

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE EDUCACIÓN



Estrategias didácticas desde las Artes Visuales para la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Primaria que presenta:

Taquire Patiño, Jimena Arlet

Asesor:

Huarcaya Pasache, Carlos Enrique

Lima, 2024

Informe de Similitud

Yo, Carlos Enrique Huarcaya Pasache,

docente de la Facultad de Educación de la Pontificia

Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/el trabajo de investigación titulado

Estrategias didácticas desde las artes visuales para la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana

del/de la autor(a)/ de los(as) autores(as)

Taquire Patiño, Jimena Arlet

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 18%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 25/06/2024.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 25 de junio de 2024

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>Huarcaya Pasache, Carlos Enrique</u>	
DNI: 46385171	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1693-3791	

RESUMEN

Frente a un mundo post-pandemia, las nuevas generaciones se enfrentan a una sociedad que está afrontando la pérdida de la ilusión de control de su forma de vivir a raíz de la Covid-19, por lo que la resolución creativa de los problemas es el recurso para que las personas sepan solucionar problemáticas complejas del mañana. La resolución creativa de problemas es un enfoque centrado en generar soluciones innovadoras y creativas ante problemas reales difíciles en el cual la persona desarrolla habilidades creativas y el pensamiento crítico para generar ideas flexibles, fluidas y originales que les permitan enfrentar una situación adversa desde las Artes Visuales. Para ello, las Artes Visuales pueden fomentar el desarrollo de la capacidad de resolución creativa de problemas al promover habilidades de pensamiento que les permitirá identificar un problema, probar estrategias resolutorias y validar las que son eficaces durante el proceso de creación artística. En este aspecto, se suscita como problema: ¿Cuáles son las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana? El objetivo general es analizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana. Por ende, se determinaron dos objetivos específicos: Describir el uso de estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas y caracterizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas. De tal modo, el presente estudio es de tipo descriptivo y tiene un enfoque cualitativo, puesto a que se pretende describir cualitativamente las estrategias didácticas implementadas por los docentes. Estos docentes son los informantes de este estudio, en lo cual participaron de la implementación de las técnicas de observación y entrevista semiestructurada para recoger información. Para finalizar, este estudio concluye que las estrategias didácticas desde las Artes Visuales pueden impulsar la resolución creativa de problemas cuando los estudiantes son capaces de describir, analizar e interpretar información extraída de las herramientas visuales propuestas por la docente o encontrados en su entorno, y son utilizados para perfeccionar sus obras artísticas.

Palabras claves: Estrategias didácticas, Artes Visuales, resolución creativa de problemas, educación primaria

ABSTRACT

Facing a post-pandemic world, the new generations are confronted with a society that is facing the loss of the illusion of control over its way of life as a result of Covid-19, so creative problem solving is the resource for people to know how to solve complex problems of tomorrow. Creative problem solving is an approach focused on generating innovative and creative solutions to difficult real problems in which the person develops creative skills and critical thinking to generate flexible, fluid and original ideas that allow them to face an adverse situation from the Visual Arts. In this aspect, the following problem arises: What are the didactic strategies from the Visual Arts implemented by teachers to promote creative problem solving in the third grade of elementary school in an educational institution in Metropolitan Lima? From which the general objective is to analyze the didactic strategies from the Visual Arts implemented by teachers to encourage creative problem solving in the third grade of primary school in an Educational Institution in Metropolitan Lima. Therefore, two specific objectives were determined: to describe the use of didactic strategies from the Visual Arts implemented by teachers to promote creative problem solving and to characterize the didactic strategies from the Visual Arts implemented by teachers to promote creative problem solving. Thus, this study is descriptive and has a qualitative approach, since it is intended to describe qualitatively the didactic strategies implemented by teachers. These teachers are the informants of this study, in which they participated in the implementation of observation and semi-structured interview techniques to collect information. Among the findings, it was established that didactic strategies from the Visual Arts can promote creative problem solving when students can describe, analyze and interpret information extracted from the visual tools proposed by the teacher or found in their environment, and are used to improve their artistic works.

Keywords: Didactic strategies, Visual Arts, creative problem solving, elementary education.

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
ÍNDICE	4
INTRODUCCIÓN	7
PARTE I: MARCO DE LA INVESTIGACIÓN	11
CAPÍTULO 1: RESOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS DE LAS ARTES VISUALES	11
1.1 ¿Qué es un problema?.....	11
1.2 ¿Qué es la Resolución Creativa de Problemas?.....	12
1.2.1. Creatividad para la resolución de problemas.....	14
1.2.2 Principios claves para la resolución creativa de problemas.....	16
1.3 Resolución Creativa de Problemas en Educación Primaria.....	17
1.4 Resolución Creativa de Problemas desde las Artes visuales.....	19
CAPÍTULO 2: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DESDE LAS ARTES VISUALES PARA FOMENTAR LA RESOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS	23
2.1 ¿Qué son las Estrategias Didácticas?.....	23
2.2. Estrategias Didácticas desde las Artes Visuales para fomentar la Resolución Creativa de Problemas.....	24
2.2.1. Estrategias de enseñanza para el comportamiento	

artístico.....	24
2.2.2. Estrategias de pensamiento visual.....	26
2.2.5. Estrategias de aprendizaje situado.....	27
PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO.....	31
2. 1. Enfoque y tipo de investigación.....	31
2. 2. Objetivos de la investigación.....	31
2. 3. Población, muestra fuentes e informantes.....	32
2. 4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
2. 5. Técnicas para la organización, procesamiento y análisis.....	34
2. 6. Principios de la ética de la investigación.....	35
PARTE III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	37
Categoría 1: Resolución creativa de problemas desde las Artes Visuales.....	37
3.1.1. Concepción sobre la resolución creativa de problemas.....	37
3.1.2. Habilidades creativas para la resolución de problemas.....	39
3.1.3. Pensamiento lógico para la resolución creativa de problemas.....	41
Categoría 2: Estrategias didácticas desde las Artes Visuales para fomentar la resolución creativa de problemas.....	43
3.2.1. Estrategias de enseñanza para el comportamiento artístico.....	43
3.2.2. Estrategia de pensamiento visual.....	47
3.2.3. Estrategias de aprendizaje situado.....	49
CONCLUSIONES.....	52
RECOMENDACIONES.....	54

REFERENCIAS.....55

ANEXOS.....64



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se evidencia que la creatividad es una capacidad que ayuda al estudiante a cultivar su imaginación e innovación para formar un pensamiento flexible, fluido y original, desde diferentes perspectivas, encontrando más de una solución creativa a los problemas presentados. Muñoz (2020) señala que, en una era post pandemia, la resolución creativa de problemas se convierte en una habilidad indispensable para gestionar situaciones difíciles a las que nunca nos hemos enfrentado antes o a los futuros inciertos en la vida profesional y personal frente a la pérdida de la ilusión de control de nuestra forma de vivir que nos dejó la Covid-19.

La resolución creativa de problemas es la capacidad de aplicar el pensamiento divergente para enfrentar situaciones de manera creativa. Según Martín (2015), el pensamiento divergente es la habilidad de elaborar ideas innovadoras resolviendo diversas situaciones problemáticas, mientras que la creatividad se entiende como la capacidad de brindar diversas respuestas ante varias situaciones en diversos contextos. En este sentido, como señala el mismo autor, la resolución creativa de problemas la definimos como la capacidad de emplear una variedad de soluciones a partir de la identificación de un problema, considerando el contexto en el que ocurre el problema.

Para ello, las artes visuales, a través de estrategias y recursos para la creación de obras artísticas, pueden fomentar el desarrollo de la capacidad de resolución creativa de problemas en estudiantes de primaria, tan importantes para que desplieguen su proceso creativo y logren identificar un problema, recopilar información pertinente, probar estrategias resolutivas y validar las que son eficaces (National Art Education Association, 2016).

El presente estudio descriptiva y de enfoque cualitativo se vincula a la línea de investigación de "Currículo y Didáctica"¹, que responde a la siguiente pregunta de investigación: *¿Cuáles son las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana?* En el cual se desprende el objetivo general de Dado al objeto de estudio, se ha previsto

¹ Línea de investigación perteneciente a la FAE-PUCP.

seleccionar a dos docentes del área de Arte y Cultura del nivel primario, porque el problema de la investigación se da desde las Artes Visuales en el marco del área de Arte y Cultura. Estos informantes serán el asesor del área de Arte y Cultura y la docente de Artes Visuales del nivel primario, puesto a que un criterio de selección es que sean docentes que tengan experiencia en la planificación e implementación del curso de Artes Visuales.

En la literatura revisada, el estudio se sustenta en los siguientes estudios de investigación que abordan la resolución creativa de problemas a través de las Artes Visuales realizados por Tomljenović, (2015) y Santoyo, (2020).

El primer antecedente es el estudio de Tomljenović (2015) tiene como objetivo modernizar del enfoque de aprendizaje y enseñanza de las artes visuales en la práctica docente, así como analizar el rendimiento de un enfoque interactivo de aprendizaje y enseñanza en las clases de Artes Visuales tanto en actividades de creación libres como en técnicas artísticas dirigidas a estudiantes del 4to grado de primaria en 4 colegios primarios en la ciudad de Rijeka, Croatia. Los resultados de la investigación confirmaron las hipótesis sobre el efecto positivo de los enfoques interactivos de aprendizaje y enseñanza para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas desde las Artes Visuales. Esto se debe a que estos enfoques hacen hincapié en el uso de estrategias didácticas implementadas por el docente que pueden garantizar una mayor actividad y motivación de los alumnos a partir del aprendizaje basado en la resolución de problemas a través del juego, el aprendizaje activo y el aprendizaje experimental.

El segundo antecedente es el estudio de Santoyo (2020) tiene como objetivo proponer estrategias pedagógicas que aporten al desarrollo creativo de estudiantes de sexto grado desde las Artes Visuales, centrando la creatividad como herramienta para la resolución de problemas. La investigación concluye que, para desarrollar la creatividad desde las Artes Visuales, el docente debe optar como estrategia el trabajar en espacios diferentes a las aulas de clases, como las zonas verdes, el patio o las aulas especializadas y proveer al estudiante de recursos no convencionales para la creación de obras plásticas, ya que permite que fortalezca su habilidad para resolver problemas durante el proceso de creación de una obra innovadora y propia.

Para la recolección de información de la investigación, la primera técnica de recojo de información es la entrevista y el instrumento a utilizar para el recojo de información es la guía de entrevista. Los informantes en esta técnica son el asesor del área de Arte y Cultura y la docente de Artes Visuales. Asimismo, la segunda técnica de recojo de información es la observación y el instrumento a utilizar para el recojo de información es la guía de observación. La informante para esta técnica es la docente de Artes Visuales, quien es observada durante las sesiones de aprendizaje del curso.

Con el objetivo de procesar y analizar la información recogida, para la primera técnica, se dispuso la Matriz de organización de la guía de entrevista semiestructurada para describir el uso de estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas. De igual manera, para la segunda técnica, se aplicó la Matriz de organización de la información de la ficha de observación para caracterizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por la docente para promover la resolución creativa de problemas.

A raíz del análisis e interpretación de los resultados de la información recogida, se puede señalar que las estrategias didácticas desde las Artes Visuales pueden impulsar la resolución creativa de problemas cuando los estudiantes son capaces de describir, analizar e interpretar información extraída de las herramientas visuales propuestas por la docente o encontrados en su entorno, que son utilizados para perfeccionar sus obras artísticas.

No obstante, estas estrategias implementadas por el docente, como el buscar nuevos espacios o proporcionar recursos no convencionales para la creación de una obra artística, deben ir acompañadas por enfoques de enseñanza que otorguen un aprendizaje activo y colaborativo a los estudiantes.

En relación con la organización del informe, este ha sido estructurado en tres partes. La primera parte consta del marco teórico dividido en dos capítulos: La Resolución Creativa de Problemas desde las Artes visuales y las estrategias didácticas desde las Artes Visuales para fomentar la Resolución Creativa de Problemas. La segunda parte explica el diseño metodológico, es decir, se detalla el

enfoque y tipo de investigación, el planteamiento y problema de la investigación, categorías y variables de la investigación, los informantes de la investigación, las dos técnicas e instrumentos utilizados para recopilar datos, el proceso de organización, procesamiento y análisis de datos y el procedimiento para garantizar la ética de la investigación. También, se presentan los objetivos generales y específicos de la investigación. Y, finalmente, la tercera parte trata sobre el análisis e interpretación de los resultados, en el cual se contrasta la información recogida con la literatura revisada y argumentada en el marco teórico. Para culminar, se presentan las conclusiones sobre el objeto estudiado, recomendaciones, referencias y anexos aplicados en la tesis.



PARTE I: MARCO DE LA INVESTIGACIÓN

Esta primera parte se dividirá en dos capítulos. En el primer capítulo, se analiza el enfoque de la resolución creativa de problemas desde las Artes Visuales, a partir de la conceptualización de un problema, al igual que aspectos claves que constituyen al enfoque como habilidades creativas, principios fundamentales, el impacto de su implementación en la Educación primaria y los procesos cognitivos que involucra la edad biológica del grupo objetivo. En el segundo capítulo, se revisarán las definiciones de estrategias didácticas que pueden ser implementadas en la práctica docente desde las Artes Visuales para fomentar la resolución creativa de problemas.

Capítulo 1: Resolución Creativa de Problemas desde las Artes Visuales

A continuación, se presenta un análisis de los atributos identificados en la resolución creativa de problemas como enfoque para proponer diversas soluciones innovadoras ante situaciones difíciles y su aportes en el proceso de aprendizaje de los estudiantes desde las Artes Visuales.

1.1. ¿Qué es un problema?

Las personas vivimos situaciones adversas que nos impiden lograr nuestros objetivos. De acuerdo a Dostál (2014), las situaciones adversas presentan obstáculos que se deben superar, por lo que la persona debe aplicar un proceso de pensamiento que genere conocimiento necesario para resolver estas situaciones. Estas situaciones adversas pueden surgir cuando una persona tiene sus metas claras, mas no un claro proceder para lograrlas. Igualmente, puede ser una persona que, siendo consciente de la situación, utiliza las metas para eliminar las dificultades. Por lo anteriormente señalado, en ambos escenarios, se puede definir un problema como una situación adversa.

Sin embargo, el autor añade que no toda situación problemática se convierte en problema porque está sujeto a la perspectiva de la persona. Una persona, que se encuentra en una situación problemática y es consciente de su existencia, no lo identifica como un problema hasta que se desarrolla la capacidad de la conciencia del problema. El autor menciona que la persona que es consciente del problema, es capaz de identificar la raíz que causa la situación problemática, de enfrentarse al

problema y de eliminar las dificultades y la incertidumbre que causan el sentimiento de agobio. En cambio, la persona que es incapaz de ser consciente del problema, logra entender qué causa la dificultad, qué obstáculo causa el conflicto que debe ser eliminado, y, por lo tanto, no es capaz de eliminarlo (Dóstal, 2014).

De igual manera, pese a que el problema tiene que ver con una insatisfacción ante una determinada situación, está sometida al criterio de la persona a qué identifique como situación adversa. Daalhuizen y Van (2010) aseguran que los problemas son de naturaleza relativa, debido a que la insatisfacción de la persona por situaciones cotidianas también lo es. Un gran conflicto para una persona puede no serlo para otra. Una situación prevista en el futuro no tiene por qué aceptarse. Se puede intentar hacer algo al respecto, actuando ahora. Para definir un problema, no basta con describir la sensación de inconformidad, sino también tomar conciencia de la situación con la que la persona está insatisfecha.

Por tanto, a partir de lo anteriormente expuesto, se define el problema como la relación compleja entre el individuo y una situación adversa de su ambiente, siendo este último el resultado de la conciencia de insatisfacción de una persona respecto a un hecho de su entorno. No obstante, al identificar un problema como una situación adversa que un individuo experimenta y ser percibida como tal, será indispensable reconocer sus causas y tener un claro proceder para poder resolverla de la manera más innovadora posible.

1.2. ¿Qué es la Resolución Creativa de Problemas?

Según Boyles (2022), la resolución creativa de problemas es un enfoque centrado en el desarrollo de soluciones innovadoras a problemas reales difíciles. Particularmente de problemas cuyas causas son difíciles de precisar y, por tanto, de eliminar o determinar cuál es la raíz. Permite explorar diversas soluciones, independientemente de si se sabe la causa del problema o no. Entre sus beneficios se encuentran la capacidad de hallar soluciones creativas a problemáticas complejas, superar desafíos imprevistos y encontrar soluciones a problemas no convencionales y generar ideas innovadoras.

Baumgartner (2010) afirma que, aunque la resolución creativa de problemas ha existido desde que los humanos han estado pensando creativamente y resolviendo

problemas, fue formalizada por primera vez como un enfoque por Alex Osborn, quien inventó la tradicional técnica Brainstorming², y Sidney Parnes. El enfoque de la resolución creativa de problemas se ha difundido en el Centro Internacional de Estudios de Creatividad en Buffalo College en Buffalo, Nueva York desde la década de 1950.

Ahora bien, Baumgartner (2010) y Courger (1995), citado por Valqui (2005), sugieren una serie de sencillos pasos para la resolución creativa de problemas:

En primer lugar, aclarar e identificar el problema es el paso primordial de la resolución creativa de problemas, ya que se identifica un problema u objetivo real.

En segundo lugar, se debe investigar el problema para comprenderlo mejor. Dependiendo de la naturaleza del problema, es posible que se deba investigar mucho o muy poco. Toda información producto de experiencias relevantes debe ser identificada, explorada y recogida.

En tercer lugar, el siguiente paso es formular desafíos creativos. Se trata de convertir los problemas en desafíos creativos. Es decir, un reto creativo es primordialmente una simple pregunta situada para incentivar sugerencias o ideas. Los desafíos creativos deben ser sencillos, precisos y enfocados en un único asunto.

En cuarto lugar, generar ideas. Para lograrlo se deben buscar diversas alternativas, ideas o herramientas que sean potenciales soluciones. En este paso, toda idea es válida.

En quinto lugar, es necesario combinar y evaluar ideas generadas. Las ideas relacionadas se pueden combinar para formar grandes ideas o grupos de ideas. No es necesario que se realice una sola idea. Se pueden poner en práctica diversas ideas para resolver un desafío.

En sexto lugar, para este punto, se elabora un plan de acción con los pasos simples que deben seguir para ejecutar las ideas generadas previamente.

En séptimo lugar, se lleva a cabo la ejecución del plan de acción. En este paso,

² Técnica que recoge ideas originales sin filtros para solucionar algún problema creativamente de manera cooperativa.

se toma el plan de acción y se implementa la idea generada.

En pocas palabras, el enfoque RCP se enmarca en el proceso del surgimiento y aplicación de ideas innovadoras para mitigar una problemática o desafío contemporáneo identificado. Para lo cual, estas ideas innovadoras deben ser disruptivas e inusuales: Del mismo modo, estas deben proponer diversas alternativas para resolver un mismo problema en el que el estudiante efectúe ciertas habilidades creativas.

1.2.1. Creatividad para la resolución de problemas

Para Fran (2021), la creatividad es la capacidad de pensar sobre una tarea o un problema de una manera diferente. Del mismo modo, es el proceso de utilizar la intuición para tratar de formular nuevas ideas. Es una habilidad útil para resolver problemas complejos, y encontrar formas diferentes y más interesantes de abordar diversas tareas. Para el autor, la creatividad es esencial para resolver problemas, puesto que la persona creativa tiene la capacidad de abordar un problema desde todos los ángulos, en lugar de un simple enfoque lineal y lógico.

Por su parte, Valqui (2005) distingue tres tipos de personas creativas. La primera es la persona que resuelve problemas de una manera creativa. La segunda persona es la que crea una obra artística, en la cual hay un estrecho vínculo entre el sujeto y su creación. Y la tercera, es aquella que acoge la creatividad como un modo de vida.

Amabile (1983), citado por Valqui (2005), ha determinado que existen tres habilidades creativas que cada individuo puede llevar a cabo a lo largo de su vida: la pericia, las habilidades de pensamiento creativo y la motivación. La pericia es, en resumen, el conocimiento técnico, procedimental e intelectual, pudiendo estas tres formas adquirirse tanto teóricamente como prácticamente. De igual manera, la segunda habilidad es el pensamiento creativo, que determina la flexibilidad e imaginación con que las personas resuelven los problemas y las tareas. Por último, la motivación es un componente relevante que dispone a la persona a resolver el problema planteado que conducirá a soluciones aún más creativas que las recompensas externas.

A continuación, se describirán las habilidades que distinguen a los individuos

creativos en situaciones concretas de resolución de problemas. Valqui (2005) menciona que estas habilidades son fluidez, flexibilidad y originalidad.

A. Fluidez

Se trata sobre la fácil producción de ideas. Por cuantas más ideas se produzcan, más probabilidades hay de descubrir una idea o solución oportuna, lo cual lo hace una habilidad muy relevante para el proceso creativo de resolución de algún problema.

Hay muchas herramientas para elaborar ideas, opciones y soluciones. Una de ellas, siendo esta ampliamente empleada con gran éxito para producir muchas ideas, es el Brainstorming. Osborn (1953) la creó con el propósito de generar series de ideas que puedan utilizarse para solucionar un problema. Esta técnica está dirigida a generar ideas no convencionales suprimiendo la tendencia común a criticarlas o rechazarlas sumariamente. Por ello, la herramienta de Brainstorming no permite restricciones, sino que fomenta la generación libre de ideas masivamente, así como su combinación y desarrollo. El Brainstorming se basa en la premisa asociativa en que cuanto menos estereotipadas y más creativas sean las ideas, estas serán más pertinentes para resolver el problema en cuestión.

B. Flexibilidad

La flexibilidad es la capacidad de analizar ideas u objetos de múltiples maneras ante un mismo estímulo. Es la capacidad de borrar formas de pensar convencionales y empezar en diversas direcciones. Es ajustable cuando se enfoca a la solución de un problema, conflicto o reto concreto. La flexibilidad es especialmente importante cuando el uso del pensamiento lógico no da resultados satisfactorios. El pensamiento flexible permite cambiar las ideas, así como desviarse del pensamiento para incluir contradicciones, puntos de vista diferentes, planes alternativos, enfoques distintos y diversas perspectivas de una situación.

C. Originalidad

Originalidad significa alejarse de lo obvio y común o romper con la cotidianeidad. Las ideas convencionales son infrecuentes en la vida rutinaria. La originalidad es una fuerza creativa que supone una mayor demanda cognitiva desde

la simplicidad y lo evidente. Las ideas originales suelen describirse como únicas, sorprendentes, inusuales, poco convencionales, novedosas, extrañas, notables o revolucionarias. Para potenciar la creatividad, hay que ser respetuoso con las ideas o alternativas inusuales o descabelladas y, además, ser capaz de soportar el ridículo y el escepticismo.

1.2.2. Principios claves para la resolución creativa de problemas

De acuerdo a Boyles (2022) y Creative Education Formation (s/f), la resolución creativa de problemas se basa esencialmente en los siguientes principios claves:

A. Equilibrar el pensamiento divergente y convergente

La resolución creativa de problemas utiliza dos herramientas principales para encontrar soluciones: divergencia y convergencia. La divergencia genera ideas en respuesta a un problema, mientras que la convergencia las reduce a una lista corta. La clave para la creatividad es aprender formas de identificar y equilibrar estas dos prácticas para convertir las ideas en soluciones concretas.

B. Reformular los problemas como preguntas

Al enmarcar los problemas como preguntas, pasa de centrarse en los obstáculos a las soluciones. Esto proporciona la libertad de generar ideas potenciales. Las soluciones se invitan y desarrollan más fácilmente cada vez que los conflictos o retos son planteados como preguntas abiertas con distintas respuestas. De estas preguntas abiertas se puede extraer información valiosa, mientras que las preguntas cerradas tienden a instigar confirmación o negación. Las declaraciones suelen ocasionar una respuesta limitada o nula.

C. Diferir el juicio de ideas

Al hacer una lluvia de ideas, puede ser natural rechazar o aceptar ideas de inmediato. Sin embargo, los juicios inmediatos interfieren con el proceso de generación de ideas. Incluso las ideas que parecen inverosímiles pueden convertirse en innovaciones sobresalientes con una mayor exploración y desarrollo. Por este motivo, existe un tiempo adecuado e imprescindible para emplear el juicio al coincidir.

D. Usar palabras positivas

El uso de palabras negativas como "no" desalienta el pensamiento creativo. El lenguaje positivo es efectivo para crear y mantener un entorno que fomente el desarrollo de ideas creativas e innovadoras. A la hora de producir información e ideas, el lenguaje importa. En concreto, las expresiones o afirmaciones que permitan la prolongación y expansión de una idea son necesarias para la resolución creativa de problemas.

En definitiva la RCP aporta a los estudiantes de Educación Primaria oportunidades de desarrollo y empleo de sus habilidades creativas en la creación de ideas innovadoras para buscar distintos caminos para solucionar un problemas auténticos que les abrirá paso a desenvolverse eficazmente en una sociedad moderna demandante y altamente competitiva.

1.3. Resolución creativa de problemas en Educación Primaria

Una de las grandes demandas de la sociedad moderna en una época post pandémica son los individuos que sean capaces de resolver problemas de forma creativa frente a situaciones difíciles e inesperadas. Por ello, Hooijdonk et al. (2020) y Isaksen et al. (2011) sugieren que los sistemas educativos deben formar personas capaces de resolver problemas creativamente que intenten comprender los retos cotidianos, generar múltiples ideas creativas y seleccionar las más creativas para ponerlas en práctica. Una idea se considera creativa cuando es original, bien pensada y transferible a la práctica.

Hooijdonk et al. (2020) y Isaksen, et al. (2011) afirman que los pasos para la resolución creativa de problemas concentran tres aspectos fundamentales: 1) Comprensión del problema, 2) generación de ideas, y 3) preparación para la acción. Los objetivos de la etapa de comprensión del reto son orientar, preparar y generar oportunidades para aplicar la generación de ideas y mantener la atención al mismo tiempo. En esta primera etapa, los estudiantes aplican la búsqueda de hechos explorando y definiendo sus conocimientos sobre el problema. Además, aplican la búsqueda de problemas identificando el problema en cuestión. En la segunda etapa de generación de ideas, se solicita a los estudiantes que aporten ideas creativas para resolver el problema. Esta etapa también se denomina búsqueda de ideas. En la última fase de preparación para la acción, Isaksen & Treffinger (2004) indican que los estudiantes deben evaluar sus ideas e identificar las más creativas. También se

denomina búsqueda de soluciones y se considera el último paso antes de que las ideas puedan transferirse a la práctica.

El interés por la resolución creativa de problemas desde la educación primaria es cada vez mayor, ya que pueden relacionarse fácilmente con los problemas a los que puede enfrentarse un alumno en la vida cotidiana, así como con los conocimientos factuales aprendidos en la escuela (Runco & Acar, 2012). Además, la participación en el enfoque ha demostrado ser beneficiosa para el pensamiento divergente, las actitudes hacia la creatividad, el aprendizaje activo y la exploración de los estudiantes de primaria (Kashani-Vahid et al., 2017).

Esto significa que, a menudo, se le solicita a los estudiantes que piensen inmediatamente en una variedad de ideas creativas para resolver un problema a expensas de procesos que exigen tanto pensamiento convergente como divergente, como la búsqueda de hechos, problemas y soluciones (Isaksen et al., 2011). Sin embargo, Reiter-Palmon et al. (2009) acota que existe incertidumbre sobre si la búsqueda de estos eventos y conflictos puede ayudar a los estudiantes de primaria a pensar en ideas más creativas durante el proceso de búsqueda de ideas. De todas formas, la selección de las ideas más creativas hace que la búsqueda de soluciones sea factible para los estudiantes.

De igual modo, los procesos de búsqueda contribuyen a que el estudiante identifique premisas, que provienen de su entorno, para relacionarlas y llegar a una conclusión creativa que le permita resolver problemas, estableciendo conexiones causales y lógicas en el proceso. Es decir, los alumnos de primaria se encuentran en una etapa en la cual son capaces de organizar su pensamiento por medio de la búsqueda de sucesos, problemáticas y potenciales soluciones. Para lo cual, existen teorías que ayudan a entender el desarrollo cognitivo del niño.

La etapa de las operaciones concretas, conforme a la Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Piaget, está dirigida a los niños que atraviesan las edades entre los 7 y 11 años. En este contexto, Tineo (2019) señala que uno de los principales cambios que los niños afrontan en esta etapa es la capacidad de razonar lógicamente sobre hechos observables y concretos. El pensamiento del niño en esta etapa no es rígido, lo cual le da flexibilidad en su razonamiento. Muestra de ello es cuando el niño logra ordenar elementos a partir de los esquemas de seriación, es decir, es capaz de

organizar los objetos según su tamaño, semejanzas, materia, número, peso y volumen; por el cual los niños son capaces de clasificar los objetos de acuerdo a una o más propiedades.

Cherry (2022) señala que, aunque en esta etapa del desarrollo los niños siguen teniendo un pensamiento muy concreto y literal, se vuelven mucho más hábiles en el uso del pensamiento lógico, es decir, definida por Raber (2023), como la capacidad de comprender un problema después de analizarlo desde todos los ángulos. El niño puede llegar a una conclusión que tenga más sentido. De igual manera, tiene la capacidad de generar premisas que le ayuden a llegar a una conclusión. Las habilidades de pensamiento lógico le permiten presentar su justificación de las acciones que realiza, las estrategias que utiliza y las decisiones que toma. Siendo este tipo de pensamiento una excelente manera de resolver problemas complejos utilizando la habilidad de la creatividad.

Conforme a lo afirmado por Stoltz et al. (2014), para Piaget, el desarrollo cognitivo es un proceso esencialmente creativo. Esta forma de entenderlo no niega la realidad, sino que indica que el problema del conocimiento radica en la manera en que una persona reconstruye la realidad. En este proceso interactivo y constructivo entre el cuerpo junto con el ambiente, se crea un nuevo órgano (las estructuras cognitivas) que regula los intercambios entre el cuerpo y el entorno (Piaget, 2003, citado por Stoltz et al., 2014). Para construirse, las estructuras cognitivas dependen de la coordinación entre los siguientes factores: la maduración orgánica, como condición de la que es capaz el cuerpo; la experiencia con objetos físicos; la experiencia social y el proceso de equilibrio autorregulado que coordina los factores restantes (Piaget, 1936, 1937, 1964; Piaget y Inhelder, 2003, citado por Stoltz et al., 2014).

Por último, se puede afirmar que la RCP no deslinda de la etapa cognitiva del estudiante de primaria, puesto a que tanto las habilidades creativas como las habilidades de pensamiento lógico influyen en la toma de decisiones para resolver un problema creativamente a nivel social y cultural.

1.4. Resolución creativa de problemas desde las Artes Visuales

Para Bokova (2011), la educación artística es la base del desarrollo que integra

equilibradamente la dimensión creativa, cognitiva, emocional, estética y social, cuyo propósito es brindar soluciones a problemas sociales y culturales en la actualidad. Esto involucra una educación artística que consolide la capacidad de creación e innovación de las personas a favor del desarrollo integral social, cultural y económico de las sociedades desde una extensa gama de temas sociales y culturales contemporáneos.

Para Sangelo (2022), la relevancia de la educación artística se sitúa en aquello que refleja nuestra historia, tradiciones, cultura y a nosotros mismos. Nos permite profundizar en diferentes temas, emociones y brinda la oportunidad de reflexionar sobre quiénes somos y en qué creemos. Incorpora el pensamiento crítico, analítico y conceptual y es lo suficientemente valiente como para permitirnos explorar y aprender sobre diferentes conceptos y perspectivas. El autor enfatiza que el arte orienta a los estudiantes a desarrollar habilidades de creatividad, destreza, comunicación y desempeño, que los ayudarán a lo largo de sus estudios y de su vida.

El Ministerio de Educación (2018) plantea dos enfoques que orientan la enseñanza y el aprendizaje del área de Arte y Cultura mediante las competencias “Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales” y “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” figurados en el CNEB: El enfoque multicultural y el interdisciplinario. Mientras que el enfoque multicultural busca revalorar las manifestaciones artístico-culturales mediante experiencias curriculares inclusivas y cercanas a la realidad pluricultural país, la interdisciplinariedad se manifiesta a través de la investigación del mundo, la distinción de diversas opiniones, la comunicación y el emprendimiento de acciones para la resolución de problemas.

La concepción de la educación artística como un área interdisciplinaria no es un asunto reciente. De acuerdo a Acaso (2009), el momento en que esto ocurrió en la educación artística fue alrededor de 1965, año de una famosa conferencia en la Universidad de Pensilvania a partir de la cual la educación artística comenzó a tomar forma como un conjunto organizado de conocimientos disciplinares.

Por esta razón, el proceso creativo muchas veces tiene que establecer conexiones con otros lenguajes, conocimientos o disciplinas, como las nuevas tecnologías, la ciencia, la antropología o los estudios culturales, e integrar el arte con otras disciplinas o conocimientos provenientes de una variedad de lenguajes artísticos

y no artísticos. En este sentido, el área de Arte y Cultura busca brindar a los estudiantes situaciones estimulantes donde puedan desarrollar no sólo su creatividad sino también sus habilidades de investigación y pensamiento crítico (Ministerio de Educación, 2018).

Por su parte, Acaso (2009) menciona que la educación artística debe hacer capaz al estudiante de generar su propio conocimiento a partir del desarrollo de la creatividad, siendo las Artes Visuales el lenguaje artístico para liberar la propia expresión, lo que significa que uno se vuelve más creativo y asertivo en cualquier otro rol humano, no solo en el de productor de herramientas visuales o actor del conocimiento importado.

El Ministère de l'Éducation (s/f) destaca que la importancia de las Artes Visuales, que la distingue de otros lenguajes artísticos, es que, a lo largo de la educación primaria, ayuda a los estudiantes a adquirir una alfabetización visual y desarrollar su potencial creativo con respecto al mundo visual y sus capacidades para simbolizar, expresar y comunicar a través de imágenes. El estudio en las Artes Visuales proporciona a los alumnos una variedad de experiencias afectivas, cognitivas, psicomotoras, sociales y estéticas.

A través de las Artes Visuales, los estudiantes logran producir saberes a partir de la elaboración de sus propias imágenes: se comprometen en un proceso creativo, explorando diversos estímulos de su ambiente para la creación, posibilidades de materiales adaptados y elementos del lenguaje visual. Además, el autor añade que la producción de obras artísticas les permite preguntarse y tomar conciencia del significado de la comunicación de imágenes destinada a uno o varios espectadores. Por último, el autor resalta que los estudiantes aprenden a ejercitar el pensamiento crítico y a desarrollar su sentido estético apreciando no sólo sus propias producciones y las de sus compañeros de clase, sino también obras de arte, objetos tradicionales e imágenes tomadas de la historia o de la naturaleza y del patrimonio artístico nacional e internacional (Ministère de l'Éducation, s/f).

A lo largo de la formación desde las Artes Visuales en la escuela primaria, es imprescindible que los estudiantes conozcan numerosas referencias de su entorno cultural inmediato o relacionadas con las obras que aprecian. También, pueden establecer conexiones con referencias culturales de otras disciplinas. Al hacerlo,

adquieren una apertura al mundo, descubren sus particularidades y diferencias, y adquieren una mejor comprensión de la propia cultura. Por tanto, las Artes Visuales generan que los estudiantes construyan una visión renovada y enriquecida del mundo, lo cual les contribuye a desarrollar su propia identidad cultural y los prepara para su papel como ciudadanos (Ministère de l'Éducation, s/f).

Para que esta producción artística sea enriquecida por el conocimiento del estudiante sobre sí mismo y del mundo que lo rodea, es esencial que se empleen ciertas habilidades en el transcurso de la creación artística. Una de ellas es la resolución de problemas. Chishti y Jehangir (2014) afirman que los problemas son diversos y cada persona tiene una sensibilidad y una percepción diferentes sobre los problemas, así como distintas intenciones sobre cómo resolverlos. Por ello, la resolución de problemas requiere un equilibrio entre las habilidades de pensamiento analítico y creativo. Siendo este el punto de influencia por parte de las Artes Visuales, ya que enseña a los estudiantes a familiarizarse con un proceso de pensamiento que fomenta la resolución de problemas, haciendo énfasis en la creatividad y la innovación.

En síntesis, el enfoque de la resolución creativa de problemas promueve la capacidad del estudiante para buscar potenciales soluciones innovadoras a situaciones adversas reales y complejas. Por ende, es capaz de vencer desafíos disruptivos, encontrar soluciones justificadas a problemas no convencionales y generar ideas innovadoras empleando sus habilidades creativas y de pensamiento lógico. Siendo su entorno visual un referente fundamental de conocimiento, comunicación y expresión para construir y valorar su historia personal y sociocultural.

Capítulo 2: Estrategias Didácticas desde la Artes Visuales para fomentar la Resolución Creativa de Problemas

Seguidamente, se presenta un análisis de la definición como una relación de procedimientos utilizados por el docente para enriquecer su práctica y alcanzar los objetivos planificados en relación a los aprendizajes esperados desde las Artes Visuales. Para esto, el estudiante apropia un rol activo en la construcción de su aprendizaje, convirtiéndose en un artista autónomo, creativo, crítico y social.

2.1 ¿Qué son las estrategias didácticas?

En esta sección se contrastan las definiciones de diversos autores sobre qué son las estrategias didácticas y su función en el marco de la praxis docente para lograr los aprendizajes esperados.

Szóke-Milinte (2013) y Delgado (2021) definen a la estrategia didáctica como un sistema de decisiones que toma el docente acerca de sus métodos, procedimientos, acciones, herramientas, estilos organizativos y alternativas para llevar a cabo su labor pedagógica en el cual los alumnos deben desarrollar habilidades y competencias para lograr sus aprendizajes. Estos métodos presentan una base teórica coherente y una sintaxis particular cuando se realiza en un entorno de aprendizaje concreto. Es decir, según Martínez et al. (2019), las estrategias didácticas son las acciones pedagógicas en las cuales los docentes adaptan su quehacer pedagógico para alcanzar los objetivos educativos planificados y producir mejores experiencias de aprendizaje a sus estudiantes.

Por su parte, Flores et al., (2017), citado por Delgado (2021), señalan que las estrategias didácticas se dividen en dos grandes grupos: estrategias de enseñanza, que el profesor utiliza para favorecer el aprendizaje significativo, y las estrategias de aprendizaje, que los estudiantes utilizan para distinguir y emplear la información adquirida.

Además, Reynosa et al. (2020) señalan que las estrategias didácticas establecen un vínculo interactivo entre docentes, estudiantes y las metodologías para conseguir aprendizajes específicos, aunque los alumnos no sepan qué procesos metodológicos se utilizan para ello. Con tal efecto, el docente debe realizar una

práctica reflexiva que involucre el cuestionarse ¿Cómo educó? ¿Para qué educó? Las respuestas a estas preguntas deben guiar los constantes ajustes metodológicos en su práctica docente para lograr aprendizajes significativos y auténticos.

Cabe resaltar que Jucan (2021) aclara que la estrategia didáctica no debe confundirse ni compararse con un algoritmo caracterizado por una secuencia de actividades u operaciones que deben realizarse en un orden determinado para obtener el resultado correcto. De lo contrario, las estrategias proponen momentos de elección en los que se requiere la manifestación de un comportamiento inteligente como método para cultivar el conocimiento.

A partir de lo anteriormente mencionado, se puede definir a las estrategias didácticas como un sistema complejo de toma de decisiones ejecutado por el docente que se ven expresados a través de métodos, procedimientos, acciones, herramientas, estilos organizativos y alternativas para efectuar su labor pedagógica. Su objetivo es que los estudiantes desarrollen habilidades, capacidades y competencias para lograr su aprendizaje conforme al nivel de logro esperado correspondiente a su año académico.

2.2 Estrategias didácticas desde las Artes Visuales para fomentar la resolución creativa de problemas

En esta segunda sección, a partir de la literatura revisada, se presenta un análisis de las estrategias didácticas actualmente empleadas y adaptadas a los procesos educativos de la práctica docente que son implementadas desde las Artes Visuales para fomentar la resolución creativa de problemas.

2.2.1. Estrategias desde la enseñanza para el comportamiento artístico

Según Nesmith (2016), la enseñanza para el comportamiento artístico o Teaching Artistic Behavior (TAB, según sus siglas en inglés) es un conjunto de estrategias didácticas en el campo de la educación artística. De acuerdo a Teaching Artistic Behavior (2015), este es un enfoque creado por y para docentes, para diseñar su propio desarrollo profesional, en el cual, como menciona Van Plew-Cid (2018), el niño es identificado y reconocido "artista", a través de oportunidades para participar en auténticas experiencias de creación artística que desarrollen, la expresión corporal, el aprendizaje personal y la creatividad. El TAB adopta el principio

constructivista de que los alumnos construyen su comprensión mediante la metacognición, la comprensión profunda y duradera, y las habilidades de pensamiento crítico y creativo durante el transcurso de la creación artística personal.

De igual modo, Douglas & Jaquith (2009), citado por Nesmith (2016), definen el enfoque como "educación artística basada en la elección", nombre que el enfoque tuvo anteriormente, haciendo énfasis en establecer un entorno de aprendizaje en el cual los estudiantes puedan examinar su expresión artística individual desarrollando una variedad de conductas artísticas. La influencia que tiene esta pedagogía en la autoexpresión creativa como base de la educación artística puede observarse incluso en la ambientación aula, en torno a la elección individual del alumno. Para estos autores, en la medida que el educador artístico proporcione un entorno de aprendizaje de calidad a sus estudiantes, lo ayuda a que desarrollen su propio proceso creativo, debido a que esto permite que los alumnos exploren y descubran nuevos conocimientos de forma independiente.

De esta manera, el ambiente es un factor que inspira y ayuda al estudiante en su proceso creativo. Las aulas TAB son entornos de estudio altamente estructurados con expectativas claramente delineadas para el aprendizaje autodirigido en opciones de espacios de trabajo variados. Las herramientas y los materiales de arte disponibles se presentan a los estudiantes, quienes luego pueden acceder y organizar estos materiales de forma independiente para iniciar y explorar sus obras de arte (Teaching Artistic Behavior, 2015).

La resolución creativa de problemas es una habilidad necesaria en una cultura global posmoderna que es posible ser cultivada a través del TAB. Según Van Plew-Cid (2018), la filosofía del TAB responde a estas necesidades del siglo XXI con un nuevo paradigma para la educación artística, porque el estudiante adquiere el rol de artista-aprendiz y desarrolla auténticamente comportamientos artísticos que apoyan el aprendizaje personal a partir de un ambiente interconectado. En criterio de la autora, la importancia del TAB radica en apoyar las necesidades posmodernas de aprendizaje personal y auténtico de los alumnos mediante el desarrollo de la creatividad personal, identificando a la resolución creativa de problemas como un potencial "comportamiento artístico". Las habilidades de pensamiento crítico y creativo se desarrollan mediante la participación en auténticas oportunidades de

creación artística.

Además, los estudiantes son considerados artistas encargados de su aprendizaje en las Artes Visuales. Después de las introducciones a los medios disponibles, los estudiantes de arte avanzan en sus procesos artísticos individuales a través de la exploración y el descubrimiento, la investigación y la ideación, el desarrollo de habilidades creativas y la creación artística, la reflexión y la revisión, la autoevaluación y la presentación. Los estudiantes aprenden a perseverar a través de los desafíos y a confiar en su propio juicio mientras reciben aportes y ofrecen retroalimentación a sus compañeros y maestros. Cuando los estudiantes dirigen su propio trabajo, se involucran profundamente en su aprendizaje porque los propósitos del trabajo se alinean con sus valores e intereses (Teaching Artistic Behavior, 2015).

2.2.2. Estrategias de pensamiento visual

Las estrategias de pensamiento didáctico o Visual Thinking Strategies (VTS, según sus siglas en inglés) son un grupo de acciones pedagógicas que, de acuerdo a Anderson et al. (2020), ayudan a los docentes a incluir a sus alumnos en debates sobre arte visual y, en el proceso, a mejorar sus habilidades de pensamiento crítico, lenguaje y alfabetización visual. Se ha demostrado que las VTS son una estrategia de enseñanza basada en la indagación que no solo promueve el desarrollo de la alfabetización artística, sino que también mejora la comprensión y la apreciación por parte de los estudiantes del material del curso en otras áreas, como la creación de conocimientos previos y el fomento del pensamiento crítico en la lectura detallada en la escuela primaria.

Por su parte, Mosquera, (2022), citado por Carazo (2022), conceptualiza el fin de las estrategias de pensamiento visual como el de aprender en base a herramientas visuales, por ejemplo, las imágenes o esquemas. Es una herramienta cognitiva y una estrategia organizada para el aprendizaje que utiliza imágenes para visualizar conceptos. Esto facilita la comprensión y, en consecuencia, el conocimiento.

Mosquera (2022) señala que el beneficio de las VTS es que permite comprender, retener, conectar e interpretar la información, mediante dibujos, imágenes o esquemas visuales. Esta alternativa de estudio facilita el repaso de los contenidos, así como, favorece la concentración, la atención y la memoria.

Para Moeller et al. (2013), además de reforzar las habilidades cognitivas de los alumnos, las VTS generan habilidades de pensamiento crítico, incluida la creatividad. La intersección de la creatividad y el pensamiento crítico es el núcleo del VTS. La creatividad implica explorar patrones, formas, texturas y colores a través de medios visuales. El pensamiento crítico implica examinar pistas, considerar alternativas manteniendo ideas opuestas y explorar posibilidades. Estos dos procesos están estrechamente relacionados. Cuando se unen a través del VTS, su acción conjunta produce un aprendizaje poderoso. En consecuencia, los estudiantes toman decisiones utilizando el pensamiento crítico y la creatividad para la resolución de problemas, tratando de evitar que tomen decisiones erróneas en momentos difíciles.

Grand Valley State University (2023) destaca las VTS por cultivar en los estudiantes habilidades de pensamiento crítico y creativo que conducen a una mayor alfabetización visual en todos los campos de estudio partiendo de tres estrategias claves:

1. El docente abre la discusión con una imagen previamente elegida con preguntas que incentive a los estudiantes a describir lo que observan y compartir sus opiniones. Para ello, la docente realiza preguntas como:
¿Qué observas? ¿Qué está pasando en la imagen?
2. El docente incentiva con preguntas a los estudiantes a respaldar sus descripciones y opiniones con argumentos. Para lo cual la docente realiza preguntas como: ¿Qué observas que te hacer pensar esto? ¿A qué te recuerda lo que observas?
3. El docente incentiva con preguntas a que los estudiantes comuniquen su diversidad de opiniones. Para esto la docente realiza preguntas como:
¿Qué más encuentras en la obra? ¿Cuál crees que haya sido el propósito del autor para hacer la obra?

2.2.3. Estrategias desde el aprendizaje situado

El aprendizaje situado o Situated Learning (SL, según sus siglas en inglés) es un conjunto de estrategias didácticas producidas por Lave & Wenger (1991) que está basada en las opiniones de muchos estudiosos como Vygotsky y Dewey que creen que los estudiantes tienden a aprender a través del conocimiento generalizado de la vida real. Fraihat et al. (2022) agrega que es el proceso de asimilación de

conocimientos por parte del alumno a través del descubrimiento o la interacción con personas experimentadas. También el autor señala que significa la capacidad del individuo para participar en nuevas actividades auténticas de aprendizaje, realizar nuevas tareas y dominar nuevos conceptos.

El aprendizaje situado tiene lugar a través de un contexto auténtico de situaciones vitales que dependen del ambiente sociocultural. Mousley (2003) afirma que la situación se presenta en forma de actividad practicada por los alumnos, e interactúan en ella de forma experimental o práctica real a través de un entorno social en el que interactúan activamente, y adquieren conocimientos a través de esta interacción.

Moreno (2011) afirma que el aprendizaje situado reconoce al estudiante como un constante constructor de sus conocimientos y mantiene una participación activa en situaciones relacionadas a la vida real. En este sentido, Díaz (2006) añade que la enseñanza situada se respalda en el enfoque constructivista, siendo una teoría educativa que busca fomentar experiencias de aprendizaje auténticas o reales que les permitan desarrollar las habilidades necesarias para lidiar con situaciones problemáticas en la vida diaria. De este modo, Chang (2021) sostiene que el aprendizaje situado valora un entorno de aprendizaje auténtico, ya que ayuda a los estudiantes a ver fácilmente cómo se asocian los nuevos conocimientos con el entorno local.

En el aprendizaje situado, los estudiantes resuelven problemas concretos y reales para generar conocimiento auténtico. Para lo cual, según Monaghan Education Centre y An Roinn Oideachais agus Scileanna (2018), será necesario el uso de la confianza, la curiosidad, la imaginación y la creatividad del estudiante, que pueden ser cultivados desde las Artes Visuales. Esto se debe a que, desde las Artes Visuales, los alumnos experimentarán los auténticos procesos artísticos visuales de imaginar, investigar, experimentar, realizar, exponer y evaluar que les ayudarán a resolver problemas de la cotidianidad. Estos procesos artísticos visuales se irán desarrollando, según Chávez et al. (2020), a partir de las siguientes estrategias en que los docentes pueden diseñar el aprendizaje situado en el aula:

- a. Empezar por una situación real. Para que el conocimiento sea realmente significativo para el estudiante, se debe partir de experiencias de la vida

cotidiana que generen curiosidad o inquietud.

- b. Generar análisis y reflexión. Hacer preguntas que sirven como detonantes que haga a los estudiantes reflexionar y estimulan su capacidad cognitiva
- c. Transferir lo aprendido. Los estudiantes demuestran el conocimiento adquirido cuando saben emplearlo en un contexto real.
- d. Comunicar lo aprendido. Los maestros y estudiantes determinan dónde, cómo y cuándo comunicar los resultados obtenidos, los cuales serán evaluados por el docente.

De este modo, los estudiantes desarrollarán los conocimientos, las capacidades y las destrezas necesarias para producir obras de arte, artesanía y diseños que sean auténticos y originales. Esto contribuye a desarrollar la alfabetización visual, las habilidades críticas y el lenguaje necesarios para relacionarse con la cultura contemporánea, así como comprender mejor la riqueza y diversidad de funciones del arte en las sociedades y culturas históricas y contemporáneas (Monaghan Education Centre y An Roinn Oideachais agus Scileanna, 2018).

En síntesis, las estrategias didácticas promueven la resolución creativa de problemas por parte de los estudiantes de Educación Primaria desde las Artes Visuales. Por tanto, los estudiantes tienen el desafío de buscar el camino más creativo posible para resolver problemas reales y complejos mediante el despliegue de habilidades de observación, habilidades de pensamiento crítico y habilidades creativas que le permitan generar conocimiento auténtico a partir de la visualización, interpretación, comunicación y evaluación de su mundo visual, al igual que valorar su historia personal y sociocultural desde una mirada artística. En este contexto, los alumnos logran experimentar auténticos procesos artísticos visuales de imaginar, investigar, experimentar, realizar, exponer y evaluar que les ayudarán a resolver problemas del mundo real.

Finalmente, se puede afirmar que el uso de estrategias didácticas desde las Artes Visuales para la resolución creativa de problemas impacta positivamente en la capacidad del estudiante en hacer uso de sus habilidades creativas, pensamiento flexible y conocimientos del curso para buscar soluciones innovadoras a

problemáticas reales y complejas en el marco de las Artes Visuales. Favoreciendo la formación integral del estudiante como ser humano, ciudadano y futuro profesional que se preocupa por atender las grandes demandas de su medio social, cultural e histórico.



PARTE II: DISEÑO METODOLÓGICO

En esta segunda parte, se explica la metodología que hace posible la elaboración de esta tesis. En este apartado se detalla el enfoque y tipo de investigación, el planteamiento y problema de la investigación, categorías y variables de la investigación, los informantes de la investigación, las dos técnicas e instrumentos utilizados para recopilar datos, el proceso de organización, procesamiento y análisis de datos y el procedimiento para garantizar la ética de la investigación. Después, se presentan los objetivos generales y específicos de la investigación. Y, finalmente, la matriz de consistencia.

2.1 Enfoque y tipo de investigación

El tema de estudio se desarrollará desde el enfoque cualitativo. De acuerdo a Nassaji (2015), la investigación cualitativa es la recolección de datos de forma cualitativa, no numérica, cuyo procedimiento de análisis también se basa principalmente en el enfoque cualitativo. Suele requerir una exploración inductiva de los datos para encontrar temas, patrones o conceptos recurrentes. Posteriormente, describir e interpretar esas categorías. Guzmán (2021) afirma que, citando a Bautista (2013), el significado de la investigación cualitativa radica en la manera en que se explica cada predicción para reflejar, inferir y predecir otros posibles eventos durante la observación del objeto de estudio. Así, la investigación cualitativa es sobre qué y no sobre quién (De la Cuesta, 2015).

La investigación descriptiva con un enfoque cualitativo se define como un tipo de investigación que describe las características de la población o el fenómeno que permitan interpretar la realidad socialmente construida que se está estudiando. Esta metodología se centra más en el "qué" del objeto de investigación que en el "por qué" del mismo. La investigación descriptiva explica cuestiones o problemas actuales mediante un proceso de recogida de datos (Manjunatha, 2019; Facultad de Educación PUCP, 2022).

2.2 Objetivos de la investigación

A partir de lo anterior, el presente estudio a realizar, cuya línea de investigación

es “Currículo y Didáctica”³, formula la siguiente pregunta de investigación: *¿Cuáles son las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana?*

2.2.1. Objetivo general

- Analizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana.

2.2.2. Objetivos específicos

1. Caracterizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas.
2. Describir el uso de estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas.

2.3. Población, muestras, fuentes e informantes

Esta investigación toma lugar en la Institución Educativa “San José de Monterrico”, donde la investigadora realiza sus prácticas preprofesionales. El centro se encuentra en el distrito limeño de Surco, es de gestión privada y concentra los niveles de inicial, primaria y secundaria en el turno mañana. El rol que asume la investigadora es el de ser docente de apoyo en un aula de tercer grado de primaria.

Dado al objeto de estudio, se ha previsto seleccionar a dos docentes de área de Arte y Cultura del nivel primario, porque el problema de la investigación se da desde las Artes Visuales en el marco del área de Arte y Cultura. Estos informantes serán el asesor del área de Arte y Cultura y la docente de Artes Visuales del nivel primario, puesto a que un criterio de selección es que sean docentes que tengan experiencia o conozcan acerca de la planificación e implementación del curso de

³ Línea de investigación perteneciente a la FAE-PUCP.

Artes Visuales y el área de Arte y Cultura. Esto se evidencia cuando la docente de Artes Visuales se encarga de realizar la planificación, desarrollo, implementación y evaluación de las actividades y experiencias de enseñanza-aprendizaje del curso para estudiantes de tercer grado de primaria, mientras que el asesor revisa las planificaciones y brinda retroalimentación a la docente de Artes Visuales.

Por otra parte, otro criterio a valorar es que los docentes informantes sean del nivel primario, ya que la investigación se enfoca en ese nivel educativo. En este sentido, los docentes de Artes Visuales de los niveles de inicial y secundaria quedan descartados.

2.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Para el recojo de información de la investigación, se previó llevar en cuenta las siguientes técnicas:

La primera técnica de recojo de información es la entrevista. Las entrevistas ofrecen el enfoque más directo y sencillo para recoger datos detallados y ricos sobre un fenómeno concreto. Particularmente, una entrevista semiestructurada bien diseñada debe garantizar la captación de datos en las áreas clave y, al mismo tiempo, permitir la flexibilidad para que los participantes aporten su propia personalidad y perspectiva en sus respuestas (Barrett & Twycross, 2018). Las entrevistas semiestructuradas pueden proporcionar datos cualitativos fiables y comparables (Kabir, 2016).

El instrumento a utilizar para el recojo de información en la técnica de la entrevista es la guía de entrevista (Anexo 1). Se trata de una lista de preguntas y temas que deben tratarse durante la conversación, normalmente en un orden determinado (Kabir, 2016). De este modo, los docentes fueron entrevistados para que describan su percepción sobre la implementación de estrategias didácticas para fomentar la resolución creativa de problemas. Ambas entrevistas se dieron en la modalidad presencial, no duraron más de una hora y quedaron registradas en grabaciones de audio a través del dispositivo móvil de la investigadora. Pese a los ruidos externos del ambiente, las respuestas de los entrevistados pudieron ser registradas exitosamente en las grabaciones de los audios.

La segunda técnica de recojo de información es la observación. Esta técnica se encarga de recopilar datos cualitativos y ofrecer al investigador la oportunidad de captar una amplia gama de información como, por ejemplo, la comunicación verbal y no verbal, las conductas y los factores ambientales vivenciados en la práctica docente (Twycross & Shorten, 2016).

El instrumento a utilizar para el recojo de información en la técnica de observación es la guía de observación (Anexo 2). La guía de observación es un registro cronológico de lo que se va observando en la práctica docente, de las interacciones con los participantes o una narración de las apreciaciones del trabajo de campo. La docente del área fue observada en dos oportunidades mientras dictaba sus clases con la intención de identificar el uso de estrategias desde las Artes Visuales para la resolución creativa de problemas. La investigadora se encargó de registrar la actividades y estrategias que implementaba la docente durante las experiencias de aprendizaje.

Durante este proceso de recojo de la información, vincular las actividades y estrategias de la docente con los criterios a observar de la ficha de observación representó un gran reto para la investigadora, porque algunas decisiones observadas de la docente carecen de fundamentación teórica en las estrategias de teorías y enfoques de enseñanza seleccionados para este estudio.

Cabe aclarar que el diseño de los instrumentos de investigación se apoya en la transparencia y confiabilidad que la investigación amerita. Por este motivo, se llevó a cabo un proceso de validación de los instrumentos a partir de un juicio de expertos hecho por especialistas de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Los criterios para elegir a estos expertos fueron su grado de instrucción de magíster y su experiencia dictando cursos en la Facultad de Educación vinculados a las Artes Visuales y al desarrollo del pensamiento creativo.

2.5. Técnicas para la organización, procesamiento y análisis

Con el objetivo de recoger y analizar la información recogida, se dispuso la Matriz de organización de la guía de entrevista semiestructurada (Anexo 3) para describir el uso de estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas. De este modo, se

revisó el diseño de la guía de entrevista semiestructurada para posteriormente organizar y codificar los hallazgos de la entrevista conforme a las descripciones de las subcategorías, siendo estas últimas estructuradas desde las categorías de la investigación.

Por otro lado, se aplicó la Matriz de organización de la ficha de observación (Anexo 4) para caracterizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por la docente para promover la resolución creativa de problemas. De esta forma, se verificó el diseño de la guía de observación para identificar cómo las estrategias didácticas eran implementadas por la docente desde las Artes Visuales para la resolución creativa de problemas para que la información encontrada sea clasificada en categorías derivadas desde categorías de la presente investigación.

Asimismo, los expertos recibieron una carta de presentación para solicitar la validación de los instrumentos, el cual esta incluye la matriz de consistencia, los diseños de los instrumentos de la investigación y las matrices de valoración de los instrumentos para los especialistas, siendo estos últimos diseñados bajo los criterios de coherencia, relevancia y claridad con una relación lógica a las categorías y subcategorías de la investigación.

2.6. Principios éticos de la investigación

Este estudio se apoya en la participación de seres humanos, por tanto, se rige bajos los siguientes principios éticos de la investigación según el artículo 10 del reglamento del Comité de Ética de la Investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (2019):

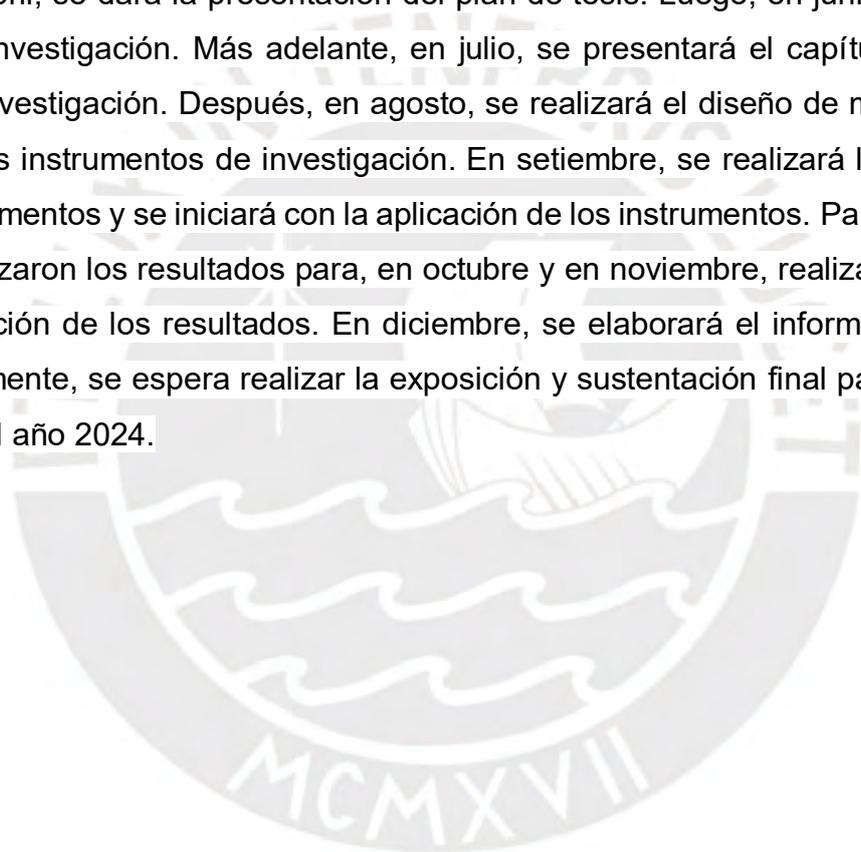
I. En el principio del respeto porque demanda reconocer y proteger la autonomía de los docentes y estudiantes que son sujetos de investigación desde una participación informada y voluntaria.

II. Según el principio de beneficencia y no maleficencia porque garantiza que como investigadora asegure el bienestar de los docentes y estudiantes en las investigaciones, así como maximice los beneficios a largo plazo. Previendo cualquier posible daño y efectos adversos a los docentes y estudiantes durante las investigaciones y la difusión de los resultados.

III. Por último, el principio de justicia promueve el ejercicio de un juicio razonable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento no den lugar o toleren prácticas injustas. Además, los docentes y estudiantes pueden acceder por derecho a la confidencialidad y a los resultados de la investigación.

Finalmente, presentamos un cronograma señalando las tareas y tiempos previstos para la investigación:

En abril, se dará la presentación del plan de tesis. Luego, en junio del marco teórico de Investigación. Más adelante, en julio, se presentará el capítulo I y II del marco de Investigación. Después, en agosto, se realizará el diseño de metodología, así como los instrumentos de investigación. En setiembre, se realizará la validación de los instrumentos y se iniciará con la aplicación de los instrumentos. Paralelamente, se sistematizaron los resultados para, en octubre y en noviembre, realizar el análisis e interpretación de los resultados. En diciembre, se elaborará el informe final de la tesis. Finalmente, se espera realizar la exposición y sustentación final para el primer trimestre del año 2024.



PARTE III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En esta tercera parte del estudio se estructurará en dos secciones, de las cuales cada una estará dividida en tres secciones conforme a lo estipulado en la matriz de consistencia (Anexo 10). De esta forma, se analiza los hallazgos obtenidos del recojo de la información de los instrumentos de investigación, siendo estas las guías de entrevista semiestructuradas y las fichas de observación sobre el uso de las estrategias didácticas desde las Artes Visuales para la resolución creativa de problemas. Cabe resaltar que los hallazgos están estrechamente vinculados con la literatura revisada en el marco teórico para lograr responder a los objetivos de este estudio.

3. 1. Categoría 1: Resolución Creativa de Problemas desde las Artes Visuales

En esta primera sección, se identifica el uso de estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas. Es decir, el conjunto de acciones que emplean los docentes para promover la resolución creativa de problemas en estudiantes de tercer grado de primaria a partir del desarrollo de habilidades creativas: fluidez, flexibilidad y originalidad; así como el uso del pensamiento lógico en estudiantes que se encuentran en la etapa de operaciones concretas según la Teoría de Desarrollo de Piaget. De tal manera, se ha planteado las siguientes subcategorías: Concepciones sobre la resolución creativa de problemas, habilidades creativas para la resolución de problemas y el pensamiento lógico para la resolución creativa de problemas.

3.1.1. Concepción sobre la resolución creativa de problemas

La primera subcategoría se fundamenta en las concepciones sobre la resolución creativa de problemas de los docentes informantes. En tal sentido, de acuerdo a Baumgartner (2010), la resolución creativa de problemas (RCP) implica analizar un problema para comprenderlo, generar ideas para resolver el problema y evaluar esas ideas para encontrar las soluciones más efectivas. Esto coincide con lo afirmado por los docentes informantes en que el estudiante puede utilizar recursos que tenga a su alrededor que le permitan generar ideas para resolver de manera creativamente sus problemas de manera disruptiva:

“Para mí resolver de manera creativa un problema es usar siempre el criterio y

los recursos que tengas a la mano y a tu alcance que te ayuden para resolver el problema que tengas en ese momento”. (EA-R1)

“Resolver un problema parte de lo más elemental, con objetos o con cosas de cualquier tipo que tengo en mi entorno, a mi alrededor cómo puedo sacar adelante una situación desde lo más elemental.” (EB-R1)

Estas respuestas sugieren que los docentes recurren al pensamiento lógico del estudiante, de manera que utilice el criterio para observar y seleccionar posibles recursos que le ayuden a resolver un problema. Ello coincide con Boyles (2022), quien señala que es posible explorar posibles soluciones independientemente de si se ha definido un problema, independientemente si se conozca la causa de la misma o no. Esto se debe a que la resolución creativa de problemas está menos estructurada que otros procesos de innovación y fomenta la exploración de soluciones abiertas. Por lo que el estudiante tiene la libertad de idear a partir de recursos que perciba en el ambiente, como obras artísticas, imágenes o elementos de la naturaleza, implementando y experimentando para hallar la mejor solución que perfeccione su obra artística. De esta forma, el estudiante es capaz de “percibir lo que hay en su entorno, percibir aquello con lo que va experimentando.” (EB-R2).

Según O’Connell (s/f), la resolución creativa de problemas busca comprender los problemas a través de preguntas, reconociendo que las soluciones se desarrollan más fácilmente cuando los desafíos y problemas se plantean como preguntas abiertas con múltiples posibilidades. Esto se evidencia cuando uno de los docentes informantes sugiere las preguntas que pueden ayudar a los estudiantes a examinar un problema desde nuevos ángulos: “Primero pienso qué es lo que puedo hacer, ¿qué necesito? ¿qué tengo a mi alrededor? Observo y veo qué puedo utilizar para ayudarme a resolver ese problema.” (EA-R2). Para el autor, estos pasos del proceso son: pensar en posibles soluciones y luego observar qué recursos ayudan a resolver el problema. Incentiva a que el estudiante no se conforme con una sola respuesta, por lo contrario, reconozca que sus propias respuestas a un problema son multifacéticas y que es útil explorarlas todas.

A partir de esta primera subcategoría se puede verificar que la observación y la percepción son habilidades claves de pensamiento cuando están orientados a resolver problemas creativamente utilizando recursos del entorno.

3.1.2. Habilidades creativas para la resolución de problemas

Conforme a lo afirmado por Birgili (2015), el pensamiento creativo es el conjunto de habilidades cognitivas utilizadas por las personas para cumplir con algún objetivo, afrontar un problema, o realizar un tipo de esfuerzo hacia un evento particular y el problema en función de su capacidad. El pensamiento creativo está correlacionado a la resolución de problemas, puesto a que, en años recientes, la creatividad ha sido valorada como una capacidad universal que puede aplicarse en situaciones cotidianas. Esto concuerda con uno de los docentes informantes que señala que “la creatividad se aplica en todos los ámbitos, en cualquier área de estudio.” (EB-R3). En este sentido, Sternberg (2003) define la creatividad como una acción imaginativa diseñada para producir resultados que sean originales y valiosos (Craft et al. 2006; Sternberg, 2003; citado en Robson, 2014).

A continuación, basado en las dimensiones del pensamiento creativo, se han considerado tres de sus habilidades para este estudio: Fluidez, flexibilidad y originalidad.

En primer lugar, encontramos la habilidad creativa de la fluidez. Para Valqui (2005), la fluidez es la producción de múltiples problemas, ideas, alternativas o soluciones. Se ha demostrado que cuantas más ideas produzcamos, más probabilidades tendremos de encontrar una idea o solución útil. La fluidez es una habilidad muy importante, especialmente en el proceso creativo de resolución de problemas. Esto se ajusta a la estrategia señalada por uno de los docentes informantes para fomentar esta habilidad en aula, la cual es “generar espacios para que el niño proponga ideas para el desarrollo de actividades” (EB-R4). Tener muy pocas alternativas no son buenas en la resolución de problemas, especialmente si hay que ser innovador, es decir, producir ideas que salgan de lo tradicional.

No obstante, hay casos en que la fluidez no siempre está asociada con la facilidad para producir ideas, alternativas y soluciones, sino con la motricidad fina. Conforme a Puertas (2016) el uso de trazos legibles afianza la motricidad y permite la creación de mundos mentales, nuevas ideas, nuevos caminos. Esta creación encuentra un vehículo en la escritura para expresarlos. Esto tiene una relación con las estrategias señaladas por uno de los docentes informantes para favorecer el desarrollo de la habilidad la fluidez: “Los ejercicios con la muñeca. Primero, para la

fluidez del trazo. Luego, esto los va haciendo cambiar de idea. Al ser fluidos, van a poder soltarse y ser más libres.” (EA-R4). Así, la estimulación de la creatividad a través del trazo en el dibujo permite transferir el aprendizaje cotidiano y experiencial del niño a su creación artística.

En segundo lugar tenemos la habilidad creativa de la flexibilidad. Para Valqui (2005), la flexibilidad es la capacidad de procesar objetos o ideas de muchas maneras diferentes ante el mismo estímulo. Es la capacidad de eliminar viejas formas de pensar y comenzar en direcciones diferentes en respuesta a factores del medio social. Esto concuerda con lo expresado por uno de los docentes informantes: “Flexibilidad para mí es construcción. Una construcción que nace de mí, pero que también es una construcción que puede nacer de un grupo donde yo puedo tomar un aporte o puedo ver algo que tú estás haciendo que también me puede servir a mí. Al fin y al cabo cada uno va a tener su sello personal.” (EB-R5).

Valqui (2005) señala que la flexibilidad es una habilidad adaptativa cuando apunta a una solución a un problema, desafío o dilema específico. La flexibilidad es especialmente importante cuando los métodos lógicos no logran dar resultados satisfactorios. Uno de los docentes informantes concuerdan en que la flexibilidad permite solucionar de manera creativa un problema que parte de un error: “Flexibilidad al momento que cometen un error. No me tiene que salir perfecto. No tengo que cambiar la hoja. Estoy en mi derecho a equivocarme, me puedo equivocar; ¿qué puedo aprender de ese error?, ¿cómo me ayuda? y ¿qué beneficio le puedo sacar a ese error que cometí?” (EA-R3.2). El pensamiento flexible prevé cambios en las ideas, desvíos en el pensamiento para incluir contradicciones, diferentes puntos de vista, planes alternativos, diferentes enfoques y diversas perspectivas de una situación desafortunada o incierta.

En tercer lugar tenemos la habilidad creativa de la originalidad. De acuerdo con Valqui (2005), la originalidad es ir más allá de lo común o romper con el pensamiento rutinario. Las ideas originales son estadísticamente poco frecuentes. La originalidad es una fuerza creativa que suele describir a las ideas como únicas. En este sentido, uno de los docentes informantes coincide en que puedes expresar tu originalidad a través de tus errores: “te puedes equivocar y sacar el mayor provecho al error que cometiste, y hay está la originalidad.” (EA-R6). Así, el pensador original debe ser

capaz de generar ideas o alternativas para solucionar de manera creativa sus errores.

Según Birgili (2015) afirma que el pensamiento creativo se distingue del pensamiento analítico y práctico. No obstante, las decisiones y evaluaciones críticas las toman los participantes y observadores como parte del proceso de creatividad. Wright (2010) también señala que la creatividad integra tanto la formulación de problemas como las habilidades para resolverlos con soluciones significativas (citado en Robson, 2014). En este contexto, las estrategias para desarrollar las habilidades creativas pueden ofrecer soluciones creativas desde las Artes Visuales al promover en el estudiante, “la capacidad de evaluar, es decir, detenerte y decir: ¿qué fue lo que hice? ¿qué aprendizaje quedó reflejado en este trabajo?” (EB-R7.2).

A partir de lo expuesto en esta segunda subcategoría, podemos entender que el estudiante requiere ser capaz de saber utilizar habilidades como la fluidez, flexibilidad y originalidad para generar ideas poco comunes, analizarlas e implementar para solucionar de manera creativa un problema.

3.1.3. Pensamiento lógico para la resolución creativa de problemas

O’Connell (s/f) menciona que, en un entorno de aprendizaje, el profesor utiliza el método socrático para plantear preguntas reflexivas a los alumnos para que se involucren en el tema. Cuando se utiliza con destreza, conduce a una mejor retención a largo plazo del conocimiento a un nivel más profundo y a habilidades avanzadas de resolución de problemas. El objetivo final de este método es aumentar la comprensión a través de la indagación. En la resolución creativa de problemas, este método puede ayudar a descartar ideas y suposiciones preexistentes y nos lleva a una redefinición o un refinamiento del tema o problema en discusión. Esto se evidencia en lo afirmado por uno de los docentes informantes:

“Entonces, así con el método socrático, preguntas para que ellos lleguen a la respuesta y ellos mismos encuentren la solución los vamos guiando para que ellos encuentren una solución.” (EA-R8)

Entonces, el método socrático promueve un enfoque tan crítico e inquisitivo que mejora las habilidades de pensamiento que son el núcleo de la resolución creativa de problemas. Este método es particularmente relevante para el pensamiento convergente que debería conducir a una toma de decisiones buena y rigurosa. De

particular importancia es su relevancia en la etapa de clarificación de la resolución de problemas, que esencialmente establece la agenda para las etapas restantes (O'Connell, s/f).

A partir de esta tercera subcategoría se manifiesta que las preguntas guía son una alternativa para desarrollar habilidades creativas, porque permite producir ideas mediante las preguntas que haga el docente que están vinculadas estrechamente con el tema de estudio lo cual, en consecuencia, lo faculta de tomar las mejores decisiones para resolver un problema.



3.2. Estrategias didácticas desde las Artes Visuales para la Resolución Creativa de Problemas

En esta segunda sección se caracteriza el uso de estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas. Es decir, son una serie de acciones didácticas que deciden realizar los docentes para facilitar el aprendizaje a través de la resolución creativa de problemas en estudiantes de tercer grado de primaria a través estrategias extraídas desde métodos de enseñanza como: Enseñanza para el comportamiento artístico, estrategias de pensamiento visual y aprendizaje situado. Estas estrategias didácticas pueden comprender desde las preguntas que realiza la docente hasta la ambientación del aula. En consecuencia, se han planteado las siguientes subcategorías: Estrategias desde la enseñanza para el comportamiento artístico, estrategia de pensamiento visual y estrategias de aprendizaje situado.

3.2.1. Estrategias de enseñanza para el comportamiento artístico

Esta primera subcategoría responde a las estrategias direccionadas por la docente de Artes Visuales que caracterizan la Enseñanza para el Comportamiento Artístico (ECA). Brodsky (2023) afirma que la Enseñanza para el Comportamiento Artístico es una pedagogía mediante la cual los alumnos aprenden a razonar y actuar como artistas, lo cual se contrapone a los métodos enseñanza artística tradicionales en que está orientada al proceso artístico del alumno. Las experiencias desde esta pedagogía son muy estructuradas con expectativas y puntos de acceso para el aprendizaje autodirigido de los estudiantes a través de múltiples medios. Desarrolla el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. El estudio de esta primera subcategoría se llevó a cabo por medio de una ficha de observación. Instrumento cuyos criterios a observar figuran en la siguiente tabla:

Tabla 1

Criterios a observar

Criterios
<ul style="list-style-type: none">• La docente realiza preguntas a los estudiantes para recordar o reflexionar sobre sus aprendizajes a partir de su obra artística realizada.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • La docente incentiva a los estudiantes a comentar su creación artística o la de su compañero a partir de la descripción de los elementos del arte, técnicas artísticas y/o sentimientos e ideas transmitidas en la obra artística. |
| <ul style="list-style-type: none"> • La docente incentiva a los estudiantes a explorar y descubrir nuevos conocimientos a partir de la manipulación de material (plastilina, pintura, tela, etc.) y el empleo de técnicas artísticas para transmitir algún sentimiento, tradición y/o idea. |
| <ul style="list-style-type: none"> • La docente orienta a los estudiantes a incorporar valores, costumbres e intereses de su vida personal y/o familiar en su obra artística. |

En primer lugar, se inicia con el primer criterio, de este se encontró que sí se cumple cuando, al iniciar la sesión, “la docente repasa el vocabulario artístico que los estudiantes va a utilizar para realizar su autorretrato a partir de preguntas guía. Es decir, la técnica, los elementos del artes y los materiales” (OA-C1) y que “la docente repasa el vocabulario artístico que los estudiantes va a utilizar para realizar su autorretrato a partir de preguntas guía (la técnica artística, los elementos del artes y los materiales)” (OB-C1). La docente recurrió a los conocimientos previos de los estudiantes sobre el vocabulario artístico que han estado trabajando a lo largo del año. De acuerdo a Clark (2018), en la enseñanza del pensamiento artístico, los estudiantes se apropian de las ideas artísticas que están desarrollando. Para ello, el papel del profesor se convierte en facilitador, consultor, entrenador y colaborador.

Definir previamente el vocabulario artístico antes de empezar el desarrollo de una obra artística, permite que los estudiantes proporcionen personalidad y significado a su obra de arte que están por elaborar, porque van a orientar sus decisiones, exploraciones y comportamientos a ser representados en su obra. Conforme a lo manifestado por Brodsky (2023), al ofrecer a los estudiantes la posibilidad de explorar distintos materiales, técnicas y conceptos, las experiencias artísticas se convierten en más personalizadas y significativas.

En segundo lugar, este segundo criterio se cumple cuando “la docente se acerca a los estudiantes para observar sus autorretratos y les realiza preguntas guías como retroalimentación” (OA-C2). Estas preguntas hechas por la docente tuvieron la intención de mejorar su observación en la elaboración del autorretrato. Brodsky (2023)

señala que un aula que enseña para el comportamiento artístico proporciona retroalimentación sobre los esfuerzos artísticos de los estudiantes.

La retroalimentación brindada por la docente incentiva a los estudiantes a reflexionar sobre las decisiones que tomaban en su proceso artístico y la calidad del significado que pretenden representar en su autorretrato. Para Nesmith (2016), al reflexionar sobre sus elecciones en el proceso de creación artística, desarrollan una sensibilidad estética y un sentido de la eficacia de sus esfuerzos en el estudio. Los profesores deben utilizar estrategias de preguntas eficaces para ayudar a los estudiantes a desarrollar los hábitos de la reflexión y la autoevaluación reflexiva. Preguntas reflexivas como: ¿Qué mensaje o sentimiento quieres transmitir con tu obra? ¿Por qué elegiste estos materiales y técnicas específicas? ¿Estás satisfecho con el resultado final? ¿Cumple con tus expectativas iniciales?

Sin embargo, el mismo criterio no se cumple cuando, en la segunda observación, “la docente no realizó ninguna retroalimentación durante el proceso de la mezcla de colores” (OB-C2). Esto se contrapone con lo señalado por Douglas y Jaquith (2009), quienes hacen hincapié que el enfoque de la enseñanza del comportamiento artístico es facilitar y promover la generación de ideas, por lo que es importante que la docente de arte y los alumnos trabajen juntos para generar ideas, proporcionar comentarios y hacer recomendaciones a lo largo del proceso de creación artística.

En tercer lugar, el tercer criterio se cumple cuando “la docente comienza la sesión recordando el vocabulario artístico para que los estudiantes identifiquen qué técnica artística y materiales iban a emplear para dibujar su autorretrato” (OA-C3) (OB-C3). Identificar qué técnica artística y qué materiales iban a explorar para su autorretrato les permitió reconocer no solo qué es un autorretrato, sino también cuál era el objetivo de la sesión. Según Hathaway (2013), citado por Clark (2018), los estudiantes experimentan y exploran con los materiales y las técnicas del artista, trabajan con materiales que les gustan y se comprometen con las ideas de manera personalmente significativa. Estas experiencias, prácticas y comportamientos son las que definen el trabajo del artista.

Dado a que la enseñanza para el comportamiento artístico se enfoca en que los estudiantes puedan tomar sus propias decisiones durante el proceso artístico, solo esto puede ocurrir cuando la docente crea un ambiente en el cual los estudiantes

pueden explorar y descubrir nuevo conocimiento autónomamente. A esto se refieren Douglas y Jaquith (2009) cuando definen a la enseñanza para el comportamiento artístico como "educación artística basada en la elección", enfatizando en la importancia de crear un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes puedan explorar su expresión artística individual mediante el desarrollo de una variedad de "comportamientos artísticos" mediante el conocimiento y empleo de técnicas, materiales y conceptos de las Artes Visuales.

En cuarto lugar, se finaliza con el cuarto criterio, el cual no se cumple porque "en ningún momento de la sesión, la docente incentivó a que los estudiantes incorporen valores, costumbres e intereses de su vida personal y/o familiar en su autorretrato" (OA-C4) (OB-C4). Esto se opone a lo que la enseñanza del comportamiento artístico sugiere, pues el estudiante debe tomar sus propias decisiones en el proceso artístico para buscar transmitir implícitamente o no su identidad por medio de su obra artística. Esto se alinea con lo afirmado por Nesmith (2016), quien considera que los estudiantes como los artistas en el aula de arte tendrán pleno control a la hora de elegir el contenido, los medios y los procesos de sus obras de arte. Esta reorientación del aula permite a los alumnos tomar sus propias decisiones sobre lo que hacen, cómo lo hacen y el significado de su obra.

Partiendo de lo anteriormente expuesto, se puede decir que la enseñanza para el comportamiento artístico es una pedagogía que concentra diversas estrategias didácticas propuestas por la docente orientadas a promover la autonomía del estudiantes en sus decisiones y comportamientos que tenga durante su proceso artístico. Para ello, la docente debe generar un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes puedan explorar su expresión artística individual mediante el desarrollo de una variedad de "comportamientos artísticos" mediante el conocimiento y empleo de técnicas, materiales y conceptos de las Artes Visuales, siendo uno de estos comportamientos la resolución creativa de problemas.

En este sentido, la resolución creativa de problemas está conectada al comportamiento artístico de diversas maneras: Se explora muchas posibles soluciones a partir de ideas y materiales, probando enfoque no convencionales para ver qué funciona. De esta manera, el ensayo y error es un comportamiento artístico

esencial para la resolución creativa de problemas y para la expresión artística individual.

3.2.2. Estrategia de pensamiento visual

Esta segunda subcategoría responde a las acciones pedagógicas orientadas por la docente de Artes Visuales que caracterizan las estrategias del pensamiento visual (EPV). Bachmann (2022) asegura que es un método de enseñanza que agrupa diversas estrategias con el propósito de entrenar la conciencia visual-estética de los estudiantes en la percepción del arte mayormente visual. La autora agrega que estas estrategias utilizan imágenes y preguntas apropiadas para el desarrollo como punto de partida para estimular los procesos de aprendizaje visual, cognitivo y social de los alumnos. El estudio de esta segunda subcategoría se llevó a cabo por medio de una ficha de observación. Instrumento cuyos criterios a observar figuran en la siguiente tabla:

Tabla 2

Criterios a observar

Criterios
<ul style="list-style-type: none">• La docente propone herramientas visuales (imágenes, gráficos visuales o elementos de la naturaleza) para que los estudiantes logren comprender y recoger información relevante del propósito del artista.
<ul style="list-style-type: none">• La docente solicita a los estudiantes que observen atentamente la herramienta visual.
<ul style="list-style-type: none">• La docente facilita la comprensión por parte de los estudiantes sobre la herramienta visual a partir de preguntas guía. Por ejemplo, “¿Qué está pasando aquí?”, “A qué te recuerda?”, “¿Cuál crees que haya sido el propósito del artista?” y “¿Qué más podemos encontrar?”

Respecto al primer criterio, en cual se pudo identificar que “la docente mostró ejemplos de autorretratos dibujados por otros estudiantes del mismo grado” (OA-C5) o cuando “la docente incorporó un organizador gráfico en la pizarra para que los estudiantes realicen la mezcla de colores que iban a utilizar posteriormente para pintar su autorretrato” (OB-C5). En ambas observaciones, la docente propuso un

autorretrato previamente elaborado por otro estudiante de tercer grado para que logren comprender cuál es el resultado final al que debe aspirar los estudiantes y un organizador gráfico para que los estudiantes logren organizar los colores primarios que van a mezclar para pintar su autorretrato. En este contexto educativo, Finley (2014), citado por Anderson et al. (2020), el uso de herramientas visuales desde las EPV buscan desarrollar el término alfabetización visual que describe la capacidad de interpretar, reconocer, apreciar y comprender la información presentada a través de imágenes visuales.

Este hecho de tomar un autorretrato y un organizador gráfico como referentes visuales representó un incentivo para obtener información visual que le permitirá generar ideas con mayor libertad y creatividad en saber cómo desarrollar su arte. Según Moeller et al. (2013), las imágenes artísticas se prestan a la interpretación, por lo cual los estudiantes se sientan libres para explorar y para ser creativos en producir tantas ideas como sea posible.

En segundo lugar, se continúa con las herramientas visuales en el segundo criterio, en cual se pudo distinguir que “la docente solicita a los estudiantes que observen atentamente el ejemplo de autorretrato” (OA-C6) y que “la docente solicita a los estudiantes que observen atentamente a la estructura del organizador gráfico” (OB-C6). La docente utilizó ambas herramientas visuales para que puedan analizar cómo es el autorretrato a través de un ejemplo visual y cómo debe ser el orden de los colores para ser mezclados a partir de la observación. De acuerdo a lo afirmado por Mosquera (2022), citado por Carazzo (2022), las herramientas visuales desde el pensamiento visual son estrategias organizadas para el aprendizaje mediante la visualización de conceptos en forma de imágenes. Esto hace que sea más sencilla la comprensión y, en su efecto, el conocimiento para los estudiantes.

Observar estas herramientas visuales fue valioso para que los estudiantes tengan claro las actividades que tenían que realizar dado a que imágenes les permitió tener un esquema mental a lo que debían apuntar, sin en su obra artística perder su sello personal. Es así cómo se trabaja la creatividad en los estudiantes desde las estrategias del pensamiento visual. Moeller et al. (2013) destaca que las herramientas visuales incentivan a los estudiantes a mantenerse abiertos y receptivos a nuevas

perspectivas, porque ellas van a generar nuevas ideas que los alumnos no tardarán en imitar.

En tercer lugar, se concluye que el tercer criterio no se cumplen en ambas observaciones, ya que “la docente no facilitó la comprensión por parte de los estudiantes sobre la herramienta visual a partir de preguntas guía” (OA-C7) (OB-C7). En esta última estrategia del pensamiento visual, el docente facilita un espacio de conversación para que los estudiantes difieran sus opiniones partiendo de preguntas guía. Para Grand Valley State University (2023), el rol docente es hacer conexiones entre las respuestas de los estudiantes. Moeller et al. (2013) señala que en este punto no se trata de aprender información a partir de la herramienta visual, sino cultivar habilidades de observación, el pensamiento crítico y el pensamiento creativo en los estudiantes.

A raíz de lo expuesto previamente, podemos concluir que el pensamiento visual es un método de enseñanza que promueve la implementación de estrategias para describir, analizar e interpretar herramientas visuales a través de la observación y discusión de información visual que promueve el aprendizaje visual, cognitivo y social para cultivar habilidades de observación, el pensamiento crítico y el pensamiento creativo en los estudiantes para resolver problemas o desafíos artísticos.

3.2.3. Estrategias desde el aprendizaje situado

Esta tercera subcategoría responde a las acciones pedagógicas direccionadas por la docente de Artes Visuales que caracterizan las estrategias de aprendizaje situado (AS). Para Stein (1998), el aprendizaje situado es una teoría que utiliza métodos de enseñanza cooperativos y participativos como medio para adquirir conocimientos. El autor acota que el conocimiento se crea a través de las interacciones del estudiante con los demás y con el entorno. El estudio de esta tercera subcategoría se llevó a cabo por medio de una ficha de observación. Instrumento cuyos criterios a observar figuran en la siguiente tabla:

Tabla 3

Criterios a observar

Criterios

<ul style="list-style-type: none"> • La docente propone que los estudiantes asocien y empleen elementos de su entorno visual a su obra artística.
<ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza preguntas reflexivas en que los estudiantes asocien e incluyan elementos de su entorno local.
<ul style="list-style-type: none"> • La docente propone actividades en que los estudiantes proponen posibles soluciones a problemas concretos y reales de su entorno local.
<ul style="list-style-type: none"> • La docente propone actividades en que los estudiantes transmiten a sus compañeros lo que han aprendido.

En primer lugar, se empieza con el primer criterio, este se lleva a cabo cuando “la docente brinda retroalimentación mediante preguntas guía incentivando a que los estudiantes observen sus rasgos faciales para guiarse en su autorretrato” (OA-C5) y cuando “la docente realiza preguntas que orienta a los estudiantes a identificar cuál es el vocabulario artístico que integra la mezcla de colores” (OB-C5). Fraihat et al. (2022) menciona que el aprendizaje situado es el proceso de asimilación de conocimientos por parte del alumno mediante el descubrimiento o la interacción con personas experimentadas. Los autores agregan que también significa la capacidad del individuo para participar en nuevas actividades, realizar nuevas tareas y dominar nuevos conceptos.

Por otro lado, el segundo, el tercero y cuarto criterio se encontró que no se cumplen a cabalidad a lo largo de las dos observaciones. Sin embargo, en las experiencias previas de la investigadora en el aula, se pudo identificar que la docente sí cumple con los criterios mencionados. Por ejemplo, los estudiantes han realizado unas ficha de autoevaluación y coevaluación al finalizar su proceso de creación de una obra artística. En estas fichas de evaluación, los estudiantes no solo constatan lo que han aprendido respecto al vocabulario artístico aplicado para realizar su obra, sino también comunicar por escrito qué mensaje, idea o sentimiento su obra transmite,

sino que además reflexionan lo aprendido y/o brindan retroalimentación de mejorar a su compañero.

Partiendo de lo anteriormente expuesto, podemos finalizar en que el aprendizaje situado es una teoría que conglomerada diversas estrategias didácticas que involucran activamente a los estudiantes con su entorno y con las actividades para asimilar el conocimiento, porque la teoría sugiere que el estudiante puede aprender a partir situaciones cotidianas. La teoría del aprendizaje situado tiene lugar a través de un contexto auténtico de situaciones vitales que dependen de la interacción con los demás. Es decir, el aprendizaje en esta teoría es producto de un proceso social y cultural que se verá reflejado en diversas habilidades, uno de ellas es la capacidad para resolver creativamente un problema.



CONCLUSIONES

El Arte Visual utiliza el lenguaje visual y por ende, puede trascender las palabras. Así mismo, las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas son acciones pedagógicas enfocadas en desarrollar habilidades creativas para generar ideas flexibles, fluidas y originales para afrontar la complejidad de la cotidianidad desde el lenguaje visual. De esta forma, las Artes Visuales brindan una oportunidad para que los estudiantes expresen sus ideas, emociones y perspectivas de una manera única y poderosa.

Las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes estimulan la resolución creativa de problemas al afianzar las habilidades de observación, percepción y análisis de los estudiantes de tercer grado de primaria, así como el conocimiento de las técnicas, materiales y elementos del Arte Visual. De esta manera, las estrategias didácticas desde las Artes Visuales ayudan al estudiante a seguir una secuencia de pasos durante la identificación del problema, el desarrollo de la solución y la evaluación de la misma, integrando sus habilidades de pensamiento como sus conocimientos en la disciplina.

Las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas se caracterizan por utilizar la reflexión, la evaluación, las técnicas artísticas, los materiales, los elementos del arte y la exploración del entorno a través de los sentidos. Estas estrategias didácticas se basan en teorías y enfoques de enseñanza que incentivan a los estudiantes a explorar, experimentar, descubrir y crear conocimiento a partir de un entorno de aprendizaje significativo que fomente la creatividad, la expresión personal y la comprensión crítica de las artes desde el lenguaje visual.

Las estrategias didácticas desde la enseñanza para el comportamiento artístico, del pensamiento visual y del aprendizaje situado desde las Artes Visuales implementadas por los docentes buscan impulsar la resolución creativa de problemas mediante el desarrollo de habilidades creativas, habilidades de observación y el pensamiento crítico; a partir de espacios de diálogo, exploración, reflexión y toma de decisiones desde elementos visuales cuyos propósitos van más allá de lo estético. De esta manera, estas estrategias didácticas desde estas teorías y enfoques de

enseñanza contribuyen a el estudiante cultive una mirada crítica respecto a su forma de ver y analizar el mundo visual que lo rodea.



RECOMENDACIONES

Indagar sobre los beneficios de la fluidez del trazo para la libertad de expresión y el desarrollo de habilidades creativas desde las Artes Visuales. La fluidez del trazo juega un papel importante en la resolución de problemas porque permite explorar ideas rápidamente y sin obstáculos, así como crear imágenes con el trazo que simbolizan ideas, pensamientos y sentimientos o soluciones a problemas de manera visual.

Incentivar a los docentes de Artes Visuales de la Educación Básica a generar estrategias didácticas que promuevan el uso del pensamiento crítico, el pensamiento visual y el pensamiento creativo para la resolución creativa de problemas, porque estas estrategias didácticas no solo les permiten a los estudiantes a adquirir conocimientos de la disciplina y habilidades artísticas, sino les permite primordialmente desarrollar habilidades de pensamiento son fundamentales para afrontar los desafíos del mundo actual.

Incentivar a los docentes a adoptar espacios y actividades en donde se desarrollen las habilidades creativas para resolver de manera auténtica los problemas, buscando ideas flexibles, fluidas y originales que tenga algún impacto en su entorno local, desde su aula de clases hasta la comunidad de su distrito.

Incentivar a los docentes a buscar nuevos espacios y proporcionar recursos no convencionales para la creación de una obra artística, y experiencias que favorezcan el aprendizaje activo y colaborativo a los estudiantes, así como la toma de decisiones, la discusión y la reflexión durante su proceso creativo.

REFERENCIAS

- Acaso, M (2009). *La educación artística no son manualidades. nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Catarata.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=639711>
- Amabile, T. (1983). The social psychology of creativity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357–376. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.45.2.357>
- Anderson, L., Strycker, L. y Smolkowski, K. (2020). The Visual Thinking Strategies Approach to Teaching Argument Writing: A Professional Development Model. *The Elementary School Journal*, 121(1), 000-000. Doi:[10.1086/709984](https://doi.org/10.1086/709984)
- Bachmann, C. (2022). Theory and Practice of Visual Thinking Strategies in Upper Secondary Education. *Forum Oświatowe*, 34(67), 105-123.
<https://doi.org/10.34862/fo.2022.8>
- Baumgartner, J. (2 de junio de 2010). *The Basics of Creative Problem Solving – CPS*. Innovation Management. <https://innovationmanagement.se/2010/06/02/the-basics-of-creative-problem-solving-cps/>
- Barrett, D. & Twycross, A. (2018). Data collection in qualitative research. *Evid Based Nurs*, 21(3), 63-64. <https://ebn.bmj.com/content/ebnurs/21/3/63.full.pdf>
- Bautista, N. (2013). Proceso de la investigación cualitativa epistemología, metodología y aplicaciones. *Revista Investigaciones en Educación*, 13(2), 195-201. <https://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/educacion/article/view/1083>
- Birgili, B. (2015). Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 2(2), 71-80. DOI: 10.18200/JGEDC.2015214253
- Bokova, I. (2011). *Compendio Mundial de la Educación 2010. Comparación de las estadísticas de educación en el mundo* (1ra ed.). UNESCO.
<https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/global-education-digest-2010-comparing-education-statistics-across-the-world-sp.pdf>
- Boyles, M. (1 de febrero de 2022). *What is creative problem-solving & why is it important?* Harvard Business School Online.
<https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-creative-problem-solving>

- Brodsky, D. (2023). *The Impact of Teaching for Artistic Behavior in a Post-Pandemic Urban Art Classroom*. [Master's Degree Thesis; Moore College of Art & Design]. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED629453.pdf>
- Carazo, M. (2022). *El visual thinking y su aplicación en 4.º de educación primaria*. [Tesis de licenciatura; Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/57531/TFG-L3417.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chang, B. (2021). Situated Learning – Foreign Sites as Learning Contexts. *Journal of Comparative & International Higher Education* May, 13(2), 5-22. DOI: 10.32674/jcihe.v13i2.2615
- Chávez, Y., Nichte, S. y Rodríguez, R. (2020). Estrategia del aprendizaje situado bajo el modelo de educación constructivista. https://www.researchgate.net/publication/345703592_ESTRATEGIA_DEL_APRENDIZAJE_SITUADO_BAJO_EL_MODELO_DE_EDUCACION_CONSTRUCTIVISTA
- Cherry, K. (16 de diciembre de 2022). *Piaget's 4 Stages of Cognitive Development Explained*. Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/piagets-stages-of-cognitive-development-2795457>
- Chishti, R. & Jehangir, F. (2014). Positive Effects of Elementary Visual Art on Problem Solving Ability in Later Years of Life. *Journal of Social Sciences*, Summer, 8(1), 83-88. http://sbbwu.edu.pk/journal/FWU_Journal_Summer2014,Vol.8,No.1/12_Positive_Effects_of_Elementary_Visual_Art.pdf
- Clark, V. (2018). A shout out about teaching for artistic behaviour [TAB]. *Journal of Christian Education*, 12(1), 25-29. Retrieved from <https://research.avondale.edu.au/teach/>
- Courger, J.D. (1995). *Creative Problem Solving and Opportunity Finding*. Boyd & Fraser Publishing Company. <http://dx.doi.org/10.1002/j.2162-6057.1998.tb00818.x>
- Craft, A., Cremin, T. & Burnard, P. (2006). Pedagogy and possibility thinking in the early years. *International Journal of Thinking Skills and Creativity*, 1, 108-119. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2006.07.001>
- Creative Education Foundation. (s/f). *What is Creative Problem Solving?* <https://www.creativeeducationfoundation.org/what-is-cps/>

- Daalhuizen, J. y Van, A. (2010). *Delft Design Guide*. Delft University of Technology. <http://ocw.tudelft.nl>
- De la Cuesta, C. (2015). Calidad de la investigación cualitativa: de evaluarla a lograrla, *Florianópolis*, 24(3), 883-890. <http://dx.doi.org/10.1590/0104-070720150001150015>
- Delgado, C. (2021). Didactic strategies to strengthen creative thinking in the classroom. A meta-analytic study. *Revista Innovación Educación*, 4(1), 51-64. <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/download/392/418>
- Díaz, F. (2006). *Enseñanza Situada: vínculo entre la escuela y la vida* (1ra ed.). McGraw-Hill. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Ensenanza-situada-vinculo-entre-la-escuela-y-la-vida.pdf>
- Dostál, J. (2015). Theory of Problem Solving. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2798-2805. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.970>
- Douglas, K. y Jaquith, D. (2009). *Engaging learners through artmaking: Choice-based art education in the classroom*. New York, NY: Teachers College Press.
- Facultad de Educación PUCP. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación*. (1ra ed.). https://paideia.pucp.edu.pe/cursos/pluginfile.php/4069855/mod_resource/content/1/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf
- Finley, T. (19 de febrero de 2014). Common Core in action: 10 visual literacy strategies. Edutopia. <https://www.edutopia.org/blog/ccia-10-visual-literacy-strategies-todd-finley>
- Flores, J., Ávila, J., Rojas, C., Sáez, F., Acosta, R. y Díaz, C. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Unidad de investigación y desarrollo docente. https://www.academia.edu/36090833/Estrategias_did%C3%A1cticas_para_el_aprendizaje_significativo_en_contextos_universitarios
- Fraihat, M., Khasawneh, A. y Al-Barakat, A. (2022). *The effect of situated learning environment in enhancing mathematical reasoning and proof among tenth grade students*. *Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 18(6), 1-10. <https://doi.org/10.29333/ejmste/12088>

- Fran. (19 de mayo de 2021). *How to improve your creativity and problem-solving skills*. Future Learn. <https://www.futurelearn.com/info/blog/improve-workplace-creativity-problem-solving-skills>
- Grand Valley State University. (9 de febrero de 2023). *Visual Thinking Strategies*. <https://www.gvsu.edu/artgallery/visual-thinking-strategies-152.htm>
- Guzmán, V. (2021). El método cualitativo y su aporte a la investigación en las ciencias sociales. *Gestionar: Revista De Empresa Y Gobierno*, 1(4), 19–31. <https://doi.org/10.35622/j.rg.2021.04.002>
- Hathaway, N. (2013). Smoke and mirrors: Art teacher as magician. *Art Education*, 60(3), 9-15. <https://doi.org/10.1080/00043125.2013.11519218>
- Hooijdonk, M., Mainhard, T., Kroesbergen, E. H., & van Tartwijk, J. (2020). Creative problem solving in primary education: Exploring the role of fact finding, problem finding, and solution finding across tasks. *Thinking Skills and Creativity*, 37. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100665>
- Isaksen, S. G., & Treffinger, D. J. (2004). Celebrating 50 Years of Reflective Practice: Versions of Creative Problem Solving. *Journal of Creative Behavior*, 38(2), 75-101. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2004.tb01234.x>
- Isaksen, S. G., Dorval, K. B., & Treffinger, D. J. (2011). *Creative approaches to problem solving: A framework for innovation and change* (3rd ed.). Sage Publications, Inc. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/creative-approaches-to-problem-solving/book234190>
- Jucan, D. (2021). Efficient Didactic strategies used in students' teaching practice. *European Proceedings of Social Behavioural Sciences*. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2021.03.02.17>
- Kabir, S. (2016). Methods of data collection. Jahur et. al. *Basic Guidelines for Research: An Introductory Approach for All Disciplines* (p. 201-275). Book Zone Publication, Chittagong. <https://zenodo.org/record/5814115>
- Kashani-Vahid, L., Afrooz, G., Shokoohi-Yekta, M., Kharrazi, K. y Ghobari, B. (2017). Can a creative interpersonal problem solving program improve creative thinking in gifted elementary students? *Thinking Skills and Creativity*, 24, 175-185. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.02.011>
- Lave, J., y Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*.

- Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511815355>
- Manjunatha, N. (2019). *Descriptive research. Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR)*, 6(6), 863-867. <https://www.jetir.org/papers/JETIR1908597.pdf>
- Martín, M. (2015). *Creatividad y resolución de problemas matemáticos en Educación Primaria*. [Tesis de maestría, Universidad Internacional de La Rioja]. REUNIR repositorio digital. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3035>
- Martínez, M., Rocha, J., & Rosales, K. (2019). *Incidencias de las nuevas estrategias didácticas en la asignatura de matemática, con estudiantes de séptimo grado de secundaria en el turno matutino del Instituto Nacional de Oriente localizado en el Municipio de Granada, departamento de Granada durante el segundo semestre del año 2019*. [Monografía; Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/12557/>
- Ministère de l'Éducation. (s/f). Arts education. http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/education/jeunes/pfeq/PFEQ_arts-plastiques-primaire_EN.pdf
- Ministerio de Educación. (2018). *Orientaciones para la enseñanza de Arte y Cultura. Guía para docentes de Educación Primaria*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6400>
- Moeller, M., Cutler, K., Fiedler, D. & Weier, L. (2013). Visual Thinking Strategies= creative and critical thinking. https://uploads-ssl.webflow.com/5b69a01ba2e409501de055d1/5e6b68fc40b2ff58fa2f281f_Visual%20thinking%20strategies%20%3D%20creative%20and%20critical%20thinking.pdf
- Monaghan Education Centre & An Roinn Oideachais agus Scileanna. (2018). Junior Cycle for Teachers. <https://www.jct.ie/perch/resources/art/booklet-jan-march-2018.pdf>
- Moreno, J. (2011). La actividad situada como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en un grupo de niños de primaria. *Eureka*, 8(1), 55-67. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/eureka/v8n1/a07.pdf>
- Mosquera, I. (2022). *Visual Thinking: Qué es y cómo aplicarlo en el aula*. México D.F.: Unir México.

Mousley, J. A. (2003). Mathematical and pedagogical understanding as situated cognition. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED501036.pdf>

Muñoz, A. (7 de octubre de 2020). La creatividad será la habilidad más buscada en el poscovid. *El País*.
https://cincodias.elpais.com/cincodias/2020/10/06/fortunas/1602006370_586706.html

Nassaji, H. (2015). Qualitative and descriptive research: Data type versus data analysis. *Language Teaching Research*, 19(2), 129-132.
<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1362168815572747>

National Art Education Association. (2016). *Learning in a Visual Age: The critical importance of Visual Art Education*. (1ra ed.).
<https://www.arteducators.org/advocacy-policy/learning-in-a-visual-age>

Nesmith, C. (2016). *Teaching for artistic behavior: A collective case study*. [Tesis de maestría; Universidad James Madison].
https://commons.lib.jmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=maste_r201019

O'Connell, M. (s/f). Creative Problem Solving and Socratic Questioning. CPA Ireland.
<https://www.cpaireland.ie/CPAIreland/media/Education-Training/Study%20Support%20Resources/F1%20Managment%20in%20Organisations/Relevant%20Articles/f1-creative-problem-solving-cpa-and-socratic-questioning.pdf>

Osborn, A. (1953). *Applied Imagination: Principles and procedures of creative thinking* (2da ed.). Scribner.
https://openlibrary.org/books/OL6138374M/Applied_imagination

Piaget, J. (1936). *La naissance de l'intelligence chez l'enfant*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé.

Piaget, J. (1937). *La construction du réel chez l'enfant*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé.

Piaget, J. (1964). Cognitive Development in Children: Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2, 176-186.
<http://dx.doi.org/10.1002/tea.3660020306>

- Piaget, J. (2003). *Biología e conocimiento. Ensayo sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognoscitivos* (4th ed.). Petrópolis, RJ: Vozes.
- Piaget, J., y Inhelder, B. (2003). *A psicología da criança*. Rio de Janeiro: Difel.
- Pontificia Universidad Católica del Perú. (2019). Reglamento del Comité de Ética de la Investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://investigacion.pucp.edu.pe/anexo-2-declaracion-principios-eticos-de-la-investigacion1/>
- Puertas, S. (2016). La estimulación de los diferentes tipos de pensamiento creativo en niños entre los 8 y los 11 años a través de la escritura de mitos sobre el origen del universo. *Forma y Función*, 29(1), 103-131. doi: <http://dx.doi.org/10.15446/fyf.v29n1.58510>
- Raber, R. (22 de enero de 2023). *The most important logical thinking skills (with examples)*. Zippia. <https://www.zippia.com/advice/logical-thinking-skills/>
- Reiter-Palmon, R., & Robinson, E. J. (2009). Problem identification and construction: What do we know, what is the future? *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3(1), 43–47. <https://doi.org/10.1037/a0014629>
- Reynosa, E., Serrano, E., Ortega, A., Navarro, O., Cruz, J., y Salazar, E. (2020). Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 259-266. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100259
- Robson, S. (2014). The analysing children's creative thinking framework: Development of an observation-led approach to identifying and analysing young children's creative thinking. *British Educational Research Journal*, 40(1), 121-134. <https://doi.org/10.1002/berj.3033>
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent thinking as an indicator of creative potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66–75. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652929>
- Sangelo, T. (31 de marzo de 2022). *The Importance of Art Education*. Arapahoe Community College. <https://www.arapahoe.edu/blog/importance-art-education#:~:text=Why%20is%20art%20education%20so,and%20what%20we%20believe%20in.>

- Santoyo, N. (2020). *Estrategia pedagógica en artes plásticas para el desarrollo de la capacidad creativa en estudiantes de grado sexto*. [Trabajo de grado, Fundación Universitaria los Libertadores]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3533/Santoya_Natalia_2020.pdf
- Stein, D. (1998). Situated Learning in Adult Education. ERIC DigestNo.195. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED418250.pdf>
- Sternberg, R. J. (2003). Creative thinking in the classroom. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47(3), 325–338. <https://doi.org/10.1080/00313830308595>
- Stoltz, T., Ribeiro, F., Quintal, M., Schüssler, M. & Machado, J. (2014). *Creativity in Gifted Education: Contributions from Vygotsky and Piaget*. *Creative Education*, 6, 64-70. <http://dx.doi.org/10.4236/ce.2015.61005>
- Szóke-Milinte, E. (2013). Didactic Teaching Strategies for Successful Learning. *PedActa*, 3(2), 49-58. https://www.academia.edu/76804881/Didactic_Teaching_Strategies_for_Successful_Learning
- Teaching for Artistic Behavior. (30 de setiembre de 2015). TAB. www.teachingforartisticbehavior.org
- Tineo, R. (2019). *Desarrollo Cognitivo del Niño*. [Trabajo académico, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/990/TINEO%20VILLEGAS,%20ROSA%20ISABEL.pdf?sequence=1>
- Tomljenović, Z. (2015). An Interactive Approach to Learning and Teaching in Visual Arts Education. *Center for Educational Policy Studies Journal*, 5(3), 73-93. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1128840.pdf>
- Twycross, A. & Shorten, A. (2016). Using observational research to obtain a picture of nursing practice. *Evid Based Nurs*, 19, 66–7. <https://ebn.bmj.com/content/19/3/66>
- Valqui, R. (2005). *Creativity for Operational Researchers*. *Investigacao Operacional*, 25(1), 1-24. <https://core.ac.uk/download/pdf/13700824.pdf>
- Van Plew-Cid, L. (2018). *A Guide for the Development of Theoretical Understanding*

and Practice of Teaching for Artistic Behavior: A Response for 21st Century Art Education. [Tesis de maestría; Universidad Western Michigan].
https://scholarworks.wmich.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4438&context=masters_theses
https://scholarworks.wmich.edu/masters_theses/3395

Wright, S. (2010). Understanding creativity in early childhood: Meaning-making and children's drawings. SAGE Publications Ltd,
<https://doi.org/10.4135/9781446251447>



ANEXOS

Anexo 1: Guía de entrevista semiestructurada a la docente responsable de Artes Visuales y asesor de Arte y Cultura

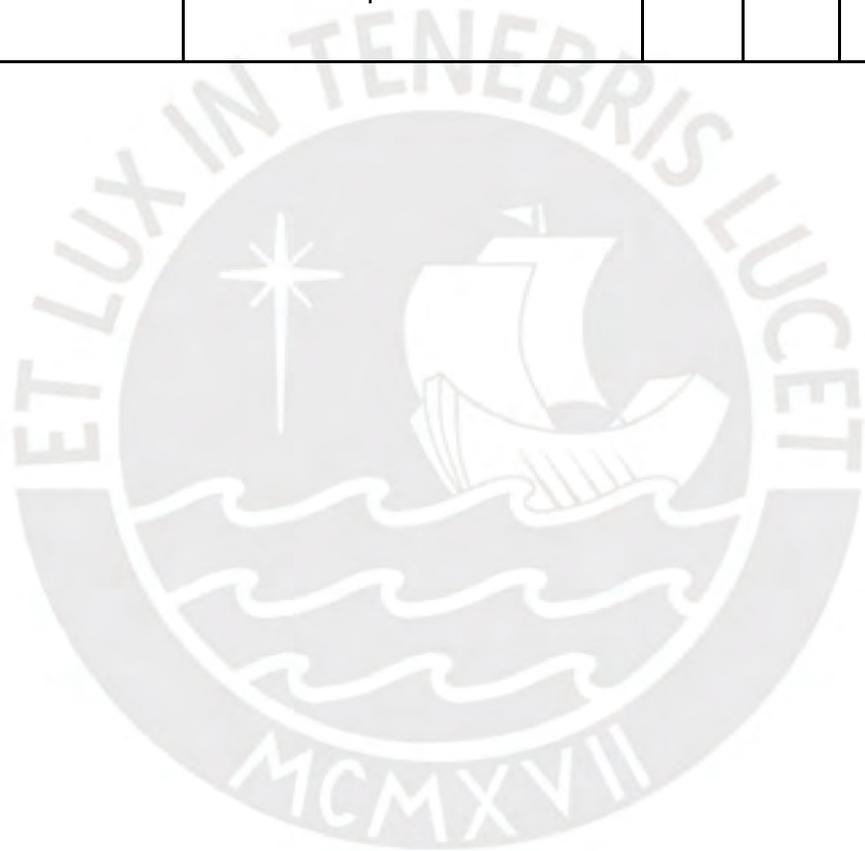
Categorías	Subcategorías	Descripción	Preguntas a realizar
Resolución Creativa de Problemas desde las Artes Visuales	Concepciones sobre la resolución creativa de problemas	Es un enfoque centrado en el desarrollo de soluciones innovadoras a problemas reales difíciles.	<ul style="list-style-type: none"> • Para usted, ¿qué significa resolver de manera creativa un problema? • Desde su experiencia, ¿cómo un niño puede resolver de manera creativa un problema?
	Habilidades creativas para la resolución de problemas.	Son destrezas requeridas para generar soluciones innovadoras a problemas reales difíciles. Por ejemplo, la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera que estas habilidades creativas pueden ayudar a resolver de manera creativa un problema en el aula? ¿Por qué? • En cuanto a la habilidad de la fluidez, ¿qué estrategias utiliza en el aula para fomentarla? • En cuanto a la habilidad de la flexibilidad, ¿qué estrategias utiliza en el aula para fomentarla? • En cuanto a la habilidad de la originalidad, ¿qué estrategias utiliza en el aula para fomentarla? • ¿Cómo considera usted que estas estrategias pueden ofrecer soluciones creativas desde las Artes Visuales?
	Pensamiento lógico para la resolución creativa de problemas	Capacidad de analizar e interpretar hechos concretos y observables para generar soluciones innovadoras a problemas reales difíciles.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué estrategias aplica usted en el aula para guiar a sus estudiantes a tomar decisiones creativas a partir de problemas difíciles? ¿Cómo cree usted que esto contribuya a que el estudiante genere soluciones creativas?

Anexo 2: Guía de observación

Estrategias didácticas	Descripción	Criterios a observar	Sí	No	Observaciones
Estrategias desde la enseñanza para el comportamiento artístico	Es un conjunto de estrategias didácticas orientadas a que los estudiantes aprendan a pensar y actuar como artistas a través del uso de la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Nesmith, 2016; TAB, 2015).	<p>La docente realiza preguntas a los estudiantes para recordar o reflexionar sobre sus aprendizajes a partir de su obra artística realizada.</p> <p>La docente incentiva a los estudiantes a comentar su creación artística o la de su compañero a partir de la descripción de los elementos del arte, técnicas artísticas y/o sentimientos e ideas transmitidas en la obra artística.</p> <p>La docente incentiva a los estudiantes a explorar y descubrir nuevos conocimientos a partir de la manipulación de material (plastilina, pintura, tela, etc.) y el empleo de técnicas artísticas para transmitir algún sentimiento, tradición y/o idea.</p> <p>La docente orienta a los estudiantes a incorporar valores, costumbres e intereses de su vida personal y/o familiar en su obra artística.</p>			
Estrategias de pensamiento visual	Es un conjunto de estrategias didácticas	La docente propone herramientas visuales (imágenes, gráficos visuales o			

	<p>que promueve la capacidad de los estudiantes para comunicar ideas e información visualmente (Anderson et al., 2020; Carazo, 2022).</p>	<p>elementos de la naturaleza) para que los estudiantes logren comprender y recoger información relevante del propósito del artista.</p> <p>La docente solicita a los estudiantes que observen atentamente la herramienta visual.</p> <p>La docente facilita que los estudiantes formulen diferentes preguntas para comprender sobre la herramienta visual a partir de preguntas guía. Por ejemplo, “¿Qué está pasando aquí?”, “¿A qué te recuerda?”, “¿Cuál crees que haya sido el propósito del artista?” y “¿Qué más podemos encontrar?”</p>			
<p>Estrategias desde el aprendizaje e situado</p>	<p>Es un conjunto de estrategias didácticas sobre el aprendizaje del estudiante a través de la resolución de problemas en contextos auténticos y reales (Fraihat et al., 2022; Lave & Wenger, 1991).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● La docente propone que los estudiantes asocien y empleen elementos de su entorno visual a su obra artística. ● La docente realiza preguntas reflexivas en que los estudiantes asocien e incluyan elementos de su entorno local. ● La docente propone actividades en que los 			

		<p>estudiantes proponen posibles soluciones a problemas concretos y reales de su entorno local.</p> <ul style="list-style-type: none">• La docente propone actividades en que los estudiantes transmiten a sus compañeros lo que han aprendido.			
--	--	---	--	--	--



Anexo 3: Matriz de organización de la guía de entrevista semiestructurada

Instrumento	Código
Entrevista A	EA
Entrevista B	EB

Respuesta (por pregunta)	Entrevista A	Entrevista B
Respuesta 1	EA-R1	EB-R1
Respuesta 2	EA-R2	EB-R2
Respuesta 3	EA-R3	EB-R3
Respuesta 4	EA-R4	EB-R4
Respuesta 5	EA-R5	EB-R5
Respuesta 6	EA-R6	EB-R6
Respuesta 7	EA-R7	EB-R7
Respuesta 8	EA-R8	EB-R8

Categoría	Subcategorías	Items	Categorías emergentes	Hallazgos	Entrevista A	Entrevista B
Resolución Creativa de Problemas desde las Artes Visuales	Concepciones sobre la resolución creativa de problemas	Para usted, ¿qué significa resolver de manera creativa un problema?				
		Desde su experiencia, ¿cómo un niño puede resolver de manera creativa un problema?				
	Habilidades creativas para la resolución de	¿Considera que estas habilidades creativas pueden ayudar a resolver de manera creativa un				

problem as	problema en el aula? ¿Por qué?				
	En cuanto a la habilidad de la fluidez, ¿qué estrategias utiliza en el aula para fomentarla?				
	En cuanto a la habilidad de la flexibilidad, ¿qué estrategias utiliza en el aula para fomentarla?				
	En cuanto a la habilidad de la originalidad, ¿qué estrategias utiliza en el aula para fomentarla?				
	¿Cómo considera usted que estas estrategias pueden ofrecer soluciones creativas desde las Artes Visuales?				
Pensamiento lógico para la resolución creativa de problemas	¿Qué estrategias aplica usted en el aula para guiar a sus estudiantes a tomar decisiones creativas a partir de problemas difíciles? ¿Cómo cree usted que esto contribuya a que el estudiante genere soluciones creativas?				

Anexo 4: Matriz de organización de la ficha de observación

Instrumento	Código
Observación A	OA
Observación B	OB

Criterios a observar	Observación A	Observación B
C1	OA-C1	OB-C1

Categoría	Subcategorías	Criterios a observar	Hallazgos	Observación A		Observación B	
				Sí	No	Sí	No
Caracterizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales	Estrategias desde la enseñanza para el comportamiento artístico	La docente realiza preguntas a los estudiantes para recordar o reflexionar sobre sus aprendizajes a partir de su obra artística realizada.					
Implementadas por los docentes para promover la resolución creativa		La docente incentiva a los estudiantes a comentar su creación artística o la de su compañero a partir de la descripción de los elementos del arte, técnicas artísticas y/o					

de problem as.		sentimientos e ideas transmitidas en la obra artística.					
		La docente incentiva a los estudiantes a explorar y descubrir nuevos conocimientos a partir de la manipulación de material (plastilina, pintura, tela, etc.) y el empleo de técnicas artísticas para transmitir algún sentimiento, tradición y/o idea.					
		La docente orienta a los estudiantes a incorporar valores, costumbres e intereses de su vida personal y/o familiar en su obra artística.					
	Estrategias de pensami	La docente propone herramientas					

	ento visual	visuales (imágenes, gráficos visuales o elementos de la naturaleza) para que los estudiantes logren comprender y recoger información relevante del propósito del artista.					
		La docente solicita a los estudiantes que observen atentamente la herramienta visual.					
		La docente facilita que los estudiantes formulen diferentes preguntas para comprender sobre la herramienta visual a partir de preguntas guía. Por ejemplo, “¿Qué está pasando aquí?”,					

		<p>“A qué te recuerda?”,</p> <p>“¿Cuál crees que haya sido el propósito del artista?” y “¿Qué más podemos encontrar?”</p>					
Estrategias desde el Aprendizaje situado		<p>La docente propone que los estudiantes asocien y empleen elementos de su entorno visual a su obra artística.</p>					
		<p>La docente realiza preguntas reflexivas en que los estudiantes asocien e incluyan elementos de su entorno local.</p>					
		<p>La docente propone actividades en que los estudiantes proponen posibles soluciones a problemas</p>					

		concretos y reales de su entorno local.					
		La docente propone actividades en que los estudiantes transmiten a sus compañeros lo que han aprendido					



Anexo 5: Correo de validación para la validación de instrumentos de la investigación

Estimadas profesoras,

Quien se suscribe es Jimena Taquire Patiño, estudiante del 10mo ciclo de Educación Primaria. En el marco del curso de Investigación y desempeño pre profesional 2 (1EDU41-1021), actualmente me encuentro realizando mi tesis titulada “Estrategias didácticas desde las Artes Visuales para la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana” y requiero de la validación de los instrumentos de mi investigación.

Por lo que agradecería que me puedan brindar su apoyo en calidad de expertas para la validación de mis dos instrumentos de mi investigación descriptiva y cualitativa en un plazo no mayor de 10 días.

De antemano, agradezco su apoyo en este proceso.

--

Saludos cordiales,

Jimena Taquire.



Anexo 6: Hoja de evaluación de experto de entrevista semiestructurada

Instrumento: Guía de entrevista semiestructurada

Después de revisar el diseño de la entrevista y la guía de la entrevista, evalúe la coherencia, la relevación y la claridad del instrumento con la presente tabla. Por tal motivo, encontrará los cuatro ítems de la entrevista clasificados en subcategorías y categoría de la investigación según el objetivo del instrumento, al igual que los comentarios y/o sugerencias que surjan sobre los ítems.

Categoría	Subcategorías	Ítems	Coherencia ⁴		Relevancia ⁵		Claridad ⁶		Comentarios y/o sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
Resolución Creativa de Problemas desde las Artes Visuales.	Concepciones sobre la resolución creativa de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Para usted, ¿qué significa resolver de manera creativa un problema? • Desde su experiencia, ¿cómo un niño puede resolver de manera creativa un problema? 							
	Habilidades creativas para la resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera que estas habilidades creativas pueden ayudar a resolver de manera creativa un problema en el aula? ¿Por qué? • En cuanto a la habilidad de la fluidez, ¿qué estrategias utiliza en el aula para fomentarla? • En cuanto a la habilidad de la flexibilidad, ¿qué estrategias utiliza en el aula para fomentarla? • En cuanto a la habilidad de la originalidad, ¿qué estrategias utiliza en el aula para fomentarla? • ¿Cómo considera usted que estas estrategias 							

⁴ El ítem planteado tiene relación lógica con las categorías que se están midiendo, responde al problema y los objetivos de la investigación.

⁵ El ítem planteado es realmente relevante, pues responde a las categorías y subcategorías de la investigación.

⁶ El ítem es fácilmente comprensible y adecuado.

		<p>pueden ofrecer soluciones creativas desde las Artes Visuales?</p>							
	<p>Pensamiento lógico para la resolución creativa de problemas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué estrategias aplica usted en el aula para guiar a sus estudiantes a tomar decisiones creativas a partir de problemas difíciles? ¿Cómo cree usted que esto contribuya a que el estudiante genere soluciones creativas? 							

Nombres y apellidos del juez:

Formación académica:

Áreas de experiencia profesional:

Firma digital

Anexo 7: Hoja de evaluación de experto de ficha de observación

Instrumento: Ficha de observación

Después de revisar el diseño de la ficha y la guía de la ficha de observación, evalúe la coherencia, la relevación y la claridad del instrumento con la presente tabla. Por tal motivo, encontrará los doce ítems de la observación clasificados en subcategorías y categoría de la investigación según el objetivo del instrumento, al igual que los comentarios y/o sugerencias que surjan sobre los ítems.

Categoría	Subcategorías	Ítems	Coherencia ⁷		Relevancia ⁸		Claridad ⁹		Comentarios y/o sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
Caracterizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución	Estrategias de enseñanza para el comportamiento artístico	<p>La docente realiza preguntas a los estudiantes para recordar o reflexionar sobre sus aprendizajes a partir de su obra artística realizada.</p> <p>La docente incentiva a los estudiantes a comentar su creación artística o la de su compañero a partir de la descripción de los elementos del arte, técnicas artísticas y/o sentimientos e ideas transmitidas en la obra artística.</p> <p>La docente incentiva a los estudiantes a explorar y descubrir nuevos conocimientos a partir de la manipulación de material (plastilina, pintura, tela, etc.) y el empleo de técnicas artísticas para transmitir algún sentimiento, tradición y/o idea.</p>							

⁷ El ítem planteado tiene relación lógica con las categorías que se están midiendo, responde al problema y los objetivos de la investigación.

⁸ El ítem planteado es realmente relevante, pues responde a las categorías y subcategorías de la investigación.

⁹ El ítem es fácilmente comprensible y adecuado.

ción creativ a de proble mas.		La docente orienta a los estudiantes a incorporar valores, costumbres e intereses de su vida personal y/o familiar en su obra artística.							
	Estrate gia de pensa miento visual	<p>La docente propone herramientas visuales (imágenes, gráficos visuales o elementos de la naturaleza) para que los estudiantes logren comprender y recoger información relevante del propósito del artista.</p> <p>La docente solicita a los estudiantes que observen atentamente la herramienta visual.</p> <p>La docente facilita que los estudiantes formulen diferentes preguntas para comprender sobre la herramienta visual a partir de preguntas guía. Por ejemplo, “¿Qué está pasando aquí?”, “¿A qué te recuerda?”, “¿Cuál crees que haya sido el propósito del artista?” y “¿Qué más podemos encontrar?”</p>							
	Apren dizaje situad o	La docente propone que los estudiantes asocien y empleen elementos de su entorno visual a su obra artística.							

		<p>La docente realiza preguntas reflexivas en que los estudiantes asocien e incluyan elementos de su entorno local.</p> <p>La docente propone actividades en que los estudiantes proponen posibles soluciones a problemas concretos y reales de su entorno local.</p> <p>La docente propone actividades en que los estudiantes transmiten a sus compañeros lo que han aprendido.</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Nombres y apellidos del juez:

Formación académica:

Áreas de experiencia profesional:

Firma digital



Anexo 8: Consentimiento informado para participantes de la investigación en entrevista

Estimado/a participante,

Mi nombre es Jimena Arlet Taquire Patiño, estudiante del décimo ciclo de la especialidad de Educación Primaria de la Facultad de Educación, de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Actualmente, me encuentro conduciendo el estudio llamado “Estrategias didácticas desde las Artes Visuales para la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana”, cuyo objetivo es analizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana.

En ese sentido, a fin de responder al estudio, estoy realizando esta entrevista, en la cual usted estará como participante, para recoger información sobre el uso de estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas.

A lo largo de la entrevista se usarán aplicativos digitales para grabar la entrevista, lo cual me permitirá posteriormente transcribir y seleccionar la información más relevante para el estudio. Luego de esto, los audios serán eliminados. La información brindada en esta entrevista será utilizada exclusivamente para fines académicos.

Su participación en el estudio es anónima, es decir, no se requiere que registre sus datos personales. En la investigación grabada se protegerá su identidad, no se hará ninguna referencia expresa a nombres, sino códigos de identificación o pseudónimos. Luego de haber transcrito la entrevista, el audio será eliminado.

Además, su participación es voluntaria. Esto quiere decir que usted puede retirarse de la entrevista cuando crea conveniente sin que esto suponga un perjuicio para usted. Si en algún momento de la entrevista hay alguna pregunta que no desea contestar, siéntase en la libertad de no hacerlo o interrumpir a la investigadora para abordar sus inquietudes.

En caso de querer contar con información adicional sobre el estudio, puede contactarme al 966958581 o al correo jtaquire@pucp.edu.pe. Gustosamente le responderé.

Agradezco de antemano su participación.

Acepto participar voluntariamente y anónimamente en la entrevista realizada por Jimena Arlet Taquire Patiño. Tengo conocimiento que esta entrevista forma parte del estudio llamado “Estrategias didácticas desde las Artes Visuales para la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana”, cuyo objetivo es analizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana.

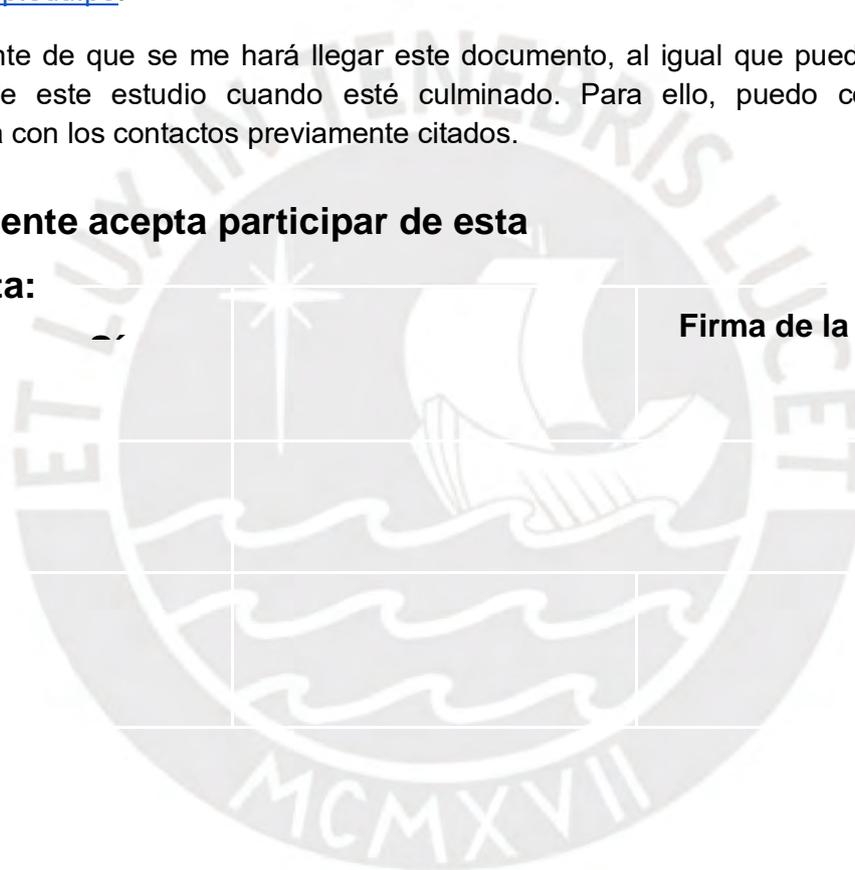
Me informaron que durante la entrevista se usarán aplicativos digitales para grabar la entrevista que permitirá seleccionar la información más relevante para el estudio, sin hacer ninguna referencia expresa a mi identidad personal.

Estoy de acuerdo en que esta entrevista sea confidencial. Esto quiere decir que la información brindada no podrá ser utilizada sin mi consentimiento, más solo para fines académicos. Puedo retirarme de la entrevista cuando crea conveniente sin que esto suponga un perjuicio para mí. De igual modo, tengo la libertad de no contestar a alguna pregunta en el caso de no querer hacerlo, así como en el caso de tener alguna incomodidad, puedo interrumpir a la investigadora para abordar mis inquietudes.

En caso de querer contar con información adicional sobre el estudio, puedo contactar con la investigadora Jimena Arlet Taquire Patiño al número 966958581 o al correo jtaquire@pucp.edu.pe.

Soy consciente de que se me hará llegar este documento, al igual que puedo solicitar los resultados de este estudio cuando esté culminado. Para ello, puedo contactar a la investigadora con los contactos previamente citados.

El/la docente acepta participar de esta entrevista:



Firma de la

Anexo 9: Consentimiento informado para la participante de la investigación en observación

Estimada participante,

Mi nombre es Jimena Arlet Taquire Patiño, estudiante del décimo ciclo de la especialidad de Educación Primaria de la Facultad de Educación, de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Actualmente, me encuentro conduciendo el estudio llamado “Estrategias didácticas desde las Artes Visuales para la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana”, cuyo objetivo es analizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana.

En ese sentido, a fin de responder al estudio, estoy realizando esta observación, en la cual usted estará como participante, para recoger información sobre el uso de estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por la docente para promover la resolución creativa de problemas.

A lo largo de la observación se registran dos sesiones de aprendizaje del aula de tercer grado en la cual estoy realizando mis prácticas preprofesionales, lo cual me permitirá posteriormente registrar y seleccionar la información más relevante para el estudio. Luego de esto, los registros serán borrados. La información brindada en esta observación será utilizada exclusivamente para fines académicos.

Su participación en el estudio es anónima, es decir, no se requiere que registre sus datos personales. En la investigación observada se protegerá su identidad, no se hará ninguna referencia expresa a nombres, sino códigos de identificación o pseudónimos.

Además, su participación es voluntaria. Esto quiere decir que usted puede descartar ser observada cuando crea conveniente sin que esto suponga un perjuicio para usted. Si en algún momento de la observación hay alguna duda, siéntase en la libertad de interrumpir a la investigadora para abordar sus inquietudes.

En caso de querer contar con información adicional sobre el estudio, puede contactarme al 966958581 o al correo jtaquire@pucp.edu.pe. Gustosamente le responderé.

Agradezco de antemano su participación.

Acepto participar voluntariamente y anónimamente en la observación realizada por Jimena Arlet Taquire Patiño. Tengo conocimiento que esta observación forma parte del estudio llamado “Estrategias didácticas desde las Artes Visuales para la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana”, cuyo objetivo es analizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana.

Me informaron que durante la observación se registrarán dos sesiones de aprendizaje que permitirá seleccionar la información más relevante para el estudio, sin hacer ninguna referencia expresa a mi identidad personal.

Estoy de acuerdo en que esta observación sea confidencial. Esto quiere decir que la información brindada no podrá ser utilizada sin mi consentimiento, más solo para fines académicos. Puedo descartar ser observada cuando crea conveniente sin que esto suponga un perjuicio para mí. De igual modo, tengo la libertad de, en el caso de tener alguna duda, interrumpir a la investigadora para abordar mis inquietudes.

En caso de querer contar con información adicional sobre el estudio, puedo contactar con la investigadora Jimena Arlet Taquire Patiño al número 966958581 o al correo jtaquire@pucp.edu.pe.

Soy consciente de que se me hará llegar este documento, al igual que puedo solicitar los resultados de este estudio cuando esté culminado. Para ello, puedo contactar a la investigadora con los contactos previamente citados.

El/la docente acepta participar de esta observación:

Firma de la



Anexo 10: Matriz de consistencia

Problema	Objetivo específico	Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías	Técnica	Instrumento	Informantes
¿Cuáles son las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana?	Analizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para fomentar la resolución creativa de problemas en el tercer grado de primaria de una Institución Educativa en Lima Metropolitana.	Describir el uso de estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas.	Resolución Creativa de Problemas desde las Artes Visuales	Concepción sobre la resolución creativa de problemas Habilidades creativas para la resolución de problemas Pensamiento lógico para la resolución creativa de problemas	Entrevista	Guía de entrevista	Docente de Artes Visuales Asesor del área de Arte y Cultura
		Caracterizar las estrategias didácticas desde las Artes Visuales implementadas por los docentes para promover la resolución creativa de problemas.	Estrategias didácticas desde las Artes Visuales para la Resolución Creativa de Problemas	Estrategias de enseñanza para el comportamiento artístico Estrategia de pensamiento visual Estrategias de aprendizaje situado	Observación	Ficha de observación	Docente de Artes Visuales