80,35) se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna es decir: Facebook Instagram, Twitter Snapchat, si aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015



### 4.2.3 Comprobación de la hipótesis específica 3

**H<sub>0</sub>:** No se evidencia la utilización de las redes sociales para desarrollar la creatividad los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

**H<sub>a</sub>:** Se evidencia la utilización de las redes sociales para desarrollar la creatividad los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

#### a) Nivel de significación.

$$\alpha = 0,05$$

#### b) Especificación del estadístico Chi Cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(FO - FE)^2}{FE}$$

$\chi^2$  = chi cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

**FO** = Frecuencia observada

**FE** = Frecuencia esperada

No.	EVALUACIONES	ANTES			DESPUÉS			TOTAL
		MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	MUY SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	
1	Aplicación de los ejercicios como ser creativo	4	8	24	32	4	0	72
2	Aplicación de los ejercicios Test de creatividad de Torrance	4	17	15	29	6	1	72
3	Aplicación de los ejercicios de Brain Storming	4	12	20	33	2	1	72
4	Pasos para desarrollar el pensamiento creativo	4	8	24	32	3	1	72
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>45</b>	<b>83</b>	<b>126</b>	<b>15</b>	<b>3</b>	<b>288</b>

**Fuente:** Estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014 – 2015.

**Elaborado por:** Byron Leonardo Obregón Vite

**d) Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo.**

Gl = grado de libertad (F – 1) (C – 1)

Gl = (4– 1) (6 – 1)

Gl = (3) (5) = 15

Gl = 15, según tabla 24,996; el tabulado rechazo la hipótesis nula  $H_0$  y acepta la hipótesis alterna  $H_a$ .

**c) Cálculo del estadístico Chi Cuadrado.**

**Comprobación Hipótesis Específica III**

<b>FRECUENCIAS OBSERVADAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>ANTES</b>	<b>DESPUÉS</b>	<b>TOTAL</b>
Muy Satisfactorio	16	126	142
Satisfactorio	45	15	60
Poco Satisfactorio	83	3	86
<b>TOTAL</b>	<b>144</b>	<b>144</b>	<b>288</b>

**Frecuencias Esperadas Hipótesis Específica III**

<b>FRECUENCIAS ESPERADAS</b>			
<b>CATEGORÍA</b>	<b>ANTES</b>	<b>DESPUÉS</b>	<b>TOTAL</b>
Muy Satisfactorio	71	71	142
Satisfactorio	30	30	60
Poco Satisfactorio	43	43	86
<b>TOTAL</b>	<b>144</b>	<b>144</b>	<b>288</b>

<b>O</b>	<b>E</b>	<b>(O-E)</b>	<b>(O-E)<sup>2</sup></b>	<b><math>\frac{(O - E)^2}{E}</math></b>
16	71	-55	3025	42,61
45	30	15	225	7,50
83	43	40	1600	37,21
126	71	55	3025	42,61
15	30	-15	225	7,50
3	43	-40	1600	37,21
<b>288</b>	<b>288</b>	<b>0</b>	<b>9700</b>	<b>174,63</b>

Fuente: Cuadro N°4.

Elaborado por: Byron Leonardo Obregón Vite

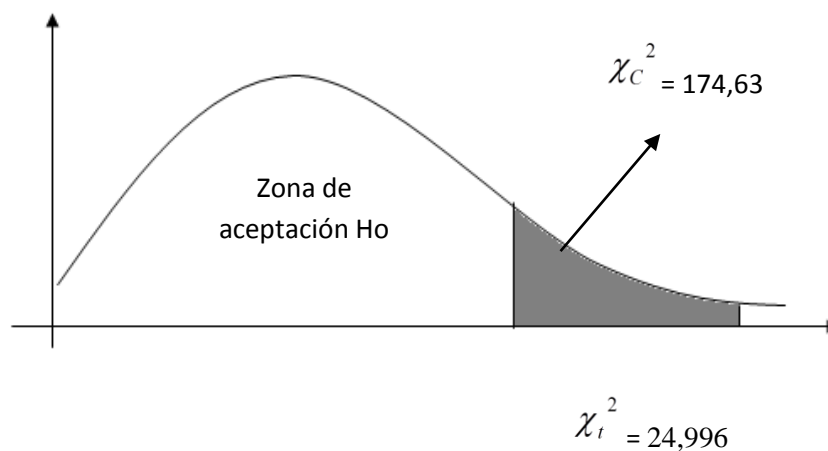
$$X^2 = 174,63$$



**Alfa ( $\alpha$ ):** El nivel de confianza de la prueba es del 95% ya que el valor de alfa debe ser porcentual de la confianza 0,05 lo cual corresponde al complemento.

**e) Decisión.**

Como el valor del chi cuadrado calculado es mayor a (24,996) que el tabulado (174,63) se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna es decir: Se evidencia la utilización de las redes sociales para desarrollar la creatividad los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015



**4.3 Comprobación de la hipótesis General**

Una vez comprobadas las tres Hipótesis Específicas queda comprobada por inferencia la Hipótesis General es decir que “Las redes sociales en la Web desarrollan un nivel medio el pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015”

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. CONCLUSIONES

- En este sentido, la aparición de conexiones que permiten que los sujetos establezcan lazos de amistad o afectivos a partir de la afinidad o intereses comunes ha hecho que se creen una gran cantidad de comunidades virtuales, como las redes profesionales donde se tiene las mismas inquietudes, dispone de grupos temáticos y foros para plantear dudas, intercambiar información o generar acuerdos sobre temas determinados como en nuestro caso ha ayudado a potencializar en un gran nivel la creatividad.
- También hay que concluir que nunca se han realizado prácticas permanentes de trabajos con las redes sociales con los estudiantes de la carrera de Cultura Estética, lo que han hecho es aplicarlas de manera muy puntual. Se debe instruir a los docentes, estudiantes e incluso a las familias para lograr su uso creativo y crítico de las redes sociales y sobre todo para un uso didáctico y enriquecedor de las mismas.
- Se puede comprobar que las posibilidades que nos brindan las redes sociales como Facebook Instagram, Twitter Snapchat de estar en contacto con una enorme cantidad de personas, al contrario de distraer y conllevar una pérdida de tiempo, contribuye una riqueza de información, documentación y opiniones de diferente índole y en cualquier ámbito que necesitemos, convirtiéndose así en una potente y valiosa fuente de información para la creatividad.
- Es indispensable finalizar que se constató que las redes sociales desarrollan el pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética y que sus profesores utilizan en su vida diaria estas plataformas y trabajan con ellas en el aula y se está diseñando una asignatura utilizando las redes sociales, pero vigilando mucho todos los aspectos de la red.

## 5.2.RECOMENDACIONES

- Es necesario de que en las instituciones educativas enseñen los pros y contras del uso de las redes sociales en Internet, así como la creación de grupos de soporte para personas que reconozcan conductas patológicas derivadas del uso inadecuado. Por otra parte la red se debe aprovechar En definitiva las redes sociales son como un almacén interminable en el que puedes encontrar y robar impunemente todo lo que necesitas, todo lo que te imaginas, y aquí es donde aprovechamos las ideas y experiencias de otras personas que comparten en la web. Y por último para hablar de una educación creativa de alto nivel es sustancial que el maestro aplique técnicas y métodos continuos para crear un ambiente que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase.
- Capacitación y actualización de los docentes en técnicas, métodos y procesos del pensamiento creativo, mediante Talleres, seminarios o Charlas para lograr su uso creativo y crítico de las redes sociales y sobre todo para un uso didáctico.
- Cantidad considerable de pruebas de investigación sugieren que intervienen tanto factores genéticos como del medio ambiente en el desarrollo de la facultad creadora. La conducta se puede alterar por medio de la modificación del medio ambiente en que vive el individuo. Por consiguiente resulta de importancia el comprender que las redes sociales al estar en contacto con millones de personas ha ayudado para el desarrollado sus facultades creadoras.
- La propuesta de estrategia de intervención Psicopedagógica en el desarrollo del Pensamiento Creativo incidió significativamente en los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo. Por ejemplo al realizar la gimnasia cerebral que contiene ejercicios sencillos fáciles de realizarlos en cualquier espacio, estos ejercicios ayudan que nuestro cerebro se encuentre en un estado adecuado para recibir e interpretar conocimientos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Guilford, J. (1991): *Creatividad y Educación*. Editorial Paidós. Barcelona. 1991
- Luria y Yudovich, (1984). *Lenguaje y desarrollo intelectual en el niño*. Editorial: Madrid, Siglo XXI. Madrid, España.
- Larrea, E. (2013). *El Currículo de la Educación Superior desde la Complejidad Sistémica*. CES. Quito
- Peña Acuña, B. (2011). El alcance de la educación multimedia: las redes y la Transformación social. *Revista Etic@net*, 10.
- Romo Santos, Manuela (1997): *Psicología de la creatividad*. Editorial Paidós. Barcelona. España.
- Sevillano García, M.L. (2009): Posibilidades formativas mediante nuevos escenarios virtuales. En *Educación Siglo XXI*, 27, 71-94.
- García, M. Á., González, V. y Ramos, C. (2010). Modelos de interacción en entornos virtuales de aprendizaje. *Tonos. Revista electrónica de estudios filológicos*, XIX.
- López García, G. (2006). Géneros y estructura de la comunicación en internet. En: *Aleza*
- Javier de Rivera, (2012). *sociología y redes sociales*. Madrid España.
- Ariel Markdof: (2016). *Sociología y redes sociales*. Alemania
- Frigyes Karinthy (1930). *Seis grados de separación*. Cuento llamado Chains creador de (Conrad's, 1995) *Classmates*
- Díaz Gandasegui, V. (2011). *Mitos y realidades de las redes sociales*. Prisma Social.
- Fernández Palomares, F. (2003). *Sociología de la Educación*. Madrid: Pearson.
- Canela López, M. (2009). *Educación y Redes Sociales*. Los posibles caminos en la inserción y permanencia de sujetos vulnerables en micro-emprendimientos agrarios.
- KAIROS. *Revista de Temas Sociales*, 24. Recuperado de <http://www.revistakairos.org>
- Aguaded Ramírez, E. M.; Rodríguez Cárdenas, A.J. y Dueñas Comino, B. (2008). La Importancia de las redes sociales en el desarrollo de competencias de Ciudadanía Intercultural de las familias de origen inmigrante y autóctonos. *Portularia*, 8 (1), 153-167.279-288.
- Herrera Echeverri, H. (2009). Investigación sobre redes sociales y emprendimiento: revisión de la literatura y agenda futura. *Innovar*, 19 (33), 19-33

- Gross, R. y Acquisti, A. (2005). Information Revelation and Privacy in Online Social Networks. Presentado en Workshop on Privacy in the Electronic Society. Alexandria: ACM Press
- Lampe, C., Ellison, N. y Steinfield, C. (2006). A Face (book) in the crowd: Social searching vs. social browsing. Proceedings of the 2006 20th Anniversary Conference on Computer Supported Cooperative Work, 167–170. New York: ACM Press
- Villanueva Flores, G. y Casas Pérez, M. L. (2010). e-competencias: nuevas habilidades del estudiante en la era de la educación, la globalidad y la generación de conocimiento. Signo y Pensamiento, 56 (29), 124-138.
- Aparici, R. (2010). Conectados en el Ciberespacio. Madrid: UNED.
- Área Moreira, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la Escuela, 64, 5-17.
- Navarro, M. (2009). Los nuevos entornos educativos: desafíos cognitivos para una inteligencia colectiva. Comunicar, 33 (17), 141-148
- Muñoz Prieto, M.M.; Fragueiro Barreiro, M.S. y Ayuso Manso, M.J. (2013). La importancia de las redes sociales en el ámbito educativo. Escuela Abierta, 16, 91-104.
- Siemens, G. (2004). Connectivism: A learning theory for a digital age. Recuperado de <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>.
- Rogers, Carl (1991) Libertad y Creatividad en la Educación: Editorial Paidós. España.
- Torrance, E. (1992): La enseñanza creativa produce efectos específicos. Teorías y prácticas sobre creatividad y calidad. Editorial Academia. La Habana.

## **WEBGRAFÍA**

- <http://definicion.de/pensamiento-creativo/#ixzz4KZISf3in>
- <http://www.businessdictionary.com/definition/creativity.html>
- <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/creativity?q=creativity>
- <http://lema.rae.es/drae/?val=creatividad>
- <http://propuestastic.elarequi.com/propuestas-didacticas/el-trabajo-en-red-y-las-redes-sociales/el-uso-educativo-de-las-redes-sociales/>
- <http://laleydel dinero.com/como-convertirse-en-pensador-creativo-parte-2/>
- <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm>
- [http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas\\_instrumentos.html](http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html)

## **ANEXOS**

Anexo 1. Proyecto (Aprobado).



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

**INSTITUTO DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE MAESTRIA EN DOCENCIA MENCIÓN**  
**INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA**

**DECLARACION DEL PROYECTO DE**  
**INVESTIGACION**

**TEMA:**

LAS REDES SOCIALES EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CULTURA ESTÉTICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO EN EL PERÍODO SEPTIEMBRE 2014 A MARZO 2015.

**PROPONENTE:**

BYRON LEONARDO OBREGÓN VITE

RIOBAMBA-ECUADOR

2014-2015

## **1. TEMA.**

Las redes sociales en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período septiembre 2014 a marzo 2015

## **2. PROBLEMATIZACIÓN.**

### **2.1 Ubicación del sector donde se va a realizar la investigación**

La Universidad Nacional de Chimborazo que está ubicado en el barrio La Dolorosa en la avenida Eloy Alfaro y la calle 10 de Agosto, su teléfono es el 2945238 en el edificio de Ciencias de la Educación Escuela de Educación Técnica Carrera de Cultura Estética.

### **2.2 Situación Problemática**

La preocupación por el avance tecnológico y particularmente por el incremento de las redes sociales y el constante uso por niños y adolescentes que es la principal razón para esta investigación.

Para nadie es novedad que las redes sociales han cambiado nuestras formas de relacionarnos con las personas: amigos, familiares, novias, etc.

La tecnología realmente puede perturbar nuestro comportamiento con el entorno. Para bien o para mal, la tecnología podría estar induciendo importantes trastornos en las relaciones personales.

La tecnología adelanta y va introduciéndose cada vez más en nuestra vida diaria. Internet, las redes sociales, la conectividad y los aparatos móviles nos llevan a un mundo cada vez más conectado, lo que ha concebido un importante cambio en nuestra forma de relacionarnos y de comunicarnos.

El uso de Internet y videojuegos desde la infancia ha hecho que las nuevas generaciones se lleven cada vez mejor con el conjunto de técnicas, que lleguen a usarla casi por

instinto y que manejen un amplio conocimiento tecnológico a temprana edad. Este fenómeno puede ser tanto positivo como negativo; positivo en el sentido de que la tecnología se ha vuelto un aporte en materia educativa, y negativo por el cambio que genera en la forma que tienen los niños y adolescentes para establecer relaciones con sus pares, además de los altos riesgos que se corren al exponer tanta información en la red.

Por otro lado el mejor ejemplo de pensamiento creativo podría ser el escribir un libro, pintar, dibujar, construir algún objeto, entre otras cosas... Es preciso poner en práctica este actuar en el día a día porque el cerebro se desarrollara y se mantendrá activo; y de este modo lograremos resolver las necesidades de forma rápida y eficaz.

Ahora es el momento clave para que los responsables de los gobiernos e instituciones, los empresarios y los líderes, los profesionales y los hombres y mujeres de todas las edades, tomen conciencia de su poder creador, y a partir de ese instante, nunca más el botón de la creatividad estará apagado. El lector quedará fascinado cuando descubra que cada capítulo contiene ideas novedosas, inusuales y atrevidas que le predispondrá a la acción, le despertará de su apatía y le motivará, a la vez le provocará múltiples preguntas que le harán olvidar su trabajo repetitivo, y en su lugar encontrará un nuevo paradigma que le guiará a descubrir y crear su propia realidad.

La escuela, que actúa habitualmente como motor de cambio dentro de la sociedad, debe hacerse eco de todos los recursos, herramientas, técnicas, métodos, etc. que surgen día a día para, siempre con el espíritu crítico y constructivo que se le presupone, dilucidar cuáles son aplicables o no didácticamente. El desarrollo de las redes sociales en internet, gracias a la web 2.0, pone a disposición de la escuela una potente herramienta de trabajo colaborativo que, además, permite, gracias a las miles de conexiones que se establecen a través de ellas, el acceso a una ingente cantidad de información. Del buen uso que se haga de ellas, dependerá el éxito o fracaso de su integración como herramienta didáctica y creativa en la escuela, y para ello fundamental la formación tanto del alumnado y profesorado, como de las familias, en el uso crítico-didáctico de las redes.

Para ver las incidencias de la tecnología en las relaciones interpersonales, la psicóloga infanto-juvenil Francisca Rodríguez considera que la tecnología puede tener influencias



buenas y malas en los niños y jóvenes en materia psicológica. Según la profesional, "es muy positivo que los jóvenes sepan usar la tecnología, internet y las redes sociales, porque son canales que les sirven para comunicarse, pero **los padres tienen la responsabilidad de enseñarle a sus hijos el buen uso de las herramientas tecnológicas**, para que sepan utilizarlas a su favor y no en contra".

Según la especialista, en algunos casos la tecnología puede afectar de manera muy negativa a los niños y jóvenes, porque puede provocar aislamiento del mundo real, debido a que pasan muchas horas navegando en internet, chateando o jugando video juegos, y pierden parte importante del tiempo que podrían utilizar haciendo otras actividades con sus pares. Además, considera peligroso el alto nivel de exposición al que se someten los jóvenes en internet.

También manifiesta que ha tenido pacientes que llegan a la consulta debido a la preocupación de sus padres porque no se relacionan con otros niños y jóvenes. Estos pacientes generalmente sólo tienen 'amigos virtuales', y pueden llegar a tener más de 1.000 contactos en su Facebook, pero no conocen a ninguno de ellos". Para Rodríguez este problema genera que los jóvenes tengan distintos problemas de comportamiento social que, a largo plazo pueden generar otros problemas personales como la incomunicación con el mundo real.

Otro tema es la llamada "adicción a internet", problema que se presenta cuando las personas se vuelven completamente dependientes de la conectividad a internet y que incluso puede llevarlos a tener síntomas de angustia, ansiedad y violencia si no tienen acceso a la red, además de generar alteraciones cerebrales similares a las que genera la adicción al alcohol y drogas. Según los especialistas, esta adicción puede llevar a las personas a sufrir depresión, nerviosismo, irritabilidad, pánico y poco interés en convivir con otras personas.

El primer caso de adicción a internet fue reconocido el año 2008 en China, y luego en Estados Unidos, donde abrieron la primera clínica para esta patología en el año 2009.

En China es el Centro de Tratamiento de Beijing el encargado de tratar al gran número de chinos que presenta este problema. Se estima que en el país hay cerca de 2,5 millones de adictos a internet, según el doctor Tao Ran, fundador de este centro médico.

En su mayoría los pacientes son jóvenes entre 18 y 36 años, quienes son internados por sus padres para curar este trastorno. Hasta ahora esta clínica cuenta con unos 1.500 pacientes y tiene un 70% de éxito en sus tratamientos, que consisten en jornadas de entrenamiento físico y deporte, además de sesiones de relajación que son coordinadas por psicólogos y psiquiatras.

Los ingleses también están tratando el problema mediante la creación de una clínica para niños adictos a internet. Se trata de una clínica abierta en el hospital privado Catio Nightingale, ubicado en el centro de Londres. En esta clínica se atiende a pacientes de entre 12 y 15 años, teniendo terapias personalizadas para cada paciente.

Un estudio chino a través de resonancia magnética, arrojó diferencias en el análisis cerebral de adictos y no adictos. Dichas alteraciones son muy parecidas a las de adicciones tradicionales. Científicos de la Academia China de las Ciencias en Wuhan, China, realizó un estudio con el que determinó que el cerebro de **los adolescentes (y no en adultos) adictos a Internet podría experimentar cambios similares a los que sufren las personas alcohólicas o drogadictas**. Creo que ya tengo la atención de varios que les preocupa la condición de algún conocido.

En la investigación PLOS ONE (es una revista científica de Public Library of Science). Cubre principalmente investigación básica en cualquier materia relacionada con la ciencia y la medicina, se le realizó resonancias magnéticas a 35 hombres y mujeres de 14 a 21 años (de los cuales 17 habían sido diagnosticados con desorden de adicción a Internet en el Centro de Salud Mental de Shanghai) para ver las diferencias en las reacciones cerebrales de los adictos respecto de los que no lo son.

En su análisis, los científicos hallaron contrastes entre ambos grupos **focalizados en la zona del cerebro asociada a los procesos emocionales, las habilidades de pensamiento ejecutivo y el funcionamiento cognitivo**. En el caso de los adictos a Internet, el cerebro evidenció conexiones anormales entre fibras nerviosas, pudiendo producir daños en la materia blanca de cerebros que no se han formado por completo, **algo muy parecido al fenómeno que experimenta el cerebro de la gente alcohólica o que sufren otros desórdenes de control de impulso**.

Este comportamiento desgasta la mielina (sustancia que cubre y protege las fibras neuronales), según el profesor Lei Hao, uno de los autores del estudio. El daño en esta sustancia puede afectar a la comunicación neuronal, explicó el científico.

“Finalmente se nos está contando lo que los clínicos sospechaban desde un tiempo a esta parte, que las anomalías de materia blanca en la corteza orbito frontal (COF) y otras áreas del cerebro realmente significativas no sólo están presentes en adicciones que involucran sustancias, sino también en otras de comportamiento, como la adicción a Internet”, comentó a BBC la doctora Henrietta Bowden-Jones, conferencista del Imperial College de Londres.

Quizás ya sea momento de que los distintos tipos de adicciones relacionadas con la tecnología (como a Internet o los videojuegos) sean clasificados de manera oficial como enfermedades mentales, al igual que las adicciones más tradicionales

### **2.3 Formulación del problema**

Débil nivel de las redes sociales en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período septiembre 2014 a marzo 2015.

Carencia de una propuesta de las redes sociales en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período septiembre 2014 a marzo 2015

### **2.4 Problemas derivados**

¿Cómo incide las redes sociales en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de cultura estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período septiembre 2014 a marzo 2015?

### 3. JUSTIFICACIÓN

El objetivo principal de esta investigación es aumentar la autoconfianza de los adolescentes en los encuentros reales por sobre lo virtual. Además, se ayudara a los jóvenes a manejar la energía y excitación provocada por largas jornadas que pasa jugando en la computadora.

Si hay algo que recordar es que la tecnología utilizada adecuadamente, puede tener muchas utilidades, tanto educativas como comunicativas, e incluso acercarnos a nuestros amigos y/o familiares que se encuentran en otro lugar. Sin embargo, si la tecnología no es bien utilizada, puede ocasionar aislamiento, falta de comunicación y otros graves problemas que analizaremos.

En países como Estados Unidos, China e Inglaterra se concentra una gran cantidad de casos de adictos a internet, lo que ha llevado incluso a la apertura de clínicas especializadas en el tema.

Por otra parte se puede entender entonces, por pensamiento creativo en la adquisición del conocimiento un modo particular de abordaje cognitivo que presenta características de originalidad, flexibilidad, plasticidad y fluidez funciona como estrategia o herramienta cognitiva en la formulación, construcción y resolución de situaciones problemáticas en el contexto de aprendizaje, dando lugar a la apropiación del saber.

Los elementos que conforman la creatividad serian: Producir una forma de pensar nueva.

El propósito de esta investigación es darle solución a una problemática, La idea original deberá desarrollarse al 100% de sus capacidades, Tener previstas las consecuencias que la nueva idea traerá consigo.

El mejor ejemplo del pensamiento creativo podría ser el escribir un libro, pintar, dibujar, construir algún objeto, entre otras cosas... Es necesario poner en práctica este actuar en el día a día porque de este modo el cerebro se desarrollara y se mantendrá activo; y de este modo podremos resolver las necesidades de forma rápida y eficaz.

Uno de los objetivos de esta investigación es desarrollar una guía metodológica para tomar medidas importantes y que no se convierta en un asunto negativo sino todo lo contrario que nos ayude para desarrollar nuestro pensamiento creativo interrelacionándonos con muchísima gente en el mundo de gran experiencia creativa por medio de las Redes Sociales.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1 Objetivo General**

Determinar En qué nivel las redes sociales en la Web desarrolla el pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

### **4.2 Objetivos Específicos**

Comprobar si se utiliza las redes sociales para realiza prácticas permanentes de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015

Establecer si Facebook Instagram, Twitter Snapchat, aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

Evidenciar la utilización de las redes sociales para desarrollar la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

## **5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **5.1 Antecedentes de Investigaciones anteriores**

No se pudo realizar esta investigación ya que toda esta documentación se encontraba en proceso de cambio de archivos

## **5.2 Fundamentación científica**

### **5.2.1 Fundamentación Epistemológica**

El interés por escribir este artículo deriva de la preocupación por la banalización del concepto de redes. Es un concepto que se está utilizando en forma reiterada en todos los ámbitos, el mediático, el empresarial, el académico, etc. Este uso y abuso del concepto que hace pensar en que se trata de una moda pasajera y contribuye a la tendencia de convertirlo en una categoría vacía de contenido.

En el presente trabajo haré referencia a esta situación en el ámbito de las Ciencias Sociales en general y en Sociología en particular. La preocupación surge a partir de la creencia de que es fundamental para el desarrollo de las ciencias la explicitación de los conceptos que se utilizan. Por otra parte, la hipótesis subyacente es que el concepto de redes es útil para la sociología y de allí la necesidad de desarrollarlo.

Cabe entonces, preguntarse a que se debe la tan amplia divulgación y uso del concepto de redes.

Si analizamos su utilización en los distintos ámbitos, en términos generales, podemos afirmar que lo que tienen en común es que refieren a ciertas características organizacionales. En la mayoría de los casos es utilizado cuando se hace referencia a relaciones de carácter laxo, flexible, horizontal, los actores involucrados son múltiples y con débil o ninguna institucionalización. Todas estas son características que parecen adecuarse a las necesidades organizacionales que las sociedades contemporáneas, caracterizadas por su dinámica de cambios acelerados y permanentes, está requiriendo. De hecho hay autores que llegan a proponer el trabajo o la intervención social en red. Octavio Ianni señala que el llamado proceso de Globalización ha interpelado a la ciencia y plantea una ruptura epistemológica. Sostiene que las Ciencias Sociales se ven limitadas en su desarrollo por los viejos conceptos y que es necesario reconceptualizar y/o crear nuevos conceptos que permitan interpretar y reinterpretar los fenómenos contemporáneos. En este marco, si bien por un lado se está utilizando el concepto de redes para dar nombre a un determinado tipo de relaciones sociales, por otro aparece como importante delimitarlo para que el uso del mismo contribuya a una mejor

aproximación al conocimiento de las sociedades contemporáneas y al intercambio académico.

El concepto de redes parece ajustarse a necesidades descriptivas o explicativas de distintos tipos de fenómenos por lo que se torna necesario y conveniente hacer una primera distinción entre dos conceptos: el de Redes y el de Redes Sociales. En el primer caso, se trata de un concepto más

O. Ianni (1996) *Teorías de la Globalización*. Siglo XXI, México. amplio usado en distintos ámbitos. Dentro de la multiplicidad de usos, encontramos por ejemplo, redes de organizaciones, redes académicas, redes de empresas, redes informáticas, redes virtuales, etc. Descartando el de redes en su acepción ligada a la informática el resto refiere a la forma organizacional de las características mencionadas más arriba. Sin duda estas pueden ser, y de hecho son objeto de análisis sociológico, sin embargo creo que es pertinente distinguirla de los que son las Redes Sociales.

Como toda separación conceptual es de carácter artificial dado que en los hechos se trata de fenómenos entrelazados, de hecho en muchos casos son analizadas redes organizacionales como redes sociales. Convendría, antes de aportar una definición de Redes Sociales, realizar un compacto recorrido por distintos enfoques y trabajos que han utilizado el concepto de Redes Sociales. Dada la enorme diversidad en los usos y acepciones del concepto y la heterogeneidad de las investigaciones así como de marcos teóricos referidos, una definición unificadora sería imposible sin que resultara forzado.

En algunos estudios sobre redes sociales se percibe un esfuerzo por abandonar el análisis reduccionista e incorporar elementos y dimensiones que permitan un análisis complejo, mientras que en otros estas son presentadas en términos de categorías de análisis con descripciones detalladas de las variables asimiladas. Hay casos, como afirma Wellman, en los que las redes sociales son utilizadas figurativamente, en forma metafórica para expresar cierto tipo de relaciones y sin más pretensiones teóricas. Están también los estudios en los que se trata de una metodología de carácter empírico con una fuerte base en cuanto a las herramientas estadísticas y fundamentación teórica.

En esta heterogeneidad de trabajos tanto en relación a su marco teórico como a sus opciones metodológicas, es que vale la pregunta acerca de si se trata de un instrumento metodológico, un enfoque teórico, o de una categoría de análisis. Para poder reflexionar sobre esta pregunta considero necesario un breve recorrido por la historia de lo que se ha producido en el ámbito de las Ciencias Sociales en relación a las Redes Sociales.

### **5.2.2 Fundamentación Axiológica**

La decencia es un valor que se manifiesta por un comportamiento educado, compostura correcta, buena presencia y respeto por los demás, pero lo que lo diferencia más, es su notable discreción que guarda respecto a la sexualidad humana y todo lo que de ella se deriva.

Según (Portal católico-Encuentra, 2008), la decencia es el valor que hace al ser humano consciente de la propia dignidad, por él se guardan los sentidos, la imaginación y el propio cuerpo, de exponerlos a la morbosidad y al uso indebido de la sexualidad.

Para (Salazar, 2011) actitudes no decentes:

Las bromas que hacen en forma pública en las redes sociales con doble sentido.

Enviar diapositivas por el correo electrónico, con contenidos sexuales, que pueden herir la intimidad de las personas.

Enviar diapositivas por el correo electrónico, con contenidos religiosos condicionales, que pueden indisponer a los receptores.

Emitir comentarios ofensivos, por la única razón de ser migrante o de no compartir ciertas expresiones culturales.

Predisposición al culto a la personalidad, expresada en la presencia exagerada de imágenes, fotografías, videos y otros en las Redes Sociales.

Exponer su vida privada e íntima familiar, de personas con habilidades diferentes o con discapacidad, cualquiera sea el motivo sin tener en cuenta el derecho a la imagen.



La objetividad es el valor que te permite actuar con independencia en el modo de pensar y sentir, pero con sentido común; ver al mundo como es, y no como quisieras que sea. En los servicios que brinda internet llámese correos electrónicos, redes sociales o blogs, no se deben enviar aplicaciones (software, videos, documentos, etc.) sin sentido, la mayoría de aplicaciones son una pérdida de tiempo. Se recomienda que si se quiere compartir una aplicación, debe valer la pena, es decir, de utilidad o, por lo menos, divertida.

Es bueno documentarse, antes de emitir juicios de apreciación sobre una situación, ya sea en las redes sociales, blogs o correos electrónicos, en especial sobre temas controversiales como la política, religión, y peor aún en deportes populares; el remitente puede ser objeto de burla o irrespeto.

Según (Pezzarini, 2004), el valor de la Prudencia, nos ayuda a reflexionar y a considerar los efectos que pueden producir nuestras palabras y acciones.

El valor de la prudencia permite no solo actuar con cautela, sino ser un modulador natural en las redes sociales.

Deben evitar vulnerar el derecho a la privacidad, intimidad, imagen; son delitos que mellan el honor de las personas.

No deben publicar contenidos que: resulte hiriente, intimidatorio o pornográfico; incite la violencia, o que contenga desnudos o violencia gráfica o injustificada.

No deben publicar contenidos con material que incentive al consumo de estimulantes, depresores o sedantes, narcóticos, alucinógenos, solventes; ni texto ni imágenes. Ejemplo: se ha convertido en una costumbre que la imagen de la hoja de un alucinógeno se use de manera irresponsable como adorno.

No deben utilizar una aplicación de terceros que contengan materiales relacionados al consumo de alcohol u otros (incluyendo publicidad), sabiendo que está en una Red Social con acceso a menores de edad.

No se debe etiquetar a personas en situaciones comprometedoras.

Tienen que evitar juicios precipitados, algunos correos pueden resultar ofensivos a primera vista; pero al observarlos detenidamente pueden estar simplemente mal escritos.

Deben emplear un tono correcto; Se puede enviar mensajes cortos y con modales correctos para no dañar una relación, el receptor puede malinterpretar una situación.

### **5.2.3 fundamentación Filosófica**

Diferentes autores han estado de acuerdo en que el arte de educar y la propia pedagogía como sistema de conocimientos sobre la educación requieren de un fundamento filosófico.

Como dice Medardo Vitier "ninguna de las ramas del conocimiento ilumina tanto a la filosofía como la educación.

La educación cubana se sustenta de manera integradora en la filosofía marxista y en el ideario pedagógico del Héroe Nacional de Cuba, José Martí, cuya concepción sobre la escuela, la función del docente y la relación entre enseñar y educar constituyen fuertes baluartes sobre los que se erige la política actual de la educación cubana, lo que le aporta al docente actual un mayor discernimiento sobre su encargo social, no solamente en la institución, sino en su labor educativa con la familia y la comunidad.

En la sociedad contemporánea se hace necesario perfeccionar la estructura organizativa y científica teórica del proceso docente educativo, con vistas a crear un sistema armónico que prepare para la sociedad los hombres que esta necesita, con el fin de cumplir sus tareas en todas las esferas de la vida.

Como señala Carlos Álvarez: " El trabajo metodológico, es la dirección del proceso docente- educativo en el cual se desarrollan tanto la planificación y organización del proceso como su ejecución y control.

Por lo que se hace necesario redimensionar el trabajo metodológico en los departamentos de la Universidad en función de esta nueva concepción de Universidad nueva debido a que se encuentra atomizado, está desarticulado en todas las modalidades y presenta un solapamiento de actividades metodológicas en los colectivos.

El docente en su formación tiene que nutrirse de todo el legado dejado por las generaciones de educadores precedentes, por el baluarte de cultura y etapas de desarrollo que ha tenido la Universidad cubana, examinando cada momento del proceso formativo desde un enfoque contextual, hasta su devenir actual, así como la asimilación de las perspectivas de posibles cambios, teniendo en cuenta los pronósticos de la evolución y perfeccionamiento del proceso de transformaciones que el desarrollo actual de la educación exige.

La teoría del conocimiento del marxismo revela la esencia de la relación cognoscitiva del hombre partiendo de su actividad transformadora, lo que posibilita investigar el surgimiento de los conceptos, categorías, regularidades y leyes y fundamentar la actividad del conocimiento humano.

La construcción de los conocimientos pedagógicos se logra a partir de la investigación del docente con un carácter científico del proceso docente educativo, al enfrentarse a la solución de los problemas y tareas profesionales, las que asume en un proceso de investigación educativa que permite el enfrentamiento de la teoría y la práctica, revelando las contradicciones que se dan entre ellas. La teoría es confrontada, perfeccionada y valorada a la luz de la práctica pedagógica, la práctica diversa, compleja e inacabada ofrece un grupo de problemas profesionales que deben ser resueltos.

Ese proceso exige una permanente búsqueda de información científico pedagógica mediante la auto preparación sistemática y de esta forma se aprehende del modo de actuación que tipifica al docente que asume la función de investigador al desarrollar su labor educativa.

Esta relación da evidencia de un enfoque sistémico para estructurar el trabajo metodológico desde los lineamientos de la institución hacia las facultades de esta a los departamentos, a las carreras, a los colectivos pedagógicos y de año.

### **Fundamentos Sociológicos**

Palabras de Alonso Hinojal:

La educación no es un hecho social cualquiera, la función de la educación es la integración de cada persona en la sociedad, así como el desarrollo de sus potencialidades individuales la convierte en un hecho social central con la suficiente identidad e idiosincrasia como para constituir el objeto de una reflexión sociológica específica.

El devenir histórico del proceso de formación de docentes en Cuba se ha caracterizado por revelar el quehacer del educador en su vinculación a las exigencias sociopolíticas de cada época. En el estado cubano se han definido con claridad los fines y objetivos de la educación y se ha identificado la función educativa de la sociedad.

Los cambios científicos tecnológicos determinan que los centros de educación superior transformen sus misiones y objetivos para poder cumplir responsablemente con la preparación, recalificación y formación continua de los recursos humanos que exige la reestructuración económica de cada país.

Por tanto la formación profesional debe lograr una preparación para la investigación, el desarrollo, la aplicación y la transferencia de tecnologías adecuadas a los contextos, lo que implica una formación que responda a la magnitud de los cambios y transformaciones y permita un rápido accionar con criterio propio.

Por todos los cambios ocurridos en la sociedad se hace necesario reestructurar el trabajo metodológico en la Universidad, decir que el trabajo metodológico debe partir de una necesidad o problema siendo en este caso su punto de partida.

Así se supone que es necesario establecer a partir de las necesidades actuales y perspectivas de la misión de la Universidad las bases del proceso de formación de los profesionales a través de la enseñanza y el aprendizaje.

El objetivo del Trabajo metodológico es optimizar el proceso docente educativo en la universidad para lograr eficiencia, efectividad y eficacia en el proceso de formación de profesionales a través de la enseñanza y el aprendizaje mediante la gestión didáctica.

Tiene gran importancia el trabajo metodológico ya que de él depende la formación del futuro trabajador que se va a desempeñar en la sociedad y este individuo debe responder al modelo del profesional que requiere la sociedad.

Las condiciones y formas de actividad que asume el cumplimiento de las funciones del docente exige del enfoque interdisciplinario que tiene la labor científico metodológica, dada la complejidad de los problemas profesionales que se asumen actualmente y que reclaman una actividad científico colectiva, donde cada sujeto socializa sus conocimientos, busca en niveles superiores la efectividad social en la toma de decisiones para ofrecer la respuesta más efectiva a cada situación, en una aplicación cada vez más consciente y rigurosa de los métodos científicos en el proceso docente educativo, lo que conduce a la construcción y enriquecimiento de la teoría pedagógica y de una ética que se caracteriza por poseer los valores y cualidades morales que han sido cultivados por los más ilustres docentes cubanos (José de la Luz, Varela, José Martí, Fidel Castro, Ernesto Guevara, entre otros).

La función del docente en su rol de educador trasciende el marco escolar para erigirse desde las relaciones Universidad – sociedad, para satisfacer las necesidades espirituales del individuo. <http://www.monografias.com/trabajos33/fundamentos-educacion/fundamentos-educacion.shtml#ixzz3FWGDqcYQ>

### **5.3 Fundamentación Teórica**

Las redes sociales en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período septiembre 2014 a marzo 2015.

La investigación evidencia que existen prácticas docentes que estimulan una mayor participación de los estudiantes, dando lugar a un trabajo motivador que estimula el pensamiento creativo e innovador, que potencia su autonomía y facilite el aprendizaje de competencias transversales y profesionales. En este sentido, la enseñanza basada en proyectos (PBL) (Karlin & Viani, 2001) es una estrategia holística en vez de ser un complemento, en donde los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase. Por ello, se vuelven imprescindibles para trabajar las competencias transversales así como las profesionales. Por otra parte, los estudiantes aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos actuales y previos y se sienten más motivados al tener un papel activo en la planificación de su propio aprendizaje.

Por lo general las personas que son líderes de ideas o poseen pensamiento de liderazgo han demostrado su eficacia en los negocios, en el mundo académico o la esfera política a través de la implementación exitosa de sus ideas. Los líderes de ideas a menudo publican artículos en sus blog sobre las tendencias y los temas que influyen en una industria o en una organización. A través de una comunicación efectiva, con un propósito claro, efectúan cambios y se les consideran líderes ejemplares.

Las redes sociales ofrecen un campo fértil para los líderes de ideas, aquí no solo ellos pueden exponer y difundir sus ideas; también pueden adquirir nuevas. Siempre recuerdo una frase sobre las redes sociales que decía que estas eran la cama donde las ideas podían reproducirse. Recomiendo que vean las siguientes charlas TED sobre el tema: En las redes sociales he conseguido las mejores ideas para mejorar mi estrategia de marketing digital, tomar ideas de las redes sociales no es copiar ideas; sino buscar inspiración para mejorar nuestras propias ideas y así conseguir desarrollar mejores planes de acción. Ahora compartiré 10 claves para desarrollar el pensamiento de liderazgo.

Antes de continuar debes entender que un líder de pensamiento es aquel que tiene una ética, filosofía o perspectiva sobre la administración, gestión, planificación o desarrollo sobre un área de trabajo, esa idea, pensamiento o perspectiva ha sido implementada total o parcialmente con éxito demostrando así su validez.

Una clave esencial de realizar todo este proceso es convertirnos en líderes de pensamiento “Thought Leadership”. Debemos tener claro que la única forma de cambiar nuestra forma de pensar es adquirir una nueva forma de pensar; para ello será necesario que llenes tu mente de material para que esta nueva forma de pensar comience a desarrollarse dentro de ti. Por tal motivo leer ideas de los líderes de pensamiento actuales nos permitirá empapar nuestra mente de nuevo conocimiento e ideas y así plantar la semilla del cambio.

Muchos líderes de pensamiento poseen blog donde comparten sus perspectivas y observaciones tal como el caso de Seth Godin para el marketing. Estar informado sobre lo que los líderes de pensamiento publican en sus blogs nos permitirá conocer hacia donde se está orientando la innovación y el progreso; y así comenzar a alimentar nuestro cerebro de nueva información.

Sin embargo también muchas empresas ofrecen blogs con una alta dosis de buenas ideas; incluso blogs de influenciadores, líderes de opinión o medios de comunicación orientados a temas específicos. Descubrir estos blogs y darle supervisión nos permitirá estar más informados sobre ideas y tendencias que podemos aplicar en nuestros servicios o productos. Incluso hablar sobre esos temas puede asentar mejor nuestra imagen de marca por estar actualizados en temas de importancia para el mercado.

Por ejemplo el sitio web Ted.com es un nido de líderes de pensamiento, donde podemos descubrir charlas y exposiciones inspiradoras, creativas o progresistas sobre diferentes temas de actualidad.

### **Identifica oportunidades para compartir pensamiento de liderazgo**

Una vez que adquieres una forma nueva de pensar, es hora de demostrar el líder de pensamiento en el cual te has transformado o eres. Para ello debes buscar oportunidades para exhibir y compartir tus ideas o la forma en que piensa tu marca o empresa. Ser un líder de pensamiento no es fácil, requiere que poseas tus propias ideas sobre cómo debe ser el mundo y el ambiente en donde trabajas.

Un lugar que me ha permitido compartir mi forma de pensar sobre la comunicación, redes sociales, emprendimientos y demás temas de mi interés son los grupos de LinkedIn (no es el único). Estos grupos he compartido y debatido mis ideas con otros profesionales de la rama, he conseguido conocimientos e ideas que he aplicado en otros proyectos.

En internet los emprendedores, profesionales, marcas y empresas pueden encontrar muchos lugares en donde puedes compartir ideas, pensamientos y convicciones. Las redes sociales, foros, blogs, etc.; son habitaciones para posicionarnos como tal. No temas a confrontar tus ideas contra la idea de otros pensadores o líderes. Si tu idea es fuerte sobrevivirá la confrontación. Si es débil podrás perfeccionarla al conversar e instruirte más sobre el tema con otros líderes de pensamiento. Es importante que seas humilde para aceptar que tu idea no es correcta, no seas pretenciosos y mucho menos un imbécil cuando hables de tu idea. Debes mantenerte abierto a la conversación y admitir tus errores.

Recuerda que ser un líder de pensamiento no es tener muchas ideas sobre un tema, sino tener una forma de pensar, una ética o filosofía de trabajo probada por el fuego de la experiencia y el tiempo. El verdadero líder de pensamiento a logrado implementar con éxito su idea demostrando que su hipótesis es correcta al ser azotada continuamente contra los retos.

### **Identifica oportunidades para hablar de temas que requieren expertos**

Las marcas, empresas o profesionales consolidados con un pensamiento de liderazgo deben buscar foros, exposiciones o cualquier otro lugar en el mundo físico donde puedan compartir su forma de pensar, no solo enfocarse en usar internet.

Eventos nacionales, académicos, universitarios, regionales, convenciones, foros, etc; son lugares donde la marca, empresa o personas deben hacer valer su perspectiva y visión. Durante mayor trascendencia tendrá el evento, mayor exposición existirá de tu mensaje. Pero no desperdices ni un momento en no obtener vídeos, fotografías, tweets, comentarios en Facebook, etc que te permita seguir explotando el evento en las redes sociales y sitios web que administras.



## 6. Determina la percepción de la marca o empresa como líder de ideas.

Cuando una marca o empresa es reconocida como poseedora de pensamientos de liderazgo, esta creará las pautas del mercado. Ejemplo Apple cuando Steve Jobs estaba vivo. Apple cambio el mundo que nos rodeaba con la creación de iTunes, iPod, iPad y iPhone. Toda la competencia existente de hoy día emulo sus ideas. Porque Apple fue un líder de ideas.

Que una empresa o marca tenga esta percepción o desarrolle esta percepción en el mercado, creará expectativa a favor de la marca y la empresa. Es necesario analizar esta percepción y trabajar para desarrollarla. Cuando una marca o empresa logra ser un líder de pensamiento, esta comenzará a dominar el mercado; porque los consumidores no solo quieren, exigen ideas innovadoras.

### **Determina la percepción de los empleados como líderes de pensamiento**

Para crear una imagen de pensamiento de liderazgo alrededor de una marca o empresa, es necesario que nuestros empleados también sean percibidos como líderes de ideas. Por eso muchas empresas líderes de su sector desarrollan una búsqueda insaciable de talento, porque saben que el talento de profesionales excepcionales se caracteriza por tener ideas innovadoras y creativas. Y este es el primer paso para convertir las ideas de una empresa en pensamiento con liderazgo.

Colocar barreras que impidan la comunicación, la libertad y la expresión de ideas es una cadena que limita la creatividad y entorpece el desarrollo del talento de los empleados. Muchas empresas reconocidas mundialmente por ser líderes de pensamiento, cazan talentos (head hunters) ofreciendo ambientes de trabajo amigables y que ofrecen estas libertades con el propósito de llamar la atención de empleados talentosos que están siendo menospreciados en otras empresas. Ejemplo Google, muchas personas querían trabajar en Google, porque ofrecen a sus empleados entornos atractivos y divertidos para los empleados.

## **Descubre otros líderes de pensamiento en otro mercado**

No te limites a buscar personas con pensamiento de liderazgo en tu mercado o rama de profesión, busca de otras áreas de conocimiento como motivación, administración, marketing, educación y libertad financiera, filosofía, religión, salud, tecnología, etc. Porque el desarrollo de nuevas ideas nace con el contacto con ideas que en un principio pueden parecer distinto pero esas diferencias son las que transforman las ideas de simples a increíbles.

Por ejemplo: Puedes enseñarle a un animal en un laboratorio a intercambiar un poco. Y de hecho existe la reciprocidad en otros animales, en este caso, los chimpancés se enseñan cómo romper las nueces con piedras. Pero la diferencia es que estas culturas de animales nunca se expanden, nunca crecen, nunca acumulan, nunca se combinan. Y la razón es porque no hay intercambio de ideas. Los grupos de chimpancés tienen culturas diferentes en diferentes grupos pero no hay intercambio de ideas entre ellos.

Otro ejemplo está en el desarrollo de la humanidad como civilización fue cuando el intercambio de ideas, sin importar que estas las obtengas de mercados o áreas de conocimiento distintas a la tuya. Los grandes matemáticos de su época no solo eran buenos con los números, unos eran poetas, otros músicos, filósofos, escritores, etc. Tenía varias habilidades cognoscitivas que les permitían tener un mayor intercambio de ideas.

Ahora otro ejemplo es el siguiente: Adam toma 4 horas para hacer una lanza y 3 horas para hacer un hacha. Oz toma 1 hora para hacer una lanza y 2 horas para hacer un hacha. Así que Oz es mejor que Adam tanto en lanzas como en hachas. No necesita a Adam. Él puede hacer sus propias lanzas y hachas. Sin embargo, si Oz hace dos lanzas y Adam hace dos hachas, y luego intercambian sus productos, entonces cada uno se habrá ahorrado una hora de trabajo.

Y cuanto más hagan esto, más tiempo ahorrarán. Ya que cuanto más lo hacen, Adam hace mejor sus hachas y Oz hace mejor sus lanzas. Así que los beneficios del intercambio aumentarán la calidad de sus lanzas y hachas.

Esta es una de las bellezas del intercambio, es lo que en definitiva crea el impulso para mayor especialización, lo que a su vez crea el impulso para más intercambio y así sucesivamente. Adam y Oz ambos ahorran una hora de su tiempo. Esto es prosperidad, el ahorro de tiempo en la satisfacción de tus necesidades.

### **Supervisa la influencia de los líderes de ideas de la marca o empresa**

La marca, empresa o incluso tu persona son considerados personas con pensamiento de liderazgo, pero... ¿tienen influencia? Analiza y supervisa cuanta influencia tienen las ideas, políticas, productos, servicios, marcas, eventos, noticias, etc; de la marca o empresa en el mercado, consumidores, competencia, otros líderes de ideas, etc.

Conocer cuan influyente eres define el poder de la marca o empresa sobre el mercado. Ser influyente o poco influyente es la diferencia entre ser líder del mercado a ser segundo o tercero en el mercado.

### **Supervisa la influencia de los líderes de pensamiento del mercado**

Tampoco debes olvidar supervisar la influencia de las personas, empresas o marcas con pensamiento de liderazgo de tu mercado. Saber qué es lo que dicen y como el mercado, audiencia, consumidores o clientes lo reciben deberá ayudarte a desarrollar planes de acción para aprovechar las deficiencias de la competencia o prepararte para el golpe que se avecina.

Por ejemplo cuando Apple lanzo iPod, iPad e incluso iPhone la mayoría de la competencia e incluso editores de medios tecnológicos, cuando estos analizaron el éxito de Apple entonces decidieron subirse a la ola de la tendencia. El primero en aceptar que lo telefonía táctil era el futuro fue Samsung, y por eso hoy día es una de las marcas mejor posicionadas en este rubro. Las marcas que demoraron en tomar la decisión pagaron las consecuencias como Nokia (este decidió crear teléfonos similares a Blackberry), Motorola y el tambaleante Blackberry que casi se quedan a medio camino porque demoro en desarrollar tecnología similar a la de Apple y Samsung. Hoy en día puedes encontrar teléfonos Blackberry similares a un iPhone o aun Samsung.  
<http://formulasparaganardinero.com/>

Existen herramientas tecnológicas que pueden ayudar al desarrollo de competencias transversales y profesionales, como por ejemplo las redes sociales, que pueden servir para, por ejemplo, la búsqueda de empleo. De esta forma, los estudiantes pueden utilizar las redes sociales de forma profesional, para la búsqueda, selección y pertenencia a grupos de expertos o grupos profesionales relevantes de los temas tratados en la carrera, a nivel nacional e internacional. Destacaremos que, en los temas técnicos de las ingenierías, la mayoría de la documentación, vídeos, foros profesionales y comunidades, se encuentran en inglés, lo cual nos brinda la oportunidad de trabajar la competencia de otros idiomas de forma rutinaria.

Igualmente, los estudiantes pueden crear grupos y administrarlos, gestionar calendarios y eventos, encontrar, seleccionar y compartir contenidos de actualidad, identificar tendencias, entre otras posibilidades que actualmente ofrecen las redes. Asimismo, las redes sociales facilitan la coordinación y trabajo de diversos grupos de aprendizaje (clase, asignatura, grupo de alumnos de una asignatura, etc.).

Desde el punto de vista educativo, las redes sociales permiten el trabajo online de los profesores y estudiantes que potencian el desarrollo de las competencias tecnológicas y habilidades y aptitudes tales como la socialización, el trabajo en equipo o la importancia de compartir. Asimismo, contribuyen a la concienciación de la identidad digital de profesores y estudiantes, y de esta forma, darse cuenta de los procesos sociales de participación y formación de la opinión. También permiten que los estudiantes aprendan “haciendo cosas”, desarrollando capacidades cognitivas tales como el razonamiento, la capacidad de síntesis y análisis y la toma de decisiones. Fomentan asimismo el aprendizaje informal, no estructurado y basado en la experiencia (Marsik y Watkins, 1990) y el aprendizaje social (Rotter, 1954) del individuo, que aprenden de la comunidad aquellos comportamientos que considera positivos o útiles.

Asimismo, la enseñanza basada en proyectos (PBL) (Karlin y Viani, 2001) es una estrategia holística en vez de ser un complemento, en donde los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase. Por ello, se vuelven imprescindibles para trabajar las competencias transversales así como las profesionales (Sicilia, 2009). Por otra parte, los estudiantes aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos

actuales y previos y se sienten más motivados al tener un papel activo en la planificación de su propio aprendizaje. Teniendo en cuenta todo lo anterior, en este trabajo se ha diseñado una metodología que aplica los conceptos anteriores (e-portafolio, redes sociales y PBL).

Además, con el objetivo de potenciar el pensamiento creativo e innovador de los estudiantes en el desarrollo de los proyectos, se aplicaron técnicas de *pensamiento de diseño (DT)*, *pensamiento visual (VT)* y pensamiento lúdico (*GS*).

El DT es una aproximación metodológica a la resolución de retos y problemas de forma creativa. A través del DT se pueden investigar problemas que no están claramente definidos, obteniendo información, analizando contenido y proponiendo soluciones en los campos del diseño y la planificación (Brown, 2008). Es una forma de pensar que combina el conocimiento y comprensión del contexto en el que surgen los problemas, la creatividad para presentar propuestas novedosas de solución y la racionalidad para confrontar dichas soluciones creativas con los límites que la realidad impone (Romero, 2012). La metodología parte de un pensamiento divergente y objetivos difusos, tratando de buscar soluciones prácticas, conseguidas a través de un pensamiento convergente. El DT se basa en los siguientes principios: empatía, imaginación, experimentación, prototipado colectivo, pensamiento integrador y aprendizaje iterativo. Estos principios integran al usuario dentro del proceso al hacerlo partícipe tanto teórica como materialmente de la acción innovadora. Así el ser humano es el origen de la innovación puesto que se parte del análisis de sus necesidades y, mediante un proceso imaginativo e integrador, se llega a propuestas revisables para una mejora continua de los resultados. Esta característica hace que el DT sea una metodología altamente compatible con la metodología propia del área de Interacción Persona-Ordenador, el DCU.

Por otra parte, el pensamiento visual está muy relacionado con la innovación ya que el objetivo último de éste es mejorar sistemas o ideas. En el ámbito de la innovación se trabaja constantemente con "metas difusas" e "hipótesis", por lo que el pensamiento visual se convierte en un vehículo idóneo para explorar nuevos terrenos, contrastar hipótesis y, como resultado, tomar mejores decisiones. Así pues, el pensamiento visual se puede utilizar para resolver problemas de sistemas, estudiar y explorar conceptos y

sistemas e innovar, permitiendo entender visualmente cómo funcionan los sistemas, las personas y los flujos entre los elementos de los sistemas.

En cuanto al pensamiento lúdico, podemos decir que a través de los juegos se pueden recorrer todas las fases del proyecto, analizando desde las etapas de planteamiento de objetivos y análisis de la situación actual, pasando por la divergencia o generación de ideas, hasta la convergencia en soluciones prácticas. Permiten además, romper las barreras y mejorar la comunicación en el grupo y generar nuevas ideas, visiones y estrategias. Es por tanto, una potente herramienta para trabajar el pensamiento innovador y desarrollar la creatividad.

Los "juegos de construcción" utilizan el pensamiento lúdico basado en la construcción y en el cual el aprendizaje es un subproducto del juego. Se exploran las ideas a través de prototipos, tanto en el diseño como con objetos físicos, permitiendo la experimentación en el diseño.

En el caso de los diseñadores, este juego de construcción se denomina "pensar con las manos" y se logran a través de "prototipos de baja calidad". Este juego permite encontrar soluciones a través de prototipos y llevar el pensamiento del diseñador al mundo real rápidamente. Por otra parte, cuando hablamos de diseñar algo que no es un objeto físico sino un sistema de interacciones podemos usar "juegos de rol". El juego de rol es muy valioso para pensar en experiencias, para ponernos a nosotros mismos en la situación que diseñamos y proyectarnos en esta situación. Podríamos decir que a través del juego de rol logramos la "empatía del diseñador", ya que se puede poner en el lugar de los usuarios de sus diseños e imaginar las situaciones donde serán utilizados. Como futuros diseñadores, se deben probar las soluciones propuestas y los juegos de rol son "prototipos de situaciones".

## **6. HIPÓTESIS**

### **6.1 Hipótesis General**

Las redes sociales en la Web desarrollan un nivel medio el pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015.

### **6.2 Hipótesis Específicas**

Las redes sociales no se utilizan para realizar prácticas permanentes de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015.

Facebook Instagram, Twitter Snapchat, si aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015

No se evidencia la utilización de las redes sociales para desarrollar la creatividad los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

## **7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS**

**7.1 La propuesta de estrategia de intervención Psicopedagógica de las Redes sociales en el desarrollo del Pensamiento Creativo si incide significativamente en los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo.**

## 7.2 OPERATIVIDAD

**Cuadro No.2. 3 Operatividad**

<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Estrategias Metodológicas</b>	<b>Fecha</b>	<b>Responsable</b>
Organizar evento de capacitación	Motivar a los maestros el empleo de los ejercicios de esta guía para desarrollar la creatividad	Reflexión Interacción Orientaciones pedagógicas	2015-03-02	Byron Obregón
Fundamentación de la Guía psicopedagógica	Realizar una charla acerca de la creatividad y el pensamiento creativo, esto traerá como consecuencia una motivación para llevar a cabo el proceso de esta investigación.	Realizar charla y explicación sobre la fundamentación propuesta. Motivación e importancia para llevar a cabo el proceso de esta investigación.	2015-03-23	Byron Obregón
Aplicación de la Técnica de SCAMPER	-Potencializar el Pensamiento Creativo -Desarrollar Ideas Creativas -Obtener resultados originales	Utilización de la lista de siete acciones de mejoras propuestas por SCAMPER, luego vamos formulando y contestando preguntas relacionadas con cada una de los ejercicios.	2015-04-24	Byron Obregón
Aplicación de Gimnasia Cerebral	-Normalizar la presión sanguínea -Despertar el cerebro -Alertar el sistema vestibular (donde se encuentra el equilibrio) y la atención cerebral	Estimulación del funcionamiento de ambos hemisferios cerebrales a través técnicas que mejoran el desarrollo de nuestras neuronas y creación de un trabajo conjunto entre nuestra mente y nuestro cuerpo	2015-05-05	Byron Obregón



Aplicación de Ejercicios Mentales	-Evaluar ciertos conocimientos, aptitudes o funciones del coeficiente intelectual.  -Intentar medir el coeficiente intelectual	Evaluar ciertos conocimientos, aptitudes o funciones. En este sentido, el concepto está vinculado a las evaluaciones y los exámenes.	2015-06-15	Byron Obregón
Aplicación de Ejercicios Motores	-Corregir y compensar las principales alteraciones motrices y posturales.  -Desarrollar las habilidades motrices básicas y capacidades físicas, expresando la actividad corporal en movimientos simples y combinados.	Realización de algunas actividades cotidianas sin abrir los ojos Alternar el uso de ambas manos en relación de actividades cotidianas	2015-07-20	Byron Obregón
Como ser creativo	Aplicar todos los ejercicios presentes en los lineamientos alternativos “POTENCIALIZA TÚ CREATIVIDAD” con la finalidad de desarrollar la creatividad.	Aplicar cada uno de los ejercicios planteados anteriormente más los cinco puntos de crear ideas	2015-08-21	Byron Obregón
test de creatividad de Torrance	Medir la creatividad	Test de Creatividad de Torrance. Para ello debemos realizar 4 tareas gráficas y 2 verbales.	2015-09-23	Byron Obregón
El Brain Storming	-Generar ideas diferentes	Para tener ideas es necesario liberarse y decir lo primero que se nos ocurra.	2015-10-23	Byron Obregón
Control y seguimiento del cumplimiento de la guía	Vigilar el cumplimiento de la propuesta	Reunión con la autoridad y los docentes	2015-11-25	Byron Obregón
<b>BENEFICIARIOS:</b>		Docentes y Estudiantes		

Fuente: Planificación de la investigación

Elaborado por: Byron Obregón v.

#### 4.1.4 Operacionalización de la hipótesis de grado específico 1

Las redes sociales no son utilizadas para realizar tutoriales permanentes de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
TUTORIAL EN REDES SOCIALES	Lección educacional que conduce al usuario a lograr conocimientos mediante la interacción en la web	-lección educacional -lograr conocimiento .interacción en la web	-Ejercicios que dejan enseñanza -Ejercicios sistemáticos -Obtienen resultados -Trabajo virtual	<b>Técnica</b> encuesta <b>Instrumento</b> Cuestionario
VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	Capacidad de crear pensamientos diferentes	Capacidad Creación de pensamiento diferente	Dimensiones del test de TORRANCE -Fluidez -Flexibilidad -Elaboración -Originalidad	<b>Técnica</b> TEST <b>instrumento</b> test de TORRANCE

#### 4.1.5 Operacionalización de la hipótesis de grado específico 2

Facebook Instagram, Twitter Snapchat, si aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Facebook Instagram, Twitter Snapchat en redes sociales	Son sitios de redes sociales mediante la interacción en la web	-redes sociales  .interacción en la web	-Visibilidad -Interacción -Influencia -Fidelización -Popularidad -Trabajo virtual	<b>Instrumento:</b> Validez y confiabilidad. <b>Técnica</b> -encuesta <b>-observación</b>
VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	Capacidad de crear pensamientos diferentes	Capacidad Creación de pensamiento diferente	Dimensiones del test de TORRANCE -Fluidez -Flexibilidad -Elaboración -Originalidad	<b>Técnica</b> TEST <b>Instrumento</b> test de TORRANCE

### 4.1.6 Operacionalización de la hipótesis de grado específico 3

No se evidencia la utilización de las redes sociales para desarrollar la creatividad los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015.

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Evidenciar en redes sociales	Probar o mostrar que una cosa es tan clara y manifiesta que no admite duda.  mediante la interacción en la web	-redes sociales  .interacción en la web	-Visibilidad -Interacción -Influencia -Fidelización -Popularidad -Obtienen resultados -Trabajo virtual	<b>Instrumento:</b> Validez y confiabilidad.  <b>Técnica</b> -encuesta <b>-observación</b>
VARIABLE DEPENDIENTE		CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO O CREATIVO	Capacidad de crear pensamientos diferentes	Capacidad Creación de pensamiento diferente	Dimensiones del test de TORRANCE  -Fluidez  -Flexibilidad  -Elaboración  -Originalidad	<b>Técnica</b>  TEST  <b>Instrumento</b>  test de TORRANCE

## 8. METODOLOGÍA.

### 8.1 Tipo de investigación

- Bibliográfica y de Campo
- Descriptiva y explicativa
- Aplicativa, Cualitativa y Cuantitativa
- Transversal
- Experimental

### 8.2 Diseño de la investigación

He decidido realizar una investigación pre experimental tomando la efectividad de la investigación.

La investigación pre experimental proviene del ámbito educativo, donde la investigación de ciertos fenómenos no podía llevarse a cabo siguiendo los procedimientos experimentales.

En las últimas décadas, han adquirido gran protagonismo en la investigación aplicada.

### **8.3 Población:** Estudiantes de Cultura Estética de la UNACH

Características de la población	Número
Alumnos de Cultura Estética	36
TOTAL	36

**8.4 Muestra:** 36 estudiantes.

**8.5 Métodos de Investigación:** Inductivo-Deductivo.

**8.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:** Encuesta y cuestionario.

**8.7 Técnicas de Procedimientos para el análisis de resultados:** Se tabulará los resultados.

## **9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS.**

<b>RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS</b>				
N <sup>o</sup>	INSUMOS	DESCRIPCIONES	IMPORTE PARCIAL	IMPORTE TOTAL
1	HUMANOS	Apoyo documental Asesoría Investigación	200 50 50	300
2	MATERIALES	Información Bibliográfica Material	450	450
3	SERVICIO	Movilidad	100	100
<b>TOTAL GENERAL</b>				<b>850</b>

## 10. CRONOGRAMA

<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</b>							
<b>TIEMPO 2014- 2015</b>	<b>Septiem.</b>	<b>Octub.</b>	<b>Noviemb.</b>	<b>Diciemb.</b>	<b>Ene.</b>	<b>Febr.</b>	<b>Mar</b>
Presentación del problema	<b>X</b>						
Formulación del problema		<b>X</b>					
Recopilar información		<b>X</b>	<b>X</b>				
Organizar las fichas de lectura del tema				<b>X</b>			
Formular los objetivos de la información					<b>X</b>		
Elaborar y desarrolla el marco teórico					<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>
Prepara Hipótesis, usa la variable							<b>X</b>

## 11. MATRIZ LÓGICA

PREGUNTAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS
<p>➤ ¿En qué nivel las redes sociales en la Web desarrollan el pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015</p>	<p>Determinar En qué nivel las redes sociales en la Web desarrollan el pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015</p>	<p>Las redes sociales en la Web desarrollan un nivel medio el pensamiento creativo de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015</p>
<p>➤ ¿ utiliza las redes sociales para realizar TUTORIALES de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015</p>	<p>Comprobar si se utiliza las redes sociales para realizar prácticasTUTORIALES permanentes de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015</p>	<p>Las redes sociales no son utilizadas para realizar prácticasTUTORIAL permanentes de creatividad con los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015</p>
<p>➤ ¿Facebook Instagram, Twitter Snapchat, aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015</p>	<p>Establecer si Facebook Instagram, Twitter Snapchat, aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015</p>	<p>Facebook Instagram, Twitter Snapchat, si aportan con la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015</p>
<p>➤ ¿Utilizan las redes sociales para desarrollar la creatividad los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014- 2015</p>	<p>Evidenciar la utilización de las redes sociales para desarrollar la creatividad de los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015</p>	<p>No se evidencia la utilización de las redes sociales para desarrollar la creatividad los estudiantes de Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo en el período 2014-2015</p>

## BIBLIOGRAFÍA

- Barron (1969) pensamiento crítico y de pensamiento dialéctico
- Barbera, E. et al. (2006). "Portafolio electrónico: desarrollo de competencias profesionales en la Red". RUSC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. 3(2). ISSN: 1698-5
- Beaudot, A. L. (1980). *L8a creatividad*. España: Ed. Marcea
- Bravo Arteaga A., Fernández del Valle F. (2000). La evaluación convencional frente a los nuevos modelos de evaluación auténtica. *Psicothema*,12 (2), 95-99.
- Brown, T. (2008). IDEO. Recuperado el 20/03/2014 de <http://designthinking.ideo.com/> convinced
- Davidoff, L. L. (1994). *Introducción a la psicología*. México: 3ra ed. Ed. McGraw-Hill.
- De Bono, Edward. (1994). *El pensamiento creativo*. . México Ed. Paidos. 464 pp.
- García García, Enrique. (2003) *Formación de emprendedores*. México Ed Continental..186 pp.
- Guerrero, Ariel H.( 1989) *Curso de creatividad*. Argentina Ed. El ateneo... 163 pp.
- González, C., Alayón S., Sánchez J.L. (2012). Applying an Enterprise Resource Planning (ERP) methodology in the Engineering Studies. IEEE EDUCON 2012. Collaborative Learning & New Pedagogic Approaches in Engineering Education. Marrakesh, Moroko.17 al 20 de abril de 2012.
- Gonzalez C., Blanco F. (2008). “Integrating and educational 3D game in Moodle”. *Simulation and Gaming*. Volume 39 , Issue 3
- Gonzalez, C. (2006). Tutorización, evaluación y aprendizaje colaborativo en el aula virtual: un enfoque práctico. MoodleMoot 2006. Tarragona. España. .
- González, C. (2012). Redes sociales en el aula: propuestas para su utilización en el contexto universitario. Actas del Congreso EDUTEC 2012. (pp. 1508-1519).
- González.C. (2012). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. Las Palmas de Gran Canaria
- Guasch, T. (2009). Prácticas del portafolio electrónico en el ámbito universitario del Estado Español. RED, Revista de Educación a Distancia, 8. Recuperado el 20/03/2011 de <http://www.um.es/ead/red/M8/uoc.pdf>

- Guedea Medrano, Isabel (2008). Las demandas de las empresas, Editor ICE de la Universidad de Zaragoza. pp. 13-18. Competencias genéricas y transversales de los titulados universitarios, Zaragoza, Recuperado <http://www.unizar.es/ice/images/stories/publicacionesICE/Col.%20Documentos%.pdf>
- Gray D., Brown S., Macanuso J. (2012). *Gamestorming: 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores del cambio*. Madrid: Deusto.
- Halpern (1984) -pensamiento-creativo-creatividad-procesos-estrategias-...
- Harman y Rheingold (1984) El pensamiento creativo - Monografias.com  
www.monografias.com › Educación
- Johnson D., Johnson R., Holubec E. (1999). *Los nuevos círculos del aprendizaje*.
- La cooperación en el aula y la escuela. Buenos Aires: Aique.
- Karlin, M., Viani, N. (2001). *Project-based learning*. Medford, OR: Jackson Education Service District.
- Keil, John M. (1990). *Creatividad*. México. Ed. McGraw Hill. 188pp.
- Marín Ibáñez, Ricardo. (1984) *La creatividad*. España 2da ed. Ed. CEAC... 162 pp.
- Marsick, V. J., & Watkins, K. E. (1990). *Informal and incidental learning in the workplace*. Retrieved March 2011, <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00697597/>
- Ministerio de Educación (2004) *Guía para el desarrollo de Capacidades*. Lima
- Ministerio de Educación (2004) *Guía de Evaluación del Aprendizaje*. Lima  
RED - Revista de Educación a Distancia. Número 40 <http://www.um.es/ead/red/40>
- Perkins (1984) característica importante del pensamiento creativo:
- Pezzarini, O. (2004). *Felices los niños*. Recuperado el 26 de 1 de 2012, de <http://www.feliceslosninos.org/es/editorial/archivoedit.html/181>
- Romero, C. (2012). *Design Thinking, creatividad y realismo para resolver problemas*. Recuperado el 14/01/2013 de <http://estebanromero.com/2012/09/design-thinking-creatividad-y-realismo-para-resolver-problemas>.
- Rotter, J. (1954). *Social learning and clinical psychology*. New York: Prentice-Hall.
- Sicilia, M. (2009). How should transversal competence be introduced in computing education?, *SIGCSE Bulletin archive*. 41 (4), pp. 95-98.
- Siegel, D. (2003) The Business Case for User-Centered Design: Increasing Your Power of Persuasion. *Interactions* 10, 3 (2003) 30-36.



- Strijbos, J. et al. (Eds.) (2004). What We Know About CSCL And Implementing It In Higher Education. Series: Computer-Supported Collaborative Learning Series, 3, Kluwer Academics Publisher.
- Salazar, H. (Diciembre de 2011). Programa de capacitación docente en competencias educativas de internet para desarrollar el liderazgo virtual. Tesis doctoral. Huaraz, Perú: UCV-Trujillo.
- (Stein, 1974). estimulando la creatividad: procedimientos individuales, vol. I  
Comentario de: William E. Roweton American Educational Research Journal  
Vol. 12, No. 4 (Otoño, 1975), págs. 522-524

Anexo 2. Instrumentos para la recolección de datos.

<u>PREGUNTA</u>	<u>ALTERNATIVAS</u>
1. ¿Qué uso le das al internet?	a.- Búsqueda de información b.- Investigación de tareas c.- chat d.- Uso de red social
2.- ¿De qué red social eres miembro?	1.- Facebook 2.- Twitter 3.- Instagram
3. ¿Usas las redes sociales en clases?	1.- Si 2.- No
4. ¿Cuántas horas al día ingresas a las redes sociales?	1.- Menos de una hora 2.- 1 hora 3.- 2 horas 4.- 3 horas 5.- 4 horas o más
5. ¿Cree que uso de las redes sociales ha afectado de alguna manera tu rendimiento académico?	1.- Si 2.- No
6. ¿Postergas tareas por estar conectado a alguna red?	1.- Si 2.- No
7. ¿Utilizas alguna red social para la publicación de actividades escolares y/o como medio de comunicación para estar informado sobre dichas actividades?	1.- Si 2.- No

### ENTREVISTA

**Direccionamiento:** Instrumento dirigido a profesionales en psicología.

**Objetivos:** Conocer el criterio del psicólogo sobre la adicción de los adolescentes en las redes sociales y su comportamiento ante la sociedad.

1-¿Que son y cómo influyen las redes sociales en los estudiantes y en la sociedad en general?
2-¿De qué manera parecen atractivas las redes sociales para los jóvenes y qué encuentran en ellas?
3-¿Cuáles son algunos de los principales problemas que se derivan de las redes sociales?
4-¿Cómo afectan este tipo de problemas a los adolescentes y en especial a los estudiantes?
5- ¿Cómo podemos dar a las Redes sociales un buen uso para evitar dichos problemas?
6- ¿El uso de Internet interrumpe significativamente y sin motivos las actividades habituales, como podemos detectar una posible adicción a las redes sociales?
7- El uso de internet por parte de un adolescente genera muchos problemas en la familia y en el colegio ¿De qué manera los padres y profesores pueden ayudar en una situación como esta?

## TEST

Objetivos: Conocer el criterio personal de los estudiantes y establecer si tienen algún grado de adicción hacia las redes sociales

1.- ¿Considera importante el uso del internet?	<b>SI</b>	<b>NO</b>
2.- ¿Posee cuentas en varias redes sociales?		
3.- ¿Visita internet o tus redes sociales sin ningún propósito específico en mente?		
4.- ¿Usa las redes sociales en clases?		
5.- ¿Alguna vez Le ha negado una actividad familiar por seguir al tanto de tus sitios de redes sociales?		
6.- ¿Ha escondido o mentido sobre cuánto tiempo pasas en tus redes sociales cuando le han preguntado?		
7.- ¿Prefiere interactuar con sus amigos a través de redes sociales en lugar de conversar cara a cara?		
8.- ¿Alguna vez alguien le ha comentado algo sobre la cantidad de tiempo que pasas en tus redes sociales?		
9.- ¿Se siente enojada(o) o frustrada(o) cuando una de sus redes sociales no está disponible y no puede acceder a ella?		
10.- ¿Se considera una persona adicta a las redes sociales		

Señale la frecuencia: si (1) equivale a la más baja y (5) a la más alta.

<b>1. Como se relaciona Usted con más frecuencia en las redes sociales por grupos:</b>					
Familiares	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Laborales	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Sentimentales	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Amistades	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

<b>2. En los servicios que brinda internet cual utiliza con más frecuencia</b>					
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Redes sociales	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Blogs	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

<b>3. La preparación que tienen algunos docentes para que puedan realizar transformaciones con el fin de lograr una Educación Técnica y Profesional propiciadora del desarrollo de la creatividad profesional en los estudiantes</b>					
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	

<b>4. La red social que más utilizas es:</b>																			
<b>Twitter</b>					<b>Facebook</b>					<b>Instagram</b>					<b>Snapchat</b>				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

<b>5. En la Internet lo que más utilizas es:</b>					
Correos electrónicos	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Redes sociales	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Blogs	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

Para que utilizas las redes sociales

- a) Para practicar otro idioma ( )
- b) Para observar fotos ( )
- c) Para intercambiar conocimientos ( )
- d) Para conversar ( )

**ENCUESTA PARA SABER EL NIVEL DE DESARROLLO DE TU CREATIVIDAD PERSONAL.**

**Lee las siguientes afirmaciones y puntúa las del 1 al 5. (1 no me identifico nada, 5 me identifico al máximo)**

Contesta en función de cómo eres en la actualidad, no como te gustaría ser.

<b>Nº</b>	<b>PREGUNTA</b>
1	Al tomar decisiones me gusta combinar la intuición (el sexto sentido) con la razón. (1) (2) (3) (4) (5)
2	Disfruto con mi trabajo, siento una especial motivación por todo lo que hago (1) (2) (3) (4) (5)
3	Me considero una persona creativa (1) (2) (3) (4) (5)
4	Me gusta hacer realidad mis ideas y conozco sistemas y metodologías de trabajo para convertir ideas abstractas en hechos concretos (1) (2) (3) (4) (5)
5	Me gusta correr riesgos (1) (2) (3) (4) (5)
6	A menudo tengo conversaciones conmigo mismo/a (1) (2) (3) (4) (5)
7	Me doy cuenta de que soy algo más creativo/a que la gente que me rodea (1) (2) (3) (4) (5)

- 8 Tengo facilidad para detectar los problemas de mi entorno profesional (1) (2) (3) (4) (5)
- 9 Me deleito dándole vueltas a las cosas (1) (2) (3) (4) (5)
- 10 Me llevo bien con los niños, me gusta compartir sus juegos y su forma de ver la vida (1) (2) (3) (4) (5)
- 11 Sé cómo funciona un brain storming y creo que podría dirigirlo perfectamente (1) (2) (3) (4) (5)
- 12 En la escuela, en casa o ahora, en el trabajo siempre he sido considerado/a una persona creativa (1) (2) (3) (4) (5)
- 13 Me encanta viajar y observar costumbres y formas de vivir diferentes a las mías (1) (2) (3) (4) (5)
- 14 Me gusta saber cosas sobre temas diversos, más allá del trabajo cotidiano (1) (2) (3) (4) (5)
- 15 He llevado a cabo personalmente (o como colaborador) alguna innovación concreta (producto, servicio, problema) con un cierto éxito (1) (2) (3) (4) (5)
- 16 Soy consciente de mis puntos débiles y de mis puntos fuertes (1) (2) (3) (4) (5)
- 17 Me gusta pensar más allá de lo establecido, romper las normas (1) (2) (3) (4) (5)
- 18 Tengo facilidad para expresar mis ideas de forma gráfica, a través de dibujos, esquemas o mapas (1) (2) (3) (4) (5)

- 19 Soy una persona práctica, que disfruta viendo resultados concretos  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 20 Creo que me conozco bien a mí mismo  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 21 Soy capaz de transformar una idea absurda en algo que tenga sentido  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 22 Intento siempre ir por los caminos menos transitados, no me gusta hacer lo que todo el mundo hace  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 23 Me considero un buen líder  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 24 Suelo descansar bien recordar bien mis sueños, en ocasiones me inspiran  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 25 Soy capaz de explicar con claridad mi mundo interior  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 26 Tengo facilidad para definir claramente un objetivo y empezar a trabajar en él  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 27 Utilizo de vez en cuando o a menudo técnicas creativas para generar ideas sobre un tema de mi interés.  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 28 Cuando tengo una idea clara, me resulta fácil convencer a los demás, transmitirles esa convicción y arrastrarlos a la acción.  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 29 Me gusta experimentar cosas nuevas, aun sin saber si estoy en el buen camino o no.  
(1) (2) (3) (4) (5)

- 30 Cuando algo no me sale bien soy capaz de recuperarme  
ánimicamente en muy poco tiempo  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 31 Me gusta resolver mis problemas y/o generar ideas nuevas  
inspirándome en estímulos que no tienen nada que ver con lo que  
estoy haciendo.  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 32 A veces, o a menudo, después de pensar las cosas detenidamente,  
surge la solución o la respuesta a lo que estaba buscando de  
forma repentina  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 33 Me encanta tener muchas ideas alternativas, no suelo  
conformarme con lo primero que me viene a la cabeza  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 34 He leído algún libro o publicación seria sobre técnicas de  
creatividad  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 35 Me encanta apasionar a los demás y conseguir que disfruten  
como yo con las ideas y los proyectos  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 36 Me gusta ser provocativo/a en mis planteamientos, aunque al  
final siempre se imponga la lógica  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 37 Tengo facilidad para convertir mis problemas en frases o  
fórmulas que permiten trabajar con mayor eficacia y concreción  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 38 Me atraen las cosas extrañas, poco accesibles, ocultas, ambiguas  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 39 Cuando genero ideas para algo, no me importa si aparecen cosas  
locas, irrealizables o absurdas  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 40 Soy consciente de hasta dónde puedo llegar, conozco mis  
capacidades y mis limitaciones a nivel personal y profesional  
(1) (2) (3) (4) (5)

- 41 Tengo siempre mucha energía y dinamismo y estoy siempre metido/a en proyectos que me ilusionan  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 42 Me encanta desmenuzar las cosas, ver como son por dentro, analizarlas, descubrir cómo funcionan.  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 43 Muchas veces siento que la solución a un problema pasa por mi interior, de forma emocional, y que gracias a esa sensación soy capaz de tomar decisiones  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 44 Me encanta participar en equipos de trabajo y buscar conjuntamente ideas para cualquier tema de interés común  
(1) (2) (3) (4) (5)
- 45 Acostumbro a aventurarme a hacer cosas que no he hecho jamás anteriormente  
(1) (2) (3) (4) (5)