

Editorial

En el campo de las ciencias sociales y humanidades el investigador recurre a estudios de tipo exploratorio, descriptivo o de comprobación. El objetivo y problema, como elementos metodológicos, son organizados y enfocados a sujetos, grupos e instituciones en un determinado o distintos períodos de tiempo. La organización de estos elementos se le conoce como investigación científica. El desarrollo de la investigación no sólo obedece a grados de conocimiento o información sino a la dinámica generada por la creatividad e imaginación del investigador. Este es el sentido de los artículos que conforman los primeros tres textos del presente número de nuestra revista y los dos últimos se circunscriben a trabajos empíricos sobre la creatividad. Resaltar el papel de la creatividad e imaginación en la vinculación con lo metodológico sobrepasa la imagen de receta que se pueda tener sobre el proceso de investigar e invita a reflexionar sobre dicha habilidad. Así Vargas Garza nos introduce en el papel de la creatividad y lo metodológico a través de la construcción del objeto de estudio y el planteamiento del problema de investigación. Arellano y Santoyo ejemplifican cinco momentos en que la creatividad y la propuesta de esquemas metodológicos se conjugan en el proceso de investigación: la formulación del problema, la elaboración del estado del conocimiento, los instrumentos, la confrontación teórica y el reporte de investigación. Jiménez Domínguez, en el contexto de la tecnología, reflexiona: si la creatividad es producto del aprendizaje o es espontánea en el investigador. La creatividad se considera como capacidad de crear, de saber que hacer ante problemas o requerimientos tecnológicos. Ante el agotamiento de la inspiración espontánea el camino a seguir es la heurística y lo racional más que el ensayo y el error. El trabajo empírico del equipo de Merchán sobre aprendizaje significativo coloca a la creatividad en la posición de capacidad desarrollada en las personas por medio de una base teórica, metodológica u operacional. Durante la enseñanza de números con signo en una situación lúdica Góngora y Cú Balam señalan que la situación lúdica permitió expresar ideas y creatividad a un grupo de estudiantes.