

**TITULO:**

**“EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES  
A PARTIR DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA  
ELABORACION DE MAQUETAS EN LA ASIGNATURA ECONOMIA  
Y DESARROLLO EN LA UNIVERSIDAD PERUANA “LOS ANDES”.**

**TESIS PRESENTADA EN OPCION AL GRADO ACADÉMICO DE  
MASTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN CREATIVIDAD**

**AUTOR : Econ. VÍCTOR ALFONSO LAZARTE ESCOBAR**

**TUTOR(A) : Dra. C. MARISEL HERNÁNDEZ FUENTES  
Dra. C. LOURDES DIAZ GONZALES**

**LIMA – PERU**

**2010**

## **SÍNTESIS**

La investigación se centra sobre el estudio teórico y el análisis de la problemática del desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la carrera de Administración, cuyos resultados científicos evidencian que la enseñanza tradicional aún está vigente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, esto significa que las potencialidades de los estudiantes requieren desarrollarse.

Para ello, se ha elaborado una estrategia didáctica que contribuya al desarrollo de la creatividad a través de la construcción de maquetas por los estudios de la carrera de Administración. La novedad de la estrategia didáctica constituye en realizar un trabajo colaborativo e interdisciplinario, así como desarrollar la motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva, en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los trabajos grupales permitirán a los estudiantes interactuar socialmente, en obtener varias vías de solución a un problema determinado, así como descubrirla. Para ello se emplearán técnicas que estimulen el pensamiento creador en la construcción de maquetas que deben estar organizadas en la planificación, ejecución y autorevisión. La estrategia didáctica está organizada en cuatro etapas, que deberán ejecutarse sistemáticamente para su desarrollo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

# ÍNDICE

	Pág.
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>CAPITULO I : Marco Teórico referencial que fundamenta el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”; en la elaboración de maquetas.</b>	10
1.1 Las dimensiones para el desarrollo de la creatividad.	10
1.2 El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la carrera de administración de la Universidad Peruana Los Andes y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Economía y Desarrollo.	21
1.3 El desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la carrera de Administración en la construcción de maquetas.	30
<b>CAPITULO II : Presentación de la estrategia didáctica dirigida a desarrollar la creatividad en la construcción de maquetas.</b>	43
2.1 Diagnóstico del desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la carrera de Administración, de la Universidad Peruana Los Andes.	43
2.2 Elaboración de la estrategia didáctica para la elaboración de maquetas.	52
2.3 Valoración de la estrategia didáctica a partir del criterio de los especialistas.	69
<b>CONCLUSIONES</b>	71
<b>RECOMENDACIONES</b>	72
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	73
<b>ANEXOS</b>	79

# INTRODUCCIÓN

El mundo actual requiere de hombres formados integralmente, para alcanzar su desarrollo y el de su contexto; por ello, la educación debe promover la investigación con la finalidad de potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje y el uso de estrategias creativas que contribuyan al logro de los objetivos.

El hombre nace con un bagaje de potencialidades, que requieren ser educadas, para convertirlo en un sujeto creativo, en este caso específico, la principal responsabilidad es del docente, sin dejar de considerar que la familia y la comunidad también tienen un rol importante. La actividad del hombre exige de la comunicación, y ambas se constituyen en categorías inseparables en el proceso de su educación, formación y desarrollo, es por ello, que la ciencia pedagógica está en la búsqueda de nuevas vías que posibiliten resolver las crecientes necesidades de los estudiantes, entre ellas la creatividad.

Educar la creatividad a los estudiantes del nivel universitario, es vincular la teoría con la práctica, fomentando el cambio en sus modos de actuar y que estén direccionadas a su desarrollo, no sólo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino en todos los ámbitos donde se forma la persona, sea en su escuela, hogar, trabajo, reuniones sociales, en la universidad, cuando esté haciendo deporte, una visita de estudio, entre otros, para que pueda asumir retos y estar preparado a enfrentarlos, a través de una solución creadora.

Las capacidades comunicativas son esenciales en el proceso de desarrollo de la personalidad de los estudiantes, porque permiten contribuir a la formación científica y mora desde el nivel universitario, ya que a través de estas habilidades se expresa el pensamiento.

La construcción de maquetas es un escalón superior en las habilidades de los estudiantes del nivel universitario, porque posibilita desarrollar la creatividad a

través de la motivación, la originalidad, la fluidez e independencia cognoscitiva, que pueden ser estimulados en las actividades planificadas por los docentes.

A través de la construcción de maquetas se prepara al estudiante para fortalecer los conocimientos en las áreas curriculares, correspondientes al nivel universitario. Para el proceso de enseñanza a través de la construcción de maquetas se debe planificar las sesiones de clases con acciones creativas, con el objetivo que los estudiantes realicen tareas en equipo, desarrollen su pensamiento creativo, aprendan a tomar decisiones sobre sus propósitos e intenciones y que comprendan el entorno social, de tal manera, que contribuyan a su desarrollo. Este problema afecta a estudiantes de todos los estratos de las instituciones universitarias, sean estas universidades públicas o privadas. Estos resultados insatisfactorios han generado muchas polémicas y críticas.

En la Universidad Peruana “Los Andes” la aplicación de encuestas y la observación sistemática, que se realizó a los estudiantes de Administración del nivel universitario, dio como resultado un bajo nivel de desarrollo de la creatividad. La enseñanza generalmente es expositiva, con un estilo tradicional, donde el estudiante se dedica a copiar los modelos propuestos por el docente, la participación en clase está centrada únicamente a responder preguntas que son necesarias, pero éstas no contribuyen al desarrollo de la creatividad.

Asimismo, constituye de otra manera, la insuficiente preparación de los docentes desde el punto de vista didáctico y pedagógico para desarrollar la creatividad y aprovechar las potencialidades de los contenidos de la enseñanza, entre los cuales la elaboración de maquetas han sido priorizados.

Es insuficiente el rol de la familia, como uno de los componentes importantes para propiciar el hábito de elaboración de maquetas para el desarrollo de la creatividad. Así como la falta de estrategias para la elaboración de cosas

nuevas, como un proceso integral y la inadecuada integración en las áreas curriculares que permitan construir maquetas con independencia cognoscitiva.

El autor de la presente tesis, tiene en cuenta también la creatividad en los procesos de construcción de maquetas como una capacidad posible de todo ser humano; considera el desarrollo de la motivación que contribuye al desarrollo de la creatividad a través de la elaboración de maquetas. En esta investigación se propicia además el desarrollo de la originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva. La creatividad en los estudiantes se desarrollará durante el proceso de la actividad, no es posible hablar de la actividad creadora cuando existe afectación en los conocimientos, habilidades, normas y valores.

Marta Martínez Llantada, considera que “la actividad creadora supone un nivel más alto de conocimiento y/o modo de acción. Es una relación compleja del hombre con la realidad en que se integran los procesos intelectual, volitivo y emocional. Lleva al hombre a penetrar en la esencia de los fenómenos estudiados, a utilizar nuevos procedimientos para eliminar las dificultades” (Martínez, LL. M: 1995: 15).

En tal sentido la presente investigación está orientada a resolver el siguiente

**Problema Científico de Investigación:**

¿Cómo propiciar la creatividad en los estudiantes de la Carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”?

**El objeto de estudio de la tesis:** Proceso de educación de la creatividad en los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”

**Campo:** Desarrollo de la creatividad en los estudiantes de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”, desde la elaboración de maquetas en la asignatura Economía y Desarrollo.

**Objetivo:** Elaborar una estrategia didáctica dirigida a propiciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes desde la construcción de maquetas.

Para hallar la solución al problema planteado, se formulan las siguientes **preguntas científicas:**

1. ¿Qué fundamentos teóricos metodológicos deben tenerse para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”?
2. ¿Cuál es el desarrollo actual de la creatividad de los estudiantes en la construcción de maquetas en la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”?
3. ¿Qué acciones integran las estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes a través de la construcción de maquetas en la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”?
4. ¿Qué resultados se obtendrían una vez valorada la estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas por los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”?

Las **tareas de investigación** planificadas en la presente investigación fueron de la siguiente manera:

1. Fundamentos teórico- metodológicos del desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”.
2. Determinación del estado actual del desarrollo de la creatividad de los estudiantes a través de la construcción de maquetas en la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”.
3. Elaboración de una estrategia didáctica que propicie el desarrollo de la creatividad en los estudiantes a través de la construcción de maquetas en la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”.

4. Valoración de la estrategia didáctica dirigida al desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas por los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”.

En el desarrollo de la presente investigación se pusieron en práctica diversos métodos, tanto en el nivel teórico como en el nivel empírico, que fueron seleccionados y aplicados sobre la base del método general dialéctico – materialista.

Entre los métodos del nivel teórico se destacan los siguientes:

**Método Analítico – Sintético e Inductivo – Deductivo:** Se aplicó durante todo el proceso de la investigación para el procesamiento de la información, para valorar y emitir juicios relacionados con el desarrollo de la creatividad a través de la construcción de las maquetas, mediante la aplicación de los indicadores esenciales para la elaboración de la estrategia didáctica.

**Histórico – Lógico:** Se aplicó para el estudio, sobre la evolución de la construcción de maquetas y para el estudio sobre los enfoques del desarrollo de la creatividad en diferentes ámbitos.

**Enfoque de Sistema:** Se aplicó en el diseño y establecimiento de las relaciones necesarias entre los componentes de la estrategia didáctica.

**Modelación:** Como método científico general permitió diseñar la estrategia didáctica, según la realidad objetiva del estado actual de los estudiantes y el estado deseado que se aspira alcanzar, para desarrollar la creatividad; permitió aproximarse ascendentemente en la elaboración del sistema de acciones se desarrolló en cada una de las etapas de la estrategia didáctica.

**Dentro de los métodos a nivel empírico se aplicaron los siguientes métodos:**

**Observación:** A estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”, con el objetivo de conocer sobre el desarrollo de la creatividad a través de la construcción de maquetas.

**Entrevista a los Docentes:** Para conocer los criterios del desarrollo de la creatividad a través de la construcción de maquetas.



**Encuestas a los Estudiantes:** Para corroborar el trabajo de desarrollo creativo a través de la construcción de maquetas por los estudiantes de la carrera de administración de la Universidad Peruana Los Andes.

**Pruebas Pedagógicas:** Para evaluar mediante indicadores del desarrollo de la creatividad a través de la construcción de maquetas por los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”.

**El Criterio de Especialistas:** Para obtener valoraciones sobre la validez de la estrategia didáctica.

### **Los Matemáticos y Estadísticos**

**Análisis Porcentual:** Para obtener los resultados científicos en porcentajes, contabilizar valores finales del diagnóstico y aplicaciones estadísticas.

**Población:** La investigación tuvo una población de 120 estudiantes, siendo el 100% de matriculados en la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”

**Decisión Muestral:** No probabilística accidental, debido a que el autor de la presente investigación tuvo mayores facilidades para obtener información sobre los estudiantes. Se seleccionó por estadística descriptiva la media, teniendo como resultado 40 estudiantes de Administración, los estudiantes seleccionados oscilan entre las edades de 18 a 25 años.

**Aporte práctico** dirigido a las transformaciones logradas a partir de la aplicación de la estrategia didáctica propuesta por el autor.

**La novedad** de la investigación radica en elaborar una estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad a través de la construcción de maquetas, por los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes, con la aplicación del trabajo interdisciplinario y colaborativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Estructura de la tesis** la investigación está estructurada de la siguiente forma: Consta de una introducción, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

**La estrategia didáctica** se sustenta en los fundamentos filosóficos, materialista dialéctica, en lo psicológico, el enfoque socio, histórico-cultural y en lo pedagógico, el enfoque cognitivo afectivo, socio-cultural, para desarrollar la creatividad a través de la construcción de maquetas.

## **CAPITULO I**

### **MARCO TEÓRICO REFERENCIAL QUE FUNDAMENTA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PERUANA “LOS ANDES”; EN LA ELABORACIÓN DE MAQUETAS.**

El desarrollo de la creatividad en la personalidad de los estudiantes universitarios constituye una exigencia en la educación contemporánea. En un mundo marcado por el acelerado avance de la ciencia y la tecnología, la universidad debe ser espacio esencial para potenciar niveles crecientes de desarrollo en los estudiantes, en particular en el área de Administración, por la importancia que posee en el alcance de una competencia; es un campo de acción imprescindible para lograr este fin. El presente capítulo tiene como objetivo revelar los fundamentos prácticos del desarrollo de la creatividad en los estudiantes universitarios de la Facultad de Administración a través de la elaboración de maquetas y su operatividad.

#### **1.1 Las dimensiones para el desarrollo de la creatividad.**

Diversos son los estudios que se centran en el desarrollo de la creatividad en educación, haciendo énfasis en la actividad pedagógica, la atmósfera creativa, el papel del docente, de los estudiantes y las estrategias que se brindan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El desarrollo de nuestra sociedad está en constante cambio, requiere de hombres con nuevas formas en su modo de actuar, que tenga las características de encontrar, plantear y resolver problemas.

Creatividad tiene como significado de hacer nacer y producir, según los mismos se puede deducir que se trata del proceso de elaboración de un producto que son innumerables, pero no todos son creativos, muchos de ellos son resultados de la actividad reproductiva, como respuesta de las mismas necesidades y de la sociedad.

Si nos detenemos por un momento a observar nuestro alrededor nos damos cuenta que los vehículos, edificios, comercios, industrias, grandes personalidades, el avance de la ciencia, los cambios que se desarrollan en cada sujeto a través del tiempo, son resultados de un proceso creativo que se ha ido desarrollando desde la génesis del hombre, quienes empezaron a convivir en tribus trasladándose de un lugar a otro; según las necesidades que iban generándose, éstas se convirtieron en motivos para crear sus propias herramientas de caza y recolección formándose así las primeras bases para el desarrollo del hombre y la creación de una cultura propia.

La creatividad ha sido estudiada desde diferentes aristas, centrada en el proceso, centrada en el producto, centrada en las condiciones, en la persona creativa, y centrada en lo social. Mitjans, A. (1995), en la actualidad conocemos los resultados de grandes investigadores que han contribuido al desarrollo de la ciencia como Marta Martínez Llantada (1995-15), que profundiza el estudio de la creatividad, desde la teoría del conocimiento científico, vinculada a la calidad educativa; fue la pionera en el estudio de la creatividad y la enseñanza problemática.

Las investigaciones realizadas sobre la teoría de la creatividad, citadas por el autor Julián Betancourt (1992), se iniciaron a partir de los estudios del psicólogo Freud, 1940 quien define a la creatividad como accesible a pocas personas, centrada con el concepto freudiano de la “sublimación” viendo la satisfacción del artista como el gozo al crear. Otras tendencias como la asociacionista, gúestáltica y existencialista definieron la creatividad como un desarrollo exclusivo para los artistas.

Más tarde autores como J.P. Guilford (1967) comprendían la creatividad como un resolver de problemas, puesto que son situaciones que reclaman del individuo un pensamiento creativo, que implica trabajar con las informaciones que posee, aplicar experiencias anteriores y combinarlas con estructuras nuevas que contribuyan a solucionar problemas. El autor aporta la teoría de transferencia de la creatividad, en la que se expone como esencia, que no

importa el campo donde se desarrolle la creatividad, sino que ésta se desarrolla en todos los campos como un componente del aprendizaje.

Torrance (1962) valora la creatividad como un proceso de configuración de ideas o hipótesis, de comprobación de esas ideas y de la comunicación de los resultados. Ello implica que el resultado es algo nuevo, algo que con anterioridad no se había visto. Esto incluye pensamiento aventurero, inventiva, descubrimiento, curiosidad e imaginación.

Hasta la actualidad los pedagogos e investigadores cubanos brindan aportes importantes sobre los estudios de la creatividad, basados en la concepción filosófica materialista dialéctica y como enfoque psicológico predomina el referente de la escuela histórico cultural, Colectivo de Autores (2001). Asumir esta concepción filosófica; permitirá comprender la vida y el desarrollo social, como fundamentos esenciales en la ciencia, que contribuyan al desarrollo de la creatividad, buscando la transformación de los sujetos quienes tienen las posibilidades que requieren ser educadas.

El desarrollo es "...fruto de la interacción social con otras personas, que representan los agentes mediadores entre el individuo y la cultura" Castellanos, S.D. y colectivo de autores (2002:21) donde va a mediatizar la cultura, el docente, el grupo, la familia, los medios de comunicación y la comunidad en general.

¿Qué es la creatividad? Según el análisis epistemológico, del latín *crecere* que significa crecer. Existen cientos de concepciones sobre este tema estudiada por muchos investigadores en diversas ciencias como la filosofía, psicología y pedagogía; pero aún no existe una concepción definida por lo tanto se reconoce como una categoría compleja.

Entre estas concepciones "Llamamos creatividad a aquel proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas. Abarca no sólo la necesidad de solucionar un

problema ya conocido, sino también implica la posibilidad de descubrir un problema allí donde el resto de las personas no lo ven” (Betancourt, M.J. y colectivo de autores, 1994:2)

El sujeto creativo no sólo debe resolver problemas también debe aprender a descubrirlas, en cuyo proceso y resultado debe evidenciarse originalidad. Desarrollar las habilidades para la construcción de maquetas a nivel universitario, constituyen una exigencia para el desarrollo de estos sujetos creativos.

Se reconoce que la creatividad es una “Manifestación de las capacidades humanas, dirigidas a la detección y solución de problemas muy vinculados con las necesidades, intereses y motivos de cada sujeto, y que produce algo origina, eficaz y pertinente, que lo satisface a él”. (Guanche Martínez A. 2002:19. También se destaca la necesidad de estimular la motivación intrínseca de cada sujeto, para que el acto creativo parta de él mismo y lo conlleve a soluciones novedosas en el medio donde se encuentre.

Las definiciones planteadas definen al sujeto creador, indicando los rasgos que lo caracterizan, cabe destacar además que para el desarrollo de la creatividad el entorno social y la cultura, contribuyen en este proceso y obviamente en el resultado, que está determinada por las condiciones que propicia un clima creativo donde exista la tolerancia, el respeto a los demás, la empatía, un ambiente de libertad para expresarse y poder tomar decisiones.

El autor de esta tesis asume como definición de creatividad que “...es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, proceso que además tiene un carácter personológico”. (Mitjans, M.A. 1995:35).

Esta definición tiene carácter integrador porque se evidencia la unidad de lo cognitivo y lo afectivo en el proceso creativo y que además estriba en descubrir

y transformar lo conocido en lo desconocido, y que este producto original sea útil y provechoso para los demás.

La creatividad en la educación, también se comporta como un proceso complejo en el hombre, donde el docente tiene la misión de orientador y mediador, en el cual, se integrarán el modo de actuar de los estudiantes, su formación afectiva, volitiva e intelectual, unida a la influencia de la escuela, familia y comunidad.

En los estudiantes, es un factor que contribuye al crecimiento humano, por cuanto favorece que en su personalidad, se revelen actitudes diferentes, caracterizadas por un enfoque progresista, profundo humanismo, gran sentido de justicia, espíritu revolucionario, creador, solidario y cooperativista (Mondejar, 2004).

La personalidad del individuo, se desarrolla a partir de la interrelación de dos premisas, biológicas y sociales, comprendiendo que las primeras se refieren a las potencialidades que tiene cada individuo y la segunda a las condiciones históricas sociales de vida. Mediante la comunicación y la actividad, el sujeto empieza a interactuar conscientemente con la realidad que le rodea, en una unidad de lo cognitivo y lo afectivo, donde el sujeto es portador de una personalidad.

Para desarrollar la creatividad en los estudiantes es importante trabajar sobre las funciones reguladoras de la personalidad, la inductora o motivacional afectiva, en la que se explica el porqué y para qué, partiendo desde sus necesidades, intereses, aspiraciones, sentimientos y vivencias afectivas, mientras que en el ejecutor o cognitivo nos señala al cómo y con qué se realiza dicha actuación, como la sensación, percepción, memoria, imaginación, fantasía, pensamiento, hábitos, habilidades, metacognición y capacidades.

Se sintetiza que desarrollar la creatividad, se manifiesta en la interacción del sujeto, en su grupo social, que esté motivado desde sus necesidades e

intereses; bajo la orientación de una persona más capaz, donde pueda adquirir herramientas, descubrirlas y producir algo nuevo, ahí donde el resto de las personas no lo ven, comprendiendo, su espacio socio cultural y transformando su presente.

En este desarrollo se cumple un importante papel, que es la imaginación y la fantasía. Al respecto se comparte el criterio expresado a continuación:

**La imaginación** “Es el proceso psíquico cognoscitivo, exclusivo del ser humano, mediante el cual se elaboran imágenes que transforman anticipadamente la realidad en el plano mental. El rasgo fundamental de la imaginación, como proceso, es el logro de la transformación de la realidad, primero mentalmente y luego en la práctica” (Fernández, D.A., 2006:16).

Cuando el estudiante tiene acumulado experiencias anteriores, tiene mayores posibilidades de imaginar creativamente, como crear acciones fantásticas, personajes atractivos, lugares increíbles y hechos que provoquen impacto, concretándose bajo un propósito e intención.

Cuando el estudiante es protagonista de las actividades que realiza, se presentará con mayor fuerza la construcción de imágenes, según las experiencias que posee, esto permitirá al sujeto aplicar la imaginación en situaciones nuevas, manifestándose así su potencialidad creadora en la construcción de maquetas.

También forma parte de la vida del estudiante la fantasía, que es parte de la imaginación premeditada que “se refiere a la creación de imágenes mentales nuevas que objetivamente no son posibles de llevar a la práctica sencillamente porque es imposible en la realidad” (Fernández, D.A., 2006:18) este proceso psíquico cognoscitivo propiciará en estimular el desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas.

Estos procesos psicológicos, tanto la imaginación como la fantasía deben ser estimuladas en los estudiantes con técnicas que estimulen la creatividad, que desarrollen habilidades, hábitos, capacidades, que despierten el interés por

redescubrir el conocimiento, que combine sus experiencias anteriores con los nuevos, que resuelvan situaciones problemáticas, para que estos formen parte de la construcción de maquetas.

Las situaciones problemáticas que es “una dificultad rara o confusa, interiorizada por el sujeto, cuya eliminación exige una búsqueda creadora de nuevos conocimientos, nuevos modos y acciones” (Ramírez, R.R. 2006:27), permitirán que el estudiante ejercite la imaginación en relación con los conocimientos que ya posee para desarrollar la creatividad.

En este ámbito la tarea del docente es esencial, quien por su rol de educador profesional debe estar preparado, capacitado y sobre todo ser creativo en enseñar a sus estudiantes a aprender, no sólo dando los conocimientos acabados que contribuyan a la formación de estereotipos mecanicistas; obteniendo como resultado estudiantes productivos; sino formando estudiantes creativos, para coadyuvar en el desarrollo de su propia cultura y contribuir en la construcción de su presente.

Las características de las personas creativas, entre otras, son la motivación, originalidad, flexibilidad e independencia cognoscitiva, que son indicadores básicos que están presentes en su desarrollo; y las que considera el autor de esta investigación, para el desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas.

Algunos estudios realizados referente a la **motivación**, como un indicador de la creatividad, consideran como el “impulso a la exploración” y otros como un “impulso intelectual” (Guilford, 1967). Asimismo (Murphi, 1958) destaca como el “impulso al descubrimiento”, este impulso de querer descubrir, explorar algo, está determinado por las necesidades que el sujeto desea satisfacerlas conduciéndola a la actividad mediante la comunicación.

El estudio de la motivación humana, bajo los fundamentos psicológicos, aporta que la actividad del hombre es provocada por algo; es decir las necesidades,



siendo éstas las premisas para el desarrollo de la actividad. Cuando un sujeto manifiesta tener sed, hambre, enviar un correo electrónico a un amigo o querer jugar, bailar, pasear, está haciendo referencia a las necesidades materiales y espirituales que de una u otra forma conducen a la actividad con el fin de satisfacerlas, convirtiéndose ésta en una premisa. En las personas, las necesidades se producen y éstas dan origen a los motivos que es "...como aquel objeto que responde a una u otra necesidad, y que reflejado bajo una forma u otra por el sujeto, conduce su actividad" (González, M.V. Castellanos, S. 1995:100).

Estos aportes permiten reflexionar sobre cómo la motivación extrínseca e intrínseca orienta la actividad del estudiante, en el proceso de enseñanza y aprendizaje que conlleve al desarrollo de su creatividad, a través de las actividades relacionadas con la construcción de maquetas, integrando lo afectivo y cognitivo. La motivación extrínseca es la que se recibe de las influencias externas para realizar una actividad determinada; donde el estudiante asume compromisos para concretar una tarea; siendo éste una responsabilidad del docente que debe asumir conscientemente para orientar las actividades y dirigir el proceso de enseñanza y aprendizaje. En cambio, la motivación intrínseca es entendida como el desarrollo de procesos psicológicos internos que impulsa al estudiante en asumir el compromiso para realizar una determinada actividad, buscando el perfeccionamiento durante todo su proceso.

La **originalidad** también es esencial en el proceso creativo, Julián Betancourt en su libro "Teoría y Práctica sobre la Creatividad y Calidad" (1992) hace referencia de las cualidades de la originalidad que consiste en novedad, impredecibilidad, unicidad y sorpresa. Estos aspectos diferencian de lo auténticamente creativos ante otras situaciones de tipo mecanicista.

La **novedad** está planteada como algo aún no dado, infrecuente, que puede apreciarse raro, extraño, es una cualidad reconocida por todos los autores como la disposición para hacer y reconocer innovaciones (Lasswell) acción de

la mente que produce intuiciones nuevas (Gerard) y Guilford; quien señala que la originalidad tenga más que ver, con el rasgo de la personalidad que con las cualidades novedosas.

La **impredictibilidad** es la relación existente entre el objeto creado y otros existentes del mundo real, afirmando que la creatividad desconecta tales objetos de los posibles lazos causales.

La **unicidad** alude a una realidad única e irrepetible, en la que un producto original carece de precedentes y que no entran en comparación siendo inejemplificables.

La **originalidad** tiene una alta dosis de sorpresa que se dan en el acto creativo, atribuyendo impredecibilidad a la presencia de la nueva creación y unicidad al producto de la misma, causando efectos psicológicos en el espectador ante un nuevo producto que son apreciadas como obras creativas.

Según los análisis realizados la originalidad es una característica esencial en el acto creativo así como su relación con el producto creado. Este es un indicador que contribuirá plenamente al desarrollo de la creatividad de los estudiantes que deberán manifestarse, a través del pensamiento que serán expresadas durante el proceso de la construcción de maquetas.

La **fluidez** se pueden comprender mejor a partir de tres factores que fueron aplicados por Guilford, en un test verbal, la fluidez ideacional que consiste en la mayor cantidad de ideas, la fluidez de asociación que se refiere al establecimiento de relaciones y la fluidez de expresión que es la facilidad para construir frases desde una palabra sencilla hasta párrafos, narraciones, descripciones o simplemente frases y oraciones. Estos elementos integrados en el estudiante contribuirán a la solución de un problema en forma adecuada aplicando la economía del tiempo.

Se hace referencia sobre la **independencia cognoscitiva** a los postulados de P.I. Pidkasisti y N. Talizina quienes sostienen como un sistema integrado a partir de los siguientes aspectos: de contenido, expresado en conceptos o formas de percepción; de representaciones, que es el operativo manejo de habilidades y procedimientos, y de resultante, como nuevos conocimientos, métodos de soluciones, ideas, conceptos, capacidades y cualidades de la personalidad. Estos autores integran los aspectos cognoscitivos además lo relacionan con las cualidades de la personalidad.

Asimismo, Marta Martínez Llantada (1998) aborda sobre los indicadores para valorar el nivel de independencia cognoscitiva, como aspecto de importancia para elevar la calidad educacional. Teresa Torres Miranda (2005), en su tesis doctoral el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las disciplinas históricas aborda indicadores de originalidad, motivación, flexibilidad e independencia. En el caso de la Biología y asignaturas afines, Nancy Calero Fernández (2005) propone acciones estratégicas dirigidas a la motivación profesional, la originalidad y la independencia cognoscitiva en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico “Capitán Silverio Blanco Núñez”, de Sancti Spiritus.

M.I. Majmutov define la independencia cognoscitiva como “...la existencia de una capacidad intelectual en el alumno y el desarrollo de habilidades para dividir los rasgos esenciales y secundarios de los objetos, fenómenos y procesos de la realidad y mediante la abstracción y la generalización revelar la esencia de los conceptos nuevos” (Majmutov, M.I. 1986:23-24). Se coincide con el autor que todos los estudiantes poseen capacidades intelectuales y que el trabajo del docente consiste en desarrollarlas para que les sirva como herramientas de desenvolvimiento e independencia para la obtención de nuevos conocimientos y actitudes.

Sobre la base de los estudios; Tejada, J. 1980, Zoraida Alonso Febles plantea tres rasgos esenciales sobre la independencia cognoscitiva, primero la formación de habilidades para el trabajo independencia, segundo la formación

de motivos de los estudiantes para el estudio y por último el desarrollo intelectual de los estudiantes.

Queda clara la necesidad de formar la motivación, la originalidad, la fluidez y la independencia cognoscitiva en los estudiantes y que no funcionan de forma independiente en la personalidad. Ellos son elementos necesarios para perfeccionar, consolidar y personalizar la educación y formación a partir de lograr que éste comprenda el para qué del cambio, el porqué, el qué, el cómo, con qué y qué ha logrado, en función de desarrollar un modo de actuación creativo.

Se debe realizar el estudio de las etapas del proceso creativo que irán manifestándose durante la enseñanza-aprendizaje en el desarrollo del curso de Economía y Desarrollo.

La **preparación**, en esta etapa se identifica el problema, esto motiva a los estudiantes a buscar, a recolectar información de calidad y cantidad de acuerdo a sus necesidades e intereses, desde esta fase ya el sujeto creativo se diferencia con el no creativo.

La **incubación**, aquí ocurre un distanciamiento del problema debido a la necesidad de obtener la solución, como una manera de evitarla, en muchos casos por las mismas exigencias y la ansiedad de encontrar la idea solucionadora del sujeto creativo. Pero el inconsciente sigue en la búsqueda hasta que de una manera súbita se presenta la solución, este proceso es la **visión o iluminación** como por ejemplo qué tipos de maquetas van a ser representados, qué acciones van a realizar y qué tipo de maquetas es el adecuado.

Una vez obtenida la gran idea, que permite la solución al problema se debe realizar la **verificación**, para hacer la respectiva comprobación y es precisamente ahí, donde puede surgir un nuevo problema como lo plantea Felipe Chibas donde el resto de la gente no lo ve, generándose así una nueva visión al problema.

Para desarrollar la creatividad en los estudiantes es imprescindible realizarlo desde una comprensión de la didáctica.

## **1.2 El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la carrera de administración de la Universidad Peruana Los Andes, su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Economía y Desarrollo.**

Desde el marco psicológico para desarrollar la creatividad en los estudiantes, es necesario trabajar con el enfoque socio histórico-cultural y la didáctica como ciencia pedagógica, que tiene por objeto de estudio las leyes, regularidades, principios, estructura, planeamiento y desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Vigotsky planteó que “...podríamos formular la ley genética del desarrollo cultural del modo siguiente: cualquier función en el desarrollo cultural del joven aparece en escena dos veces, en dos planos: primero como algo social, después como algo psicológico; primero entre la gente como una categoría intersíquica, después dentro del estudiante como una categoría intrapsíquica”. Vigotsky, L.S. (1988:133).

El primer postulado referido a la ley genética, se da en las dos dimensiones; en primer lugar en el plano social, en el momento que los jóvenes realizan actividades grupales donde compartirán experiencias anteriores, conocimientos, exponiendo puntos de vista frente aun problema y generando las nuevas ideas para construir maquetas a nivel grupal, donde irán apropiándose de nuevas herramientas para aplicarlas en el plano intraindividual.

El postulado sobre los fenómenos psíquicos superiores se manifiesta en la determinación de la influencia del contexto sociocultural, al crear las maquetas, se toma como punto de partida las vivencias familiares, fraternales, siendo

estos transformados con la capacidad imaginativa y la adquisición de los nuevos conocimientos.

El tercer postulado la mediación; el de mayor relevancia debido a que el hombre para desarrollarse necesita de los instrumentos psicológicos o signos en las funciones psicológicas superiores y en la conciencia, ésta se manifiesta cuando los jóvenes interactúan en su grupo sin dejar de lado su individualidad; con el objetivo de resolver un problema referido a la construcción de maquetas, donde adquirirán conocimientos, hábitos, habilidades, capacidades, convicciones y técnicas para crear sus propios conocimientos.

En el tránsito de los postulados de Vigotsky, se concreta la zona de desarrollo próximo que es “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración de otro compañero más capaz” Vigotsky, L.S. (1988:133).

La categoría zona de desarrollo próximo, exige al docente organizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, de acuerdo al diagnóstico de las potencialidades reales de los estudiantes y comprender que en este sistema de interacción se realiza acciones de aprendizaje en colectivo, donde cada sujeto tiene una característica propia para aprender, en este proceso es necesario brindar los niveles de ayuda.

“El proceso de ayuda sobre la base del “otro” se percibe como un proceso en que el “otro” promueve y facilita que el sujeto alcance un nivel de realización, una apropiación y un aprendizaje que permita un nivel de desarrollo de las estructuras que están comprendidas o cristalizadas en el conocimiento aprendido” (Barba T.M.N. s/f: 9).

Se comprende que el “otro” son los compañeros aventajados, el grupo y el docente, quienes brindarán los niveles de ayuda donde se propiciará que el

estudiante pueda resolver problemas en colaboración con otros y que maña lo pueda hacer sólo, debe quedar claro que éstas ayudas son temporales y se aplicarán de manera independiente a cada estudiante hasta que logre alcanzar progresivamente su independencia.

Partiendo de la máxima martiniana que “la educación ha de preparar al hombre para la vida”, es preciso señalar que el estudiante universidad de la carrera de Administración, debe aprender. Al respecto, Pilar Rico Montero (2004) detalla, que para lograr el proceso que desarrolle las potencialidades, el estudiante aprende:

Habilidades específicas de las diferentes asignaturas.

Procedimientos y estrategias de carácter intelectual general, comunes a las diferentes asignaturas: la observación, la comparación, la clasificación, la descripción, la argumentación, la modelación, entre otras.

Procedimientos para una asimilación más consciente de los conocimientos, como son: las habilidades para planificar, las actividades que se realiza en la construcción de maquetas, que obedezcan a una representación de la realidad.

Normas de comportamiento.

Formaciones motivacionales, afectivas y volitivas.

Todo proceso es el resultado de un desarrollo sistémico donde cada estudiante, logrará desarrollar la creatividad con la orientación del docente, él debe ser consciente de lo que tiene que aprender, conocer los procedimientos para construir maquetas y los medios que va a emplear. Su actuación debe ser protagónica, participativa y activa para adquirir experiencias, desarrollar habilidades y el pensamiento creador.

En 1993 en la UNESCO dirigido por Jacques Delours, determinó la necesidad de formar cuatro habilidades básicas, las cuales definió como pilares de la educación.

**Aprender a conocer:** para adquirir los instrumentos de comprensión, no sólo en obtenerlos, sino esencialmente en saber emplearlos y dominarlos para ejercitar la atención, la memoria y el pensamiento creativo.

**Aprender hacer:** para poder influir en el entorno. Muy relacionado con el conocimiento de los instrumentos como la teoría y al aplicarla creativamente en la práctica se establece la unidad dialéctica, donde el estudiante desarrolla habilidades encaminadas al pensamiento creativo.

**Aprender a vivir juntos:** para poder cooperar y participar en un clima creativo. Esto fomenta la solución de problemas en su conjunto a más ideas que se aporten, mejores serán los resultados tanto en el proceso como en el resultado y en el crecimiento de sus principios, actitudes y valores.

**Aprender a ser:** síntesis creadora. Al desarrollar los pilares anteriores en el proceso de enseñanza y aprendizaje se estaría logrando la integralidad del ser humano creativo, la que nuestra sociedad requiere y que está en manos de cada uno de los docentes, en iniciar la tarea educacional y que mañana sean ellos los promotores del cambio.

El docente como mediador del aprendizaje creativo, debe tener conocimiento sobre la didáctica y estar capacitado en el dominio de estrategias y procedimientos para enseñar, tener conocimientos actualizados y sobre todo ser un experto en la materia que imparte; asimismo debe manejar la informática, conocer las ventajas y desventajas que brinda el internet para orientar a sus estudiantes en la utilización como un medio de aprendizaje.

En esta investigación, resulta importante señalar cómo se concibe a la didáctica; que "...consiste no solamente en el conocimiento de la estructura y funcionamiento del proceso real de enseñanza-aprendizaje, sino además, del estado deseable que queremos lograr en él, es decir, el objeto de la didáctica se va construyendo; configurando de lo existente. De ahí, que la realidad a lograr se modele", tal como consideran. (Ginoris Q.O. y Colectivo de Autores: 2006:8).

Es importante conocer la estructura y funcionamiento del proceso de enseñanza y aprendizaje, pero en este marco no debe estar ausente el modelo de estudiante que se desea formar, y que los conocimientos sean útiles para el futuro. El autor, asume que la Didáctica es una ciencia pedagógica de la educación, cuyo objeto de estudio es el proceso de enseñanza y aprendizaje, y



que éste “constituye la vía mediatizada esencial para la apropiación de conocimientos, habilidades, normas de relación emocional, de comportamiento y valores, legados por la humanidad, que se expresan en el contenido de enseñanza, en estrecho vínculo con el resto de las actividades docentes y extradocentes que realizan los estudiantes (Zilberstein T.J. y Colectivo de Autores 1999:8).

Este proceso de enseñanza y aprendizaje responde a una intencionalidad, que al ser planificado, ejecutado y controlado, determina el estado deseado que se pretende alcanzar en los estudiantes; donde se debe estimular el desarrollo de los indicadores de la creatividad, para que ellos aprendan a hacer y apliquen esos conocimientos a su vida, a las diferentes situaciones que se les presente, que autogestionen el conocimiento, que obtengan cada vez mayor profundidad en el aprendizaje; que sean capaces de asumir retos, de resolver problemas con capacidades de hacer suyo el futuro.

Una de las tareas de la didáctica es lograr la unidad y correspondencia entre la teoría y la práctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las leyes universales para todo proceso de enseñanza y aprendizaje son: la ley de la determinación socio-histórica, ésta responde a las influencias que se dan entre el individuo y las sociedades; la segunda es la unidad dialéctica entre la instrucción y la educación y la tercera ley es funcional y expresa que todo proceso de enseñanza y aprendizaje es un sistema que funciona bajo influencia multifactorial. Este proceso tiene una funcionalidad con carácter sistémico. Las leyes son inherentes al proceso de enseñanza y aprendizaje, no dependen de la determinación social, por tanto debe ser planificada para lograr el estado deseado, que se proponen para los estudiantes.

Para orientar la labor diaria de los docentes del nivel universitario, se debe partir desde los fines y objetivos de la educación, impresa en la constitución política y la ley general de educación y tener presente los componentes de la didáctica. Estos componentes son regularidades que dirigen el proceso de

enseñanza y aprendizaje, en ésta se debe considerar el desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas en los estudiantes, teniendo en cuenta el nivel de desarrollo real y las potencialidades que poseen para lograrlo.

Según los referentes de Zilberstein Toruncha (2000) se define en esta investigación a los componentes de la didáctica:

**Objetivo** (Para qué enseñar y para qué aprender) es el componente rector del proceso de enseñanza y aprendizaje, que cumple el encargo que la sociedad le plantea a la educación, es un elemento del acto didáctico que modela el logro esperado de los estudiantes, los objetivos deben estructurarse en función a lo que ellos deben desarrollar como habilidades, conocimientos, normas y valores, partiendo de sus necesidades y sus características, así como desarrollar la creatividad.

La Ley General de Educación No. 28044 entre los objetivos planteados en la educación básica regular es: “Formar integralmente al educando en los aspectos físicos, afectivo y cognitivo para el logro de su identidad personal y social, ejercer la ciudadanía y desarrollar actividades laborales y económicas que les permitan organizar su proyecto de vida y contribuir al desarrollo del país” (Estructura Curricular, 2006) en los objetivos se expresa el ideal de hombre que requiere la sociedad, el cual debe formarse en las escuelas.

El docente debe tener en cuenta la derivación de estos objetivos desde los más generales del nivel primario, hasta los que están señaladas en las distintas áreas del currículo, así como en la elaboración de las actividades de la clase.

**Contenido:** ¿Qué enseñar y aprender? Está conformado por un sistema de conocimientos, habilidades, hábitos, normas, valores y métodos que deben apropiarse los estudiantes durante el proceso de enseñanza, cumple la función de instruir, educar y desarrollar. El contenido contribuye a la creación, al

desarrollo de la personalidad, al conocimiento científico que se forman en cada estudiante.

El docente, después de obtener los resultados del estado actual de sus estudiantes, debe planificar de acuerdo al estado deseado que pretende lograr y en la formación de habilidades que se requieren para construir maquetas.

Se propone para la enseñanza de la construcción de maquetas la preparación de las siguientes habilidades: observar, analizar, describir, narrar, interpretar, argumentar e inferir; éstas pueden entrenarse mediante procedimientos didácticos.

Teniendo claro los componentes de los contenidos, es posible aplicarlos en el diseño curricular; que están planteadas como capacidades y actitudes sin tener que recurrir a la realización de un currículo oculto; buscar una estrategia didáctica que permita integrar estos componentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Método** es la vía para alcanzar los objetivos a través de un sistema de acciones, que regula la actividad del docente y de los estudiantes. En el proceso de aprendizaje se requiere el protagonismo de los estudiantes, con una participación activa; entonces el método debe ser una secuencia de actividades con la participación del docente y los estudiantes para lograr los objetivos propuestos en la universidad.

Contiguo a los métodos también constituyen un sistema, los procedimientos didácticos en correspondencia a los objetivos planteados por el docente, éstas deben ser aplicadas para desarrollar habilidades previas a la construcción de maquetas.

Los métodos que contribuyen a desarrollar la creatividad en el nivel universitario son la exposición problemática, búsqueda parcial y la conversación heurística.

La exposición problemática, consiste en que no se debe brindar los conocimientos acabados a los estudiantes, sino que se debe vincular lo conocido con lo desconocido, y que en la actividad se enseñe a pensar creativamente. La participación y el protagonismo del estudiante son importantes para llegar al descubrimiento por sí mismo del objeto que ya la ciencia ha resuelto, de esta manera la apropiación e interiorización del conocimiento será más eficaz.

En la búsqueda parcial, el docente organiza a los estudiantes, para que puedan descubrir soluciones de problemas ya resueltos por la ciencia, en determinadas tareas, sobre todo que parta de las necesidades e intereses de los estudiantes, para que puedan lograrlo y estén en la capacidad de exponer y compartir con sus compañeros de clase.

La conversación heurística está muy relacionada con la búsqueda parcial, ésta se centra a través de preguntas planteadas por el docente, que permite que el estudiante reproduzca creativamente, esto favorece en el desarrollo de habilidades de la expresión oral y concretándose durante la construcción de maquetas.

**Medios de enseñanza** ¿Con qué enseñar y aprender? Comprendida como los materiales didácticos cuya función esencial es de representar en lo mejor posible los elementos de la realidad, para poder impresionar sensorialmente, con estos medios los aprendices tendrán la posibilidad de la apropiación de los conocimientos, el desarrollo de habilidades a la vez la significatividad del proceso.

**Formas de Organización** ¿Cómo organizar el enseñar y el aprender? Para lograr el desarrollo de los estudiantes en la zona de desarrollo próximo se debe organizar la sesión de clase de tal manera que los estudiantes sean protagonistas del aprendizaje, que la relación del docente-estudiante; estudiante – estudiante y estudiante-grupo, sean elementos que interactúen

donde exista mejor comunicación, socialización del conocimiento y se pueda brindar los niveles de ayuda.

Estos niveles debe organizar el docente para ofrecer a cada estudiante en función de las características particulares, así como las dificultades y necesidades que tengan en las diferentes zonas de desarrollo próximo con la finalidad de contribuir en el avance progresivo de sus potencialidades.

Según el diagnóstico obtenido el docente debe saber; qué ayudar y en qué momento, así como el estudiante debe estar consciente que cometer errores, es parte de la actividad y que lo importante está en cómo erradicarlos buscando una idea novedosa, basado en un pensamiento creativo y reflexivo para lograr resolver un problema dado.

Por ello el docente debe considerar los trabajos en grupo que "... son un conjunto de personas que se reúnen durante varias sesiones para solucionar una tarea o problema, se pone en acción numerosas fuerzas psicológicas que van desde la confraternización a la lucha abierta y enconada entre diferentes motivaciones, intereses, actitudes, conductas e ideas de las diversas personalidades que lo componen". Betancourt M.J., (1994:11).

El ser humano como grupo desarrolla muchas habilidades y capacidades mayores que por sí solo no podría. Es decir que a través del grupo se realiza un enriquecimiento de los aportes individuales porque incrementa las expectativas que cada persona puede tener ante un problema o tarea, así como sentirse más apoyado en el cumplimiento de la misma.

Los grupos cumplirán una función importante de interacción social durante el desarrollo de la clase, donde cada miembro aporte ideas, ayude y enseñe a quien lo necesite, aprenda a escuchar sugerencias, que desarrollen habilidades en grupo, como un personaje único del aprendizaje, donde los roles de liderazgo roten por cada área curricular según las potencialidades que poseen.

**Evaluación** ¿En qué medida se cumplen los objetivos? Es un proceso permanente que sirve para conocer los logros alcanzados por los estudiantes, para brindarles la ayuda necesaria en sus debilidades. Se debe propiciar actividades que estimulen la autoevaluación y coevaluación.

Estos componentes de la didáctica, cumplen dos funciones: instructiva y educativa, la primera para que demuestren de qué manera han aprendido los contenidos (conocimientos, habilidades y valores) y cómo consolidan éste aprendizaje con otros aspectos, mientras que la función educativa sirve para estimular los logros alcanzados; para que conozcan el porqué no han logrado avances suficientes; que es lo que necesitan; cómo pueden llegar a tener los conocimientos; es decir inducir un proceso metacognitivo. Y que los aprendizajes apropiados por ellos sean extrapolados en otros ámbitos de su vida.

Queda la responsabilidad, en el docente de desarrollar al máximo las potencialidades humanas, para ello es necesario diagnosticar qué pueden hacer los estudiantes por sí solos y lo que pueden alcanzar con la ayuda de él y sus compañeros más aventajados.

Cada estudiante es único e irrepetible, para ello se debe planificar las sesiones de clase, propiciando el desarrollo de la función reguladora de la personalidad, es decir, con la unidad de lo cognitivo y afectivo, trabajar en una atmósfera adecuada, y que los conocimientos y habilidades fundamentales a realizarse en cada área deben estar planteadas según los niveles de asimilación, desde lo más simple hasta lograr niveles superiores de la creatividad, en esta investigación se plantea mediante la construcción de maquetas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **1.3 El desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la carrera de Administración en la construcción de maquetas.**

El desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en la carrera de Administración de la elaboración de maquetas, tiene como propósito

desarrollar capacidades en los estudiantes, busca el despliegue de sus habilidades en interacción con los diversos tipos de maquetas, en variadas situaciones con el fin de favorecer un mejor desarrollo de la creatividad en la elaboración de maquetas.

Esta área curricular está integrada por los componentes de: habilidades para elaborar maquetas y producción de maquetas, todos ello se trabaja desde el segundo ciclo en la carrera de Administración, se pone énfasis en el desarrollo de capacidades para elaborar a partir de los problemas presentados, las maquetas que se deben desarrollar para dar respuesta a los problemas planteados por el profesor. Siendo esto un propósito, por el destinatario real y se tenga claro qué se está solucionando a través de las maquetas, algunos problemas planteados con nuevas ideas.

En los ciclos II y VIII de la carrera profesional de Administración, la reflexión sobre los aspectos económicos, sociales, poblacionales y medio ambientales, permiten revisar, corregir y mejorar los contenidos de las maquetas.

Desde el punto de vista pedagógico se propone aplicar, el enfoque cognitivo y sociocultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque permitirá correlacionar los procesos cognitivos y comunicativos en la construcción de maquetas, solucionando problemas de la economía y propiciando el desarrollo sociocultural.

La enseñanza de la construcción de maquetas implica por igual no sólo a aquellos profesores que enseñan, sino a todos en general, sin distinción de áreas, teniendo en cuenta que en su clase tienen lugar procesos cognitivos y afectivos que ellos deben saber dirigir y el papel que le corresponda dirigir a cada uno en el desarrollo socioeconómico en sus alumnos como proceso disciplinario.

Este referente permite reflexionar que las áreas curriculares no deben tratarse de manera particularizada, sino que ésta debe verse en forma integradora y

que en cada una de ellas pueda trabajarse en la construcción de maquetas. En esta investigación se considera como área integradora, el área curricular economía y desarrollo integral.

El enfoque cognitivo y sociocultural es el resultado del complejo proceso del desarrollo de las nuevas teorías en la enseñanza de la asignatura economía y desarrollo a partir de la construcción de maquetas en una diversidad de problemas.

Tiene un carácter indisciplinario y se basa en teorías didácticas que asumen respectivamente la investigación en la elaboración de maquetas para su enseñanza. Se toma a partir de una concepción interdisciplinaria, el análisis de lo económico, de lo social, de lo político y lo medio ambiental en el uso de los recursos que nos brinda la naturaleza y lo que podemos hacer a fin de propiciar el desarrollo de la economía y el bienestar general indicando la pobreza y la pobreza extrema.

La enseñanza de maquetas está basado en el análisis, la comprensión y la construcción de las mismas y éstas deberían estar integradas con todas las áreas curriculares, relacionando los conocimientos de acuerdo a la intención de solucionar problemas de la realidad abstrayendo y proponiendo la solución a través de las maquetas que son un nuevo instrumento en el desarrollo de la creatividad.

Las maquetas son el instrumento de la actividad psíquica, relacionada con las actividades cognoscitivas, afectivas y motivacionales, que orienta el desarrollo de la creatividad y es una herramienta esencial, para transformar los procesos cognitivos y psicológicos.

Este enfoque cumple los siguientes principios:

1. La función de la maqueta como medio esencial de cognición y desarrollo personalológico y sociocultural del individuo.



2. La relación entre los problemas de la realidad y la solución a través de la construcción de las maquetas, dando respuesta a los problemas planteados.
3. El carácter conceptualizado del estudio de las maquetas.
4. El estudio de las maquetas como práctica social.
5. El carácter interdisciplinario sistémico, que conllevará a la elaboración de maquetas.

Es imprescindible analizar algunos conceptos de la interdisciplinariedad para comprender lo que se propone en esta investigación. Prera F. (2000) plantea: “que es un proceso y filosofía de trabajo, en una forma de pensar y de proceder para conocer la complejidad de la realidad objetiva y resolver cualquiera de los complejos problemas que ésta plantea” (Fialio Rodríguez, J. 2001:17).

El hombre como ser social actúa acorde con su desarrollo sociocultural y forma de pensar, si se desea formar un hombre creativo, que esté preparado para enfrentar y resolver cualquier problema, está en el docente la responsabilidad de cumplir este encargo social, de educarlo para la vida y para dar solución a los problemas sociales.

En la pedagogía la interdisciplinariedad se refiere a la enseñanza que intenta abordar y transmitir al mismo tiempo contenidos y disciplinas diversas, éstas disciplinas deben estar integradas y además establecer relaciones con los conocimientos, hábitos, habilidades, valores, normas y modos de actuar; donde el estudiante pueda vivir, sentir y aprender durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para lograr el desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas es necesario fortalecer las habilidades de observar, analizar, describir, interpretar, previa a la construcción de maquetas. Para ello se requiere trabajar desde el segundo ciclo de la carrera de Administración y con un enfoque interdisciplinario.

Se debe integrar y relacionar los cursos como economía, sociología, realidad nacional, medio ambiente, planificación estratégica, demografía, recursos naturales y elaboración de proyectos de desarrollo necesarios para poder solucionar las necesidades y propósitos que demanden los problemas planteados mediante la construcción de maquetas.

Entre las ventajas que nos ofrece la interdisciplinariedad, el autor concuerda con los estudios realizados por el Dr. Fialio Rodríguez 2001. Incrementa la motivación de los estudiantes a través del desarrollo en la construcción de maquetas, al poder aplicar sus conocimientos en diversos temas o actividades de las diferentes asignaturas.

Se forman normas de conducta que se convierten en hábitos creativos, educar un pensamiento más lógico, reflexivo e integrador, reflejando la complejidad de la naturaleza y de la sociedad, y sus posibles problemas y soluciones.

Mejorar las relaciones sociales de los estudiantes y docentes, en los trabajos grupales en el aula en busca de lograr maquetas integrales. La motivación del estudiante cumple un rol importante para que él pueda construir maquetas por iniciativa propia, y que en su desarrollo logre su auto-perfeccionamiento, así como desarrollar el pensamiento creativo reflexivo y que éste se refleje en el modo de actuar, comprendiendo y transformando el contexto.

La construcción de maquetas conlleva a solucionar problemas, será la vía para lograr el hombre nuevo, con mucha capacidad creativa, para ello es necesario conocer sobre la definición de maquetas.

Toda maqueta estará sustentada de acuerdo al contexto social, cultural e histórico del sujeto, brindándole al docente la facilidad para aplicar en la práctica el conocimiento nuevo, la relación de sus experiencias anteriores con los nuevos conocimientos, con la finalidad que la maqueta tenga coherencia y cohesión en la solución de los grandes problemas de hoy.

El autor asume que toda maqueta es el resultado de la integración de múltiples saberes, lo que permite explicar su naturaleza interdisciplinaria. Un individuo creativo se conoce por su capacidad para integrar múltiples conocimientos en la elaboración de maquetas que produce, con lo que se evidencia también en su intermultisectorialidad. La enseñanza de la economía y desarrollo propicia el desarrollo en la elaboración de maquetas, componente de la creatividad que los estudiantes deben alcanzar, para lo cual es necesario lograr que los alumnos lleguen a comprender y producir significativas maquetas que permitan dar soluciones reales.

Para que los estudiantes logren comprender y producir maquetas el docente debe consolidar las habilidades para este fin y estimular el desarrollo de su creatividad en la construcción de maquetas.

El docente debe enseñar nociones esenciales en la elaboración de maquetas, así como también en la creación de las mismas, éstas deben estar presentes en toda maqueta como la conceptualización temática, clasificación temática de maquetas, coherencia, pertinencia y búsqueda de acabados.

La conceptualización temática constituye la relación que se da en la utilización de la información conocida con las nuevas, permitiendo en este tema elegir la maqueta adecuada. Ésta debe constituirse progresivamente, para lograr el avance temático, desde el universo de saberes de los estudiantes, del compartimiento de información que posee cada sujeto, hasta integrar con los nuevos para obtener una nueva información propia y auténtica, que permita precisar el problema planteado y la adecuada asignación de la maqueta.

**Coherencia.** Es una característica esencial que se manifiesta a un nivel más profundo, que le da continuidad y sentido a la maqueta. El rasgo esencial de esta característica es que exista compatibilidad entre los problemas y las soluciones.

**Pertinencia.** Éstas contribuyen a la coherencia, pero se manifiesta en que la maqueta debe tener la claridad y expresar la solución del problema social planteado, donde cada maqueta tendrá algo nuevo y que el enlace de un problema y su solución óptima está relacionado y explícito en la nueva maqueta.

**Búsqueda.** La búsqueda de la maqueta acabada es para darle calidad a la maqueta elegida.

Estas características de la conceptualización se desarrollarán como objeto de estudio en el área de la economía integral, en los estudiantes del segundo ciclo de estudios, se hará referencia y énfasis en la coherencia de manera ejemplificada para su interpretación, es decir cada maqueta una solución. Sin embargo el docente debe conocer para que las maquetas alcancen su pleno objetivo que es el desarrollo de la creatividad a través de la construcción de maquetas.

El desarrollo de las características de la maqueta acabada, están relacionadas con la idea que se encuentran en íntima relación con una unidad mayor, para ello se facilita la construcción de las mismas, definiéndose como un conjunto de habilidades que desarrolla una idea central para resolver un problema real.

La construcción de maquetas servirá como un medio que orientará el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, mediante la aplicación de los procedimientos didácticos y técnicas psicopedagógicas, éstas se darán en la medida que el estudiante comprenda y construya los significados de una maqueta. La maqueta como instrumento del desarrollo de la creatividad y no como una interpretación artística de la realidad.

Hay una interacción entre el problema y su solución a través de la construcción de maquetas, el objetivo de su elaboración en clase es permitir también elaborar una centrada aplicación, así como desarrollar el último componente; mientras que las restantes estarán presentes como subordinantes.

Entender la relación entre el problema real y la solución a través de las maquetas es fundamental; para el desarrollo de la estrategia didáctica.

La comprensión de un problema real es un proceso cognitivo esencial en el desarrollo de una solución concreta. La comprensión siempre va unida a la construcción; ambas son actividades cognitivas propias en la elaboración de una maqueta.

Las habilidades propias de los estudiantes posibilita desarrollar la creatividad a través de la motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva.

El desarrollo en la elaboración de maquetas permite alcanzar el primer nivel en la solución de un problema real, esto es lo que se debe lograr, también se debe alcanzar los otros dos niveles superiores, que son la interpretación o problema-solución y finalmente las maquetas como la materialización concreta de una solución social o económica óptima.

Una de las debilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje es no sólo lograr el primer nivel, se debe poner mayor atención en el desarrollo de la creatividad en el estudiante, enseñándole a pensar en soluciones concretas, objetivas y no una interpretación subjetiva e idealista de la realidad.

El primer nivel consiste en la que el estudiante llegue a expresar con su propia creatividad el significado de su maqueta, ya sea explícita o implícita, de acuerdo a la solución elegida. El nivel de interpretación, es cuando el estudiante emite sus propios juicios y valoraciones críticas, asumiendo una posición frente al problema y a sus posibles soluciones, aplicando sus conocimientos en la maqueta elegida, los estudiantes desarrollarán su creatividad para construir maquetas.

Para lograr la comprensión del problema real planteado es necesario aplicar la conceptualización de la maqueta elegida, que además implica conocer también la interpretación de la realidad.

Al realizar el análisis de la maqueta elegida los estudiantes descubrirán su capacidad creativa en la solución concreta del problema y propósito de la maqueta. El análisis de la maqueta debe permitir al estudiante descubrir la diversidad de maquetas en función de un problema real, así como los problemas sociales, económicos, etc. que predominan en la existencia de la teoría y la práctica de maquetas.

Efectivamente, el análisis concreto será una vía para que el estudiante explore y descubra en la maqueta aspectos que le son de interés para él, y que a partir de ello pueda recrear de acuerdo a su creatividad, imaginación, añadir algo nuevo al momento de construir su maqueta.

Partiendo del análisis y comprensión se puede aspirar a lograr el escalón superior la construcción de maquetas, es posible si desarrollamos la capacidad de los estudiantes, sus habilidades a partir de sus propias experiencias y motivaciones el logro será eficiente y eficaz.

El autor asume que la construcción de maquetas debe iniciarse desde los intereses y necesidades de los estudiantes para resolver problemas de su comunidad mediante la elaboración de maquetas adecuadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde tengan la oportunidad de poner en funcionamiento la teoría y la práctica social; las vivencias que de acuerdo a la cultura a la cual pertenece, refleje su creatividad en su personalidad social.

La experiencia de los estudiantes, al realizar la elaboración de maquetas les permite conocer sobre los verdaderos problemas sociales y a partir de allí elegir las maquetas adecuadas en la que la intención, propósito y finalidad del estudiante les permitirá en base a la construcción de sus propias maquetas solucionar los problemas a través de la creatividad.

Se busca en los estudiantes que construyan maquetas desde una motivación intrínseca y que durante el proceso logre originalidad, fluidez e independencia

cognoscitiva, para ello debe partir de lo conocido por él, que aprenda a seleccionar la maqueta adecuada, que conozca el propósito, la intención de lo que quiere solucionar y el dominio en el proceso de la construcción de maquetas, buscando ideas innovadoras.

Referente a los procesos en la construcción de maquetas el autor coincide con la instrumentación práctica planteada en la que se revela por una parte los subprocesos cognitivos que intervienen en ella, como son la planeación, la conceptualización y la autorevisión.

En el primer subproceso de planeación se dan orientaciones pragmáticas y las tareas, teniendo como medio la maqueta. En esta etapa se conceptualiza la cultura del estudiante quienes deben ser conocedor de su medio social e histórico, desde esta perspectiva se debe sistematizar los conocimientos cognitivos y afectivos en las áreas curriculares, asimismo se revela la personalidad de estudiante.

Las sesiones de clase deben estar planificadas para la formación integral de los estudiantes en las dos funciones, reguladoras afectivas y cognitivas con el objetivo que cuando planifique su maqueta, tenga claridad consciente de lo que se desea hacer, para qué, adecuándose al concepto al que pertenece.

El estudiante debe estar motivado para construir maquetas y ésta debe incrementarse progresivamente, en la medida en que va desarrollando su creatividad. En este subproceso se acumula la información sobre lo que va a resolver, realiza indagaciones y explora según sus necesidades e intereses. Sentir deseos de ponerse a trabajar y disponer su tiempo asumiendo compromiso con la tarea – solución.

Se desarrollará la creatividad en los estudiantes desde la forma de mirar, de pensar y de hacer, para ello se debe activar la imaginación mediante las técnicas que desarrollen la creatividad, que contribuyan en la planificación de sus maquetas.

La planeación estará elaborada mediante interrogantes de ¿Qué quiero solucionar?, ¿Para qué debo solucionar? ¿Qué soluciones voy a transmitir en mi maqueta? Después de la planificación se debe exponer, debatir y difundir en grupo, sobre la maqueta que se planea construir, con la finalidad de autorevisarse y reflexionar sobre las sugerencias, propuestas y otras ideas planteadas que puedan contribuir en el enriquecimiento de obtener una maqueta original. El producto en esta etapa será dibujos, cuadros, mapas conceptuales, organizadores gráficos, borradores, entre otros.

La ejecución como segunda etapa en la que el docente conduce a los estudiantes, para que ellos puedan realizar la conceptualización. En este proceso se concretará la planeación donde se elaboran los elementos de la maqueta, no necesariamente se desarrollará en las sesiones de clase, pueden trabajarse como tareas independientes, pero es preciso que el estudiante tenga las herramientas necesarias para el desarrollo de su maqueta.

Este subproceso tiene el mayor peso en la concreción de la construcción, dependiendo de cómo se ha desarrollado la planeación y el estado en que se encuentren los intereses y las necesidades de los estudiantes para realizar esta actividad maquetera.

Él construye la maqueta de acuerdo a la planeación, donde se selecciona el tipo de herramientas y materiales que va a utilizar, éstas pueden ser madera, cartón, tecnopor, papeles, clavos, martillos, cola, diseños en cartulinas, otros.

Estas soluciones deben obtener las valoraciones del docente y difundirse entre sus compañeros de clase, familiares y amigos, con la finalidad de comprobar la aprobación el rechazo y la originalidad de la maqueta. Con ello el estudiante estará en la capacidad de desarrollar su habilidad creativa para la elaboración de maquetas.



El subproceso autorevisión se activa desde que el estudiante rehace lo que planea, teniendo como final una maqueta acabada.

Cuando el estudiante rehace, para arreglar y corregir lo que planifica durante el proceso de construcción de la maqueta, está evidenciándose el desarrollo de los indicadores de la creatividad que es en esencia lo que se pretende alcanzar en esta investigación. Cuando él rehace su planeación para corregir está motivado por obtener un producto nuevo, al cambiar la idea por otra más novedosa está demostrando originalidad, al incluir materiales, formas y colores diferentes enlazan la fluidez y el tomar decisiones y saber qué, cómo y cuándo corregir se está demostrando un estudiante con independencia cognoscitiva.

El subproceso de autorevisión es la actividad que realizan los estudiantes que sienten una satisfacción por lo producido, así como el compromiso de realizar una maqueta altamente creativa por él y sus compañeros. En esta etapa deben tener la disposición de revisar su plan, corregir lo hecho, agregar, eliminar elementos para evitar nuevos errores, realizar siempre la actividad de rehacer, hasta lograr una maqueta adecuada y sobre todo demostrar satisfacción por hacer las cosas bien y solucionar el problema planteado en clase.

Al realizar estas acciones el estudiante realiza procesos metacognitivos que le estimulan a aprender a aprender, a reflexionar lo que hace y cómo encontrar la vía más adecuada, para resolver un problema propuesto.

La etapa de control está presente en todo momento por parte del docente, quien debe brindar el estímulo, afecto y orientación, así como verificar la calidad de los trabajos, y de cómo han logrado la consecución de los objetivos propuestos en la sesión de clase.

El proceso de control que se da durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, debe estar orientado al objetivo de la investigación, en desarrollar la creatividad de los estudiantes de la asignatura o curso de Economía y Desarrollo.

En conclusión, el aprendizaje de la construcción de maquetas se desarrolla teniendo en cuenta la búsqueda de diversas alternativas que conducen a la solución de un problema, tanto en forma grupal como individual, siendo el único beneficiado de este proceso el estudiante, porque tiene la oportunidad de autorregular su aprendizaje, formar su pensamiento reflexivo, fortalecer la formación de sus motivos, intereses, actitudes, valores y desarrollar la fantasía, la imaginación y la creatividad, para tener como resultado un sujeto creativo, capaz de enfrentarse a una diversidad de situaciones de la vida futura.

## **CAPITULO II**

### **PRESENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DIRIGIDA A DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LA CONSTRUCCIÓN DE MAQUETAS**

La presente investigación asume el método dialéctico materialista bajo el análisis de los aspectos cualitativos y cuantitativos de la creatividad, empleando los métodos teóricos y empíricos para lograr una respuesta exitosa al problema de la investigación de ¿Cómo propiciar la creatividad en los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes?

#### **2.1 Diagnóstico del desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes.**

Para conocer el estado real del desarrollo de la creatividad de los estudiantes se plantearon los siguientes indicadores: motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva, se aplicaron métodos teóricos y empíricos, posteriormente se hizo el análisis de las maquetas para identificar las regularidades que se plantean en cuanto al objeto de estudio, también se elaboraron los instrumentos de la recolección de datos, teniendo presente los indicadores mencionados.

Entre los instrumentos elaborados está la guía de observación a los estudiantes para verificar el nivel de creatividad en la construcción de maquetas, la guía de entrevista a los docentes, con la finalidad de detectar las posibles causas del problema de investigación para perfeccionarla mediante la estrategia didáctica, la encuesta a los estudiantes para identificar el nivel de motivación en la construcción de maquetas y la prueba pedagógica que consiste en detallar la construcción de maquetas a fin de identificar las potencialidades y debilidades que tienen los estudiantes al construir maquetas.

Seguidamente se realizó el procesamiento de datos cualitativos y cuantitativos en el siguiente orden:

### **Diseño Curricular de la Universidad Peruana “Los Andes”**

#### **ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR LAS DIMENSIONES Y LOS INDICADORES DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS.**

<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra satisfacción por lo que hace.</li> <li>- Tiene disposición para construir maquetas de acuerdo a su imaginación.</li> <li>- Asume compromiso para cumplir sus creaciones.</li> </ul>
<b>Originalidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genera ideas novedosas en maquetas.</li> <li>- Evidencia presencia de creatividad en sus producciones.</li> <li>- Plantea nuevas ideas para incorporar en su maqueta.</li> </ul>
<b>Fluidez</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Generar una mayor cantidad de ideas en un tiempo determinado.</li> <li>- Elabora con criterio lógico y seguridad sus maquetas.</li> <li>- Explica nuevas experiencias relacionado con los nuevos conocimientos.</li> </ul>
<b>Independencia cognoscitiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Busca información para profundizar sus conocimientos e iniciativas.</li> <li>- Transforma sus creaciones con mayor criterio.</li> <li>- Incorpora conocimientos nuevos en sus maquetas.</li> </ul>

El resultado del análisis sobre el objeto de estudio del Diseño Curricular de la Universidad Peruana Los Andes se resume que:

- ◆ Es un documento normativo, que rige el proceso de enseñanza y aprendizaje; entre las características de los estudiantes, considera la creatividad.

- ◆ Presenta carencias sobre estrategias didácticas y metodológicas para desarrollar la creatividad de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ◆ Las competencias y capacidades están orientadas al desarrollo de habilidades cognitivas que contribuyan a la construcción de maquetas, pero éstas no se centra en el desarrollo de la creatividad.
- ◆ El proceso de la construcción de maquetas está dirigida a aplicar la interdisciplinariedad.

### **Análisis de los resultados de los instrumentos del diagnóstico**

#### **◆ Guía de Observación a los Estudiantes (Anexo 1)**

Esta guía de observación dirigida a los estudiantes está orientada al desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas, a través de los indicadores de motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva, presentando acciones a observar sobre cada una de ellas.

De acuerdo a este procesamiento el nivel de creatividad en la construcción de maquetas en los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes, se ubican en un nivel alto el 2.7 %, quienes no presentan dificultades en el desarrollo de sus potencialidades creativas, el 11.3% están en nivel medio, quienes demuestran dominio en algunos indicadores esenciales de la creatividad que aún requieren estimularlas y desarrollarlas. Sin embargo, es preocupante que el 86.0% presenten bajo nivel creativo, a quienes se les debe brindar la mayor atención para potencializar en este aspecto.

En las sesiones de clase, se observaron que el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene una orientación reproductiva y mecánica, evidenciándose el nivel bajo en imaginación, fantasía y la integración de sus conocimientos desarrollados en las diversas áreas curriculares.

**La motivación** de los estudiantes, está en nivel bajo por lo que requiere mayor atención en el desarrollo de la construcción de maquetas a través de técnicas que estimulen el pensamiento creativo.

En las sesiones de clases, los estudiantes son receptores pasivos, y éstas no guardan relación entre lo afectivo y cognitivo que es esencial para desarrollar la creatividad, estas sesiones tienen mayor predominio en el desarrollo de las capacidades cognoscitivas, esto implica que ellos, no se sienten comprometidos; ni demuestran satisfacción por lo que hacen.

La **originalidad** se debe desarrollar en los estudiantes, para generar ideas novedosas, durante el proceso de la construcción de maquetas.

Los estudiantes se encuentran en un nivel bajo, porque en el desarrollo de las actividades aún tienen dificultades para generar ideas novedosas, sienten temor de expresar sus opiniones, son apegados a las orientaciones del docente para resolver problemas, desconocen la dinámica de los trabajos grupales, y sus planteamientos para solucionar problemas son los ya conocidas. Esto es el reflejo de una enseñanza tradicionalista y ver la creatividad como algo artístico.

La **fluidez**, es la capacidad que deben desarrollar los estudiantes para producir ideas en cantidad y calidad, de una manera permanente y espontánea, ya sea cuando esté construyendo maquetas en forma grupal o individual.

La observación revela que los estudiantes tienen temor de expresar sus ideas, sentimientos y opiniones; de participar con aportes o dudas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, de la misma forma se evidencia la ausencia del dominio de un vocabulario adecuado. Estos aspectos dificultan en relacionar los conocimientos anteriores con los nuevos y emitir una valoración sobre lo que aprenden, para poder plasmar con mayor riqueza de creatividad las maquetas que se proponen construir.

La **independencia cognoscitiva**, siendo ésta una de las características del modo de actuar de los estudiantes, para realizar las tareas, según la propia

iniciativa y sobre todo sin ayuda de los demás. Ellos están convencidos de que lo que el docente brinda es suficiente, sin embargo cuando construyen maquetas en el aula, necesitan ayuda de él, de los compañeros, esto es un aspecto positivo, pero tienen temor de expresar las dificultades ante lo demás, demostrando inseguridad por lo que hacen.

Durante la observación, los estudiantes no mostraron interés por buscar mayor información sobre el tema que se estaba desarrollando, debido a que el docente emite los conocimientos acabados, ofreciéndoles resolver los problemas reproductivamente. En este aspecto en la estrategia didáctica se diseñó actividades, para que los estudiantes se orienten a la investigación y logren profundizar los conocimientos en un clima adecuado para que puedan planificar, ejecutar y autorevisar la maqueta.

#### ♦ **Prueba Pedagógica (Anexo 2)**

Se aplicó a 40 estudiantes del segundo ciclo de la Facultad de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”, utilizando los contenidos expresados en la prueba del área de Unidades Básicas, donde se pidió que realizaran la composición “Yo soy un creador de maquetas en mi aula de clase”

Para el análisis se emplearon los indicadores de: motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva que debe evidenciarse en la elaboración de maquetas. Los indicadores se organizaron por niveles de creatividad en la construcción de maquetas.

**Nivel Alto:** Los estudiantes demostraron gran originalidad, fluidez, motivación e independencia cognoscitiva en la construcción de maquetas.

**Nivel Medio:** Demostraron escasa originalidad, pero se evidencia lógica y buen gusto en la construcción de maquetas.

**Nivel Bajo:** No se apreció la presencia de ningún indicador en la construcción de maquetas.

Los resultados obtenidos fue de 1.4%, en el nivel alto de creatividad en la construcción de maquetas, el 10.7% del total de respuestas han alcanzado

el nivel medio, esto significa que los estudiantes tienen muy poca originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva y finalmente el 87.9% se ubican en el nivel bajo de creatividad en la construcción de maquetas, por no ofrecer ninguna respuesta o no construir maquetas aceptables.

◆ **Entrevista a Docentes (Anexo 3)**

Los elementos de análisis constan en las principales regularidades de la construcción de maquetas y la creatividad.

Los docentes en su totalidad manifestaron que las orientaciones metodológicas que ofrece el Diseño Curricular Nacional, son muy generales y no están especificadas para cada área curricular, está basada sólo para promover el aprendizaje significativo y con respecto a la creatividad se da más en el área de educación artística, donde los jóvenes realizan pinturas y maquetas.

En el análisis referente a la construcción de maquetas, el 33% de los docentes utilizan hasta tres modelos para orientar la comprensión y el análisis durante el proceso de enseñanza y aprendizaje; la diferencia de este resultado, no utiliza adecuadamente estos materiales, para formar los primeros componentes que requiere la construcción de maquetas.

Dos docentes identifican como principales dificultades en la elaboración de maquetas el uso del dibujo como paso inicial. Asimismo todos coinciden que necesitan conocer técnicas que estimulen esta actividad. En cuanto a las causas, los tres docentes manifiestan que la principal dificultad está en la familia por la falta de motivación. Dos de ellos precisan que otra de las dificultades es la carga estudiantil por aula, y la falta de tiempo para hacer revisiones en lo colectivo, donde ellos puedan aportar sus valoraciones críticas sobre las maquetas que construyen.

Referente a las revisiones, dos docentes señalan que tienen dificultad para corregir las maquetas en forma grupal, debido a que tienen la responsabilidad de enseñar todas las áreas curriculares de la universidad, y



que no pueden atender sólo al área de la Unidad de Ejecución Curricular Integral, por tal motivo prefieren revisar los trabajos aisladamente, para luego solicitar de manera individual la corrección de estos. El otro docente opina que para esto debe trabajarse primero en el desarrollo de la educación creativa.

En cuanto a la selección de las ideas, todos coinciden que lo hacen de acuerdo a los diferentes temas que se están desarrollando, porque es propicia para crear sus maquetas. Un docente señala que selecciona las maquetas de sus experiencias. Ellos señalan que por la falta de tiempo no construyen maquetas en todas las áreas curriculares, sin embargo, dos de ellos manifestaron desconocer de cómo aplicarla.

Entre otros datos recogidos, se aprecia que tienen las orientaciones metodológicas limitadas para desarrollar la creatividad en la construcción de maquetas.

#### ◆ **Encuesta a Estudiantes (Anexo 4)**

Se aplicó a los 40 estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes”, que ha permitido conocer el nivel de creatividad y los conocimientos que poseen sobre la construcción de maquetas. Se realizó el procesamiento de datos en métodos porcentuales (Ver Anexo 4).

Los resultados muestran en términos generales que el 6.9% se encuentran en un nivel alto, el 15.2% en el nivel medio y el 78% en nivel bajo de creatividad en la construcción de maquetas. Estos indicadores reflejan el estado real de los estudiantes, que se desarrollará y potenciará con la estrategia didáctica.

El 11.8% conocen los procedimientos para elaborar maquetas, siendo la diferencia una cifra considerable, que no tienen la preparación suficiente

para asumir tareas, estos estudiantes requieren potencializar sobre estos algoritmos para la construcción de maquetas.

Se observa que los estudiantes son conscientes sobre el tipo de aprendizaje que necesitan para aprender, requieren la interrelación con el docente, que se debe tener en cuenta, para la aplicación de la estrategia didáctica.

En cuanto a la toma de decisiones de transformar las maquetas de acuerdo a su imaginación, sólo el 5.9% la asume, a veces el 14.7%, esto es una muestra que están orientados a una actividad reproductiva, donde se rigen estrictamente a las reglas planteadas por el docente, aquietando la motivación y originalidad en la construcción de maquetas, el resto expresan que prefieren no hacerlo.

Con respecto a la búsqueda de información sobre los temas que van a plasmar, en un 5.9% la ejecuta, el 14.7% de vez en cuando, quedando una cifra de 79.4%, lo cual revela que le es suficiente con los aportes del docente, ésta es una de las causas que refleja el bajo nivel de creatividad en la construcción de maquetas.

En cuanto a la integración de conocimientos adquiridos, en las diferentes áreas curriculares para su aplicación en la construcción de maquetas, arrojaron como resultado en nivel alto de 0%; en nivel medio el 11.8% y el 88.2% en nivel bajo, quienes manifiestan desconocerlos, esto evidencia la ausencia de un trabajo interdisciplinario en la elaboración de maquetas.

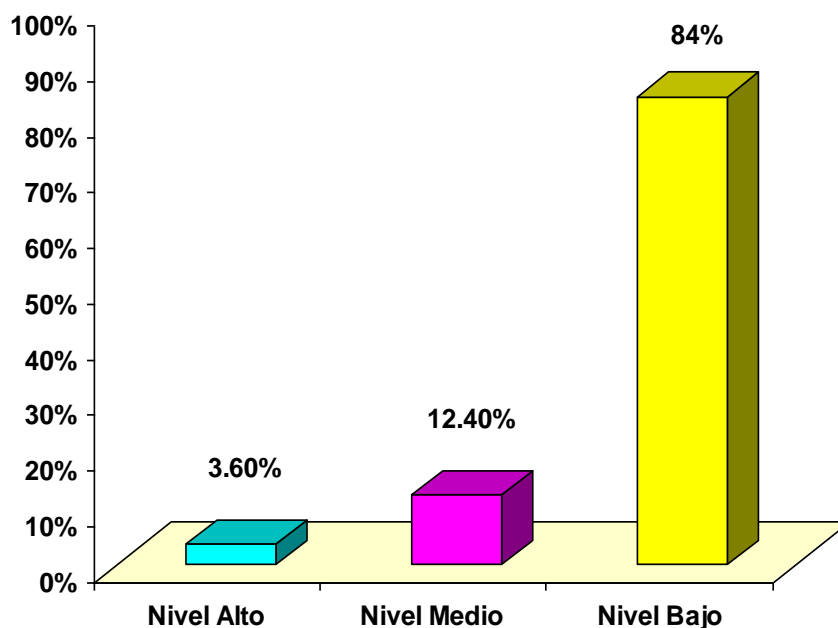
El diagnóstico de necesidades del estado real de los estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana “Los Andes” tienen deficiencias en la construcción de maquetas, para ello:

- Se requiere aplicar técnicas que estimulen el desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas.
- Asimismo, los estudiantes requieren orientaciones para adquirir las herramientas necesarias, que lo conduzcan a desarrollar su

independencia cognoscitiva, que les permita asumir posiciones ante cualquier problema que pueden ser solucionados por ellos mismos.

Una vez realizado el análisis de los instrumentos aplicados para establecer el estado real del desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas se pudo establecer lo siguiente:

- Los docentes requieren mayor información sobre técnicas que estimulen el desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas.
- Los estudiantes son receptores pasivos, las clases que realizan tienen mayor predominio en el desarrollo de las capacidades cognoscitivas.
- Sienten temor de expresar sus opiniones en el desarrollo de las clases, desconocen la dinámica de los trabajos grupales.
- La creatividad que poseen requiere desarrollarse para que esté de acuerdo al nivel de ciclo académico y la edad.
- Sienten inseguridad por lo que hacen, aún son dependientes para resolver problemas.
- Los estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes en un 84% están en nivel bajo de desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas. En un nivel medio el 12.4% y en nivel alto el 3.6%.



## **2.2 Elaboración de la estrategia didáctica para la elaboración de maquetas.**

El término estrategia se empleó en el campo militar para dirigir las operaciones, extrapoliándose en las ciencias pedagógicas en la década de los 60 del siglo XX. Las estrategias de enseñanza y aprendizaje se basan en principios psicopedagógicos, que reflejan las cuestiones que se plantea el proceso docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, aportan los juicios que fundamentan el accionar didáctico en el aula y guían la actividad de los docentes y estudiantes para alcanzar los objetivos propuestos.

Entre los tipos de estrategias están la pedagógica, didáctica, educativa, metodológica.

El autor, asume como definición de estrategia didáctica, que es "...la proyección de un sistema de acciones a corto, mediano y largo plazo que permite la transformación del proceso de enseñanza aprendizaje en una asignatura, nivel o institución, tomando como base los componentes del mismo y que permite el logro de los objetivos propuestos en un tiempo concreto" (Rodríguez del Castillo, M. A. 2005:18).

Las estrategias son diseñadas con el propósito de alcanzar progresivamente los objetivos propuestos relacionados con la organización de actividades que se justifican en la realización de cuatro etapas, como respuesta a un problema científico, ésta se origina a partir del conocimiento, del diagnóstico del estado actual del objeto de estudio, la motivación por la construcción de maquetas y con éste consolidar actividades de análisis y comprensión que facilitarán el desarrollo de su creatividad en la construcción de maquetas con la optimización del tiempo y los recursos. Es didáctica porque permitirá transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje en todas las áreas curriculares que realizarán los estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes.

La estrategia didáctica, se rige sobre la base teórica de las ciencias de la educación, tales como: la filosofía, sociología, pedagogía y psicología que no están delimitadas, sino complementadas en el proceso de enseñanza aprendizaje y fundamentadas en el capítulo I de la presente tesis.

Además está sustentada en la concepción dialéctico materialista que no sólo nos brinda las leyes generales de la naturaleza, sociedad y pensamiento, sino que permitirá la transformación del campo de la investigación, que en este caso están dirigidos al desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas en los estudiantes del segundo ciclo, quienes mediante la ejecución de la estrategia didáctica lograrán cambiar a sí mismo y éstos contribuirán a la transformación de su contexto.

Los procedimientos de la estrategia didáctica permite al docente, operar con las potencialidades que poseen los estudiantes; en un clima adecuado, de armonía, de acciones, de comunicación en la que serán convertidas en medios, que los estudiantes necesitan para apropiarse de las herramientas básicas durante el proceso de la zona de desarrollo próximo, favoreciendo el tránsito de lo interpsicológico a lo intrapsicológico, que le servirán en la construcción de sus maquetas, a partir de ello determinará la zona de desarrollo potencial.

Esta investigación contribuirá al desarrollo de la creatividad, porque todo ser humano tiene un bagaje de potencialidades, que deben ser educadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo un desarrollo eficiente dentro de un contexto social y sobre todo formar la personalidad del estudiante; para enfrentarse a los retos que impone la sociedad.

Durante el proceso de formación, en los estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes se trabajará para desarrollar la motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva, donde puedan demostrar el dominio de conocimientos, las habilidades y posibilidades creativas para la elaboración de maquetas, a través

de un sistema de actividades en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sustentado en la teoría socio-histórico, cultural de Vigotsky.

La estrategia didáctica propiciará la motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva para desarrollar la creatividad en la construcción de maquetas, para ello se aplicará el diagnóstico con la aplicación de instrumentos como la prueba pedagógica y la encuesta. Posteriormente se concretará procedimientos y acciones que contribuyan a desarrollarse.

Las potencialidades que presentan los estudiantes, facilitarán la regulación de las funciones inductoras y ejecutoras de la personalidad, permitiendo el cumplimiento de tareas y responsabilidades, los logros que él y sus compañeros son capaces de alcanzar, durante este proceso complejo que es la creatividad.

En Perú las universidades públicas y privadas tienen como mínimo una carga docente de 35 estudiantes por aula, que en muchos casos ésta se convierte en uno de los obstáculos para aplicar actividades creativas, pero un docente creativo, romperá estas dificultades accediendo a la colaboración y participación de todos sus estudiantes, según el desarrollo de cada uno de ellos, sin la necesidad de etiquetar o distinguir diferencias cognitivas y afectivas; sino a través del aprender a convivir donde la colaboración y ayuda esté presente, que asuman que el aprender, también significa enseñar a los demás, para ello se requiere trabajar en grupos.

Los trabajos en grupos contribuyen a un aprendizaje creativo que condiciona el aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y el aprender a ser, como premisas pilares que el maestro debe promover, entre los estudiantes y la cultura.

Para la aplicación de la estrategia didáctica, se deben cumplir las siguientes exigencias:

1. Estimular el desarrollo de los indicadores de la creatividad, en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
  - a. Propiciar un clima afectivo agradable durante el desarrollo de las actividades, generando vivencias positivas en cada estudiante.
  - b. Fomentar y controlar el intercambio de niveles de ayuda, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, apoyado en el trabajo de grupos; formados en dúos, tríos y de más de cuatro o seis estudiantes.
  - c. Respetar su individualidad y desarrollar al máximo sus potencialidades; con exigencia, respeto, tolerancia y la permanente orientación.
  - d. Promover el intercambio de ideas, debates, valorar y emitir propuestas, para iniciar el proceso de la construcción de maquetas, aportando en ello las potencialidades que posee el estudiante.
  - e. La participación de la familia, la universidad y comunidad en las actividades extracurriculares.
  - f. Propiciar técnicas vivenciales como análisis de situaciones reales relacionados con su contexto real, histórico y social.
  - g. Garantizar la construcción de maquetas, desde la experiencia obtenida, en las actividades extra-académicas orientadas con este fin.
  - h. Entrenar a los estudiantes para la evaluación y autoevaluación en la construcción de maquetas.
  - i. Tomar decisiones de acuerdo a sus propios criterios para construir maquetas.
  - j. Valorar las creaciones de maquetas de sus compañeros con la seguridad que ellos también serán evaluados sin temor al error.
  - k. Reconocer y aprovechar sus errores para incrementar su nivel creativo.
  - l. Estimular la crítica y autocrítica con el objetivo de superar las dificultades.
  - m. Orientar tareas independientes para la búsqueda de información, lecturas e indagación de problemas.
2. Facilitar la apropiación de los procedimientos, para la construcción de maquetas mediante las siguientes exigencias:

- a. Garantizar la preparación previa y la planificación de las acciones para la construcción de maquetas.
- b. Construir maquetas relacionadas con los contenidos de las disciplinas o asignaturas que se enseñan en el segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes.
- c. Aprovechar la interdisciplinariedad, es decir, construir maquetas a partir de los contenidos de las áreas curriculares que se enseñan en el segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes.

La estrategia didáctica se organiza de la siguiente forma: etapas, objetivo y acciones a corto, mediano y largo plazo, evaluación, representación gráfica y recomendaciones para su aplicación.

**Objetivo:** El objetivo general de la estrategia es desarrollar la creatividad en la construcción de maquetas en los estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes.

La estrategia didáctica está organizada en cuatro etapas de forma tal que el cumplimiento de cada una de ellas, constituye una premisa indispensable, para realizar cualquier otra. Las etapas están diseñadas en:

- ◆ **Primera Etapa: Diagnóstico y motivación por la construcción de maquetas**, en la que se aplicarán instrumentos para conocer el estado actual de los estudiantes sobre su nivel creativo en la construcción de maquetas, a su vez se ejecutarán técnicas que contribuyan a desarrollar la motivación para elaborar las maquetas.
- ◆ **Segunda Etapa: Propedéutica para la construcción de maquetas**, en esta fase se afirmarán y desarrollarán las habilidades en la solución de los problemas planteados, como una premisa para la construcción de maquetas.



- ♦ **Tercera Etapa:** Se trabajará durante 16 semanas las **actividades creativas para construir maquetas**, aplicadas con la estructura de las sesiones de clases.
- ♦ **Cuarta Etapa:** a constatar la eficacia de la estrategia didáctica, mediante la **valoración del nivel de desarrollo creativo en la construcción de maquetas**, que se aplicarán los métodos propuestos en la primera etapa, en un período de **tres semanas**.

### **Primera Etapa: Diagnóstico y motivación para la construcción de maquetas**

Esta etapa tiene como **objetivo** diagnosticar y estimular la motivación para desarrollar la creatividad en los estudiantes, para que lean y comprendan los libros que enseñan a elaborar maquetas, de tal manera que estos contribuyan en la formación de habilidades y desarrollen habilidades lógicas que servirán de base, para el pensamiento creador y la construcción de maquetas.

Está encaminada a determinar el diagnóstico de los niveles del desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas, que poseen los estudiantes, en su estado actual sobre los indicadores de la creatividad, las regularidades de comprensión, análisis y construcción de maquetas en los estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes.

Para la aplicación del diagnóstico se emplearán las siguientes técnicas:

#### **Diagnóstico de la Prueba Pedagógica (Anexo 5)**

Se aplicará para diagnosticar el estado actual sobre el nivel creativo que posean los estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes.

Esta prueba pedagógica consta de 3 preguntas, donde el estudiante responderá según el nivel de creatividad que posee al iniciarse la estrategia

didáctica, en sus respuestas se evidenciará el nivel creativo y las herramientas que conoce para construir maquetas didácticas.

Para llegar a los resultados se seleccionaron como unidad de análisis:

- ◆ Disposición e interés por construir maquetas. Cumple de manera precisa con las orientaciones (Motivación)
- ◆ Imaginación y originalidad en el contenido de su maqueta (originalidad)
- ◆ La estructura de la maqueta como informe: introducción, desarrollo y conclusión (independencia cognoscitiva).
- ◆ Cantidad de ideas sobre el tema con coherencia, concordancia y lógica elaborativa (fluidez).
- ◆ Planificación y autorevisión de su maqueta.

Los resultados obtenidos de la prueba pedagógica permitirán al estudiante ubicarlos en niveles alto, medio y bajo del desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas.

- ◆ **Nivel alto:** Cuando los cuatro indicadores motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva dan como resultado positivo.
- ◆ **Nivel medio:** Cuando dos o tres, de los 4 indicadores son positivos.
- ◆ **Nivel bajo:** Cuando tres o todos los indicadores son negativos.

### **La Composición sobre la Creatividad (Anexo 6)**

Esta técnica se propone a los estudiantes con la intencionalidad de conocer las condiciones propias que posee como constructor de maquetas. Se plantea el título “Soy creador de maquetas en mi aula de clase” para que ellos se sientan autores de lo que crean, si lo que construyen es porque les agrada o simplemente porque tienen que cumplir una tarea.

Es necesario precisar que la motivación durante esta etapa es inicial, dirigida a mover la creatividad en los estudiantes, fundamentalmente para participar en las actividades, pues la motivación para la creatividad, transita en todas las etapas de la estrategia didáctica.

En esta técnica se tendrá en cuenta tres categorías: contenido, vínculo emocional y elaboración personal de ser un creador.

- ◆ **El nivel alto:** Se ubican los estudiantes que al elaborar la maqueta, manifiestan en el contenido firmeza sobre su motivación, satisfacción por la construcción de maquetas, basados en la imaginación, fantasía, vivencias y experiencias.
- ◆ **El nivel medio:** Integran los estudiantes que manifiestan dominio de aspectos esenciales como los procedimientos para elaborar maquetas, empleando técnicas comunes, pero no muestran compromiso en el desarrollo de las actividades, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- ◆ **Nivel bajo:** Se ubican los estudiantes en cuyas elaboraciones no presentan motivación alguna por ser creadores de sus propias maquetas. Se evidencia el cumplimiento de las actividades por obligación.

Para estimular la motivación se desarrollarán las siguientes acciones:

- ◆ Visitar las ferias pedagógicas, museos, parques, entre otros.
- ◆ Publicación acerca de la construcción de maquetas.
- ◆ Participación en los concursos de maquetas.
- ◆ Participar en los proyectos de innovaciones pedagógicas, eventos científicos, entre otros.

Luego de realizar el análisis individual, se procede al análisis grupal, formando tres subgrupos:

- ◆ **Subgrupo 1 (Nivel alto):** Se ubican los estudiantes con un nivel alto de desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas.
- ◆ **Subgrupo 2 (Nivel medio):** Se ubican los estudiantes con un nivel medio de desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas.
- ◆ **Subgrupo 3 (Nivel bajo):** Se ubican los estudiantes con un nivel bajo de desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas.

### **Segunda etapa: Propedéutica para la construcción de maquetas**

**Objetivo:** Desarrollar habilidades y motivos para el análisis en la construcción de maquetas.

La construcción de maquetas, estará centrada en el análisis y en la formación de un modo de pensar y actuar creativamente, que los estudiantes puedan vincular, relacionar y aplicar el contenido a la práctica social.

Se propone procedimientos, tanto grupales como individuales, que permitan consolidar el nivel de desarrollo alcanzado y las potencialidades, así como ejercitarlas para que desarrollen la creatividad en la construcción de maquetas. El estudiante para lograr el objetivo de la estrategia didáctica, requiere desarrollar habilidades como observar, analizar y describir mediante un sistema de procedimientos que abordará el segundo nivel de la comprensión que será la base para la construcción de maquetas.

- ◆ **Observar:** es la percepción planificada que se efectúa para tener conocimientos de los objetos reales de su entorno, a su vez ésta estimule la motivación para ampliar sus conocimientos adquiridos.
- ◆ **Analizar:** consiste en descomponer un objeto en sus elementos, para determinar lo esencial, partiendo del todo a las partes, para finalmente hacer una síntesis de estos elementos en que se demostrará independencia cognoscitiva y originalidad.
- ◆ **Describir:** son los rasgos observados en el objeto, señalando las características detalladas explícitamente, demostrando fluidez en la organización de sus ideas.
- ◆ **Interpretar:** explicar el sentido de una cosa. Comprender y expresar el asunto de que se trata manifestando su independencia.
- ◆ **Inferir:** consiste en deducir hechos implícitos, es descubrir la información omitida expresándose en el estudiante su independencia cognoscitiva.

Para consolidar las habilidades mencionadas, se propone que el docente realice los siguientes procedimientos:

- ◆ **Aprendo a preguntar,** implica que los estudiantes elaboren preguntas, infieran, argumenten e interpreten en colectivo o individualmente al realizar una maqueta, al realizar una actividad lleguen a establecer conclusiones y debates y que éstas las expresen en forma oral.

- ◆ **Aprendo a observar y a describir**, consiste en la observación y descripción, que los estudiantes dirijan su atención a cómo es lo que observan, que analicen las características del todo a las partes y las relacionen entre ellas. Que se pregunte el porqué y para qué del objeto observado hasta lograr interiorizarlas, de tal manera que sea capaz de describirlas y elaborarla cuando se habla de maquetas.
- ◆ **Establezco semejanzas y diferencias**, consiste en la comparación de la diversidad de maquetas, de tal modo que sean capaces de describir las semejanzas y diferencias entre ellos.
- ◆ **Aprendo a valorar**, que los estudiantes aprendan a asumir una posición crítica, basados en el análisis objetivo de las maquetas construidos por sus compañeros, que emitan sus opiniones para enriquecer la elaboración de maquetas.

En este proceso se estimulará el afecto por la elaboración de maquetas, los niveles de comprensión, interpretación y el análisis de maquetas para integrarlas y relacionarlas con las disciplinas de las áreas académicas correspondientes.

### **Tercera Etapa: Actividades creativas para construir maquetas**

**Objetivo:** Desarrollar la motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva en la construcción de maquetas a través de actividades creativas; en sesiones de aprendizajes, estos indicadores se trabajarán en interrelación con las fases de la creatividad, que estarán presentes en determinados periodos, que irán manifestándose desde la primera etapa de la estrategia didáctica, tales como:

- ◆ **La preparación:** El docente orientará a los estudiantes, previa a la actividad para que busquen información sobre el contenido a desarrollare en la sesión de clase, para ello acudirán a las bibliotecas del aula, la universidad y la comunidad; visitarán el aula de innovaciones, entrevistarán a sus familiares sobre relatos de su comunidad, leyendas, tradiciones, entre otros, para luego compartirlas, leerlas, analizarlas, debatirlas e inferir en el

colectivo. Los procedimientos presentados estimulará a los estudiantes a descubrir, a recolectar datos y a comprender, éstas contribuirán a desarrollar el indicador de independencia cognoscitiva.

El docente en esta etapa deberá brindar la orientación didáctica precisando como medio de comunicación el canal escrito. A su vez los estudiantes transitarán por el subproceso de la planificación, en la que deben sentir disposición por el trabajo, sentirse capaz de realizar la tarea, plantearse los objetivos. Se evidenciará el manejo de habilidades adquiridas en las etapas anteriores de la estrategia didáctica.

En este subproceso se revela la motivación para construir maquetas, el docente puede apoyarse con las técnicas para desarrollar la creatividad, propuestas en el anexo 13, de la misma manera se reflejará la originalidad al incluir ideas novedosas; fluidez al generar diversas propuestas, e independencia cognoscitiva al elaborar la preparación de maquetas.

- ◆ **Incubación**, es el período inconsciente donde se procesará la acumulación de conocimientos, según la planificación realizada pro los estudiantes en la fase anterior, el docente en esta etapa cumplirá un rol importante de brindar las ayudas necesarias a cada estudiante, sobre las posibles vías para que construyan sus maquetas. Esta fase implica hacer una relectura de la planeación y propiciar la relación que tienen éstas con sus experiencias vivenciales y el bagaje de conocimientos que posee cada estudiante, estimulando la imaginación, fantasía y creatividad para construir y obtener nuevas luces para organizar la maqueta.
- ◆ **Visión o iluminación**, el docente debe orientar a los estudiantes en tomar notas sobre las ideas novedosas que se generan en él, al observar, describir, inferir hechos o fenómenos que estén relacionado con lo que van a crear, para que cuando en un momento determinado se les presenten las ideas solucionadotas y puedan materializarla.

En la materialización de maquetas los estudiantes manifestarán motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva en el producto, porque aplicarán estrategias cognitivas y metacognitivas.

- ♦ **Verificación**, en esta fase se trabajará por equipos donde se comprobará el desarrollo del nivel creativo de cada estudiante, a su vez se relaciona con el control, a pesar que ésta transita durante todo el proceso, pero llega el momento final de la construcción, donde elaborará las maquetas elegidas, emitirá algunas sugerencias y reflexiones para que puedan intercambiar experiencias, ideas y ejemplificarlas.

El estudiante debe constatar mediante su producto, si la maqueta fue acorde a lo planificado, en ésta puede complementar hasta que él quede satisfecho con el producto final.

El tránsito de estas fases permite que el estudiante se apropie de un cúmulo de experiencias que contribuirán al desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas, siendo ésta su estado real e introduciéndose a una nueva etapa durante la zona de desarrollo próximo.

El docente orientará la preparación y organización de las exposiciones de los trabajos en el aula de la universidad y en las ferias pedagógicas. Del mismo modo comprometer a los padres de familia, miembros de la universidad y comunidad para que puedan apreciar y valorar los productos de los estudiantes, con la finalidad de motivar y evidenciar el desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas. Estas actividades serán de utilidad para la retroalimentación donde se tendrá en cuenta los resultados obtenidos que propiciará la elaboración de una nueva versión de la maqueta a construir.

Basado en el enfoque socio-histórico-cultural en que se fundamenta la propuesta, se debe propiciar la cooperación entre los integrantes del grupo, en la relación de docente-estudiante, estudiante-grupo, durante el proceso de

enseñanza y aprendizaje, en el cual el docente y la participación de los estudiantes destacados cumplan un rol de cooperación con aquellos que necesitan auxilio, teniendo en cuenta los niveles de ayuda pedagógica.

El docente analizará la construcción de maquetas creativas de cada estudiante y para ello deberá emplear los siguientes niveles de ayuda en esta etapa:

NIVEL I (De ayuda): Alerta, llamado de atención, reformulación, para lo cual se realizarán los siguientes procedimientos.

- ◆ Verificar si los estudiantes tienen claridad en la tarea para que sus maquetas sean originales.
- ◆ Orientar nuevamente sobre la actividad que van a realizar.

NIVEL II: Aprobación o crítica, estimulación, movilización de la actividad mental, que consiste en:

- ◆ Realizar un análisis reflexivo en colectivo si los estudiantes al elaborar maquetas tienen imaginación y creatividad, para aportar elementos de aprobación, crítica y sugerencias.
- ◆ Recordar actividades anteriores para que relacione con la nueva tarea a desarrollarse.

NIVEL III: Preguntas de apoyo, precisiones de ideas, organización del proceso lógico de construcción de maquetas.

- ◆ Aplicar los procedimientos de aprendo a preguntar, con el fin que contribuyan al estudiante a valorar sobre los hechos y situaciones que van incluir en la construcción de maquetas.
- ◆ Desarrollar la colaboración conjunta entre el estudiante y los más destacados para que logre terminar la tarea por sí solo.

NIVEL IV: Demostración. Con la finalidad de que los estudiantes logren cumplir la tarea asignada, se realizarán los siguientes procedimientos:

- ◆ Demostrar modelos de cómo se realiza la tarea, para que se oriente a resolverla más o menos independiente.



- ◆ Plantear la elaboración de maquetas como un recurso, para que reflexionen sobre la importancia de lo que hace.

Los niveles de ayuda se emplearán en las sesiones de clase a desarrollarse durante la estrategia didáctica, el autor asume que no necesariamente, la construcción de maquetas tiene que desarrollarse en una sesión, ésta puede ser aplicada en diferentes momentos y con la integración de contenidos de las tareas curriculares. La estructura de la sesión de clase es:

- a) Orientación
- b) Desarrollo
- c) Evaluación

**a) Orientación**, cuya finalidad consiste en:

- ◆ Fomentar un ambiente armónico para que tengan la libertad de elegir su maqueta, interpretar, inferir y valorar sobre la maqueta elaborada.
- ◆ Determinar el objetivo de la sesión de aprendizaje de modo que el estudiante conozca para qué elabora maquetas.
- ◆ Plantear con ejemplos sobre la tarea en qué consiste construir maquetas.
- ◆ Propiciar debates relacionados con las maquetas a construir, de acuerdo a las experiencias anteriores, con la finalidad de involucrarlos en la actividad creativa y a su vez que compartan sus conocimientos.

Para lograr los aspectos mencionados, se propone aplicar una serie de técnicas para desarrollar la creatividad. Las técnicas para desarrollar la creatividad sirven para estimular y facilitar el pensamiento creador, según los objetivos que el docente se propone alcanzar en las sesiones de clase. Estas se trabajan fundamentalmente en grupo y contribuyen al desarrollo de las relaciones interpersonales, a fomentar un clima propicio para solucionar problemas, a estimular la motivación por la construcción de maquetas.

Las técnicas para desarrollar la creatividad en la construcción de maquetas, han sido seleccionadas de Julian Bentancourt (1994), Rosario, Martínez V (2006) y de Adania Guanche (2002), algunas son adaptadas y otras basadas

en la experiencia del autor, para aplicarla en las sesiones de clases, de la estrategia didáctica, no necesariamente se dará en el momento de la orientación, éstas pueden ser utilizadas también en el desarrollo o evaluación de la sesión de clase (ver técnicas en el Anexo 13).

## **b) Desarrollo**

En este proceso se debe seleccionar el contenido a trabajar en la clase y planificar las actividades de acuerdo a la zona de desarrollo real y el estado deseado, para desarrollar la creatividad de los estudiantes, respetando las características individuales.

Para lograr desarrollar la creatividad en la construcción de maquetas, no es suficiente tener en cuenta los procesos de comprensión, análisis y construcción de maquetas, sino que el estudiante acumule experiencias de la vida, mediante actividades creativas propuestas, para que según sus necesidades comunicativas construyan sus propias maquetas.

Durante el proceso de desarrollo de la sesión de clase, los estudiantes deberán:

- ◆ Analizar, comprender, interpretar, argumentar, inferir y valorar los tipos de maquetas que puedan elaborar.
- ◆ Exponer temáticas sobre hechos cotidianos ya que estos propiciarán mayor interés para construir maquetas.
- ◆ Desarrollar sus experiencias en la elaboración de sus maquetas, demostrando su imaginación y creatividad.
- ◆ Demostrar que las maquetas sirven para entender mejor las matemáticas.
- ◆ Aprender a pensar y reproducir maquetas creativamente.
- ◆ Explotar su imaginación para transformar la realidad a partir de la elaboración de maquetas con ideas novedosas.
- ◆ Comprender, interpretar y construir los medios y materiales didácticos.
- ◆ Transitar la producción en la construcción de maquetas.
- ◆ Fomentar la reciprocidad entre ellos, donde los estudiantes destacados ayuden a los que están en desventaja.

### **c) Evaluación**

En la evaluación que es un proceso permanente, se debe controlar el trabajo de los estudiantes, resaltando los logros y el fiel cumplimiento de los objetivos propuestos.

Las sesiones de clase serán evaluadas de forma permanente, desde el inicio hasta el cierre, con el proceso de autoevaluación y coevaluación. Los grupos, dúos y tríos evaluarán los trabajos recíprocamente de acuerdo a las orientaciones dadas por el docente, que les permitan reflexionar sobre el trabajo y volver a construir una segunda versión con las sugerencias de sus compañeros.

Los criterios de evaluación a considerarse en esta etapa son:

- ◆ Verificar el tránsito de la planificación y autorevisión de la maqueta.
- ◆ Primicia en el título de su maqueta.
- ◆ Verificar si la maqueta a transformarse causa impresión y novedad.
- ◆ Comprobar si las ideas de la maqueta son coherentes y guardan relación.
- ◆ Verificar si hay integración y relación con los conocimientos de las áreas curriculares.
- ◆ Si hay integración de experiencias, vivencias e imaginación de las maquetas.
- ◆ Valorar la presentación en cuanto a la estructura, orden y limpieza.

Los indicadores de evaluación revisar en el Anexo 14.

### **CUARTA ETAPA: Valoración del nivel de desarrollo creativo en la construcción de maquetas**

La comprobación del proceso creativo en la construcción de maquetas, tiene como objetivo orientar el control del desarrollo progresivo de los niveles superiores de la creatividad en los estudiantes.

La evaluación debe estar bajo la responsabilidad del catedrático de aula, quien dirige las actividades para desarrollar la creatividad en la construcción de maquetas, éste será un proceso permanente antes, durante y después de cada etapa de la estrategia didáctica.

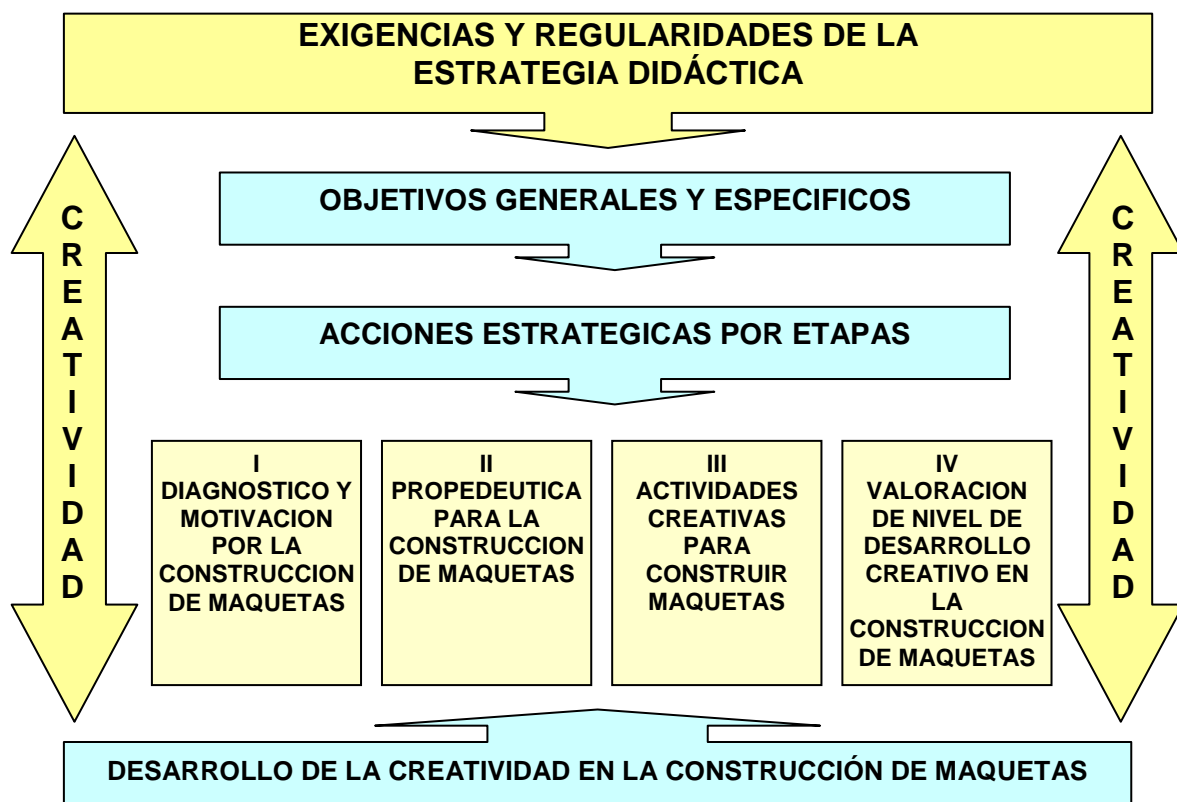
Después de aplicar cada actividad se elegirá democráticamente entre todos los estudiantes la construcción de maqueta más creativa, trabajados en grupos o individuales con las siguientes categorías: motivación (si refleja satisfacción al construir sus maquetas), originalidad (si su maqueta es única e irrepetible, que pueda causar impresión); fluidez (si genera cantidad de ideas en un tiempo determinado sobre el tema) e independencia cognoscitiva (si integran y relacionan los conocimientos de otras disciplinas en su maqueta).

De la misma manera también se evaluará la presentación creativa de las construcciones de maquetas, donde cada grupo se organizará para su realización según su iniciativa. Se observará el modo de actuar de los estudiantes durante el desarrollo de la estrategia didáctica, demostrando actitudes de respeto a sus compañeros cuando realizan sus maquetas y a los estudiantes creativos, les corresponderá identificar el mensaje de sus maquetas, para que tengan la oportunidad de emitir opiniones, aportaciones sobre la maqueta, a fin de seguir contribuyendo en el enriquecimiento de sus productos.

Se propiciará gradualmente la evaluación metacognitiva de la creatividad, donde descubrirán fortalezas, debilidades y qué es lo que necesitan para enriquecer sus maquetas.

También se aplicará la prueba pedagógica propuesta en el diagnóstico de la primera etapa de la estrategia didáctica, cuyos indicadores de evaluación serán los siguientes:

- ◆ Selecciona sus maquetas y su espacio imaginario.
- ◆ Tiene facilidad de generar ideas ante situaciones imaginarias.
- ◆ Extrapola sus conocimientos con originalidad para resolver un conflicto planteado.
- ◆ Planifica y autorevisa su maqueta.
- ◆ Reflexiona y corrige su maqueta.
- ◆ Conoce los procedimientos para construir su maqueta.



### **2.3 Valoración de la estrategia didáctica a partir del criterio de los especialistas.**

Para verificar los resultados de la estrategia didáctica propuesta por el autor, se seleccionaron profesionales con una serie de requisitos, tales como: catedráticos de aula en el nivel universitario con una experiencia mayor a cinco años, experiencia en la construcción de maquetas, y magísteres en diferentes especialidades. Para la valoración de la propuesta, se tuvo prioridad en seleccionar especialistas del nivel universitario.

La propuesta se presentó a criterio de 10 especialistas peruanos para valorar la estrategia didáctica. Cada uno obtuvo una guía y una copia de la propuesta, para la respectiva valoración que se propone en esta tesis. Los especialistas seleccionados proporcionaron información acerca de: la científicidad, la pertinencia, novedad, aplicabilidad, viabilidad y sobre la posibilidad de que la

estrategia didáctica permite la valoración de los indicadores establecidos en esta investigación (Anexo 12)

Partiendo del análisis de estas guías los especialistas afirman que la estrategia didáctica en un 100% es pertinente, viable y aplicable. Así como la valoración sobre los indicadores de la creatividad en la construcción de maquetas: motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva son válidas y puede producir el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes.

Las recomendaciones expresadas por los especialistas se relacionan con la:

1. Difusión y aplicación de la estrategia didáctica en los estudiantes del 2do. Ciclo de la Facultad de Administración de la Universidad Peruana Los Andes.
2. Exigencia en la evaluación según el tipo de maqueta elaborada.
3. Enfatizar la práctica intensiva en la elaboración de maquetas.

## CONCLUSIONES

1. El desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas en el nivel universitario se trabaja con mayor incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje el aspecto cognitivo, y está estrechamente relacionado con los cursos que para este fin se han mencionado, pero quedan otras acciones relevantes para estimular la creatividad, como realizar procedimientos didácticos, trabajos en equipo y las técnicas vivenciales.
2. El desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas constituye un proceso complejo, que contempla elementos cualitativos y cuantitativos, estos resultados determinaron los indicadores de la creatividad, así como las principales regularidades en la construcción de maquetas. Se manifiesta insuficiencias didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje; entre las más reveladoras está la falta de motivación, originalidad, fluidez e independencia cognoscitiva.
3. Para contribuir a resolver estas dificultades se diseñó una estrategia didáctica compuesta por cuatro etapas, que deberán cumplirse gradual y sistemáticamente para lograr el objetivo propuesto basado en un conjunto de acciones, procedimientos y técnicas en las que se considera la interdisciplinariedad y el trabajo en equipo para desarrollar la creatividad en la construcción de maquetas por los estudiantes de la carrera de Administración de la Universidad Peruana Los Andes.
4. La estrategia didáctica fue valorada por especialistas sobre el tema quienes expresaron que es pertinente, viable y aplicable.

## **RECOMENDACIONES**

1. Proponer a la carrera de Administración y a la Universidad en general los resultados de la presente investigación para su aplicación en la construcción de maquetas como nuevo instrumento en el desarrollo de la creatividad.
2. Utilizar la estrategia didáctica como un medio para orientar a los docentes del área de administración, así como a los docentes de todas las carreras profesionales de la universidad, a asumir gradualmente, la elaboración de maquetas para el desarrollo de la creatividad, no sólo de los alumnos, sino de los docentes.



## REFERENCIAS

1. BARBA TELLES, M. N.; Piaget L.S., Vigotsky en el Análisis de la Relación entre Educación y Desarrollo. Revista Iberoamericana de Educación. La Habana.
2. BETANCOURT, M.J. y colectivo de autores. La Creatividad y sus Implicancias. La Habana, Cuba, 1994.
3. CALERO, Nancy. Tesis Doctoral. 2005.
4. CASTELLANOS, S.D. y colectivo de autores. Aprender y Enseñar en la Escuela: Una Concepción Desarrolladora. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, Cuba, 2002.
5. FERNÁNDEZ, D.A., Teorías Psicológicas y el Desarrollo de la Personalidad. La Habana, Cuba. 2006.
6. FIALLO RODRIGUEZ, Jorge. La interdisciplinariedad en el Currículo: ¿Utopía o Realidad Educativa?. La Habana, 2001.
7. FIERRO, C.B. Didáctica de la Comunicación Integral: Comprensión Lectora, Análisis y Creación de Textos. Taller Internacional 2007. Lima 2007.
8. GINORIS QUESADA, Oscar; ADDINE FERNANDEZ Fátima y TURCAZ MILLAN, Juan. Didáctica General. 2006 (Material Básico).
9. GONZÁLEZ, Maura y colectivo de autores. Psicología para Educadores. La Habana, Cuba. 1995.
10. GUANCHE MARTINEZ, A. Material Complementario de la Asignatura "Creatividad: Tendencias y Concepciones Psicopedagógicas". Editora Magisterial, Lima, 2002.
11. MAJMUTOV M., I. La Enseñanza Problémica. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba. 1986.
12. MAÑALICH SUAREZ, R. Taller de la Palabra. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2002.
13. MAÑALICH SUAREZ, R. y colectivo de autores. Didáctica de las Humanidades. Colección de textos. Editorial Pueblo y Educación. 2005.
14. MARTÍNEZ LLANTADA, Marca. Calidad Educativa, actividad pedagógica y creatividad. 1995.

15. Ministerio de Educación. Diseño Curricular Nacional. Lima – Perú. 2005.
16. MITJANS M., A. Creatividad, Personalidad y Educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, Cuba. 1995.
17. RAMIREZ R.I. y colectivo de autores. Los Métodos Problémicos en la Enseñanza. Editorial San Marcos, Lima, 2006.
18. RODRIGUEZ DEL CASTILLO, M.A. La Estrategia como resultado Científico de la Investigación Educativa, Soporte Técnico, 2005.
19. ROMEAU, E.A. y colectivo de autores. Acerca de la Enseñanza del Español y la Literatura. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2002.
20. ROMÉU, E. y colectivo de autores. El Enfoque Cognitivo Comunicativo y Sociocultural en la Enseñanza de la Lengua y la Literatura. La Habana, 2006.
21. SEGURA SUAREZ, M. y colectivo de autores. Teorías Psicológicas y su influencia en la Educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2005.
22. TOVAR SAMANEZ, Teresa y equipo de asesoramiento pedagógico. Propuesta pedagógica para el desarrollo de las capacidades comunicativas. Ministerio de Educación. Lima, 2004.
23. VIGOTSKY, L. S. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Giribaldo, Barcelona – España. 1988.
24. ZILBERTSTEIN, T. y colectivo de autores. Didáctica Integradora de las Ciencias. Experiencia Cubana, Editorial Academia. 2000.

## BIBLIOGRAFÍA

1. ADDINE, F. Didáctica y Optimización del Proceso de Enseñanza Aprendizaje. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 1997.
2. ALVAREZ DE ZAYAS, Carlos. Didáctica General: La Escuela en la Vida. Impreso en Bolivia, 2002.
3. BAEZ GARCIA, Mireya. Hacia una Comunicación más Eficaz. Editorial Pueblo y Educación. 2006.
4. BERMUDEZ SARGUERA, R. y RODRIGUEZ R.M. Teoría y Metodología del Aprendizaje. 1999.
5. BERMUDEZ M. R. Dinámica de Grupo en Educación: Su Facilitación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
6. BETANCOURT MOREJON, Julián. Teorías y Prácticas sobre Creatividad y Calidad. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1992.
7. BETANCOURT, J. y colectivo de autores. La Creatividad y sus Implicancias. La Habana. 1994.
8. BLANCO PEREZ, Antonio. Filosofía de la Educación. Selección de Lecturas. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2003.
9. BOFARULL, Teresa. Comprensión Lectora: El uso de la Lengua como Procedimiento. 2001.
10. CALERO FERNANDEZ, N. Tesis de Doctorado, Instituto Superior Pedagógico "Félix Varela". Villa Clara. 2005.
11. CASTELLANOS S.D. y colectivo de autores. Aprender y Enseñar en la Escuela: Una Concepción Desarrolladora. Editorial Pueblo y Educación. 2002.
12. CEREZAL, Julio y colectivo de autores. Los Métodos Científicos en la Investigación Pedagógica. Editorial San Marcos, Lima, 2004.
13. CHIBAS ORTIZ, Felipe. Creatividad + Dinámica de Grupo. ¡Eureka!. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2002.
14. CHIBAS ORTIZ, Felipe. Creatividad por Cultura = Eureka. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2002.
15. COLLAZO DELGADO, Basilia y PUENTES ALBA, María. La Orientación en la Actividad Pedagógica. Editorial Pueblo y Educación. 1992.

16. CURBELO VIDAL, Manuel. Tendencias Pedagógicas y Sociológicas Contemporáneas. Material de Soporte Técnico. 2004.
17. DIAZ, Alvaro. Aproximación al Texto Escrito. Colombia, 1995.
18. FERNANDEZ, D. A. Teorías Psicológicas y el Desarrollo de la Personalidad. La Habana, 2006.
19. FIALLO RODRIGUEZ, Jorge. La Interdisciplinariedad en el Currículo: ¿Utopía o Realidad Educativa?. La Habana, 2001.
20. FIERRO, C.B., Didáctica de la Comunicación Integral: Comprensión Lectora: Análisis y Creación de Textos. Taller Internacional, Lima 2007.
21. GARCIA RAMIS, Lizardo. La Creatividad en la Educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2004.
22. GINORIS QUESADA, Oscar, Fátima Advine Fernández y Juan Turcaz Millán. Didáctica General. Material Básico. Maestría en Educación, 2006.
23. GONZALES RODRIGUEZ, Nidia. Técnicas Participativas y Juegos Didácticos de Educadores Cubanos. 1995.
24. GONZALES SERRA, Diego Jorge. La Psicología del Reflejo Creador. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2004.
25. GONZALES MAURA, V. y colectivo de autores. Psicología para Educadores. Ciudad de La Habana. 1995.
26. GONZALES SOCA, A. y REINOSO CAPIRO. Nociones de Sociología Psicología y Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2002.
27. GONZALÉS VALDES, A. Creatividad y Métodos de Indagación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2003.
28. GUANCHE MARTINEZ, A. Material Complementario de la Asignatura "Creatividad: Tendencias y Concepciones Psicopedagógicas". Editora Magisterial, Lima 2002.
29. HEDEESA PÉREZ, Y. Compilador Didáctica para un Aprendizaje Desarrollador y Creativo. Editorial. Lima, 2004.
30. JURADO VALENCIA, Fabio. Los Procesos de la Lectura. Colombia, 1995.
31. LANUEZ BAYOLO, Miguel y FERNANDEZ RIVERO, Ernesto. Metodología de la Investigación Científica. Material de Soporte Técnico. 2004.

32. MAÑALICH SUÁREZ, R. y colectivo de autores. Didáctica de las Humanidades. Colección de Textos. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2005.
33. MARQUEZ RODRIGUEZ, Aleida. Un Modelo del Proceso Pedagógico y un Sistema de Estrategias Metodológicas para el Desarrollo de la Excelencia y Creatividad. (s/f).
34. MARTINEZ, LL., M. El Desarrollo de la Creatividad mediante la Enseñanza Problémica en la Actualidad. Teoría y Práctica. Congreso Internacional de Pedagogía, La Habana, 1999.
35. MARTINEZ LL., M. Calidad Educativa y Creatividad. Curso en Congreso Internacional de Pedagogía 1997. La Habana, IPLAC. 1999.
36. MARTINEZ LL., M. La Creatividad en la Escuela. Encuentro de Educadores por un Mundo Mejor. La Habana, 1990.
37. MARTINEZ LL., M. Calidad Educativa, Actividad Pedagógica y Creatividad. La Habana, Editorial Academia. 1998.
38. MARTINEZ LL., M. Diagnóstico de la Creatividad en el Aula. Curso en Congreso Internacional de Pedagogía 2001. La Habana, IPLAC.
39. MARTINEZ LLANTADA, Marta. (s/f). Filosofía de la Educación. Material de Soporte Técnico.
40. MARTINEZ VERDE, Rosario. (s/f). Formación de Sistema de Conceptos y Desarrollo de Habilidades en la Clase de Literatura.
41. MITJANS M., A. Creatividad, Personalidad y Educación. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 1995.
42. MONDEJAR RODRIGUEZ, Juan Jesús. La Enseñanza Problémica de la Física. Universidad de Matanzas, 2004.
43. PARRA DUQUE, Diego. Editorial Norma. Lima, 2003.
44. PARRA, Marina. ¿Cómo se produce el escrito?. Teoría y Práctica. Colombia 2001.
45. RAMIREZ, R.I. y colectivo de autores. Los Métodos Problémicos en la Enseñanza. Editorial San Marcos, Lima, 2006.
46. RAMOS LEANDRO, Aníbal. Comprensión de Lectura y Producción de Textos. Ediciones Honorio. Lima, 2005.

47. RICO MONTERO, Pilar. La Zona de Desarrollo Próximo. Procedimientos y Tareas de Aprendizaje. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2003.
48. RICO MONTERO, Pilar y colectivo de autores. Proceso de Enseñanza Desarrollador en la Escuela Primaria. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2004.
49. RODRIGUEZ AGUILAR, Sergio. Comprensión y Producción de Textos. Lima, 2006.
50. RODRIGUEZ DEL CASTILLO, M.A. La Estrategia como Resultado Científico de la Investigación Educativa. Publicado en Soporte Técnico. 2005.
51. RODRIGUEZ DEL CASTILLO, M. y BERMUDEZ SARGUERA, R. Las Leyes del Aprendizaje. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. 2005.
52. ROMEU, E. y colectivo de autores. Acerca de la Enseñanza del Español y la Literatura. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2002.
53. ROMEU, E.A. y colectivo de autores. El Enfoque Cognitivo, Comunicativo y Sociocultural en la Enseñanza de la Lengua y la Literatura. 2006.
54. SEGURA SUAREZ, M.E. y colectivo de autores. Teorías Psicológicas y su Influencia en la Educación. Ciudad de La Habana. Editorial Pueblo y Educación. 2005.
55. SILVESTRE ORAMAS, Margarita. Enseñanza y Aprendizaje Desarrollador. La Habana, 2000.
56. TORRES MIRANDA, T. El Desarrollo de la Creatividad en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje de las Disciplinas Históricas. Tesis Doctoral ISP “José Varona”. 2005.
57. TOVAR SAMANES, Teresa y Equipo de Asesoramiento Pedagógico. Propuesta Pedagógica para el Desarrollo de las Capacidades Comunicativas. Ministerio de Educación, Lima, 2004.
58. VIGOTSKY, L.S., Pensamiento y Lenguaje. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1998.
59. VIGOTSKY, L.S. Imaginación y Creación en la Edad Infantil. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2004.
60. ZILBERSTEIN, T.J. y colectivo de autores. Didáctica Integradora de las Ciencias. Experiencia Cubana, Editorial Académica 2000.

**ANEXO 1**  
**GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES**

**OBJETIVO:** Conocer el nivel de creatividad en la construcción de maquetas en los universitarios de la Universidad Peruana Los Andes – UPLA.

INDICADORES	ACCIONES A TOMAR	SI	NO
MOTIVACION	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra satisfacción por lo que hace.</li> <li>- Tiene disposición para construir maquetas de acuerdo a su imaginación.</li> <li>- Asume compromisos para cumplir sus creaciones.</li> <li>- Integra sus experiencias anteriores en sus construcciones.</li> <li>- Pide construir maquetas de acuerdo a los temas de su interés.</li> </ul>		
ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genera ideas novedosas en sus maquetas.</li> <li>- Evidencia presencia de fantasía e imaginación en sus producciones.</li> <li>- Plantea nuevas ideas para incorporar en sus maquetas.</li> </ul>		
FLUIDEZ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Genera una mayor cantidad de ideas en un tiempo determinado.</li> <li>- Argumenta con criterio lógico y seguridad frente a una maqueta.</li> <li>- Explica nuevas experiencias relacionando con los nuevos conocimientos.</li> <li>- Es detallista en su explicación.</li> </ul>		
INDEPENDENCIA COGNOSCITIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Busca información para profundizar sus conocimientos por iniciativa propia.</li> <li>- Transforma sus creaciones con mayor criterio.</li> <li>- Aprende de sus debilidades y errores.</li> <li>- Da sugerencias a sus compañeros.</li> <li>- Incorpora conocimientos nuevos en su maqueta.</li> </ul>		

**ANEXO 2**  
**PRUEBA PEDAGÓGICA**

Estudiante: ..... Ciclo: .....

**“SOY UN CREADOR DE MAQUETAS EN MI AULA DE CLASE”**

Desarrolla tu imaginación creando una maqueta de tu elección y explícala detalladamente.



**ANEXO 3**  
**GUÍA DE ENTREVISTA AL DOCENTE DE LA**  
**UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES - UPLA**

Estimado colega, estamos realizando una investigación relacionada con el desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas, para el cual resulta esencial su aporte, por ello, pedimos a Ud. que responda con la mayor veracidad posible las preguntas que aparecen a continuación:

**DATOS GENERALES**

Edad: .....

Sexo: M ( ) F ( )

Tiempo de experiencia como catedrático: ..... años.

Licenciado: .....

Magíster: .....

1. ¿Qué aporte te brindan las orientaciones metodológicas en el desarrollo de la creatividad para el trabajo de construcción de maquetas?
2. Trabajas usando maquetas, para la comprensión, análisis y construcción de nuevas maquetas.
3. ¿Cuáles son las regularidades presentadas por sus estudiantes en la construcción de maquetas?
4. ¿Qué causas, consideras han llegado a presentar estas elaboraciones?
5. ¿Qué acciones individuales y colectivas realizas para corregir las insuficiencias de sus alumnos en la construcción de maquetas?
6. ¿Cómo seleccionas los temas a emplear en la construcción de maquetas?
7. ¿Orientas a tus escolares la interdisciplinariedad en la construcción de maquetas?
8. Mencione vías, recursos, medios que utiliza para la construcción de maquetas?
9. ¿Cómo pueden apoyar las aulas de innovaciones en el trabajo de construcción de maquetas?
10. ¿Qué sugerencias sobre el tema puedes expresar, que sean útiles para esta investigación?

**ANEXO 4**  
**ENCUESTA A ESTUDIANTES**

**OBJETIVO:** Conocer el nivel de motivación en la construcción de maquetas en los estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes – UPLA.

- 1.- La creatividad y habilidad en la construcción de maquetas:
  - a) Debe eliminarse de las clases.
  - b) Debe incrementarse en todas las asignaturas
  - c) Debe eliminarse de las clases
  - d) Me es indiferente
  
- 2.- ¿Con las actividades que realiza el catedrático, te sientes motivado(a) para construir maquetas?
  - a) A veces
  - b) Nunca
  - c) Siempre
  - d) No siento nada
  
- 3.- ¿Con cuál de los siguientes temas te sientes más cómodo para construir maquetas?
  - a) Una lectura
  - b) Temas de tutoría (autoestima, maltrato infantil, alcoholismo, drogas, pandillaje...)
  - c) Una película
  - d) Una narración
  - e) Eventos deportivos
  - f) Una excursión
  - g) Un hecho histórico
  - h) De tu historial personalOtras: ¿Cuáles? .....
  
- 4.- ¿Cuál de ellas es la que más te caracteriza para construir maquetas?
  - a) Soy imaginativo y creativo cuando construyo maquetas.
  - b) Me gusta detallar mis fantasías y experiencias
  - c) Creo dibujos, figuras, después de leer un texto.
  - d) Sólo creo para no desaprobado
  
- 5.- ¿Si no te agrada el desarrollo o la conclusión de una maqueta, la cambias de acuerdo a tu imaginación?  
Si ( ) No ( ) A veces ( )  
Sólo cuando te lo solicitan ( )

- 6.- ¿Cuándo construye maquetas según tu creatividad cuántos elementos utilizas?
- a) Sólo 1
  - b) 2 á 3
  - c) más de 3
- 7.- ¿Cómo actúas en tu grupo de estudio?
- a) Sigo las indicaciones del jefe de grupo para trabajar
  - b) Aporto con nuevas ideas
  - c) No les interesa lo que pienso
- 8.- Ordena enumerando del 1 al 5 las siguientes acciones que realizas para construir maquetas:
- a) Leo y organizo mi experiencia ( )
  - b) Organizo lo que voy a construir ( )
  - c) Anota mis ideas novedosas y sugerencias ( )
  - d) Hago un borrador ( )
  - e) Rectifico lo hecho ( )
- 9.- Buscas información sobre el tema que vas a construir
- a) Si para tener mayor información sobre el tema
  - b) De vez en cuando
  - c) No porque me es suficiente con los datos que brinda mi profesor
- 10.- Aplicas los conocimientos que posees de las asignaturas estudiadas, para construir maquetas:
- a) Nunca
  - b) Siempre
  - c) A veces
  - d) No se cómo hacerlo
- 11.- ¿Construyes maquetas en todas las áreas de aprendizaje (asignaturas)?
- Si ( ) No ( ) A veces ( )

**ANEXO 5**  
**PRUEBA PEDAGÓGICA DE DIAGNÓSTICO**

Alumno: ..... Fecha: .....

Lee detenidamente las siguientes actividades y responde lo que se le solicite.

1.- Haz una maqueta sobre la conservación del medio ambiente para tu comunidad.

2.- Crea una maqueta sobre un tema cualquiera, Diseña un borrador y procede a efectuarlo.

Primera Versión (borrador)	Creación en Limpio

3.- Explica los procedimientos que realizas para construir una maqueta.

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

**ANEXO 6**  
**COMPOSICIÓN SOBRE LA CREATIVIDAD**

Alumno: .....

**“YO SOY UN CREADOR DE MAQUETAS EN MI AULA DE CLASE”**

## ANEXO 7

### PROCESAMIENTO DE DATOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

INDICADORES	ALTO				MEDIO				BAJO			
	Si	%	No	%	Si	%	No	%	Si	%	No	%
<b>MOTIVACION</b>												
Muestra satisfacción por lo que crea	0	0	34	100	5	14.7	29	85.3	29	85.3	5	14.7
Tiene disposición para construir maquetas de acuerdo a su imaginación.	1	2.94	33	97.1	4	11.8	30	88.2	29	85.3	5	14.7
Asume compromisos para cumplir sus creaciones.	1	2.94	33	97.1	6	17.6	28	82.4	27	79.4	7	20.6
Integra sus experiencias anteriores en la construcción de maquetas.	0	0	34	100	7	20.6	27	79.4	27	79.4	7	20.6
Pide construir maquetas de acuerdo a los temas de su interés.	2	5.88	32	94.1	5	14.7	29	85.3	27	79.4	7	20.6
<b>NIVEL DE MOTIVACION</b>	0.8	2.4	33.2	97.6	5.4	15.9	28.6	84.1	27.8	81.8	6.2	18.2
<b>ORIGINALIDAD</b>												
Genera ideas novedosas en sus maquetas.	0	0	34	100	5	14.7	29	85.3	29	85.3	5	14.7
Evidencia presencia de fantasía e imaginación en sus producciones.	0	0	34	100	6	17.6	28	82.2	28	82.4	6	17.6
Plantea nuevas ideas para incorporar en sus maquetas.	2	5.88	32	94.1	3	8.82	31	91.2	29	85.3	5	14.7
<b>NIVEL DE ORIGINALIDAD</b>	0.7	2.0	33.3	98.0	4.7	13.7	29.3	86.3	28.7	84.3	5.3	15.7
<b>FLUIDEZ</b>												
Genera una mayor cantidad de ideas en un tiempo determinado.	1	2.94	33	97.1	3	8.82	31	91.2	30	88.2	4	11.8
Argumenta con criterio lógico y seguridad frente a una maqueta.	2	5.88	32	94.1	3	8.82	31	91.2	29	85.3	5	14.7
Explica nuevas experiencias relacionando con los nuevos conocimientos.	2	5.88	32	94.1	4	11.8	30	88.2	28	82.4	6	17.6
Construye sus maquetas con creatividad.	0	0	34	100	3	8.82	31	91.2	31	91.2	3	8.82
<b>NIVEL DE FLUIDEZ</b>	1.25	3.68	32.8	96.3	3.3	9.56	30.8	90.4	29.5	86.8	4.5	13.2
<b>INDEPENDENCIA COGNOSCITIVA</b>												
Busca información para profundizar sus conocimientos por iniciativa propia.	2	5.88	32	94.1	4	11.8	30	88.2	28	82.4	6	17.6
Transforma sus creaciones con mayor criterio.	1	2.94	33	97.1	3	8.82	31	91.2	30	88.2	4	11.8
Aprende de sus debilidades y errores y acepta sugerencias de sus compañeros y docentes.	0	0	34	100	2	5.88	32	94.1	32	94.1	2	5.88
Incorpora conocimientos nuevos en su maqueta.	1	2.94	33	94.1	2	5.88	32	94.1	31	91.2	3	8.82
<b>NIVEL DE INDEPENDENCIA</b>	1	2.9	33.0	94.1	2.8	8.1	31.3	91.9	30.3	89.0	3.75	11.0

## RESUMEN DE LA GUIA DE OBSERVACION

<b>INDICADORES</b>	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>
Motivación	2.40	15.9	81.8
Originalidad	2.00	13.7	84.3
Fluidez	3.68	9.56	86.8
Independencia	2.90	5.88	91.2
Nivel de Creatividad	2.70	11.8	86.0

**ANEXO 8**

**PROCESAMIENTO DE DATOS DE LA PRUEBA PEDAGÓGICA**  
(Viene del Anexo 2)

Indicadores	Acciones a Evaluar	Alto		Medio		Bajo	
		C	%	C	%	C	%
<b>MOTIVACION</b>	Se evidencia disposición para construir maquetas.	0	0	3	8.8	31	91.2
	Integra sus experiencias anteriores y conocimientos en el desarrollo de la maqueta.	0	0	2	5.9	32	94.1
	Asume que les agrada ser constructores de sus maquetas.	2	5.9	4	11.8	28	82.4
	<b>NIVEL DE MOTIVACION</b>		2		8.8		89.3
<b>ORIGINALIDAD</b>	Genera ideas novedosas en el desarrollo de sus maquetas, ajustándose al tema propuesto.	2	5.9	4	11.8	28	82.4
	Se evidencia el desarrollo de su imaginación	0	0	5	14.7	29	85.3
	<b>NIVEL DE ORIGINALIDAD</b>		2.95		13.3		83.9
<b>FLUIDEZ</b>	Claridad de ideas	0	0	4	11.8	30	88.2
	Unidad y coherencia lógica	0	0	3	8.8	31	91.2
	<b>NIVEL DE FLUIDEZ</b>				8.8		91.2
<b>INDEPENDENCIA COGNOSCITIVA</b>	Correcta estructura de la maqueta	0	0	5	14.7	29	85.3
	Incorpora conocimientos nuevos en el desarrollo de su maqueta.	0	2.9	4	11.8	29	85.3
	Respeto la estructura de la maqueta desarrollando su creatividad.	0	0	3	8.8	31	91.2
	<b>NIVEL DE INDEPENDENCIA</b>		<b>0.97</b>		<b>11.8</b>		<b>87.3</b>



## RESUMEN DE LA PRUEBA PEDAGÓGICA

<b>INDICADORES</b>	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>
Motivación	2.0	8.8	89.3
Originalidad	2.95	13.3	83.9
Fluidez	0	8.8	91.2
Independencia	0.97	11.8	87.3
Nivel de Creatividad	1.4	10.7	87.9

**ANEXO 9**  
**PROCESAMIENTO DE DATOS DE LA GUÍA DE OBSERVACION A**  
**LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS**

INDICADORES	ALTO	%	MEDIO	%	BAJO	%
<b>MOTIVACION</b>						
1. La creatividad y habilidad en la construcción de maquetas:						
a) Debe eliminarse de las clases.					25	73.3
b) Debe incrementarse en todas las asignaturas	3	8.8				
d) Me es indiferente			6	17.6		
2. ¿Te sientes motivado con las clases?						
a) A veces			5		27	79.4
b) Nunca						
c) Siempre	2	5.9				
<b>NIVEL DE MOTIVACION</b>	<b>2.5</b>	<b>7.4</b>	<b>5.5</b>	<b>16.2</b>	<b>26</b>	<b>76.5</b>
<b>ORIGINALIDAD</b>						
3. ¿Cuál de ellas es la que más te caracteriza para construir maquetas?						
a) Soy imaginativo y creativo	2	5.9				
b) Me gusta realizar mis fantasías y experiencias						
c) Creo dibujos, figuras, después de leer un texto.			2	5.9		
d) Sólo creo para no desaprobar					30	88.2
4. ¿Si no te agrada el desarrollo o conclusión de una maqueta, la cambias de acuerdo a tu imaginación?						
a) Si	2	5.9				
b) No					27	79.4
c) A veces			5	14.7		
<b>NIVEL DE ORIGINALIDAD</b>	<b>2</b>	<b>5.9</b>	<b>3.5</b>	<b>10.3</b>	<b>28.5</b>	<b>83.8</b>
<b>FLUIDEZ</b>						
5. ¿Cuándo construye maquetas según tu creatividad cuánto tiempo empleas?						
a) 1 hora					25	73.5
b) 2 á 3 horas			6	17.6		
c) más de 3 horas	3	8.8				
<b>NIVEL DE FLUIDEZ</b>	<b>3</b>	<b>8.8</b>	<b>6</b>	<b>17.6</b>	<b>25</b>	<b>73.5</b>

INDICADORES	ALTO	%	MEDIO	%	BAJO	%
<b>INDEPENDENCIA COGNOSCITIVA</b>						
6. ¿Cómo actúas en tu grupo de estudio?						
a) Sigo las indicaciones del jefe de grupo			7	20.6		
b) Escucho y apporto mis ideas	3	8.8				
c) Dejo que sólo ellos trabajen					24	70.6
7. Procedimientos para construir maquetas.	4	11.8	6	17.6	24	70.6
8. Buscas información sobre el tema que vas a construir						
a) Si para tener mayor información sobre el tema	2	5.9				
b) Algunas veces			5	14.7		
c) No porque me es suficiente con los aportes que brinda el catedrático					27	79.4
9. Aplicas los conocimientos que posees, para construir maquetas:						
a) Nunca					30	88.2
b) Siempre	0	0				
c) A veces			4	11.8		
10. ¿Construyes maquetas en todas las áreas de aprendizaje?						
a) Si	0	0.0				
b) No					28	82.4
c) A veces			6	17.6		
<b>NIVEL DE INDEPENDENCIA COGNOSCITIVA</b>	<b>1.8</b>	<b>5.3</b>	<b>5.6</b>	<b>16.5</b>	<b>26.6</b>	<b>78.2</b>

**CONSOLIDADO DE ENCUESTA A ALUMNOS UNIVERSITARIOS DE LA  
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES - UPLA**

<b>INDICADORES</b>	<b>ALTO</b>	<b>MEDIO</b>	<b>BAJO</b>
Motivación	7.4	16.2	76.5
Originalidad	5.9	10.3	83.8
Fluidez	8.8	17.6	73.5
Independencia	5.3	16.5	78.2
Nivel de Creatividad	6.9	15.2	78.0

## ANEXO 10

### CRITERIO DE ESPECIALISTAS

Como resultado de la investigación se presenta una Estrategia Didáctica, en aras de lograr el desarrollo de la CREATIVIDAD en la CONSTRUCCION DE MAQUETAS, dirigido a los estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes – UPLA.

Para su validación se requiere del criterio de especialistas en creatividad y en la construcción de maquetas, es por ello que su colaboración, será muy valiosa para la presente investigación.

#### DATOS GENERALES

Nombres y apellidos: .....

Años de experiencia:.....

Nacionalidad: .....

Estudios superiores realizados:.....

.....

Institución de trabajo:.....

Cargo que ocupa:.....

Analice la Estrategia Didáctica y evalúe de acuerdo a su experiencia, cada uno de los siguientes aspectos, señale con una X la valoración correspondiente, SI o NO, expresando sus criterios debajo.

ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
1. La Estrategia Didáctica, contribuye al desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas.		
2. La Estrategia Didáctica tiene rigor científico.		
3. La Estrategia Didáctica es original y novedoso.		
4. La Estrategia Didáctica brinda herramientas prácticas para el desarrollo de la creatividad y es posible de aplicar.		
5. La Estrategia Didáctica permite el desenvolvimiento los indicadores de motivación, fluidez, originalidad e independencia cognoscitiva.		
6. Las actividades de la Estrategia Didáctica propuesta, son pertinentes.		
7. La Estrategia Didáctica tiene coherencia en su desarrollo.		

#### SUGERENCIAS Y OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**ANEXO 11**  
**DATOS DE LOS ESPECIALISTAS**

<b>SOBRE LOS ESPECIALISTAS</b>	<b>CATEGORIAS</b>	<b>N° DE DOCENTES</b>
1. Años de experiencia	De 5 a 15	5
	De 15 a 25	4
	De 25 a más	1
2. Grado científico	Master	7
	Doctor	-
	Licenciado	3
3. Nivel educativo de procedencia	Primaria	6
	Secundaria	-
	Superior	4
4. Nacionalidad	Peruanos	10

## ANEXO 12

### RESULTADOS DE LA VALORACION DEL CRITERIO DE ESPECIALISTAS

ASPECTOS	SI		NO	
	N°	%	N°	%
1. La estrategia didáctica contribuye al desarrollo de la creatividad en la construcción de maquetas.	10	100	0	0
2. La estrategia didáctica tiene rigor científico.	10	100	0	0
3. La estrategia didáctica es original y novedoso.	10	100	0	0
4. La estrategia didáctica brinda herramientas prácticas para el desarrollo de la creatividad y es posible de aplicar.	10	100	0	0
5. La estrategia didáctica permite el desenvolvimiento de los indicadores de motivación, fluidez, originalidad e independencia cognoscitiva.	10	100	0	0
6. Las actividades de la estrategia didáctica propuesta, son pertinentes.	10	100	0	0
7. La estrategia didáctica tiene coherencia en su desarrollo.	10	100	0	0

## ANEXO 13

# MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

Para desarrollar la creatividad durante la sesión de inicio de clase y con la finalidad de asumir compromiso en las actividades, se desarrollarán las siguientes técnicas:

1. **Palabras Aleatorias.** Es una técnica de pensamiento lateral utilizada para crear nuevas ideas una vez que se haya seleccionado el tema, se hará un listado de sus atributos o asociaciones que se integrará y organizará las ideas para construir una maqueta.
2. **Técnicas Vivenciales.** La aplicación de las técnicas vivenciales es para desarrollar la motivación por la elaboración de maquetas, así como lectura sobre maquetas, comprensión y construcción de las mismas en un primer nivel, éstas técnicas tienen las características de hacer sentir y vivir en los estudiantes la participación activa mediante los elementos que sirven para elaborar las maquetas; se aplicarán en cuatro grupos de diez o más participantes. Los estudiantes a partir de estas vivencias elaborarán sus maquetas sobre las experiencias recibidas para después compartirlas con su grupo, propiciar la lectura sobre maquetas que estén relacionadas con las actividades realizadas en las técnicas para elaborar maquetas.
3. **Métodos Analógicos.** Se propone ejecutar este método tanto grupal como individual que faciliten desarrollar la creatividad en la construcción de maquetas, éstas pueden ser empleadas por los estudiantes y servir de orientación metodológica a los docentes universitarios para enriquecer la actividad pedagógica.
4. **Técnicas Existenciales.** Permite que el estudiante recuerde las experiencias vividas en el pasado y las relacione con las actuales, realizando comparaciones sobre sus experiencias y planteando soluciones concretas a los problemas reales planteados.



5. **Método Antitéticos.** Servirá también para afianzar y aplicar las habilidades lógicas en el desarrollo creativo de la construcción de maquetas. Estos métodos cuya esencia es la transformación del objeto, con propuestas de ideas divergentes, de transformar la realidad, permitirán entrenar a los estudiantes, para que tengan iniciativa en la construcción de maquetas, ya sea en el plano interpersonal e intrapersonal.
6. **Con el dibujo y la pintura.** Se entrega a los estudiantes organizados en grupos unas cartulinas para que dibujen o diseñen su futura maqueta. Paso siguiente se solicitará a cada grupo que construya una maqueta que resuelva un problema planteado por el profesor. Es importante que el autor del diseño proponga diseños diferentes en la elaboración de maquetas. Finalmente cada grupo expondrá sus creaciones para ser sometidos a los criterios de evaluación por los demás grupos y elegir la maqueta mejor elaborada.
7. **Creando maquetas tipo escenario.** Se solicita a cada grupo crear escenarios, recortando y pegando cartones, tecnopor, maderas, según su creatividad.
8. **Presentación Transformativa de Maquetas.** Se solicita a los estudiantes que imaginen una maqueta que les gustaría realizar para la solución de un problema real, como por ejemplo: resolver un problema de contaminación ambiental y luego hacer todos los cambios para ajustarlo a una óptima solución.
9. **Prosigo con mi Maqueta.** Todos los participantes se sientan en círculo, el docente comienza a dar ideas respecto a cómo elaborar una maqueta, teniendo en cuenta la realidad como ejemplo, para ello el estudiante debe escuchar atentamente los detalles, y elaborando un diseño poder materializar la propuesta en una maqueta.
10. **Empatando pregunta con respuesta.** El docente propone el tema de un problema en clase y se selecciona una maqueta y cada uno de los participantes va sugiriendo cuál sería la maqueta óptima finalmente.

## ANEXO 14

### INDICADORES DE EVALUACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

ACCIONES DEL PROFESOR	ACCIONES DE LOS ESTUDIANTES
<ul style="list-style-type: none"><li>- Entrenar a los estudiantes a observar, analizar y verificar si la maqueta tiene un contenido realmente creativo.</li><li>- Comprueba si el estudiante es capaz de corregir sus errores que presenta en la maqueta.</li><li>- Aprovechar los errores como parte del proceso y que también es parte del aprendizaje en la elaboración de maquetas.</li><li>- Propicia que los estudiantes propongan temas de su interés para construir maquetas.</li><li>- Presta atención a las individualidades de los estudiantes en la construcción de maquetas.</li><li>- Valora los productos de los estudiantes e induce a seguir enriqueciendo su maqueta.</li><li>- Promueve la exhibición de las maquetas acabadas en la carrera de Administración.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Planifica, conceptualiza y auto-revisa su maqueta.</li><li>- Demuestra compromiso por construir maquetas.</li><li>- Tiene facilidad para imaginar en la elaboración de maquetas.</li><li>- Selecciona la maqueta adecuada para resolver un problema real con gran imaginación.</li><li>- Consulta sin temor sobre sus dudas.</li><li>- Reconoce sus errores y los corrige con satisfacción.</li><li>- Integra sus conocimientos, experiencias, vivencias e imaginación en las maquetas.</li><li>- Busca analizar la información sobre el tema de interés que conlleven a la realización de una maqueta óptima.</li></ul>

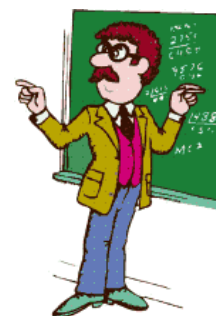
**ANEXO 15**  
**SESIONES DE APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN**  
**LA CONSTRUCCION DE MAQUETAS**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE - 01**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN
- 1.2. AREA DE FORMACIÓN
- 1.3. DOCENTE
- 1.4. SEMESTRE
- 1.5. FECHA
- 1.6. TOTAL DE HORAS
- 1.7. N° DE SEMANA

Economía y Desarrollo  
 Psicología  
 Econ. Víctor Lazarte Escobar  
 2010-I  
 29 de marzo 2010  
 3h (HT=1; HP=2)  
 1ra. Semana



**II. CONTENIDO**

Presentación del curso. Conceptos básicos. Definición de Economía. Objeto de estudio. Métodos, División de la economía positiva y normativa.

**III. OBJETIVO ESPECÍFICO**

Explicar y analizar la información básica sobre las nociones generales de economía, para lograr una mayor comprensión del problema.

**IV. SECUENCIA DIDÁCTICA**

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	✓ Proyección de video referente a los grandes problemas de la economía local y mundial, y cómo a partir de diferentes teorías económicas podemos comprender mejor.	Proyector		30"
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	✓ Terminada la proyección, realizar las siguientes interrogantes: - ¿Cómo se origina la actividad económica? - ¿Cuáles son sus objetos de estudio? - ¿Cuáles son sus métodos de análisis? - ¿Cómo se clasifica la economía? - ¿Qué diferencia existe entre la economía normativa y positiva?	Hojas	Cuestionario	15"
	CONFLICTO COGNITIVO	✓ El docente realizará un comentario general de la película que ha sido proyectada. ✓ Los estudiantes hacen anotaciones correspondientes a la película y a la explicación del profesor.	Copia de lecturas	Lista de cotejo	25'

<b>CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA</b>	<b>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	<b>CLASE MAGISTRAL:</b> El docente hace entrega del resumen temático sobre la película proyectada: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definición de Economía Moderna.</li> <li>✓ Escuelas Económicas y sus diferentes enfoques.</li> <li>✓ Escuelas actuales.</li> <li>✓ Aplicaciones Prácticas.</li> </ul>	Multimedia Parlantes Diapositivas Impresas	Opiniones de los estudiantes	30'
	<b>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el video proyectado.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, papelotes, etc.	Explicación personal por cada alumno	30"
<b>TRANSFERENCIA EDUCATIVA</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas Copias	Fichas de Observación para cada estudiante	20"
	<b>EXTENSIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías económicas a los problemas planteados.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---



---




---

**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

---

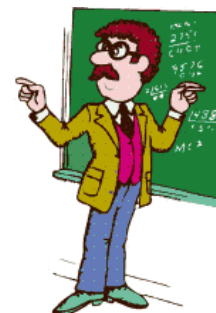
**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 02

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN
- 1.2. AREA DE FORMACIÓN
- 1.3. DOCENTE
- 1.4. SEMESTRE
- 1.5. FECHA
- 1.6. TOTAL DE HORAS
- 1.7. N° DE SEMANA

Economía y Desarrollo  
 Psicología  
 Econ. Víctor Lazarte Escobar  
 2010-I  
 29 de marzo 2010  
 3h (HT=1; HP=2)  
 2da. Semana



## II. CONTENIDO

Elementos de la actividad económica. Las necesidades humanas, los bienes y servicios al problema de la escasez.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Explicar y analizar la información básica sobre las nociones generales de economía, para lograr una mayor comprensión del problema.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de video en la que se explica los elementos de la actividad económica.</li> </ul>	Proyector		40'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo funcionan los elementos de la actividad económica?</li> <li>✓ ¿De qué manera se cubre las necesidades humanas?</li> <li>✓ ¿Cómo se asume el problema de escasez?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionarios	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realiza un comentario general de la proyección del video.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes al video y a la explicación dada.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	30'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p><b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b></p> El docente hace entrega del resumen temático sobre el video proyectado: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Define y aclara los elementos de la actividad económica.</li> <li>✓ Explica las necesidades humanas.</li> <li>✓ Clasifica el problema de la pobreza.</li> </ul>	Proyector multimedia Parlantes Diapositivas impresas		30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través preguntas y respuestas que deben desarrollar.</li> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, pizarra, papelógrafos.	Explicación grupal	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo de cada equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan la aplicación del tema tratado por el profesor.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---



---




---

**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

---

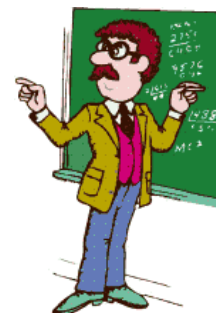
**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 03

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN
- 1.2. AREA DE FORMACIÓN
- 1.3. DOCENTE
- 1.4. SEMESTRE
- 1.5. FECHA
- 1.6. TOTAL DE HORAS
- 1.7. N° DE SEMANA

Economía y Desarrollo  
 Psicología  
 Econ. Víctor Lazarte Escobar  
 2010-I  
 29 de marzo 2010  
 3h (HT=1; HP=2)  
 3ra. Semana



## II. CONTENIDO

El proceso económico: Definición, Fases, La Producción, Circulación, Distribución, Consumo e Inversión.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Identifica las anomalías en el comportamiento de la economía a fin de precisar la distribución y las consecuencias en la aparición de la pobreza.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de power point en la que se explica las anomalías en el comportamiento de la economía.</li> </ul>	Proyector		40'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo funciona la economía?</li> <li>✓ ¿De qué manera funciona la distribución?</li> <li>✓ ¿Cómo se asume el problema de la inversión para evitar la pobreza?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionarios	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realiza un comentario de la proyección del power point.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes al power point y a la explicación dada.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	30'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p><b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b></p> El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Define y aclara los elementos de la actividad.</li> <li>✓ Explica el problema de la inversión.</li> <li>✓ Clasifica el problema de la pobreza.</li> </ul>	Proyector, Diapositivas impresas		30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través preguntas y respuestas que deben desarrollar.</li> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, pizarra, papelógrafos.	Explicación grupal	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo de cada equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan la aplicación del tema tratado por el profesor.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---




---

**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

---

**Coordinador(a) de la Facultad**

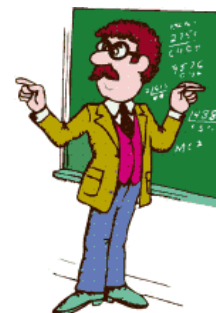


# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 04

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN
- 1.2. AREA DE FORMACIÓN
- 1.3. DOCENTE
- 1.4. SEMESTRE
- 1.5. FECHA
- 1.6. TOTAL DE HORAS
- 1.7. N° DE SEMANA

Economía y Desarrollo  
 Psicología  
 Econ. Víctor Lazarte Escobar  
 2010-I  
 29 de marzo 2010  
 3h (HT=1; HP=2)  
 4ta. Semana



## II. CONTENIDO

Producción y Productividad: La producción en el corto y largo plazo, sectores productivos, rendimientos a escala, función de producción, la producción contemporánea.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Identificar las anomalías en el comportamiento de la economía, a fin de precisar la distribución y las consecuencias en la aparición de la pobreza.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de video referente a la producción y la productividad en el corto y largo plazo, sectores productivos, rendimientos a escala.</li> </ul>	Televisor CD DVD		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se realiza la producción y la productividad?</li> <li>✓ ¿Cuáles son sus objetos de estudio?</li> <li>✓ ¿Cuáles son sus métodos de análisis?</li> <li>✓ ¿Cómo se clasifica la producción de corto y largo plazo?</li> <li>✓ ¿Cómo se manifiesta la producción contemporánea?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionarios	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realiza un comentario general de la proyección realizada.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes a la proyección y a la explicación del profesor.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p><b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b>                      El docente hace entrega del resumen temático sobre la proyección realizada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definición de producción de corto y largo plazo.</li> <li>✓ Sectores productivos, rendimientos a escala.</li> <li>✓ Producción contemporánea.</li> </ul>	Multimedia Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre lo proyectado.</li> </ul>	Productos y materiales: Plumones, papelógrafos.	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías respecto al problema tratado.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---




---

**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

---

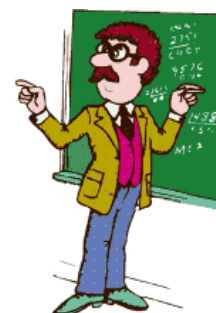
**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 05

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN
- 1.2. AREA DE FORMACIÓN
- 1.3. DOCENTE
- 1.4. SEMESTRE
- 1.5. FECHA
- 1.6. TOTAL DE HORAS
- 1.7. N° DE SEMANA

Economía y Desarrollo  
 Psicología  
 Econ. Víctor Lazarte Escobar  
 2010-I  
 29 de marzo 2010  
 3h (HT=1; HP=2)  
 5ta. Semana



## II. CONTENIDO

Los Sistemas Económicos: Definición, clases de sistemas, el sistema capitalista, sistema socialista, sistema mixto, características, elementos comunes en cada sistema económico.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Comprender y explicar el fenómeno del subdesarrollo y dependencia, a partir del comportamiento estadístico de los indicadores que miden esta problemática.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de power point referente a los Sistemas Económicos: Capitalista, Socialista y Mixto; así como elementos comunes en cada sistema económico.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo aparecen los sistemas económicos?</li> <li>✓ ¿Cuáles son las características del sistema capitalista?</li> <li>✓ ¿Cuáles son las características del sistema socialista?</li> <li>✓ ¿Cuáles son las características del sistema mixto?</li> <li>✓ ¿Qué diferencia a cada uno de estos sistemas?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionarios	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realiza un comentario general del power point proyectado.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes al power point proyectado y a las explicaciones del profesor.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b> El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definición de sistemas económicos.</li> <li>✓ Clasificación de los sistemas en sistema capitalista, socialista y mixto.</li> <li>✓ Características y diferencias de los sistemas económicos.</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el power point proyectado.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, papelógrafos.	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías respecto al problema tratado.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---




---

**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

---

**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 06

## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN

1.2. AREA DE FORMACIÓN

1.3. DOCENTE

1.4. SEMESTRE

1.5. FECHA

1.6. TOTAL DE HORAS

1.7. N° DE SEMANA

Economía y Desarrollo

Psicología

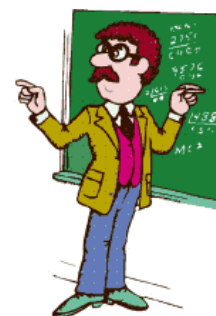
Econ. Víctor Lazarte Escobar

2010-I

29 de marzo 2010

3h (HT=1; HP=2)

6ta. Semana



## II. CONTENIDO

La Distribución: Definición, instrumentos y coeficiente de medición, la curva de Lorenz, el coeficiente de Gini, el ingreso personal, el ingreso per-cápita.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Comprender y explicar el fenómeno del subdesarrollo y dependencia, a partir del comportamiento estadístico de los indicadores que miden esta problemática.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de video referente a la Distribución, instrumentos y coeficiente de medición, la curva de Lorenz, el coeficiente de Gini.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo funciona la distribución del ingreso en nuestra sociedad?</li> <li>✓ ¿Cómo medimos los niveles de ingreso?</li> <li>✓ ¿Qué interpretación tenemos de la curva de Lorenz?</li> <li>✓ ¿Qué es el coeficiente Gini?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionario	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realizará un comentario general de la película proyectada.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes a la película y a la explicación del profesor.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b> El docente hace entrega del resumen temático sobre la película proyectada: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definición de la distribución del ingreso.</li> <li>✓ La Curva de Lorenz ¿Qué es?</li> <li>✓ El coeficiente Gini ¿Para qué sirve?</li> <li>✓ El ingreso per-cápita.</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el video proyectado.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, papelógrafos.	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías y conocimientos adquiridos respecto a los problemas planteados.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---




---

**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

---

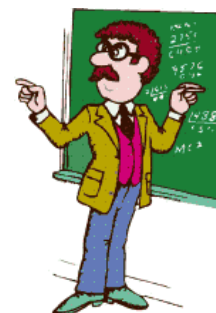
**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 07

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN
- 1.2. AREA DE FORMACIÓN
- 1.3. DOCENTE
- 1.4. SEMESTRE
- 1.5. FECHA
- 1.6. TOTAL DE HORAS
- 1.7. N° DE SEMANA

Economía y Desarrollo  
 Psicología  
 Econ. Víctor Lazarte Escobar  
 2010-I  
 29 de marzo 2010  
 3h (HT=1; HP=2)  
 7ma. Semana



## II. CONTENIDO

Análisis de variables económicas: Producción (PBI), inflación, déficit externo, déficit fiscal, balanza de pagos y tipo de cambio.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Comprender y explicar el fenómeno del subdesarrollo y dependencia, a partir del comportamiento estadístico de los indicadores que miden esta problemática.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de power point referente a los grandes problemas y análisis de las variables macroeconómicas, como son: la inflación, déficit fiscal, la balanza de pagos y el tipo de cambio.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo realizar el análisis de las variables macroeconómicas?</li> <li>✓ ¿Cómo medir y analizar el PBI?</li> <li>✓ ¿Qué es la inflación, cómo se clasifica y cómo nos afecta?</li> <li>✓ ¿Qué es el déficit fiscal?</li> <li>✓ ¿Qué es la balanza de pagos?</li> <li>✓ ¿Cómo se realizan los tipos de cambios?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionarios	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realiza un comentario general del power point que ha sido proyectado.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes al power point proyectado y a las explicaciones del profesor.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'

CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p><b>CLASE MAGISTRAL:</b> El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definición del PBI e inflación.</li> <li>✓ Déficit fiscal, balanza de pagos y tipo de cambio.</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'
	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el video proyectado.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, papelógrafos.	Explicación personal por cada alumno	30'
TRANSFERENCIA EDUCATIVA	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías que explican estos enfoques.</li> </ul>			

#### V. Observaciones:

---



---



---



\_\_\_\_\_  
**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

\_\_\_\_\_  
**Coordinador(a) de la Facultad**

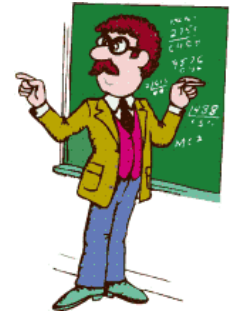


# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 08

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN
- 1.2. AREA DE FORMACIÓN
- 1.3. DOCENTE
- 1.4. SEMESTRE
- 1.5. FECHA
- 1.6. TOTAL DE HORAS
- 1.7. N° DE SEMANA

Economía y Desarrollo  
 Psicología  
 Econ. Víctor Lazarte Escobar  
 2010-I  
 29 de marzo 2010  
 3h (HT=1; HP=2)  
 8va. Semana



## II. CONTENIDO

Variables Políticas: Las privatizaciones y concesiones.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Comprender y explicar el fenómeno del subdesarrollo y dependencia, a partir del comportamiento estadístico de los indicadores que miden esta problemática.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de power point referente a los grandes problemas creados por las privatizaciones y concesiones en el Perú, a través de las variables políticas.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Se definieron bien las políticas sobre concesiones?</li> <li>✓ ¿Fue beneficioso para el país las privatizaciones?</li> <li>✓ ¿Qué se hizo con 9,500 millones de dólares de las privatizaciones?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionarios	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realiza un comentario general del power point proyectado.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes al power point y a las explicaciones del profesor.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p><b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b>                      El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Variables políticas en juego.</li> <li>✓ Las privatizaciones.</li> <li>✓ Las Concesiones.</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el tema tratado.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, papelógrafos.	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evaluará el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican soluciones a los problemas planteados.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---




---

**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

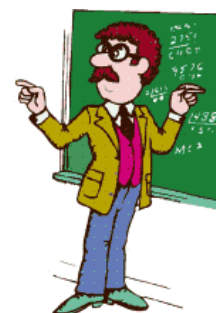
---

**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 09

## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN	Economía y Desarrollo
1.2. AREA DE FORMACIÓN	Psicología
1.3. DOCENTE	Econ. Víctor Lazarte Escobar
1.4. SEMESTRE	2010-I
1.5. FECHA	29 de marzo 2010
1.6. TOTAL DE HORAS	3h (HT=1; HP=2)
1.7. N° DE SEMANA	9na. Semana



## II. CONTENIDO

El programa de las NNUU para el Desarrollo: Informe del desarrollo humano acerca de la pobreza, la pirámide de ingresos en el Perú; ubicación social y económica, pobreza y corrupción.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Explicar y analizar las situaciones planteadas en la economía para lograr una mayor comprensión del problema.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de power point referente al Programa de las Naciones Unidas (NNUU) para el Desarrollo: Informe del desarrollo humano acerca de la pobreza.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realizarán las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué trata el Programa de NNUU para el Desarrollo?</li> <li>✓ ¿Cómo resolver o aliviar la pobreza?</li> <li>✓ ¿Cómo analizar mejor la situación socioeconómica de los países pobres?</li> <li>✓ ¿Qué relación existe entre pobreza y corrupción?</li> <li>✓ ¿Qué es la balanza de pagos?</li> <li>✓ ¿Cómo se realizan los tipos de cambios?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionario	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realizará un comentario general del power point que ha sido proyectado.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes al power point proyectado y a las explicaciones del profesor.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'

<b>CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA</b>	<b>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN</b>	<p><b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b> El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El Programa de las NNUU para el Desarrollo.</li> <li>✓ Informe del desarrollo humano acerca de la pobreza.</li> <li>✓ Pirámide de ingresos en el Perú.</li> <li>✓ Ubicación socioeconómica.</li> </ul>	Hoja	Cuestionario de preguntas	30'
	<b>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el tema tratado.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, Papelotes.	Explicación personal por cada alumno	30'
<b>TRANSFERENCIA EDUCATIVA</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	<b>EXTENSIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican los conocimientos aprendidos.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---



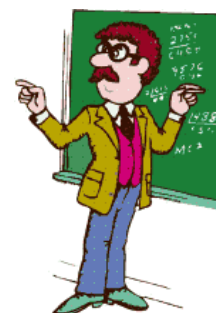
**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

\_\_\_\_\_  
**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 10

## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN	Economía y Desarrollo
1.2. AREA DE FORMACIÓN	Psicología
1.3. DOCENTE	Econ. Víctor Lazarte Escobar
1.4. SEMESTRE	2010-I
1.5. FECHA	29 de marzo 2010
1.6. TOTAL DE HORAS	3h (HT=1; HP=2)
1.7. N° DE SEMANA	10ma. Semana



## II. CONTENIDO

Subdesarrollo: Definición, características, causas y aspectos económicos de los países subdesarrollados.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Explicar y analizar las situaciones planteadas en la economía para lograr una mayor comprensión del problema.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de video referente a los grandes problemas de la economía. El Desarrollo – El Subdesarrollo. Características, causas, clasificación de los países desarrollados.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se origina el desarrollo y el subdesarrollo?</li> <li>✓ ¿Qué características tienen los países desarrollados?</li> <li>✓ ¿Por qué existen países subdesarrollados?</li> <li>✓ ¿A quiénes interesa que existan países en vías de desarrollo?</li> <li>✓ ¿Cómo desarrollar un país subdesarrollado?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionario	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realizará un comentario general de la película que ha sido proyectada.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes a la película y a la explicación del profesor.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b> El docente hace entrega del resumen temático sobre la película proyectada: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definición del Subdesarrollo.</li> <li>✓ Características.</li> <li>✓ Causas y aspectos económicos de los países subdesarrollados.</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el video proyectado.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, Papelotes	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías acerca del desarrollo, en sus diferentes enfoques.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---




---

**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

---

**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 11

## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN

Economía y Desarrollo

1.2. AREA DE FORMACIÓN

Psicología

1.3. DOCENTE

Econ. Víctor Lazarte Escobar

1.4. SEMESTRE

2010-I

1.5. FECHA

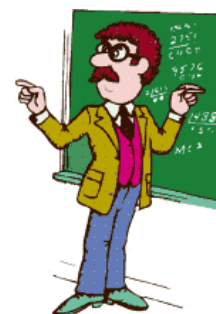
29 de marzo 2010

1.6. TOTAL DE HORAS

3h (HT=1; HP=2)

1.7. N° DE SEMANA

11va. Semana



## II. CONTENIDO

Estructura de la Economía subdesarrollada.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Explicar el fenómeno del subdesarrollo y dependencia.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de power point en la que se hace ver: La estructura primaria – PEA, la producción interna, las exportaciones; la estructura dual y el sector capitalista.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué es la estructura primaria?</li> <li>✓ ¿Cómo se manifiesta la PEA?</li> <li>✓ ¿Cómo es la producción?</li> <li>✓ Cómo se tipifican las exportaciones?</li> <li>✓ ¿Qué es el sector capitalista?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionario	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realizará un comentario general del power point que ha sido proyectado.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes al power point y a la explicación del profesor.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b> El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definición de la Estructura Primaria</li> <li>✓ Características.</li> <li>✓ La Estructura Dual</li> <li>✓ El Sector Pre-Capitalista y el Sector Capitalista.</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el power point proyectado.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, Papelotes	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías acerca del desarrollo, en sus diferentes enfoques.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---




---

**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

---

**Coordinador(a) de la Facultad**



# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 12

## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN

Economía y Desarrollo

1.2. AREA DE FORMACIÓN

Psicología

1.3. DOCENTE

Econ. Víctor Lazarte Escobar

1.4. SEMESTRE

2010-I

1.5. FECHA

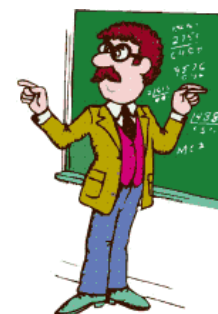
29 de marzo 2010

1.6. TOTAL DE HORAS

3h (HT=1; HP=2)

1.7. N° DE SEMANA

12va. Semana



## II. CONTENIDO

Inestabilidad y Dependencia.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Explicar y analizar las situaciones planteadas en la economía a partir de indicadores estadísticos.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de power point en la que se hace ver la Inestabilidad y la Dependencia. Sus causas, relación con la crisis económica, causas endógenas y exógenas.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	<p>Terminada la proyección se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué se entiende por inestabilidad y dependencia?</li> <li>✓ ¿Cuáles son las causas de la crisis económica?</li> <li>✓ ¿Qué implica las variables endógenas y exógenas en el modelo?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionario	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realizará un comentario general del power point que ha sido proyectado.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes al power point y a la explicación del profesor.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p><b>CLASE MAGISTRAL:</b></p> <p>El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definición de Inestabilidad Económica.</li> <li>✓ Relaciones de Dependencia.</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el power point proyectado.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Papelotes, Mapas, Plumones	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías acerca de la inestabilidad y la dependencia.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---




---

**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

---

**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 13

## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN

Economía y Desarrollo

1.2. AREA DE FORMACIÓN

Psicología

1.3. DOCENTE

Econ. Víctor Lazarte Escobar

1.4. SEMESTRE

2010-I

1.5. FECHA

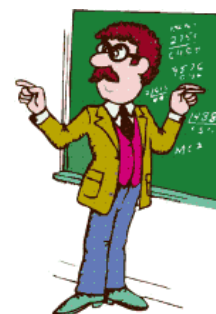
29 de marzo 2010

1.6. TOTAL DE HORAS

3h (HT=1; HP=2)

1.7. N° DE SEMANA

13va. Semana



## II. CONTENIDO

Ciclos económicos en los países subdesarrollados.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Aplicar científicamente los conocimientos adquiridos, para el logro de una sociedad sana en lo económico, social, político, etc.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección del power point acerca de los ciclos económicos en los países subdesarrollados.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	<p>Terminada la proyección se realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué son los ciclos económicos?</li> <li>✓ ¿Cómo se interpretan en los países subdesarrollados?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionario	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realizará un comentario general del power point que ha sido proyectado.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes al tema explicado.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p><b>CLASE MAGISTRAL:</b></p> <p>El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se define que son ciclos económicos y se compara.</li> <li>✓ Como operan en nuestras economías subdesarrolladas.</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el tema tratado en el power point.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, Papelotes, Mapas, Dibujos	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías acerca de los ciclos económicos en los países subdesarrollados.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---



\_\_\_\_\_  
**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

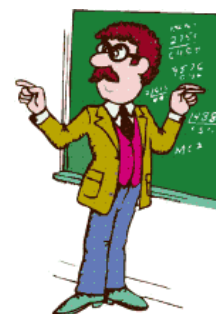
\_\_\_\_\_  
**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 14

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN
- 1.2. AREA DE FORMACIÓN
- 1.3. DOCENTE
- 1.4. SEMESTRE
- 1.5. FECHA
- 1.6. TOTAL DE HORAS
- 1.7. N° DE SEMANA

Economía y Desarrollo  
 Psicología  
 Econ. Víctor Lazarte Escobar  
 2010-I  
 29 de marzo 2010  
 3h (HT=1; HP=2)  
 14va. Semana



## II. CONTENIDO

Centralismo y Descentralización en el Perú.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Logro de una sociedad más justa, en lo económico, social, político y medio ambiental.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección de power point acerca del tema centralismo y descentralización en el Perú y su importancia en el desarrollo integral del país..</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se hacen las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué es la centralización?</li> <li>✓ ¿Cómo se entiende la descentralización?</li> <li>✓ ¿Para qué sirve la planificación regional?</li> <li>✓ ¿Qué es una región?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionario	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realizará un comentario general del tema tratado y visualizado en power point.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes del tema tratado.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p><b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b></p> El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Definición de Región.</li> <li>✓ ¿Qué es la Centralización y la Descentralización y cómo define nuestro desarrollo?</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el tema tratado en el power point.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, Papelotes, Mapas, dibujos	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo, así como la exposición del mismo.</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías acerca de la regionalización, descentralización y sus efectos en el desarrollo integral del país.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---



\_\_\_\_\_  
**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

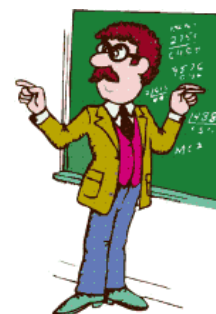
\_\_\_\_\_  
**Coordinador(a) de la Facultad**

# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 15

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN
- 1.2. AREA DE FORMACIÓN
- 1.3. DOCENTE
- 1.4. SEMESTRE
- 1.5. FECHA
- 1.6. TOTAL DE HORAS
- 1.7. N° DE SEMANA

Economía y Desarrollo  
 Psicología  
 Econ. Víctor Lazarte Escobar  
 2010-I  
 29 de marzo 2010  
 3h (HT=1; HP=2)  
 15va. Semana



## II. CONTENIDO

Crecimiento, modelos de crecimiento, definición del desarrollo, medición del desarrollo.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Lograr una sociedad más justa, en lo económico, social, político, poblacional y medio ambiental.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección del power point acerca del tema "Crecimiento y Modelos de Crecimiento", así como "Medición del Desarrollo", es decir, los cambios cuantitativos y cualitativos que se dan en la sociedad.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué se entiende por crecimiento?</li> <li>✓ ¿Qué se entiende por desarrollo?</li> <li>✓ ¿Qué es un modelo de desarrollo?</li> <li>✓ Diferencias y aplicaciones en nuestro país</li> </ul>	Hojas.	Cuestionario	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realizará un comentario general acerca del tema tratado y visualizado en el power point.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes del tema tratado.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p><b><u>CLASE MAGISTRAL:</u></b></p> El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se define y aclara qué es el crecimiento y su diferencia conceptual con el desarrollo.</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase dictada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el tema tratado en el power point.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, Papelotes, mapas, dibujos	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo, así como su respectiva exposición, por parte de los estudiantes.</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías acerca del crecimiento y desarrollo en nuestro país.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---



\_\_\_\_\_  
**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

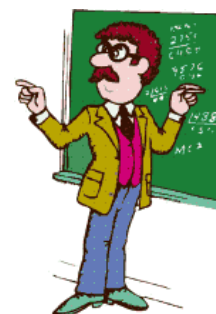
\_\_\_\_\_  
**Coordinador(a) de la Facultad**



# SESIÓN DE APRENDIZAJE - 16

## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UNIDAD DE EJECUCIÓN	Economía y Desarrollo
1.2. AREA DE FORMACIÓN	Psicología
1.3. DOCENTE	Econ. Víctor Lazarte Escobar
1.4. SEMESTRE	2010-I
1.5. FECHA	29 de marzo 2010
1.6. TOTAL DE HORAS	3h (HT=1; HP=2)
1.7. N° DE SEMANA	16va. Semana



## II. CONTENIDO

Políticas de Desarrollo en el Perú hasta la actualidad.

## III. OBJETIVO ESPECÍFICO

Lograr una sociedad más justa, en lo económico, social, político, poblacional y medio ambiental.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	INST. DE EVALUACIÓN	DURACIÓN
EXPLORACIÓN CONFLICTIVA	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Proyección del power point acerca del tema "Políticas de Desarrollo en el Perú hasta la actualidad", pasando por el/los gobiernos Militar, gobierno de Belaunde, Alan García, Fujimori y Toledo.</li> </ul>	Proyector		30'
	RECUPERACIÓN DE SABERES PRVVIOS	Terminada la proyección se hacen las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué se entiende por políticas de desarrollo?</li> <li>✓ ¿Cómo fueron las políticas de desarrollo en los diferentes gobiernos hasta la actualidad?</li> </ul>	Hojas.	Cuestionario	15'
	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente realizará un comentario general acerca del tema tratado y visualizado en el power point.</li> <li>✓ Los estudiantes hacen las anotaciones correspondientes al tema tratado.</li> </ul>	Copia de lectura	Lista de cotejo	25'
CONSTRUCCIÓN REFLEXIVA	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<p><b>CLASE MAGISTRAL:</b></p> El docente hace entrega del resumen temático sobre el power point proyectado: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Define y aclara diferencias entre las políticas puestas en práctica por los distintos presidentes.</li> </ul>	Multimedia, Parlantes, Diapositivas impresas	Opiniones de los estudiantes	30'

TRANSFERENCIA EDUCATIVA	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes realizan anotaciones sobre la clase desarrollada.</li> <li>✓ Los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de la discusión sobre el tema tratado en clase.</li> </ul>	Productos y materiales diversos: Plumones, Papelotes, Mapas, Dibujos	Explicación personal por cada alumno	30'
	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente evalúa el trabajo en equipo, así como su respectiva exposición por pare de los estudiantes.</li> </ul>	Hojas (copias)	Ficha de observación para cada estudiante	20'
	EXTENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes investigan, buscan relaciones y aplican las teorías acerca del crecimiento y desarrollo en nuestro país.</li> </ul>			

**V. Observaciones:**

---



---



---



\_\_\_\_\_  
**Lic. Econ. Víctor Lazarte Escobar**  
**Docente de Unidad de Ejecución Curricular**

\_\_\_\_\_  
**Coordinador(a) de la Facultad**