

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS PARA IMPLEMENTAR LA CREATIVIDAD  
EN LA FORMACIÓN ARTÍSTICA DE LOS ALUMNOS DE SEXTO  
GRADO DE LA INSTITUCIÓN SUAN DE LA TRINIDAD.**

**CERVERA HERRERA OLINDA MERCEDES  
HERRERA DE CERVERA MIRIAM BELÉN  
OBREDOR MOSQUERA JOSÉ MARIA**

**CORPORACION UNIVERSITARIA DE LA COSTA  
DEPARTAMENTO DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACION EN ESTUDIOS PEDAGOGICOS  
BARRANQUILLA**

**2008**

**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS PARA IMPLEMENTAR LA CREATIVIDAD  
EN LA FORMACIÓN ARTÍSTICA DE LOS ALUMNOS DE SEXTO  
GRADO DE LA INSTITUCIÓN SUAN DE LA TRINIDAD.**

**CERVERA HERRERA OLINDA MERCEDES  
HERRERA DE CERVERA MIRIAM BELÉN  
OBREDOR MOSQUERA JOSÉ MARIA**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de  
especialista en estudios pedagógicos.**

**ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:  
Mg:ARNOLD AVENDAÑO**

**CORPORACION UNIVERSITARIA DE LA COSTA  
DEPARTAMENTO DE POSTGRADO  
ESPECIALIZACION EN ESTUDIOS PEDAGOGICOS  
BARRANQUILLA**

**2008**

Nota de aceptación:

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

Barranquilla, Septiembre de 2008

Dedicamos este trabajo a nuestros padres y a nuestras madres quienes con su ejemplo motivaron nuestro deseo de superación y realización personal.

A nuestro asesor Magister Arnold Avendaño por su paciencia y dedicación, a todas aquellas personas que de una u otra forma nos colaboraron en el alcance de nuestra forma.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios, por darnos la iluminación y fortaleza para alcanzar tan anhelada meta.

A nuestros padres, por apoyarnos día a día en nuestro trasegar académico.

A Arnold Avendaño, por su interés académico y profesional mostrado en el proyecto.

## TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
Introducción	1
1. FUNDAMENTOS DEL ARTE	7
1.1 Marco referencial	7
1.1.1 Antecedentes	7
1.1.2 Antecedentes históricos de la investigación	8
1.1.3 Referente institucional	10
1.1.4 Referente legal	13
1.2. MARCO TEORICO	18
1.2.1. DEFINICIÓN DE CREATIVIDAD	18
1.2.2. Consideraciones iniciales	21
1.2.3. Estrategias para desarrollar la creatividad	24
1.2.4. El desarrollo de la creatividad en el quehacer pedagógico	30
1.2.5. Análisis acerca del desarrollo de la creatividad y los modelos pedagógicos	40
1.2.6. Creatividad mediante la lectura y redacción	50
1.3. TEORIAS DE LA CREATIVIDAD	54

1.3.1. Teorías filosóficas	54
1.3.2. Teoría psicológica de la creatividad	55
1.3.3. La creatividad y los valores como y donde se pueden crear	57
1.3.4. Fases del proceso creativo	59
1.3.5. Método para desarrollar el potencial creativo	62
1.3.6 Modelo estructural de inteligencia de Guilford	65
1.3.7. Ejercicios para desarrollar la creatividad	66
1.3.8. La escuela y la capacidad creadora	67
1.4. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN: UN BINOMIO FUNDAMENTAL EN LA CALIDAD EDUCATIVA	71
1.4.1. ¿Cómo, dónde y por qué se bloquea la creatividad?	73
1.4.2. ¿Cómo se promueve la creatividad desde las relaciones de grupo?	75
1.4.3. Las barreras de la creatividad	79
1.4.4. Ambientes Lúdicos	86
2. DISEÑO METODOLÓGICO	91
2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	91
2.2. PARADIGMA	95
2.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	98
2.3.1. Muestra de los estudiantes	99
2.3.2. Muestra de los profesores	99

2.3.3. Muestra de los padres de familia	99
2.4. CATEGORÍAS DE ESTUDIO	100
3. ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN	104
3.1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	104
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	121
4.1 CONCLUSIONES	121
4.2 RECOMENDACIONES	123
5. DISEÑO DE LA PROPUESTA	126
5.1. TITULO DE LA PROPUESTA	126
5.2. PRESENTACIÓN	126
5.3. JUSTIFICACIÓN	135
5.4. PLAN DE ACCIÓN	
BIBLIOGRAFÍA	142
ANEXOS	



**DESARROLLO DE ESTRATEGIAS PARA IMPLEMENTAR POR LA LUDICA LA  
CREATIVIDAD EN LA FORMACION ARTISTICA RESUMEN ANALITICO  
EDUCATIVO (RAE)**

**TIPO DE DOCUMENTO:** Proyecto de investigación.

**TITULO DEL DOCUMENTO:** Desarrollo de Estrategias Para Implementar la Creatividad por la lúdica en la Formación Artística.

**AUTORES:** CERVERA H OLINDA, HERRERA MIRIAM, OBREDOR JOSE.

**PUBLICACIÓN:** En estudios pedagógicos, Barranquilla, agosto 2008, corporación Universitaria de la Costa.

**UNIDAD PATROCINANTE:** Corporación Universitaria de la Costa, CUC. Facultad de Educación. Especialización de Estudios Pedagógicos.

**PALABRAS CLAVES:** Pedagogía, Método, educación, Aprendizaje, Comunicación, Arte, Autoestima, Desarrollo Humano, Destrezas del Pensamiento, Valores, creatividad, lúdica.

**DESCRIPCIÓN:** Investigación realizada de índole creativo en “La Institución Educativa Mixta Suán de la Trinidad” en Suán Atlántico en sexto grado de educación secundaria, desarrollando integralmente al individuo aplicando la lúdica en forma creativa en las diversas áreas de estudio en especial Educación Artística.

**RECONSTRUCCIÓN:** Nuevos enfoques, se observa actitud de cambio, desarrollando tanto el aspecto lúdico como el creativo, mejorando notablemente en cuanto a destrezas del pensamiento se refiere ya que se desarrolla como área aplicándola a las otras, de esta manera se lleva a la práctica en situaciones cotidianas en la comunidad educativa o en el medio que se desenvuelven.

**FUENTES:** Observación directa, encuesta a los Docentes, alumnos y padres de familia, charlas, talleres, entrevistas.

**BIBLIOGRAFIA:** De educación: métodos creativos y lúdicos, pedagogía y metodología del desarrollo humano, estrategias del pensamiento, etc., autores nacionales e internacionales.

**CONTENIDOS:** Este proyecto está conformado por:

1. En el capítulo uno: que lleva como título fundamentos del arte, se encuentra el concepto de creatividad, cualidades de una persona creativa, las condiciones para

estimular a una persona creativa tanto a nivel individual como grupal, las estrategias del desarrollo de la creatividad, el desarrollo de la actividad en el quehacer pedagógico, el análisis del desarrollo de la creatividad , los modelos pedagógicos, la forma de desarrollar la creatividad mediante lectura y redacción, se encuentra la teoría filosófica y psicológica de la creatividad y es importante hablar de los valores como y donde se pueden crear que la creatividad tiene un proceso, unos pasos que se deben recorrer para llegar a la meta y lograr el objetivo final, que en las escuelas se han ido implementando programas que permiten la capacidad creadora de los estudiantes, uno de los principales pioneros es Guilford que habla sobre la habilidades intelectuales y ejercicios para desarrollar la creatividad.

Es muy importante la escuela en la capacidad creadora ya que aquí el estudiante debe usar sus capacidades creadoras sin restricciones trabajando en su ritmo propio y adecuando, ya que la creatividad se puede bloquear cuando en el hogar o en la escuela se mata la curiosidad, desconociéndola como necesidad potencial y vital, creándose barreras propias de cada individuo ya sea por miedo al cambio, la rutina de la vida y el miedo a equivocarse.

2. En el segundo capítulo enmarca el diseño metodológico donde señalamos el tipo de investigación y el paradigma, la investigación es de tipo cualitativo, descubriendo e interpretando el tema específico “La Creatividad y Lúdica” con cada uno de los integrantes esta técnica es Etnográfica ya que se observa y se intercambia experiencias con el medio investigado, el paradigma es socio crítico, la metodología es participativa analizando la creatividad educativa a través de cada uno de sus entes.

Para recoger la información se usaron técnicas como: observaciones, encuestas, y entrevista informales.

La institución Mixta Suán de la Trinidad ubicada en Suán, Atlántico, son cinco sextos de Educación Básica Secundaria para un total de 193 estudiantes y se escogieron cincuenta estudiantes de sexto grado por su interés y motivación, además se contó con la colaboración de diez profesores y diez padres de familia.

Se mantuvieron en cuenta las siguientes categorías: Pedagogía, método, educación, aprendizaje, comunicación, arte, autoestima, desarrollo humano, destrezas del pensamiento, valores, creatividad y lúdica.

3. En el tercer capítulo encontramos el resultado y análisis de la información que nos permitió analizar por las encuestas aplicadas a los integrantes de la comunidad educativa obteniendo los resultados, teniendo así una visión más amplia acerca de la situación presentada.

4. El cuarto capítulo es el diseño de la propuesta titulado “Crear es jugar, jugar es crear” en el cual se hace la presentación, justificación, objetivo general y objetivos específicos y el plan de acción.

5. Metodología: La investigación es etnográfica, de corte cualitativo permitiendo conocer el desenvolvimiento del estudiante en la escuela y en el salón de clases, la metodología y el proceso de enseñanza.

La finalidad de este proyecto es facilitar el desarrollo creativo por medio de la lúdica en el aprendizaje de las diferentes áreas de la Institución Mixta Suan de la Trinidad. Participaron en forma activa alumnos, docentes y padres de familia.

El proyecto Investigativo se enmarca en el paradigma socio crítico observándose directamente los sucesos ocurridos en la comunidad.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad ante este nuevo siglo tecnológico en donde no solo es fundamental la teoría sino aplicar la practica dando soluciones a problemas que se presentan en forma creativa; por lo tanto nuestra sociedad quiere y requiere cada día personas creativas, tanto en el campo artístico como el técnico y científico, esto se debe a que muchos docentes desconocían la técnica para estimular el desarrollo de la creatividad, por falta de capacitación, para fomentar la creatividad en los alumnos se tuvo en cuenta el interés y el status socioeconómico del alumno, los métodos de enseñanza carecían de creatividad, debido a que el docente trabaja en cursos numerosos y tiene programas específicos por cumplir, podemos decir que su misión es estar evaluando todas las clases a sus alumnos, para poder cumplir con la cantidad de evaluaciones que se les piden. En la institución se le asigno mucha importancia a aprobar un examen, o un curso, para pasar al próximo todo esto depende de la memorización y aquí la educación se torna repetitiva y lo que se busca es formar al individuo como miembro útil a la sociedad y esto no se cumple ya que el alumno es espontáneo, critico, pierde

capacidad creadora y los padres son renuentes a comprar materiales para desarrollar los trabajos en el área de artística, por esta razón debemos



reflexionamos acerca de que el arte garantiza satisfactoriamente la permanencia del alumno en la escuela, redefine valora y mejora las reacciones y acoplamiento de las personas a la comunidad educativa; es fundamental saber que La Institución Suán de la Trinidad está conformada por seis colegios de primaria y uno de Bachillerato por lo cual se presenta una sobrepoblación en los cursos de sexto grado y debido a esto se dificulta un poco conocer a los alumnos en cuanto a problemas que ameriten su escasa creatividad en trabajos artísticos ya que a esta área le prestan poca atención debido a que la consideran sin importancia en las áreas de estudio, siendo la creatividad y la educación artística aspectos muy descuidados ya que muchos docentes aplican la educación tradicional no fomentando la creatividad, además de esto la obstaculizan ya que la importancia que le dan a la formación artística porque en la actualidad en la institución educativa hay una deficiencia por expresar lo estético Por esto debemos reflexionar acerca de los procesos pedagógicos y el desarrollo del estudiante para mejorar la calidad de la educación en el aula de clase, usando estrategias didáctica y metodologías con la aplicación del arte fomentando el espíritu investigativo como principio básico que permita mejorar el aprendizaje.

Por otra parte la educación artística en el currículo escolar se basa en competencias individuales si un conjunto de teorías consistentes que apoyen la

actuación didáctica, el docente de educación artística recibe una escasa formación e información institucional, va en el currículo como un relleno de horas de clases.

La interconexión con el panorama educativo y artístico es evidente la educación artística estudia los fenómenos educativos relacionados con las imágenes, el arte y las dimensiones educativas de los acontecimientos artísticos. Sus múltiples y diversificadas otras áreas del conocimiento radican con el tipo de problema con los que se encaran actualmente el desarrollo técnico y científico, las continuas innovaciones de las nuevas tecnologías inciden inmediatamente en el panorama visual y en el modo de producirse aprendizaje artístico.

En la Institución Mixta Suán de la Trinidad los estudiantes de 6 Grado quienes por su carácter de nuevos estudiantes en el nivel Secundario, inhibían sus expresiones espontáneas, o lo manifiestan con timidez, limitándose, en el quehacer dinámico que le exigían sus procesos de formación y desarrollo, situación educativa esta, que exigió una respuesta susceptible al cambio imperativo de una solución benéfica.

La importancia en los cambios de actitud e innovaciones que suscito entre los estudiantes durante las preguntas realizadas en lo que le gustaría hacer en el área de Educación Artística lo que más le llama la atención.

Buscando que los estudiantes participen en todo los procesos como estrategia para así desarrollar procesos de creatividad en el aula; se observó de esta manera gran interés por parte del alumnado para la creación de alternativas y por generar acciones concretas y específicas.

Teniendo en cuenta la problemática planteada y en base a la observación y experiencias adquiridas diariamente de docentes, directivos docentes, estudiantes y padres de familia surgen los siguientes interrogantes para buscar soluciones posibles:

1. ¿Qué es la Creatividad y Como se forma?
2. ¿Cuáles son las cualidades de una persona creativa?
3. ¿Cómo se estimula la creatividad grupal e individual?

4. ¿Cuáles son las estrategias que fomentan la creatividad?
5. ¿Cómo se relacionan los valores y la creatividad?
6. ¿Cuáles son los métodos para desarrollar el proceso creativo?
7. ¿Cómo influye la escuela en la capacidad creadora?
8. ¿Cómo se relaciona el desarrollo afectivo y emocional con la creatividad?
9. ¿Cuáles son las barreras más frecuentes en la creatividad?

Los anteriores interrogantes facilitan avances para implementar la búsqueda de soluciones para mejorar el proceso Lúdico - Creativo.

Como objetivo general de este trabajo se planteó:

Desarrollar estrategias creativas en la formación artística de los alumnos de sexto grado de la institución mixta Suán de la Trinidad.

Y como objetivos Específicos:

Analizar que es la creatividad y sus características.

Reflexionar acerca de las cualidades de una persona creativa.

Fomentar tanto la creatividad individual como grupal.

Reflexionar acerca de la relación de creatividad y valores.

Fomentar estrategias y métodos para que el alumno sea más creativo.

Reflexionar acerca de la relación entre creatividad y valores.

Analizar la relación existente entre la Institución con la capacidad creadora.

Reflexionar acerca de la influencia del desarrollo afectivo y emocional con la creatividad.

Diferenciar las barreras más frecuentes en la creatividad.

## **1. FUNDAMENTOS DEL ARTE**

### **1.1 MARCO REFERENCIAL**

#### **1.1.1 Antecedentes**

La creatividad es un proceso fundamental en el desarrollo integral del individuo, la institución Suán de la trinidad viene realizando actividades para promover la creatividad, pero no por parte de todos los docentes entendiéndose los procesos de participación y de creatividad se simplificaron solo a la llamada “semana de la creatividad” llevada a partir de 1992 desconociéndose un plan de acciones estratégicas para así general participación creativa a través de la lúdica; la semana de la creatividad se limitaban únicamente a desarrollar actividades mecánicas de manualidades, obras de teatro, experimentos, poesías; todo impuesto por los docentes señalando autoritariamente qué, cómo y quién debía realizarlo desmotivando así al estudiante y a la vez quitándole el derecho de participar, elegir, tomar sus propias decisiones, ser autónomos, lideres, democráticos entre otros.

En este sentido pasaron muchos años ya que los estudiantes tenían actitudes de sumisión y obediencia todo por una calificación y que los docentes los tuvieran en cuenta no desarrollando su potencial creativo; ya que el docente no era un orientador si no un dictador.

La participación de los estudiantes de sexto grado de La institución mixta Suán de la trinidad era bailar, cantar, jugar y realizar manualidades, dibujos. (Ley general de la educación, ley 115) o área de educación artística.

Por medio del diagnóstico detectamos esta problemática por medio de los instrumentos y técnicas aplicados usando una metodología participativa-activa brindándole apoyo en el proceso del desarrollo integral del individuo.

### **1.1.2 Antecedentes Históricos de la Investigación**

**Rousseau 1712 – 1778** Hizo famosa su obra el “Emilio” en la que defiende, fomenta en esta obra la base de todo aprendizaje: las propias experiencias. Y en

el contrato social une la teoría y la práctica como fundamento de la educación y la cultura.

**Jhon locke 1632 - 1704.** Define la educación como “una formación práctica para la vida real” esta idea completa esta conceptualización.

**Froebel 1782 – 1852.** Quién da origen a los jardines de niños, reconociendo en el proceso evolutivo de todo estudiante la importancia de las actividades escolares que realiza para el desarrollo de su personalidad creativa.

**Jhon Hienwech, pestalozzi 1740 – 1827.** Famoso por su teoría educativa “la vivencia intuitiva”, por medio de la cual afirma, se le brinda a todo estudiante, desde su primera infancia las oportunidades para que busque con independencia, los caminos por los que ha de encarrilarse hacia su realización personal.

**María Montessori. 1870 – 1952.** Identifica la libertad con actividad práctica, en las manifestaciones espontáneas, proceso que define el concepto de educación.



**Jhon Dewey. 1959 -1952.** Como creador del pragmatismo, le da importancia a la idea, siempre y cuando llega un logro practico.

**Jean Piaget.** El conocimiento es más creación que contemplación, compone, descompone y recompone. El pensamiento lejos de ser una copia pasiva, debe ser una asimilación transformadora y creación continua.

### **1.1.3 Referente Institucional**

La institución educativa mixta de Suán de la Trinidad está ubicada en el Departamento Del Atlántico, En el municipio de Suán, su dirección es calle 5 número 21-10 es la institución que brinda educación en básica Secundaria en este municipio habiendo de esta manera una sobrepoblación en las aulas de clases.

El tipo de educación que ofrece la institución es una educación formal comprendida desde el jardín (grado cero) hasta once grado, ya que el 12 de octubre de 2002 se fusiono la sede bachillerato con las sedes de primaria realizándose ese mismo día de lanzamiento del Colegio único con el nombre de

Institución Educativa mixta de Suán, que fue reconocida su integración por la gobernación del departamento mediante decreto nº 000251 del 6 de julio de 2004 con el nombre de **INSTITUCION EDUCATIVA SUÁN DE LA TRINIDAD** .

La institución es de carácter oficial y como entidad promotora de educación es consiente del alto compromiso de formar integralmente al individuo preparándolos para la sociedad actual y competitiva respondiendo de esta manera a los grandes avances de la ciencia y tecnología; ya que las estrategias son prácticas y directas produciendo un efecto significativo en las habilidades mentales y en el futuro de los alumnos; ya que su misión es formar en valores haciendo énfasis en el amor , el respeto, la responsabilidad y la autonomía desde la generación de espacios de participación que permitan una convivencia armónica propiciando el trabajo en equipo con proyectos planeados en el currículo para satisfacer y dar respuesta a las necesidades, intereses y expectativas de la comunidad educativa en lo relacionado con lo científico, tecnológico, comunicativo y productivo , ya que reconoce la necesidad de enseñar a los estudiantes a pensar, a crear y a aplicar la información recibida; formando integralmente al individuo en valores y habilidades que conlleven a hacer del educando un ser social, que se desenvuelva en su medio, conviviendo, siendo solidario y democrático basándose en el dialogo

mutuo, tolerándose como persona ya que cada uno es un ser diferente y hay que aceptarlo tal como es.

La institución educativa proporciona herramientas para el futuro éxito desarrollando individuos autónomos, pensantes y productivos en donde los alumnos participan en el proceso de aprendizaje en calidad de elementos activos formando parte de su proceso educativo, participando en el por medio de los actos de: escuchar, hablar, leer, escribir, pensar, crear y aplicar la información que se les ofrece de manera multisensorial, se fundamenta en brindar una educación integral basada en el pensamiento humanístico que concibe al hombre y a la mujer como ser racional y espiritual que está en constante evolución, capaz de transformarse y transformar su entorno, por lo tanto pretende una educación que responda a los cambios sociales y exigencias del siglo XXI; por tal motivo su finalidad es formar hombres y mujeres responsables de pensamiento crítico y creativo, independiente y al mismo tiempo cooperador y solidario; compartiendo con la solución de los problemas que afectan su comunidad y orgulloso de su identidad cultural.

#### **1.1.4 Referente Legal**

Con el fin de contribuir al proceso de transformación de la sociedad, de enfrentar el reto de formar individuos en el respeto a los derechos humanos a la paz y a la democracia; en la práctica del trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural y científico y para la protección del ambiente tal como lo propone la Constitución Política Nacional 1991, la comunidad educativa de La Institución Mixta Suán de la Trinidad.

El marco jurídico de esta investigación se basa en: La constitución Política de Colombia de 1991 y La Ley General de Educación de 1992.

El conocimiento de los artículos correspondientes a la participación, a Los valores y la creatividad ayudan a comprender mejor el proceso realizado con los estudiantes del sexto grado de la Institución Suán de la Trinidad. La Constitución de Colombia se refiere a la democracia participativa en los siguientes artículos:

1º Basada en el respeto, en la dignidad humana, en el trabajo y

La solidaridad.

En el artículo:

13º Que todas las personas gozarán de los mismos derechos y deberes, oportunidades de igualdad sin ninguna discriminación.

Es importante el artículo 16 en el que se le da preponderancia al desarrollo de la personalidad sin limitación alguna.

La libertad para escoger las artes y oficios lo contempla el artículo 26.

Fundamentales fueron los siguientes artículos:

El artículo 27 que concede libertad para el aprendizaje y la Investigación.

El artículo 38 defiende la libre asociación para el desarrollo de actividades en sociedad.

En el artículo 45 se les da prioridad a los adolescentes en su formación integral y a su participación en el proceso.

Proceso participativo que confirma el artículo 67 con el derecho a la educación y caracterizado por la ética, como lo reglamenta el artículo 68.

La igualdad de oportunidades para el acceso a la cultura y el desarrollo de valores culturales, fundamentado en el artículo 70, el cual fue complementado con el artículo 71 que habla de la libre expresión en el campo artístico, con el fomento también de las ciencias.

El artículo 103 refuerza las bases teóricas de la participación haciendo alusión a los mecanismos que conforman este proceso democrático, entre ellos, la toma de decisiones y la autonomía y libertad para elegir y dar iniciativa que favorezcan estos procesos.

En cuanto a la Ley General De Educación de 1994 en los siguientes artículos nuevos enfoques pedagógicos en la formación integral de los jóvenes ya sea: en democracia participativa, creatividad y reflexión y comprometidos con los cambios en sus artículos:

1º Conceptualiza la educación como un proceso de formación permanente.

Artículo 5. Determina los fines de la educación en especial los numerales:

1. Fórmula de valores, la personalidad, la ética social, afectiva y la formación integral.

3. Promueve el cambio del paradigma tradicional mediante mecanismos y estrategias de participación, en las instituciones escolares, sobre todo las concernientes a la toma de decisiones
  
5. Señala los procedimientos para que la escuela ofrezca la apropiación de hábitos adecuados para el desarrollo del saber y de los conocimientos estéticos.
  
7. Ofrece componentes pedagógicos diseñados para el estímulo de la creación artística.
  
9. Ubica al estudiante como el centro del proceso educativo con implicaciones no solo pedagógicas sino también culturales organizativas, proporcionándolas mecanismos de participación para la búsqueda de alternativas que solucionen sus problemas y mejores su calidad de vida con una óptima preparación cultural.<sup>1</sup>
  
11. Promueven la formación en la práctica mediante conocimientos técnicos y habilidades, así como la valoración individual.
  
13. Proporcionar la capacidad para crear, permitiéndole al estudiante un índice productivo y competitivo.

---

<sup>1</sup> MONTES DE OCCA; Boris .revista de educación y cultura 2º congreso pedagógico Nacional. El futuro y la calidad de la Educación pública. Edición Especial nº 36. p.11 marzo 1995.FECODE

La interpretación y la aplicación de estos artículos como fundamento de las bases teóricas en esta investigación son una ayuda eficaz para el alumno de 6º grado de la Institución Suán de la Trinidad la Ley General de Educación 2 es una excelente iniciativa en sus artículos:

22. Se fortalece el proceso educativo con los objetivos de la Educación

Básica en el ciclo de secundaria, específicamente en el literal. Desarrollar la apreciación artística, estética y la creatividad.

La especificación de las áreas obligatorias en el artículo 23, como bases fundamentales para el logro de los objetivos de la Educación Básica y de especificación en el área artística.

Desarrollo de los valores: la ética y la moral en sus artículos 25.

La autonomía escolar, en el artículo 27, se otorga para que las instituciones escolares organicen las áreas fundamentales y las actividades formativas culturales.



En el artículo 92, se hace énfasis al desarrollo de la personalidad, el acceso a la cultura y a la formación en valores éticos y estéticos que faciliten a la realización de actividades útiles y de acciones pedagógicas que favorezcan el desarrollo de las capacidades para la toma de decisiones, en los trabajos de equipo y en la administración del tiempo y de los mecanismos de participación.<sup>2</sup>

Tiene en cuenta, también, la ley (115) General de Educación en su artículo 142 las iniciativas de los estudiantes en el gobierno escolar, en la organización de las actividades artísticas que redundan en la práctica con el desarrollo de procesos participativos democráticos, en la vida escolar, así como en el derecho de presentar sugerencias para tomar a las decisiones.

## **1.2 MARCO TEÓRICO**

### **1.2.1 Definición de Creatividad**

La Creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con Claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, Meditándolo, contemplando,

---

<sup>2</sup> BUSTAMANTE, Darío y CABALLERO, Piedad “La ley General de la Educación. Una herramienta para el cambio”. Universidad javeriana Bogotá 1992.

etc.) Y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquemas según líneas nuevas o no convencionales supone estudio y reflexión más que acción.

Las definiciones las podemos clasificar en cuatro categorías:

- La persona que crea, destacando su temperamento, rasgos, valores y actitudes emocionales.
- El proceso creador destaca el pensamiento creativo, las motivaciones y la percepción.
- El producto creado analiza las invenciones, las obras artísticas y los descubrimientos científicos.
- Las influencias ambientales, los condicionamientos educativos, sociales y culturales.

Thurstone, opina que es un proceso para formar ideas, verificarlas y comunicarlas.

Torrance, dice que la creatividad vuelve a las personas sensibles ante los problemas, identificando las dificultades y buscando soluciones. Guilford, dice que la creatividad se refiere a las aptitudes creadoras como fluidez, flexibilidad, originalidad y pensamiento dirigente. Ghiselin, delimita la creatividad como un proceso de cambio, en la organización de la vida. Margaret Mead, la considera

como el descubrimiento de algo novedoso. W. Heard Kilpatrick, estableció una escala de imitación-creación según como se le acerque a un modelo existente, la creación realizada. Taylor define la creatividad en cinco niveles, los cuales describe Como:

Expresivo. Descubrir nuevas formas para expresar sentimientos.

Productivos. Es determinado por la técnica de ejecución la cual Supera las formas y el contenido.

Inventivo. Descubre nuevas realidades, es flexible tanto para el campo de la ciencia, como del arte.

Innovador. Modifica principios básicos de técnicas, se caracteriza por la originalidad.

Emergente. Es el de máximo poder creador; es poco frecuente y define a las personas de talento y a los geniales.

Los estudiantes de sexto grado de la Institución Suán de la Trinidad demuestran capacidades artísticas en las asignaturas de Música, Canto, Dibujo, y Artes Manuales.

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

La sinéctica es una disciplina que desarrolla métodos o conjuntos de estrategias cuyo propósito es desarrollar la creatividad y la productividad.

### **1.2.2 Consideraciones Iniciales**

La creatividad está latente en casi todas las personas en grado mayor que el que generalmente se cree.

Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y no racional importante como lo intelectual y lo racional.

Los elementos emocionales y no racionales pueden enriquecerse metódicamente por medio del entrenamiento.

Muchas de las mejores ideas nacen cuando no se está pensando conscientemente en el problema que se tiene entre manos.

La inspiración surge durante un período de “incubación” como cuando un hombre está manejando camino al trabajo o regando su jardín o jugando.

### **1.2.3 Cualidades de la Persona Creativa**

Se debe aclarar que no existe ningún estereotipo del individuo creador, si bien todos presentan ciertas similitudes. Alguna de estas similitudes se indica a continuación:

Muestra una gran curiosidad intelectual.

Disciernen y observan de manera diferenciada.

Tienen en sus mentes amplia información que pueden combinar, elegir y extrapolar para resolver problemas.

Demuestran empatía hacia la gente y hacia las ideas divergentes.

La mayoría pueden ser introvertidos.

No están pendientes de lo que otros piensan sobre ellos y se hallan bastante liberados de restricciones e inhibiciones convencionales.

No son conformistas en sus ideas, pero tampoco anticonformista. Son más bien, auténticamente independientes.

Poseen capacidad de análisis y síntesis.

Poseen capacidad de redefinición, es decir para reacomodar ideas, conceptos, gente y cosas, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de manera nuevas.

Condiciones Para Estimular La Creatividad Individual y Grupal:

Preparación, reflexión previa sobre la experiencia entorno al problema.

Disposición de ánimo, la actitud mental y psíquica adecuada.

Apertura, liberación de prejuicios o concepciones prefabricadas.

Receptividad, cierto estado de conciencia, de receptividad.

Entusiasmo, el goce de la creación.

Estimulación, excitación mental y emocional.

Concentración, crear y aprender constituyen las dos tareas más duras de la existencia humana.

Expresión desarrollo de la habilidad y arte para una óptima expresión de los pensamientos.

Recuerde la práctica hace más fácil la expresión y la creatividad.

Cada nuevo invento o trozo de creación se origina en otra cosa.

La creación consiste generalmente en trasladar los atributos de una cosa a otra en otras palabras, le damos a la cosa con la que estamos trabajando alguna nueva cualidad o característica o atributo hasta entonces aplicado a alguna otra cosa.

#### **1.2.4 Estrategias Para Desarrollar La Creatividad**

A continuación presentamos una lista subgerente de técnicas para desarrollar la creatividad en nuestros alumnos:

Pida al alumno que haga una lista de todos los objetos utilitarios con los que puede entrar en contacto durante un periodo de 24 Horas. Hágale seleccionar para una investigación ulterior aquellos artículos que presenten una considerable fricción (o problemas, dificultades, etc.) en términos de función o apariencia.

Otra estrategia podría ser la siguiente: pida al alumno que haga una lista de todos los posibles artículos utilitarios relacionados con áreas trabajo, estudio, transporte, recreación, relajación, alimentación, agricultura etc. Permiten hacer elaboraciones sobre los artículos o problemas más prometedores que haya encontrado.

Plantee un problema de clase y busque cuantas alternativas sean posibles. Por ejemplo ¿Por qué cierto fabricante extendió las vacaciones pagas de sus empleados de una a dos semanas?

Presente a la clase un objeto común, tal como una tapa de Congelador plásticas y pida funciones alternativas para las que podría servir.

Haga que los alumnos adivinen la finalidad de algún objeto a partir de un mínimo de claves verbales o gráficas. Por ejemplo, si el objeto conocido es una taza dibuje en el pizarrón un asa incompleta, agregando parte tales como el resto del asa, o un lado, hasta que el estudiante adivine el artículo correcto.

Permita que el alumno redefina o rediseñe artículos examinando las Características del objeto. Para un calendario de pared (representativo de las



artes gráficas la lista de atributos generados por los alumnos podría incluir números, meses, tapas, horizontales, verticales, hojas, texturas de papel, dispositivos para colgarlo, poemas, leyendas, publicidad, descripciones, nombres de personajes, color, pliegues, fases de la luna, fechas importantes ,tipografía , etc. Deberá prestar entonces particular atención a los distintos atributos en términos de mejoras o innovaciones.

Haga que el alumno realice asociaciones entre ideas y artículos relativamente inconexos.

Las asociaciones servirán como puntos de partida para desarrollar ideas para almacenar, unidades de funciones combinadas y otras relaciones que sugieran un perfeccionamiento permanente.

Haga que los alumnos sugieran (oral o gráficamente) mejoras para un objeto de uso cotidiano.

Aliente a los alumnos a ser receptivos a las ideas de otros.

Hágales buscar instancias en que las ideas “extravagantes” que hayan tenido muchos éxitos.

Gordón presenta algunas estrategias más:

Volver conocido lo extraño. En toda situación de planteo y solución de problemas, la responsabilidad primordial de los individuos participantes es la de comprender el problema.

Haciendo extraño lo conocido. Esto es distorsionar, invertir o trasponer las maneras cotidianas de ver y de responder que hacen del mundo un lugar seguro y familiar (hacer cosas “fuera de foco”) Se plantean cuatro mecanismos para lograr volver lo extraño conocido:

La analogía personal: Faraday escudriñaba en el corazón mismo del electrolito, tratando de hacer visible a sus ojos mentales el juego de su átomo (Tyndall ).

La analogía directa. Hadamard señala que “especialmente la biología, tal como Hamite solía observar, puede ser un estudio excelente aun para los matemáticos, dados que pueden aparecer analogías ocultas pero eventualmente fructíferas entre los procesos de ambos tipos de estudio” Albert Einstein observo que el

“juego combinatorio parece ser el rasgo esencial del pensamiento Productivo” ( Reiser ) .

Y Alexander Gram. Bell recordaba: “Me llamo mucho la atención que los huesos del oído humano fueran tan voluminosos, en comparación con la delicada y endeble membrana que lo accionaba y se me ocurrió que si una membrana tan delicada podía mover huesos relativamente tan voluminosos, mover mi pieza hacer. Y fue concebido el teléfono”.

La forzada comparación de una observación científica de un campo con la de otro campo, tiende a imponer una expresión novedosa de Un problema.

La analogía simbólica. A diferencia de la analogía personal, se usan imágenes objetivas e impersonales para describir el problema. Estas imágenes aunque técnicamente inexactas, son estéticamente satisfactorias.

La analogía simbólica es una enunciación muy comprimida, casi poética de las implicaciones de una palabra clave seleccionada del problema comprendido o que tiene relación con el problema. Ejemplo:

Cremallera..... Segura intermitencia

Mezcla .....Confusión balanceada

Acido..... Agresor impuro

Viscosidad..... Desplazamiento vacilante

Multitud.....

Solidez.....

Incendio de campos.....

Ráfaga de ametralladora.....

Blanco.....

La analogía fantástica: Se proponen soluciones ideales aunque quizás inaplicables. Finalmente el “juego” que consiste en hacer asociaciones libres con los significados de las palabras y “dejar leyes sin efecto” (anular la gravedad) se sugiere también como medios para estimular nuevas ideas. En su forma más simplificada estos métodos sinécticos pueden aplicarse para estimular la imaginación de estudiantes primarios y secundarios. Aun los alumnos de muy

corta edad, semejanzas entre el problema planteado y las soluciones que le puedan aportar metafóricamente otras personas, animales, insectos o plantas. Por ejemplo, un problema de transporte podría encararse llevando a los alumnos a pensar cómo “mueven sus cosas de aquí para allá” los animales inferiores; un problema de contaminación del aire o del agua podría resolverse pensando en ideas relacionadas con “limpiar cosas”.

#### **1.2.4 El Desarrollo De La Creatividad En El Quehacer Pedagógico**

Para llevar a cabo, de manera organizada la labor pedagógica del docente, es preciso partir de una serie de principios que constituyen además, en algunos casos, tendencias de las nuevas teorías pedagógicas en su perfeccionamiento.

Entre los más mencionados se destacan:

Un modelo pedagógico.

Un diseño curricular acorde a las necesidades del momento.

La interacción de la práctica con la teoría.

Las consideraciones de las características individuales de los estudiantes.

Los estudios científicos han demostrado que en procesos de formación de la personalidad, algunas particularidades se desarrollan, otras se reestructuran y algunas se minimizan o sencillamente son eliminadas. Por lo tanto, es necesario articular el modelo pedagógico acorde a la realidad de cada institución, revisar la estructura curricular, que este sintonizada al contexto y a las necesidades del medio.

Además, se hace necesario el vínculo de la práctica con la teoría, y por último articular el sistema de educación y distribución de los estudiantes en .las diversas actividades, introducir los medios que sean necesarios dirigir la actividad docente de tal manera que se considere como un proceso de cooperación y comunicación para lograr el pensamiento integral del estudiante.

Las estrategias pedagógicas debe dar amplias para poner manifiesto el dinamismo propio de cada persona.

Si se aspira a forma un individuo creador, es preciso brindar al estudiante todas las oportunidades para su autorrealización, autoorganización. Auto educación y

auto desarrollo para responder a las necesidades sociales, hay que unificar la actividad el aprendizaje del estudiante y su futura actividad profesional o social, en general, con vistas a lograr el objetivo perseguido.

Para esto hay que resolver una serie de contradicciones, las que se destacan son aquellas que se presentan entre el carácter abstracto del objeto de la actividad profesional. Entre el uso sistemático de los conocimientos en el modelo del profesional y la dispersión de su asimilación, entre las diferentes disciplinas docentes, entre el modo individual de asimilar los conocimientos de la enseñanza y carácter colectivo del trabajo profesional.

¿Cómo se puede lograr que el aprendizaje sea más efectivo, despierte más interés y estimule el desarrollo de habilidades y capacidades de los estudiantes .las estrategias y métodos que enseñen el alumno a aprender, haciéndolo vivir experiencias intelectuales estimulantes, que reorganicen la información de una manera lógica y científica. Al mismo tiempo que desarrollen una serie de habilidades, capacidades, procesos intelectuales y cualidades de la personalidad, pueden ser una vía para resolver este problema.

En muchas partes se analiza la importancia que tiene activar el quehacer pedagógico y el desarrollo de la creatividad, porque es una necesidad actual. Son muchas las vías que se deben utilizar para estimular la creatividad en las instituciones educativas, surgidos de los últimos años; todos bajo la opinión de que las capacidades creadoras se pueden cultivar, suscitar y perfeccionar.

Por ejemplo Guilford y Torrance, proponen un modelo un modelo que indica los factores que deben continuar con la mente: los tipos de operaciones en que se manifiesta el contenido sobre lo que se versa y los productos de la actividad mental.

Según sus opiniones, las operaciones a realizar son: conocimiento, que equivale a entender y comprender, memoria, la cual facilita materiales para operar; producciones convergentes , que siguen las líneas trazadas y avanzadas en un sentido impuesto por las premisas y condiciones previas hacia un objetivo; productos divergentes los cuales constituyen la raíz de innovaciones que llegan a otros senderos , por último, la evaluación o reflexión críticas a partir de normas dadas acerca de la validez de un resultado.



A través de los contenidos, que son diversos, se logran los productos y estos dejan huellas en el pensamiento, una vez unificados el contenido y las operaciones.

Las relaciones que se establecen entre los elementos son unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones e implicaciones. Para entender cómo opera el pensamiento mediante las huellas, plantea etapas en la creatividad, información amplia en que basarse, estimulación que muestren la utilidad, expresividad o respuesta personal; en dependencia de la huella, se dan las vertientes para la actividad creadora.

En cuanto a Reshetova defiende el análisis sistémico orientado al descubrimiento del fundamento general de las cosas, sus relaciones interna, contradicciones y desarrollo. Esto da posibilidad de orientarse en el estudio de cualquier ciencia, pues se organiza la asimilación de una serie de normas para el pensamiento que se convierten en los medios de actividad cognoscitiva.

Para lograr la asimilación de un modelo de actuación que regule la actividad intelectual es necesarios: elaborar un nuevo sistema de tareas cognoscitivas que

respondan a la estructura dada la actividad correspondiente, variar los principios lógicos de la estructuración de los medios auxiliares:

Crear un nuevo sistema de requisitos de acuerdo con las características de los conocimientos alcanzados; y convenientemente, propiciar nuevos criterios valorativos.

O sea, de dar al estudiante una vía mediante la cual pueda, en otra ocasión, por si mismo llegar a una determinada solución descubriendo una serie de elementos que se expresan en las categorías de: Sistemas, elemento, estructura, nexos, niveles, propiedades y otros.

Se la actividad del estudiante, cuando este sabe definir su objeto de acción, fijar su sistema y además, si el método de conocimiento escogido es adecuado a la naturaleza del objeto. No se trata de un esquema rígido de trabajo, sino de una orientación en la que cada disciplina elabora su estrategia a partir de sus especialidades.

Realmente, no hay una lógica del descubrimiento, pero si una organización de la actividad para lograr la creatividad. Existen experiencias basadas en desarrollar ejercicios para “entrenar” la creatividad.

### **Esquema 1. Ejercicios para “entrenar” la creatividad**

El mundo roto      ¿Qué se puede hacer con?      Formas de utilizar un objeto

La trituración      Aplicar a un objeto verbos

Tales como:      Aumentar, disminuir, etcétera

La distancia      ver un hecho de otra forma

Escenario futurista      en otras condiciones....

Dialéctica      refutar opiniones contrarias

La divergencia      las cosas pueden tener varias respuestas y soluciones  
completar      una      historia      reacción      frente      a      un      suceso  
el fin y los medios.

La función      Cómo se emplea, para qué sirve, cómo se crítica.

Según expresan los investigadores, en los resultados se logró mayor flexibilidad en el pensamiento, toma de conciencia de las limitaciones personales, mejor adaptación, aumento de calidad y cantidad de las ideas, juicios críticos, aprovechamiento de las capacidades, espíritu de confianza en el colectivo. Algunos de estos ejercicios son muy útiles en el plano formal.

También existen otras técnicas para aprender a pensar, que colaboran al mismo objetivo, muy difundidas en América Latina. Por ejemplo las técnicas utilizadas para enseñar a pensar, son las siguientes:

- PNI: el enfoque de las ideas (lo positivo, lo negativo y lo interesante).
- CTF: considerar todos los factores
- PB: prioridades básicas
- CYS: consecuencias y secuelas
- PMO: propósito, metas y objetivos

Todas ellas y muchas más contribuyen a que el estudiante busque salida a esas situaciones, lo hacen pensar. Cada técnica presenta una estructura: explicación ejemplos, prácticas, procesos principios y proyectos. Se presenta la técnica, se consolida y se promueve, en las diversas acciones se van introduciendo las

diferentes herramientas sobre la base de un sistema de ejercicios. Indudablemente, estas herramientas movilizan el razonamiento y conducen a los alumnos a realizar operaciones lógicas y a utilizar procedimientos para el análisis, la síntesis. La generalización y toma de decisiones resultan muy útiles si se aplican en los propios contenidos de las asignaturas, en su proceso de enseñanza ya que además de entrenar las habilidades, consolidarían los conocimientos.

Otra experiencias técnicas para el desarrollo de la creatividad, por mencionar algunas de las que aparecen en la literatura especializada: son aplicación de una teoría correcta, utilización del método de Moliere, el método del factor integrante, método histórico, transposiciones analógicas, los llamados métodos de redefinición y la tormenta de ideas.

También se practican otras que harían interminable la enumeración y que han obtenido resultados, se han desarrollado investigaciones en esa dirección y con los materiales elaborados al efecto. Es imprescindible siempre el vínculo con las asignaturas concretas para una mayor riqueza.

Merece especial atención una vía, que en los últimos años se ha empleado para el desarrollo del pensamiento creador de los estudiantes. Es el uso de los juegos profesionales (a su vez, se les llama ocupacionales y didácticos).

El juego fue usado desde la antigüedad de manera en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes, que aprendían de sus mayores la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación en generaciones. Así, lograban asimilar de un modo más fácil los procedimientos de las acciones de la vida cotidiana.

Los juegos infantiles son los antecedentes de los juegos didácticos y surgieron antes de la propia ciencia pedagógica. Al revisar la historia de la pedagogía, se encuentra que desde los tiempos remotos y en diversos pueblos los pedagogos han utilizado el juego en la práctica y se destacan en su estudio, los juegos infantiles.

El juego despierta el interés hacia las disciplinas, provoca la necesidad de adoptar decisiones (ante la presentación de los papeles o desempeñar ante la situación

polémicas), se desarrolla destrezas y habilidades en los estudiantes para la actividad creadora.

### **1.2.5 Análisis Acerca Del Desarrollo De La Creatividad Y Los Modelos Pedagógicos**

Definir al hombre como esencia creadora, equivale a definirlo como esencia histórica y viceversa. La actividad vital del hombre es el trabajo, mediante el cual se desarrolla el mismo y se crea la cultura, esta se encuentra estrechamente vinculada con la creación, al extremo de que se pueda considerar como un aspecto dinámico de la cultura, como la intranquilidad interna que hace al hombre desarrollarse. La creación es como un resorte interno de la historia del hombre que condiciona su condición progresista, en la medida que sea activada del hombre sea creadora, historia adquirirá el carácter de progreso social.

Como categoría expresa lo general que existe en un nexo histórico y en el movimiento ascendente de la sociedad, fija el aspecto de la actividad humana que se orienta al futuro.

En la actividad histórica de los hombres la que incesantemente traspasa los propios límites de las posibilidades del desarrollo humano. Por lo tanto, es inseparable del movimiento histórico de la humanidad, es la condición y el resultado de este movimiento ya que en cada etapa de la historia se expresa una nueva forma particular de realización la cual refleja un nivel determinado de desarrollo del hombre.

Como resultado de la actividad creadora se forma un nivel más alto de conocimiento y nuevo modo de acción. La actividad creadora es una relación compleja del hombre con la realidad en que se integran los procesos intelectual, volitivo y emocional. Lleva al hombre a penetrar en la esencia de los fenómenos estudiados, a utilizar nuevos procedimientos para eliminar las dificultades, a introducir elementos novedosos en los métodos para el cumplimiento de las tareas.

La actividad creadora permite resolver los problemas que se presentan y como proceso participan en él todas las fuerzas del hombre para producir valores materiales y espirituales cualitativamente nuevos. La afirmación de que solo es



creadora la actividad que conduce al progreso en cualquiera de sus manifestaciones no es admitida por todos.

El creador supone el traslado independiente de los conocimientos a una nueva situación. Mientras más alejado se da el vínculo entre la situación de partida y el conocimiento acumulado por el individuo, más carácter tendrá el empleo de ese conocimiento. Un rasgo importante de la actividad creadora es hallar nuevos problemas en condiciones ya conocidas a ver nuevas funciones, encontrar la estructura y perspectiva del objeto sometido a estudio. Se define una actitud creadora igualmente, cuando el sujeto es capaz de determinar que no es correcto el camino escogido para la solución del problema planteado y puede, además, combinar los métodos conocidos de solución con uno nuevo más adecuado, quizás creado originalmente por no existir el que convenga. Es la originalidad la que permita al sujeto alejarse de los estereotipos de la actividad.

La creación, como se ha analizado, es siempre actividad, pero no toda actividad es creadora. Los momentos creadores son acciones originales que conducen al cambio de la realidad, el desarrollo de las tradiciones progresivas, a la

transformación de las experiencias pasadas, a la transformación de los resultados del trabajo en una dirección positiva.

Los momentos no creadores son productivos, tiende a repetición de las acciones y rutinarios porque fijan tendencias y estereotipos; no admiten condiciones cambiantes y se vinculan, al pensamiento que se rige por patrones, al formalismo y a la imitación. Entre los elementos productivos hay que distinguir las acciones necesarias y útiles que deben perfeccionar al propio hombre, sin lo cual sería imposible lograr un resultado creador, y aquellas estructuras operacionales estereotipadas para hacer indicaciones, automatizar y transmitir información.

La actividad creadora es un atributo del trabajo gracias al cual se realizan cambios sociales significativos, se desarrolla la cultura y se perfecciona la personalidad.

El análisis del trabajo sirve como base para la comprensión teórica de la actividad. El trabajo está condicionado teóricamente es vital para el proceso de humanización del hombre y para recrear sus fuerzas creadoras. No debe olvidarse que “la producción produce no solo el objeto para el sujeto sino también el sujeto para el objeto” Marx, 1965.

El proceso creador descubre un momento esencial de especificidad de la relación humana con la realidad t se reflejan en todas las esferas de la actividad de la personalidad. No es atributo de determinados individuos con altos rendimientos si no una potencialidad humana, por ello tampoco es una actividad genial, aunque sea genial un descubrimiento. Resulta una actividad espiritual material del sujeto en que se transforma la realidad a partir del trabajo y nunca del ocio ni como un proceso de destrucción de los conocimientos procedentes, ya que de entenderlo así no quedaría claro sobre qué bases nace lo nuevo ni como apreciar su carácter. La actividad creadora del científico tiene una particularidad paradójica. La fuerza del intelecto de los investigadores se dirige no a la destrucción de las ideas viejas sino a la aclaración de sus fuentes, en ocasiones, para poder avanzar en las nuevas mediante la profundización y fundamentación de los conceptos y principios. Por lo tanto, el nuevo resultado surge como resultado de una consolidación de lo anterior; de ahí que el éxito en el descubrimiento de lo nuevo radique en la asimilación profunda de las riquezas creadas.

Lo nuevo no solo se debe entender no solo como el producto acabado, sino además como la capacidad resultante, la nueva potencia que amplía el horizonte de la actividad. la creación le da al hombre la posibilidad de realizar su propia esencia como conjunto de relaciones sociales. Salir de los límites en que se

encuentra el sujeto no en la negación absoluta de la esencia propia sino la realización de la misma. La negación se refiere al aspecto que se renueva.

En el propio objeto de la creación, siempre actúan las necesidades que se pueden ajustar de acuerdo con el objetivo trazado. Solo esto es lo que hace posible la creación. Cada momento de la creación es una brecha de salida de lo subjetivo y puede provocar hasta la objeción de su realización por razones objetivas. En este caso, el hombre transforma la realidad actuando productivamente con sus fuerzas subjetivas; crea nuevas formas, nuevos objetos.

Si se reflexiona sobre el particular conviene argumentar que un acto creador puede ser síntesis de las mejores tradiciones con una proyección del futuro, hacia el progreso, o sea, como una proyección social positiva, como expresión de la integración de lo objetivo y subjetivo de la cultura.

“Los procesos creadores descubren y expresan momentos específicos de la relación del hombre con la realidad en cuyas transiciones dialécticas se obtienen los nuevos resultados, como plasmación de un movimiento progresivo en línea

ascendente, no niega el avance y el retroceso, ni la dialéctica de lo productivo y reproductivo donde se integra el movimiento de lo inferior a lo superior". (Martínez, marta. 1998).

Ahora bien, ¿Cuáles son los rasgos de un hombre creador? Las investigaciones al respecto se orientan en dos direcciones. Por una parte se analizan los rasgos y bibliografías de los científicos creadores y por otra parte, lo derivan de los rasgos del proceso creador como tal. Lo cierto es que existen criterios acerca del asunto y aunque coincidentes en muchos casos, tiene sus especificidades.

Así, hay quien propone como indicadores: la originalidad referida a lo menos usual, a lo nuevo y valioso; con la facilidad productiva con respecto a la habilidad de encontrar fluidamente argumentos; la flexibilidad para indicar la falta de monotonía; la disponibilidad a modificaciones perfectivas en el sentido de no considerar jamás el trabajo como incluido; la capacidad de elaboración, y de comunicación y la agudeza referida a la habilidad de penetrar en las profundidades.

“estos indicadores se diferencian en dependencia del tipo de actividad creadora (política, artística); no obstante, se añaden elementos que además se consideran

comunes como la inquietud, el hallazgo de un problema, la iluminación que le corresponde a el mismo” (Marín Ibáñez, 1974).

Matiushkin refiere la personalidad del especialista que se necesita en la actualidad y precisa como rasgo, su capacidad de plantear y resolver problemas. Además, hacerlo originalmente con posiciones resueltas son los elementos que completan su criterio.

En discusiones científicas centradas en el tema se ha incluido que un pensamiento creador se caracteriza por su flexibilidad, por no ser trivial en la toma de decisiones, por saber asimilar críticamente las vías y métodos para lograr resultados siempre a partir de la comprensión y valoración profunda de la realidad.

Los autores valoran una serie de características generales y particulares que debe mostrar un individuo para que sea creador: algunos las definen como capacidades, otros como habilidades y los terceros simplemente llamados rasgos. Entre ellos se encuentran los siguientes: originalidad, curiosidad, pensamiento divergente, espontaneidad, flexibilidad, sensibilidad, productividad,

libertad, perseverancia, excentricidad, capacidad para descubrir lo nuevo, de ver nuevas relaciones, temeridad para desafiar lo complejo, capacidad para restaurar las cosas, eficacia, tenacidad, gusto por el cambio, independencia. En estos criterios se advierten elementos positivos y otros no lo son. “la orientación debe ser si se trata de atender lo nuevo que tiene el progreso) valora las actitudes, rasgos, sentimientos, capacidades y habilidades en sentido positivo” (Lener, 1981). Es muy justa la combinación de Lener cuando parte de la combinación de una serie de lo que él llama capacidades generales y específicas para llegar a concretar determinados rasgos más precisos.

Aquellos son energía, ingeniosa inventiva, honradez, franqueza, dominio de los hechos, dominio de los principios, flexibilidad, independencia, intuición, originalidad, pensamiento divergente, rápida capacidad de aprendizaje, amor al trabajo, concentración es lo esencial, construir estructuras complejas a partir de las simples mediante una síntesis. Las que consideran más concreta son realización independiente del transcurso de consideraciones con menor o mayor aproximación a una nueva situación, “ver un nuevo problema, ver la estructura de un objeto, calcular alternativas de solución a un problema, ver nuevas funciones en los objetos y los fenómenos, transformar modos de actividad ante la solución

de un nuevo problema, rechazar lo desconocido y crear un enfoque nuevo ”(Lener, 1981).

Resulta muy interesante, novedoso e integradores los criterios de Albertina Mitjàns al defender el carácter personológico de la creatividad y considerarla como “expresión de la personalidad en su función reguladora, como expresión de configuraciones personológicas que, mediatizadas o no, por la acción intencional del sujeto juega un papel esencial en la determinación del comportamiento creativo”(Mitjàns, 1993)

Este juicio supera con creces concepciones de por sí caducas y no se limita a reseñar la caducidad de las mismas, sino a dar soluciones científicas avanzadas con rigurosidad dialéctica dejando puertas abiertas al intercambio con otros enfoques del problema, por ejemplo desde el punto de vista epistemológico, pedagógicos, y otros.

Las investigaciones registran que para el desarrollo del pensamiento creador se observan dos tendencias fundamentales; la primera orientada a garantizar el



interés por la incorporación de los logros de los científicos a la vía general para la cual es necesario que el individuo tenga cualidades tales como la concentración, la aplicación, la habilidad para concentrar la atención en lo fundamental, autodisciplina, iniciativa, motivación cívica y responsabilidad.

### **1.2.6 Creatividad Mediante La Lectura Y Redacción**

**a. Predicción:** (contexto lingüístico) Se puede presentar párrafos incompletos para que el alumno pueda completarlos con entera libertad. Ejemplos:

Se viaja al extranjero por varias razones.....

La economía de Colombia mejoraría sí.....

Si el alumno dedicase menos tiempo a la TV entonces.....

#### **b. Síntesis**

Solicitar que coloquen un título a un párrafo (leído o escuchado).

Elaborar un mapa conceptual o esquemas.

Resumir una lectura.

Extraer la lección o mensaje principal de una lectura.

### ◆ MAPA DE IDEAS

Consiste en aplicar varias preguntas alrededor de un tema: ¿Cómo se elabora?

Aplicando la siguiente fórmula:

Mapa de ideas= PQQCCCD

En donde significan ¿Por qué? ¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Cuánto?

¿Dónde? , entre otras. Ejemplo:

Supongamos que el tema propuesto es “La Violencia en el mundo” (puede ser cualquier tema de su programa curricular), entonces ahora los alumnos deben formular preguntas con respecto al tema. Usted o los alumnos van escribiendo las preguntas alrededor del Tema. Finalmente, el mapa de ideas o de preguntas quedaría estructurado de la siguiente manera: ¿Por qué se produce...? ¿Qué es? ¿Qué tipos existen? La violencia En el mundo ¿Qué se puede hacer para evitar...? ¿Cuál es el origen de la...?

### ◆ Red Conceptual

Consiste en jerarquizar y organizar los conceptos e ideas de un ¿Existe violencia en nuestro medio? PERSONAS VERDADERAMENTE NOTABLES: Existen dos tipos de personas: las que entran en un salón y dicen: ¡Aquí estoy! y las que llegan

y dicen ¡Ah, aquí estás! La red conceptual que posiblemente el alumno construiría sería:

Personas notables las que entran en un salón y dicen:

¡Aquí estoy! ----- ¡Ah, aquí estas!

**a. Fiebre:** La causa más frecuente de la fiebre, o sea la temperatura corporal anormalmente alta, son las infecciones bacterianas (así como las toxinas de las bacterias) y virales. La temperatura corporal inhibe en parte la reproducción microbiana y acelera las reacciones corporales que facilitan la reparación.

**b. Habilidades en la comunicación:** Existen cinco habilidades verbales en la comunicación. Dos de éstas son codificadoras: hablar y escribir. Dos son habilidades decodificadoras: leer y escuchar. La quinta es crucial, tanto para codificar como para decodificar: la reflexión o el pensamiento. Este último no solo es esencial para la codificación, sino que se halla implícito en el propósito mismo.

**c. Necesidad de un mejor conocimiento del hombre:** Las ciencias de la materia inerte han hecho progresos inmensos, mientras que las de los seres vivientes

permanecen en un estado rudimentario. El lento avance de la Biología se debe a las condiciones de la existencia humana, a lo intrincado de los fenómenos y a la forma de nuestra inteligencia, que se complacen las construcciones mecánicas y en las abstracciones matemáticas.

**d. Alimento para la mente:** La mente, a semejanza del cuerpo, necesita de alimento puro a fin de disfrutar de salud y fortaleza. Da a vuestro hijos (y alumnos) algo para pensar que éste fuera de ellos y fuera de ellos. La mente que vive en una atmósfera pura y santa no llegará a ser trivial, frívola, vana y egoísta (White).

**e. Resolución de problemas mediante simulación de diagramas de flujo:** Con los siguientes ejemplos y utilizando diagramas de flujo resuelve los problemas presentados a continuación:

José compró seis caramelos y le regaló dos a Tomás. Este guardó uno y le prestó el otro a Raúl quien completó una cantidad igual a la mitad que recibió José, más uno que le habían regalado. De estos, Raúl le regalo dos a José y le pago a Tomás el caramelo que le debía ¿Cuántos caramelos tiene cada niño?

Un camión urbano lleva 40 personas. En la primera parada bajan 15 personas y suben 10; en la siguiente parada 10 bajan y suben 10; en la otra, bajan 20 y suben 5; en la otra; no bajan y suben siete; luego, bajan ocho y suben 16; en la siguiente, bajan cuatro y no suben; en la otra parada bajan 11 suben nueve; en la otra, bajan dos y suben 14; en la otra bajan 12 y suben tres; en la última parada bajan cinco y suben cuatro ¿Cuántas personas quedan en el camión después de la tercera parada, la séptima parada y la última parada? ¿Cuántas paradas realizó el camión?

### **1.3 TEORIAS DE LA CREATIVIDAD**

#### **1.3.1 Teoría Filosófica:**

- Los filósofos consideran que la creatividad está ligada a la intuición a un ser poderoso.
- Platón afirma que el creador tiene una divinidad que lo mueve.
- Darwin “define la Creatividad como una fuerza vital igual a la de la evolución de las especies”.
- Witehead, dice que la Creatividad es como una fuerza cósmica.

### **1.3.2 Teorías Psicológicas de la Creatividad**

Entre las diferentes teorías psicológicas en las que se fundamentan los conceptos de Creatividad están las del asociacionismo, quienes la definen como un proceso de ensayos y errores del pensamiento Creativo en las relaciones mentales.

**Teoría de la Gestalt** procede de la idea que existe un factor que reorganiza el todo combinando la flexibilidad. el análisis y la síntesis.

Actualmente los estudios psicológicos de la creatividad van más allá de estas teorías y lo sitúan en el contexto de la personalidad, y estudia tanto los procesos de estímulo respuesta como las formas de organizar las informaciones que recibe y produce.

**El Psicoanálisis con Freud**, sustenta la tesis de la “catarsis creadora” quien afirma que la Creatividad se origina en un conflicto inconsciente, explicándola con la teoría de la sublimación en sus procesos primarios y secundarios para reducir las tensiones expresando los impulsos internos canalizando las energías que con fuerza actúan impedidas por el inconsciente.

Una gran contribución en el campo de la creatividad la realizó Rogers, quién reforzó la tesis de la autorrealización por motivación y activación de las capacidades del individuo.

Para responder al medio; explorarlo, manipularlo, experimentando placer en estas actividades y goce por la vida.

**Jung.** Con la teoría de la reconciliación de lo consciente y lo inconsciente, lo racional y lo irracional, la sensación y la intuición, el pensamiento y el sentimiento y demás polos opuestos.

**Addler.** Explica la creatividad como una compensación del sentimiento de inferioridad, llevándolo a buscar formas de afirmación y de realización personal.

**Rank.** Realiza en el desarrollo de la creatividad la influencia de la voluntad definiéndola como un acto voluntario.

**Allport.** Refuerza la importancia de la creatividad con las transformaciones individuales que llevan al individuo a la creación.

**Maslow.** Distingue dos clases de creatividad, la del talento y la autorrealizadora, destacando las fuerzas motivacionales de la conducta creativa.

### **1.3.3 La Creatividad y Los Valores, Como y Donde Se Pueden Crear**

Al especificar en los programas básicos de nuestro sistema educativo cuál es el más creativo vemos que la creatividad siempre se ha asociado con la Educación Artística o Estética en el desarrollo de sus asignaturas de Música, Artes Manuales y Dibujo Técnico o Artístico.

Pero no hay razón científica para restringir a un área exclusiva la creatividad, ya que todas las demás áreas del programa educativo pueden tener justificadamente su apoyo en el área de Educación Artística ya que en ellas todas las actividades escolares se pueden realizar creativamente.



Sin embargo, en la Institución Suán de la Trinidad, encontramos estas restricciones en especial en los estudiantes del 6 grado, en sus actividades dentro del aula.

Es innegable que en el área de Educación Artística se desarrollan valores fundamentales como la verdad, la belleza, la utilidad y la bondad de sus beneficios. Ejemplo: material didáctico. Las actividades giran alrededor de la verdad son las ciencias, en torno a la belleza. La Educación Artística misma, y en el área de Español en lo referente al teatro, dramatizaciones, poesía, leyendas,, descripciones, de paisajes naturales, entre otros.

En torno a la utilidad, las ciencias sociales porque despiertan el amor patrio, los deseos de viajar y conocer el mundo.

La pluralidad de actividades nos ofrece la alternativa de la selección por medio del desarrollo de procesos de valoración y clarificación de valores, por lo anterior es importante descubrir en que área puede cada estudiante producir y sobresalir sin traspasar los horizontes que define el área de Educación Artística en el cual se

descubren los intereses juveniles por determinada actividad específica de acuerdo al grado de su desenvolvimiento para entender, sentir, expresar, actuar.

#### **1.3.4 Fases Del Proceso Creativo**

En toda actividad el producto depende del proceso. En la creatividad como en cualquier de las actividades escolares encontramos unas etapas o pasos graduales que cada estudiante debe recorrer para llegar a la meta y lograr su objetivo final. En la Creatividad se distinguen las fases:

1. Cuestionamiento, en la cual el estudiante percibe algo (percepción) (interés)
2. Acopio de datos. En esta fase se dedica a la observación y la reflexión. Es la fase de las preguntas clarificativas y de las decisiones (sensación).
3. Incubación e iluminación, se dan relacionadas entre sí, se pone en juego la imaginación creadora, quien forma la imagen mental y luego produce la idea para luego expresarla y después de un paciente proceso de organización.
4. Elaboración, es el paso de la idea luminosa en la realidad externa, lista para ser ejecutada.

5. Comunicación. Es la etapa complementaria de la anterior que produce en los estudiantes la satisfacción de poder (emoción).

En este proceso las fases de la creatividad guarda relación con la planeación, en la cual se organizan, y se ordenan una serie de pasos que, al realizarlos fácilmente, garantiza el éxito, así también los hábitos guardan relación con la creatividad, porque esta permite que se suprima la rutina de los hábitos por lo cual la combinación de estos dos elementos nos reserva un resultado novedoso y de gran expectativa y que ambos son importantes y necesarios. Ejemplo: el pensamiento es rutinario pero si se combina con la creatividad, resulta esencial lo que pensamos.

El pensamiento creativo posee una característica especial que lo diferencia del pensamiento ordinario y es la que el pensamiento creativo relaciona y combina para crear, mientras que el pensamiento ordinario sólo relaciona, ya que pensar es relacionar las cosas con la abstracción para generalizar y hasta ahí llega el proceso de pensar como hábito o rutina.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> MACHADO, L.A. La revolución de la inteligencia. Seix Barral, Barcelona, 1976. P 59

El pensamiento ordinario es convergente encadena las ideas para llegar a algo ya conocido. Ejemplo: los contenidos programáticos. El pensamiento creativo es divergente, explorador, ejemplo: un viaje a un lugar desconocido.

En el desarrollo del proceso creativo, los estudiantes tienen la oportunidad de manifestar su personalidad, que se considera creativa al reunir características de tipo cognitivo:

1. Percepción. Es propio del sujeto observador y capta detalles particulares y globales.
2. Intuición. Es la percepción completa en la cual el manejo de datos es más inconsciente que consciente.
3. Imaginación. Es una fantasía ligada a la realidad que procesa la percepción.
4. Capacidad Crítica. Es opuesta al conformismo, eleva la autoestima, valoriza.

Toda creatividad en su proceso desarrolla características de tipo afectivo como son:

1. Autoestima: Es el ánimo para intentar, hasta superar las dificultades que impiden el éxito, afrontar el fracaso e insistir hasta lograrlo.
2. Soltura, libertad. Se identifica con ingenuidad, espontaneidad y autonomía.
3. Pasión y emoción, manifestar sentimientos, entusiasmo, energía vital.
4. Audacia. Para afrontar los riesgos y enfrentar los obstáculos, exige rebeldía ante el conformismo y la rutina.

Son características de tipo volitivo en el proceso creativo la:

1. Tenacidad. Es constancia, esfuerzo y disciplina.
2. Tolerancia. Especialmente a la frustración y el fracaso.
3. Decisión ante los riesgos.

### **1.3.5 Métodos Para Desarrollar El Potencial Creativo**

Ha habido recientemente algunos programas creados para que la escuela incremente la capacidad creadora de sus estudiantes, alguno de ellos son:

**Material Didáctico:** Videos, CD, estimulando de esta forma la fluidez del pensamiento. La flexibilidad y la originalidad, la elaboración mental, la aceptación

de riesgos, la curiosidad y la imaginación. Este programa se sirve del arte y su desarrollo consiste en observar los videos y luego realizar una narración con su respectivo dibujo de lo que más le llamo la atención.

- Con los CD se escuchan cuentos, leyendas, historietas entre otras descritas y el estudiante debe graficar su contenido en un dibujo representativo.
- Representación de personajes, éste es un método que sumerge al estudiante en el mundo de la fantasía, porque los personajes y su representación son elegidos por los estudiantes. Ejemplos de estas representaciones son las marionetas, pantomima, fonomímica, mimos, en los cuales a través de gestos interpretan

**Expresivo.** Descubrir nuevas formas para expresar sentimientos.

- **Productivos.** Es determinado por la técnica de ejecución la cual supera las formas y el contenido.
- **Inventivo.** Descubre nuevas realidades, es flexible tanto para el campo de la ciencia, como del arte.
- **Innovador.** Modifica principios básicos de técnicas, se caracteriza por la originalidad.

- **Emergente.** Es el de máximo poder creador; es poco frecuente y define a las personas de talento y a los geniales. Diversos personajes de acuerdo a su ingeniosidad, en los movimientos y de su capacidad creadora.

El factor más importante en este método es proporcionar un modelo para que el estudiante lo imite.

Todo estudiante es un creador potencial dotado de sensibilidad artística en mayor o menor grado, el estudiante es creador por instinto; porque a él le interesa mucho más el acto de realizar, que el resultado que obtenga, por lo tanto las desviaciones de lo académico y de las reglas impositivas es lo que determina la espontaneidad y el valor de su creación y originalidad.

Recuerda, que las personas creativas tienen distintos niveles de rendimiento donde se producen los ritmos de la creatividad con gran influencia en el medio social y cultural.<sup>4</sup>

Neill define la creatividad como un potencial innato que espera crecer y desarrollarse y quien acepte este resto asume un compromiso consigo mismo y con la sociedad.

---

<sup>4</sup> Piaget Jean, a donde va la educación, p 57 s,e,s,c,s,f. el educador frente a cambio. Revista nº-6, 1986, edit. Norma Bogotá d, e, p 16

Piaget, al mencionar los objetivos que la escuela debe plantearse, cita de la formación de la personalidad, y se comienza por aprender a pensar y a entender, ya que entender es inventar a reconstruir modelando al individuo para producir y crear.

### **1.3.6 Modelo Estructural De Inteligencia De Guilford**

GUILFORD es un autor pionero de la creatividad, para su estudio propuso un modelo de estructura de la inteligencia según el cual existen cerca de 120 habilidades intelectuales diferentes agrupadas en las categorías:

De dos operaciones que constituyen el arte de aprender (cognición, memoria y producción)

Los contenidos son los términos en que pensábamos que pueden ser las palabras o símbolos.

Los productos que son las ideas que se producen como resultado (relaciones, transformaciones).

Los conceptos desde el punto de vista psicológico son construcciones mentales relacionadas con los objetos, condiciones o acontecimientos basándose en atributos comunes.



Las contribuciones de la HEURISTICA como la ciencia que estudia la actividad del pensamiento creativo, comprende la elaboración de métodos y formas de dirigir estos procesos como también los trabajos experimentales que aportan informaciones aclaratorias para el complejo fenómeno de la creatividad las cuales son influénciales por los estados afectivos y los estados de atención de los cuales depende la productividad en el trabajo y la realización de sus potencialidades.

### 1.3.7 Ejercicios para desarrollar La Creatividad

- **Estudio de modelos.** Es la base para la imitación complementada con la imaginación.
- **Descripciones,** para conocer detalles del entorno que nos rodea hace al estudiante recursivo.
- **Relaciones de asociación,** diferencia, semejanzas, igualdades, entre otras.
- **Descripciones imaginarias** sobre transferencias, cambios y combinación de la realidad.
- **Psicodramas y Sociodramas,** representación de cualidades y valores.
- **Transformaciones mentales.**
- **Lluvia de ideas,** se conoce como método, creado por el publicista norteamericano Alex Osborn, consiste en producir problemas y soluciones,

necesidades y satisfacciones porque la mejor forma de tener una buena idea es, tener muchas ideas.

En la creatividad se encuentran obstáculos que impiden su desarrollo tales como: el medio ambiente en extremos solitarios o bulliciosos, la falta de conocimientos y preparación académica, de orden afectivo, inseguridad, sentimientos de culpa, cansancio, apatía e indiferencia, presiones neuróticas, rechazo a no ser el mismo, condiciones de orden sociocultural, el trabajo rutinario.

Pero también existe en la creatividad los facilitadores de orden físico, paisajes, tranquilos y pacíficos, de orden cognitivos, buen nivel intelectual, de orden afectivo, seguros, alegres, aceptados, de orden sociocultural, con abundante información y abundancia de estímulos.

### **1.3.8 La Escuela Y La Capacidad Creadora**

Corresponde a la escuela desarrollar la capacidad creadora, que es una de las tareas más difíciles del maestro procurando los caminos sociablemente aceptables en los cuales los estudiantes usen su capacidad creadora sin restricciones, probablemente la etapa más crítica para estimular el pensamiento creador, es cuando el estudiante ingresa a la escuela que es donde se estructuran las

actitudes iniciales considerando que no es el lugar agradable donde se puede desarrollar la capacidad creadora.

Es en la escuela donde el estudiante trabaja en su ritmo propio y adecuado al desenvolvimiento gradual en su desarrollo humano y donde se le puede proporcionar el máximo de oportunidades para desarrollar sus experiencias artísticas en forma planificada.

Existen en la escuela numerosos factores que contribuyen a la creatividad entre ellos tenemos:

Los factores ambientales, estructura física del salón, los materiales y el ambiente psicológico.

Los valores sociales en lo que respecta a sus relaciones interpersonales con sus compañeros y maestros con quienes mantienen una interacción permanente y formadora.

La personalidad del estudiante que hace referencia a sus actitudes consigo mismo, que permita la liberación de la capacidad creadora.<sup>5</sup>

Por lo anterior, las artes creadoras que conforman el área de educación artística se convierten en algo extraordinariamente importante en nuestro sistema educacional.

Es mucho más importante desarrollar la capacidad creadora, que la idoneidad, porque la idoneidad se puede adquirir en edad avanzada.

Es un error limitar cualquier actitud de creación en los estudiantes coartando el pensamiento creativo, ofreciendo pocas oportunidades y espacios para hacer preguntas, porque debe ser la creatividad unos de los objetivos primordiales para el maestro.

- **Manejo Creativo Del Problema**

Son los problemas una realidad del individuo, en cuanto son parte de la vida escolar también.

---

<sup>5</sup> MACKINNON, D.W. La naturaleza de los talentos creativos. Universidad de California Extensión Genera, 1962. Revista 17. p 484

Los problemas se relacionan con la creatividad, porque su solución no se conoce y hay que inventarla, deducirla o descubrirla. Queda preciso para aplicar en estos casos el método creado por Alex Osborn, consistente en la lluvia de ideas.

- **Los Espacios de la Emocionalidad y la Creatividad**

El desarrollo afectivo y emocional en los procesos de desarrollo humano es la base fundamental de la creatividad humana. Desde la perspectiva, es necesario el aporte de actividades y ambientes propicios para el desarrollo adecuado de estos procesos, en lo cual resulta fundamental la mediación humana. Tales ambientes corresponden inicialmente a la familia y, en especial, a la madre, la cual debe cumplir como mínimo tres funciones específicas, según D Winnicot<sup>6</sup>: Sostén, manejo y presentación de objetos.

En la cotidianidad, nos encontramos frente a efectos que son producidos por el entrecruce de los cuerpos, es decir, los efectos que tiene la comunicación, el juego y la actividad creativa sobre la sensibilidad y el afecto. Estos elementos no sólo son patrimonio del hombre, como lo podríamos pensar, sino que existen en los

---

<sup>6</sup>.WINNICOTT(1896- 1971 ) PSICOANALISTA BRITANICO

animales, en ámbitos como la comunicación, la sexualidad y los comportamientos gregarios de ciertas especies.

#### **1.4. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN: UN BINOMIO FUNDAMENTAL EN LA CALIDAD EDUCATIVA**

Resulta fructuoso hablar de creatividad e innovación en la orientación del aprendizaje, si no se tiene en cuenta la información de los docentes. Cualquiera que sea el ámbito disciplinar que oriente un docente, este proyecta sobre los estudiantes los tres mundos que conforman su universo axiológico: el conocer, el ser y el actuar. La enseñabilidad requiere centrarse en los pilares recomendados por la UNESCO: Saber ser, saber conocer, saber hacer y saber convivir y para ello, la creatividad del docente articulada a la de los estudiantes, es fundamental. Conseguir esto no es tarea fácil, por lo menos, de parte del docente, serían necesarias algunas condiciones, como las siguientes :

- Conocimiento de los supuestos epistemológicos, teóricos, y metodológicos de la creatividad.
- Tener una disposición flexible a respuestas o conductas sorprendentes, inesperadas y contradictorias con los propios esquemas o concepciones.

- Tener conciencia de que de acuerdo a la actitud asumida con los estudiantes puede promover el desarrollo de la creatividad o castrarla.
- Saber introducir la creatividad en su área, como un eje tema transversal.
- Aplicar las metodologías necesarias para promover su desarrollo.
- Evidenciar sus manifestaciones y legitimarlas mediante su reconocimiento social.

Los autores coinciden en formar unánime en que todo ser humano es potencialmente creativo, pero no han logrado ponerse de acuerdo en la conceptualización. Logran aceptar que es un hecho polisémico, multidimensional y factorial, razones que nos permiten entender el porqué de la diversidad conceptual en torno a la temática. Lo polisémico, porque recibes diversas aceptaciones. La multidimensionalidad hace referencia a las diferentes dimensiones desde la que ha sido estudiada y concebida, tales como persona, proceso, medio, producto. La factorización comporta diversos modos de manifestarse la creatividad teniendo en cuenta el campo o contenido donde se aplica.

Unos y otros, al momento de abordarla se entiende en diferentes aspectos. Entonces, ¿Qué sería para nosotros la creatividad? ¿Es la creatividad escolar de la misma naturaleza que la que se manifiesta en un artista, un escritor, un científico, un compositor? Intentare responder de la manera ,as sencilla posible: la

creatividad no es otra cosa, que tener ideas, comunicarlas y aprovechar las condiciones y posibilidades que nos brinda el medio para desarrollarlas y es así como una conducta creativa la podemos identificar por las manifestaciones de ideas personales.

¿Promueve la escuela el desarrollo de un pensamiento creativo, productivo y divergente, caracterizado por la fluidez, flexibilidad y asociaciones para un mismo objeto de conocimientos; originalidad, capacidad para predefinir, sensibilidad generalizada y de evaluar objetivamente; a diferencia del pensamiento convergente que siempre apunta a una sola dirección?

Sería importante que la organización escolar se detuviera en la reflexión respecto de lo que hace y como lo hace para desarrollar la lógica de los procesos de pensamiento (análisis, síntesis, generalización y abstracción).

#### **1.4.1 ¿Cómo, Dónde y Por Qué Se Bloquea La Creatividad?**

- ¿Cuándo en el hogar, o en la escuela se mata la curiosidad?
- ¿Cuántas preguntas hace un niño, o una niña?



- ¿Cuántas veces por salir del paso se les responde que son muy pequeños para entender, que después se les explicará?, o sencillamente se les ignora.

Tal vez este proceder se deba porque desconocemos que la curiosidad es una necesidad y potencial vital del niño y la niña. Un niño(a) que no sea curioso(a) debe preocuparnos en extremo. Si el sistema educativo propicia el desarrollo de la curiosidad ésta se potencializará hasta alcanzar niveles superiores y convertirse en una actitud sistemática de afán de saber y de búsqueda permanente se conocimientos y desarrollo de experiencias creativas.

Otro elemento bloqueador los constituyen los estereotipos. Es un problema de dimensiones culturales, en la vida cotidiana nos vemos con muchos estereotipos los que inconscientemente vamos transmitiendo a los niños y niñas, hasta llegar un momento en que le copamos su espacio mental y la percepción e interpretación de la realidad se hace desde las ideas concebidas.

En la escuela, muchas veces los maestros/as que desconocen la dialéctica subjetiva del estudiante, confunden la curiosidad y la creatividad del estudiante,

con problemas de indisciplina y así se lo hacen saber a los padres, proporcionando “golpes contundentes” a la misma.

El maestro(a) debe concebir el proceso cognoscitivo-cognitivo como un sistema abierto, flexible y cambiante. Toda respuesta definitiva supone la muerte de la curiosidad y el asombro.

#### **1.4.2 ¿Cómo Se Promueve La Creatividad Desde Las Relaciones De Grupo?**

Tal vez siempre hemos estado convencidos de que la relación grupal sólo se circunscribe a las organizaciones externas, sin embargo, no es así, ya que en nuestra subjetividad también tiene cabida los grupos, es decir aquellas relaciones significativas que fueron interiorizadas en el largo proceso de la socialización y que en cada acto de nuestra vida emergen como cuestionadoras o aprobadoras de la conducta.

Cuando un grupo de personas está ejecutando una tarea confluyen tres niveles de determinación:

a. Vertical. Retoma la historia individual de cada participante, para influir en gran medida en la integración de este en el grupo.

b. Horizontal. Recoge la historia del grupo, su origen y desarrollo, para explicar el comportamiento de los miembros en el grupo.

c. Transversal. Se relaciona con todos los componentes del texto tanto interno como externo.

Estos tres niveles funcionan en interacción y hacen que cada grupo sea irrepetible. Lo importante de descartar en este planteamiento es la incidencia generadora de actividades creadoras en donde se articulan componentes de los sujetos individuales, del grupo y del contexto externo al igual que del momento histórico. En síntesis, desde las relaciones de grupo, también se facilita u obstaculiza la creatividad.

Las otras motivaciones a las que quiero referirme son la de reconocimiento social y de premios y castigos. Son extrínsecas porque establecen una relación indirectas entre las necesidades de reconocimiento social o de premio, en la ejecución de tareas académicas, lo cual no es un fin sino un medio para satisfacer la necesidad.

Por el contrario, las cognitivas, son intrínsecas, ya que la relación es directa entre la necesidad de satisfacer la curiosidad y la ejecución de la tarea.

Vale la pena tanto que los docentes como los padres y madres de familia detengan su atención en estos tópicos propios de la subjetividad del estudiante y que marcan un derrotero para el desarrollo de las otras etapas de la personalidad y del pensamiento.

La Ley General de Educación promueve muchos elementos, contemplan múltiples escenarios de desarrollo integral del estudiante, los cuales vale la pena que sean tenidos en cuenta para que Colombia avance hacia la construcción de un modelo pedagógico más genuino, centrado en la concepción de desarrollo educativo sostenible y que propugne por la sostenibilidad ecológica, social, cultural y económica, pero fundamentalmente por la sostenibilidad humana como parte sustancial del proyecto de nación.

El sistema educativo tiene la responsabilidad histórica de reconocer la compleja importancia que ha cobrado el conocimiento, convertido por su dinámica y poder, en una megatendencia. La globalización en todas las esferas de la vida, es un fenómeno universalmente irreversible, de allí por qué las naciones deben asumir como tarea fundamental formar integralmente a sus ciudadanos/as de manera que ondean competir con éxito como personas, seres humanos integrales y como

profesionales en el mercado mundial. En el siglo que trasegamos la nación más exitosa será la que eduque mejor y para ello será necesario incorporar elementos educativos tanto de la cultura occidental como de los sistemas autóctonos, nativos, criollos, raizales, nacionales, regionales y locales, la llamada sabiduría popular producto de la vida cotidiana de los pueblos , debe ser conocida y valorada por las noveles generaciones; es necesario la reconstrucción de las experiencias y concepciones de nuestro indígenas respecto a las naturaleza compaginada con los saberes científicos y tecnológicos que propician el desarrollo y sostenibilidad de los procesos ecológicos, la diversidad biológica y los recursos naturales. Al igual que la sabiduría popular de nuestros ancianos, campesinos y mujeres luchadoras en todas las esferas de la visa social.

No hay que perder de vista que Colombia es un país pluricultural y multiétnico y esto de por si son ventajas comparativas inexploradas y colocadas en el último peldaño de los intereses de los planificadores y constructores de los destinos de la nación en las diferente esferas territoriales. Tales potencialidades se pueden aprovechar si hay una responsabilidad histórica tanto de sus dirigentes como de la población civil, la trama hereditaria dejada por los tres troncos étnicos deben imbricarse con los elementos de las sociedades premodernas, modernas y postmodernas, sin que esto suponga un burdo eclecticismo.

La lógica pedagógica indica que este ejercicio permitiría maximizar potencialidades desde diferentes bases culturales, con lo cual la educación contribuiría a incrementar los mecanismos de control que los seres humanos tienen sobre ser orientados a fortalecer y mantener la identidad cultural de los pueblos comprometidos.

En síntesis, Colombia debe preocuparse en forma real por brindar una educación de calidad que en un futuro permita tener un desarrollo sostenible y sostenido desde la base del desarrollo material y espiritualidad de su pueblo, ligada respetuosamente a los adelantos científicos y tecnológicos con sentido de equidad y justicia.

### **1.4.3 Las Barreras De La Creatividad**

La creatividad no es más que la unión de la imaginación con lo práctico, nosotros podemos imaginar algo y mediante lo práctico lo podemos llevar acabo, utilizando para ello todos nuestros conocimientos.

El ser creativo implica saber combinar los conocimientos que tenemos para desarrollar algo novedoso y funcional. Decimos novedoso y funcional porque lo

que desarrollaremos tiene que ser algo que no exista, o bien una mejora de algo ya existente, en ambos casos se tiene que satisfacer una necesidad, ya sea personal, corporativa o social.

Sin embargo, como todo en la vida, ser creativo no es fácil; esto debido a la gran cantidad de barreras que la misma sociedad le ha impuesto a la creatividad.

A continuación se presenta una clasificación y explicación de dichas barreras. La clasificación consiste en agrupar las barreras en dos grandes grupos, las personales y las educativas.

Analizando las barreras personales encontramos lo siguiente: estas barreras son propias de cada individuo, si psicológica y las podemos clasificar de la siguiente forma:

1. El miedo al cambio
2. La rutina de la vida
3. El miedo a equivocarse

El miedo al cambio se refiere al hecho de que la mayoría de las personas tienen miedo a cambiar algún aspecto de su forma de comportarse debido, principalmente, a que no saben que podría ocurrir si lo hacen, es decir, le tienen miedo a lo que no conocen.

En el segundo punto nos referimos a la rutina de nuestras vidas; la mayoría de nosotros no necesitamos ser creativos, en el estricto significado de la palabra, para realizar nuestras actividades básicas, tales como asistir a la escuela, al trabajo, ir de compras, etc. Este tipo de barreras son lo que se define como un mal necesario, porque sin ellas simplemente no habría orden en nuestra existencia y difícilmente lograríamos nuestros propósitos y objetivos.

El tercer punto nos habla del temor a cometer errores. La mayoría de nosotros tememos emprender una acción nueva y diferente a lo usual por temor a equivocarnos. A nadie le agrada quedar un ridículo ante los demás o perder algo valioso al implementar o incursionar en algo nuevo, sin embargo, recordemos que el que no arriesga no gana.

Analizando ahora las barreras educativas, encontramos que éstas son producto de la educación que recibimos desde nuestra niñez en las aulas. Dentro de estas



barreras de se encuentran las que tienen origen en la falta o existencia de conocimientos en una persona.

Dentro del primer grupo se encuentran la ignorancia, es muy difícil tener una idea creativa sin conocimientos básicos por lo menos. Ahora bien aquí nos encontramos con una contradicción, ya que hemos dicho que existen barreras por la existencia de conocimiento y sin embargo, sin conocimiento no hay creatividad.

El problemas con los conocimientos no es tenerlos si no mas bien el problema radica en la forma en que se obtuvieron. Aquí es donde nuestro sistema educativo tiene mucho que ver, ya que este es el causante de muchas de las mencionadas barreras.

Nuestro sistema educativo está orientado en gran medida, a enseñarnos que solo existe una respuesta correcta para cada problema. Desafortunadamente muchos de los problemas que se nos presentan a diario no tienen una solución única, ya que dependiendo del punto de vista con que se analice el problema se decidirá su solución.

Es decir, para un mismo problema cotidiano, varias personas pueden encontrar diferentes soluciones, debido a que una lo ve desde su personal punto de vista, en otras palabras, de manera abstracta.

Esta tendencia del sistema de educación nos hace perder nuestra imaginación, cierto es que agiliza nuestro pensamiento lógico, pero al mismo tiempo destruye nuestro pensamiento creativo.

Durante gran parte de nuestra vida se nos enseña tiene un procedimiento ya definido, una forma de ser específica, un método a usar, etc., y que no puede cambiar nunca; en otras palabras, nos atrofia la mente impidiéndonos tener ideas, se nos impide pensar.

Una persona promedio, en el curso de su carrera realiza alrededor de 2600 exámenes como mínimo. La mayoría de estas pruebas exigen una sola respuesta específica para cada pregunta.

Como se puede apreciar, se nos enseña a buscar una, y solo una respuesta para cada problema, acostumbrándonos a que en el momento de encontrar la primera solución aceptable, detengamos todo el proceso de búsqueda y demos por resuelto el problema aun cuando, en la mayoría de los casos, esta respuesta no sea la única ni la más indicada.

También tenemos como barrera educativa el hecho de que desde pequeños se nos inculca, algunas veces de manera indirecta y otras no tanto, que el maestro es siempre el que más sabe y que los alumnos nunca sabrán más que él. Esto nos acostumbra a aceptar como verdadero todo lo que el maestro nos enseña, sin pensar en la posibilidad de que se pueda equivocar o darnos cuenta de que sus ideas pueden ser ya obsoletas.

En mi experiencia, tanto de alumno como de docente, me he dado cuenta de que los maestros nos podemos equivocar porque antes que nada somos humanos.

Son pocos los estudiantes que realmente se esfuerzan por aprender y poder superar a sus maestros, la mayoría de estos estudiantes tienen una visión más

amplia de lo que significa realmente aprender y de cómo aplicar sus conocimientos en algo verdaderamente productivo, es decir, tiene una mente creativa.

Otra barrera de la creatividad por parte de nuestro sistema educativo es la burocracia. Es un hecho lamentable que en muchas instituciones de enseñanza de distintos niveles, se antepongan los intereses económicos a los intereses educativos. Muchos estudiantes tienen deseos de hacer algo productivo, por ayudar a la sociedad y, sin embargo, se encuentran con que su misma escuela, la que debería ayudarlos en todo para que desarrollaran toda esa creatividad, les niega el apoyo por falta de recursos económicos.

Esta falta de apoyo puede tener varias causas, desde un bajo presupuesto a las escuelas hasta la cerrazón de los directivos a no ver más allá de sus narices y darse cuenta de la gran oportunidad que presenta para la institución y la sociedad el apoyo a las ideas de sus educandos. En todos los casos podemos ver una falta de creatividad en los directivos ya que no es posible detener el progreso por falta de dinero o porque se piensa que no va a funcionar. Para terminar con estas barreras es necesario dejar a un lado la idea de que si ni tengo en recurso no lo

hago, es necesario pensar en que si no lo tengo lo consigo. Existen muchas empresas privadas que apoyan este tipo de actividades porque saben del potencial que guardan.

Vencer estas barreras implica cambiar nuestros paradigmas actuales de enfrentarnos a la vida. Esto quiere decir que debemos vencer nuestros miedos y tratar de hacer las cosas diferentes formas. Recordemos que siempre hay una manera mejor de hacer las cosas y cada una de estas formas es susceptible de ser mejorada. Así mismo, debemos reconocernos como seres creativos, capaces de general respuestas diferentes a las tradicionales.

Como dijo Goethe: “Amo a los que sueñan con imposibles” si somos capaces de hacerlo, de soñar con imposibles y realizas esos sueños, habremos abierto las puertas a la creatividad.

#### **1.4.4 Ambientes Lúdicos**

Muchos adultos piensan que el juego es simplemente una perdedora de tiempo, algo infantil y que no tiene valor educativo, más allá de la infancia. Dentro de esta

óptica, el juego es un recurso educativo que se aprovecha muy bien en el preescolar y la primaria, pero que, a medida que se avanza en la escolaridad tiende a relegarse, a favor de formas más expositivas de entregar conocimiento ¿no estaremos perdiendo un valioso aliado cuando actuamos de esta manera? Quien sabe pero hay que indagarlo. Por otra parte, tendrá sentido hablar de ambientes educativos lúdicos, de cara a una educación permanente, dentro del contexto de un mundo en cambio constante y perneado por información y comunicaciones.

Según Huizinga el juego es una función vital sobre la que no es posible aun dar una definición exacta en términos lógicos, biológicos o estéticos. Descritos por sus características, el juego no es “vida corriente” ni “vida real” si no que hace posible una evasión de la realidad a una esfera temporal, donde se llevaron a cabo actividades con orientación propia. El aislamiento espacio- temporal en el que se da el juego genera mundos temporales dentro del mundo habitual, dedicados a llevar a cabo una actividad particular. El juego introduce en la confusión de la vida y en la imperfección del mundo una perfección temporal y limitada: permite crear el orden.

La noción del juego en su forma coloquial, tal como es expresada por Huizinga como “una actividad u ocupación voluntaria, ejercida dentro de ciertos y

determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero absolutamente obligatorias, que tienen un final y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como una conciencia sobre su diferencia con la vida cotidiana.

El acertijo, por su parte, implica el juego de pensar, el reto de resolver problemas, el análisis de alternativas de solución, la búsqueda y Formulación de preguntas. Así mismo, crea la necesidad de indagar, de explorar, de cuestionar; exige el establecimiento de relaciones y asociaciones. Al de indagar, de explorar, de cuestionar; exige el establecimiento de relaciones y asociaciones. Al entrar en un acertijo de solucionador explorador se ve atraído por un nuevo espacio, incierto, fantástico; de esta manera, el acertijo es una nueva forma de pensar y de relacionarse con el conocimiento. Los acertijos sacan al aprendiz de lo obvio, para llevarlo al mundo del pensamiento creativo.

Estudiosos del juego como Gibbs destacan que el juego y el acertijo pueden emplearse con una variedad de propósitos dentro del contexto del aprendizaje. Señala que dos de sus aplicaciones básicas, las más importantes, son la posibilidad de construir auto confianza e incrementar la motivación del jugador.

Dice que es un método eficaz que posibilitara una práctica significativa de aquello que se aprende, el tiempo que puede usarse para apropiarse de información factual y practicar habilidades, dando así destrezas y competencias. Bejarano por su parte, señala que el juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso didáctico; sin embargo, en la práctica pedagógica no se ha explorado suficientemente su potencial como espacio de conocimiento y de creatividad.

De este modo, cabe pensar que los ambientes lúdicos pueden ser no solo ocasión de entretenerse y divertirse, que es lo primero que uno asocia con el juego. Pero el juego va más allá, permite vivir en micromundos usualmente entretenidos y amigables (al menos no amenazantes), sea situaciones de menor complejidad que las reales, o mucho más allá de estas fantasiosas y especulativas, pero en cualquier caso ceñidas a las reglas vigentes y en pos de metas valederas. Y es por esto que el juego permite desarrollar la creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, no son necesariamente lógicas o ceñidas al comportamiento del mundo físico, cabe inventárselas o concertar unas nuevas de camino; eso brinda muy buena base para potenciar nuestras capacidades, para traspasar el umbral de lo conocido, para desarrollar nuestro potencial, nuestras capacidades, para traspasar el umbral de lo conocido, para desarrollar nuestro potencial creativo.



En lo que juegos por computador se refiere, indica Dutra que tienen la cualidad de permitir al aprendiz no solo vivir la experiencia que se trate de aprender en forma agradable a partir de ella, sino que pueden desarrollar capacidad de autocrítica su “desempeño” sea en el computador o en el contexto a donde sea transferible la destreza, haciendo posible cambios de mentalidad y mejoría en el desempeño en procesos que están bajo su responsabilidad de ejecución. Para entender cómo funciona el juego ligado al desarrollo y al aprendizaje es necesario entender, la génesis del juego, como experiencia cultural, en la que el concepto de objeto transicional de Winnicott es fundamental. Fuera de los anteriores logros, los juegos de rol o protagonizados, son básicos para el desarrollo de la fantasía, de la imaginación y en consecuencia de la creatividad humana.

## 2. DISEÑO METODOLÓGICO

### 2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

En este proyecto se emplean técnicas para analizar, identificar Y describir una situación cultural actual y específica teniendo En cuenta los pasos de teoría y su interpretación la cual se denomina “etnografía” su enfoque metodológico de investigación es de tipo cualitativo.

La etnografía significa “descripción del modo de vida de una raza o grupo de individuos”. En una educación se aplica a la descripción de acontecimientos docente- estudiante en el aula de clase y en relación con toda la comunidad; su objetivo es comprender lo que sucede en una comunidad para lo cual el investigador debe pasar mucho tiempo en el sitio de estudio.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> WOODS,(1987) Metodología de la investigación científica

Es descriptiva; estudia etnias y culturas, formas de vida, estructura social, analiza lo que la gente hace, como se comporta, como interactúa, descubre las creencias, perspectivas, motivaciones y el desarrollo de estos valores en el tiempo y en el espacio. El grupo se considera como un todo por lo cual no se reduce a variables; lo más importantes son los significados e interpretaciones que este da a un hecho, lo cual implica conocer su lenguaje y costumbres, por como el lenguaje extralingüístico.

Su interés se centra en un número pequeña de cosas y estudia a las personas teniendo en cuenta su pasado, presente y futuro.

De esta manera la observación en la investigación exploratoria tiene como finalidad obtener una primera intuición, mediante la apreciación de conjunto y detalles, se percibe la realidad total, material y humana directamente<sup>8</sup> dándole un carácter único a las observaciones acercándose más a la fenomenología y al intercambio simbólico por lo cual trata de reconocer, decidir, descifrar y ubicar las representaciones dando un sentido, por eso su definición etimológica que procede del griego etnos (otros ) y grafos ( describir ), guarda relación con la tendencia del

---

<sup>8</sup> LEBRET(1983) Metodología de la investigación científica

fenómeno educativo, porque este también se caracteriza por ser interpretativo, ya que describe la vida cotidiana formas concretas de percibir y abordar la realidad y por ser cualitativo porque en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables.

Incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos mismos. Según González (1995) la investigación cualitativa generalmente se concibe de dos maneras: desde el punto de vista metodológico y desde el punto de vista epistemológico. Se denominan investigaciones cualitativas a las investigaciones que usan herramientas de obtención y manejo de información, en el plano epistemológico postula una concepción global, fenomenológica, inductiva, estructuralista, subjetiva orientada al proceso.

De este modo, tiene un carácter holístico, naturalista, inductivo, dinámico, exploratorio, descriptiva, analítico y hermético flexible permitiendo que el docente comprenda la relación entre educación y cultura, donde existe un gran campo de acción que consiste en explorar en forma abierta, introduciendo al investigador en el entorno social con un proceso participativo en la solución de los problemas.

Aquí se emplean variedad de métodos y técnicas cualitativas como observaciones, entrevistas abiertas, cuestionarios, observación de casos y grabaciones sus resultados son estrictamente descriptivos centrándose en la realidad dinámica orientada al proceso educativo.

El objeto de la etnografía educativa es aportar valiosos datos descriptivos de los contextos, actividades y creencias de los participantes.

Presenta una concepción libre de supuestos y ataduras teóricos, la cual en la mayoría de las veces trata de captar la calidad y la riqueza de un proceso continuo por medio de procedimientos participativos que permitan integrar las funciones pedagógicas y metodológicas de la investigación.

Sin embargo, la gran preocupación de la etnografía educativa es el estudio de las diversas subculturas, llámese: valores, normas, creencias, conductas, entre otras; siendo que no es fácil penetrar la forma de ver y percibir del estudiante, esto se considera como un modelo de interacción del proceso enseñanza-aprendizaje.

En este mismo sentido Hugo Cerda afirma “La Etnografía busca registrar la realidad para reconstruirla a partir de los acontecimientos observados y de las significaciones que los propios sujetos otorgaban a los acontecimientos observados y de las significaciones que los propios sujetos otorgaban a los acontecimientos, y no como atribución impuesta por un modelo de investigación”.<sup>9</sup>

Finalmente, el proceso etnográfico permite una acción transformadora, que se traduce en actos y cambios como una alternativa analítica, deductiva y holística, para más tarde comprobar o rechazar la participación de la praxis educativa.

## **2.2. PARADIGMA**

Formada del prefijo para (junto) y de digma (modelo, ejemplo) Kuhn 1971, lo describe como un conjunto de creencias y actitudes, el paradigma es un esquema teórico o una vía de percepción y comprensión del mundo.

---

<sup>9</sup> CERDA, Gutiérrez Hugo. El proyecto de aula. Colombia. Magisterio 2001. p 48

Según Marilyn Ferguson, citada por Joel Barker “Un paradigma es un almacén del pensamiento... un esquema para comprender y explicar ciertos aspectos de la realidad”<sup>10</sup> 13 esto quiere decir que a través de los paradigmas se trata explicar la realidad y lo que ocurrirá” En cuanto al área investigativa de los paradigmas encontramos la aparición de múltiples lenguajes científicos, pluralidad de posiciones epistemológicas y de nuevas perspectivas investigativas.

En este proyecto el paradigma usado fue el socio-critico ya que conoce y comprende la realidad como praxis, una teoría y práctica implicando al docente a partir de la autorreflexión ya que va más allá de las explicaciones o comprensiones de ciertas situaciones sociales que impiden el desarrollo humano, lo cual se fundamenta en una metodología participativa y comprometida con la acción social transformadora, este paradigma se basa en principios ideológicos, en la transformación de las estructuras de las relaciones sociales.

Esta propuesta de una teoría crítica de la enseñanza pretende la búsqueda de una comprensión más consistente de la teoría y la práctica educativa, considerando al enseñante como investigador dentro de una concepción crítica de la realidad.

---

<sup>10</sup> BARKER, Joel Arthur – Paradigmas: el negocio de descubrir el futuro. Mc Graw Hill. Colombia. 1995 p 35

Se caracteriza por un tipo de relación horizontal entre el investigador y el objeto de estudio, en donde el diálogo es frecuente, consciente, activo, reflexivo y transformador de la práctica pedagógica institucional, su interés es provocar liberar, emancipar para así poder identificar y criticar el cambio que tiene el avance de la ciencia y la realidad. Este paradigma provoca motivar una actitud creadora y perceptiva, incentivando al alumnado al cambio, ósea siendo mas originales, participativos, reflexivos, analíticos desarrollando así sus potencialidades y satisfaciendo tanto sus necesidades individuales como de grupo.

La autorreflexión y la ilustración hacen parte de la participación activa de los que se interesan en entender, resolver situaciones problemas que se le presentan involucrando acciones tales como la autonomía y la racionalización.

Cabe destacar que la investigación educativa es de gran importancia llevando proceso articulado entre investigación y práctica, se pretende que los docentes cambien su actitud, también los padres de familia, estudiantes por medio de estrategias pedagógicas y metodológicas, realizando cambios sustanciales que con llevan a la transformación de las practicas pedagógicas institucionales. Para esto nosotros usamos este paradigma ya que sus principios se fundamentan en:



- a. Conocer y comprender la realidad como práctica.
- b. unir teoría y práctica conocimiento, acción y valores.
- c. Orientar al conocimiento y liberar al hombre.
- d. La participación de todos los entes educativos para transformar determinado problema por medio de la autorreflexión.

### **2.3. POBLACION Y MUESTRA**

- **UNIVERSO:**

El universo de la investigación es la Institución Educativa Suán de la trinidad, ubicada en el municipio de Suán Atlántico, ubicado en la calle 5 número 21- 10, de carácter Oficial.

- **POBLACIÓN:**

La población son los estudiantes de los cinco sextos de educación básica secundaria, para un total de 193 estudiantes.

- **MUESTRA:**

La selección de la muestra fue al azar en el alumnado, docentes y padres de familia tomando como base la disponibilidad, el aporte que pueda dar, la participación y el conocimiento de la investigación.

### **2.3.1 Muestra De Los Estudiantes**

Se escogieron 50 estudiantes de sexto grado de educación básica secundaria, esta muestra representativa demuestra interés y su espíritu participativo.

### **2.3.2 Muestra De Los Profesores**

Se escogieron diez profesores que orientan al curso de sexto grado de educación básica secundaria.

### **2.3.3 Muestra De Los Padres De Familia**

Se escogieron diez padres de familia para analizar el proceso que llevan dentro del hogar.

## **2.4. CATEGORIAS DE ESTUDIO**

Para llevar a cabo esta investigación usamos doce categorías de estudio, con sus respectivos significados específicos dentro del medio del cual se desarrollo esta investigación logrando así una participación activa y organizada dentro de este proyecto.

Dentro de las categorías de estudio agrupamos información diversa, según semejanzas para así tener nuestros objetivos claros y precisos de los cuales pueden aprender los estudiantes. Las subcategorías son estrategias llevadas a cabo por los profesores facilitando el desarrollo artístico en los estudiantes.

Las categorías de estudio que resaltamos son:

- Pedagogía, método, educación, aprendizaje, comunicación.
- Arte, autoestima.
- Desarrollo humano, destrezas del pensamiento, valores, creatividad, lúdica,

<b>CATEGORIAS DE ESTUDIO</b>		
<b>CATEGORIAS</b>	<b>SUBCATEGORIA</b>	<b>INDICADORES</b>
PEDAGOGIA	Método	Formación Humana
	Teoría Practica ideal	
METODO	Estrategias metodológicas pedagógicas	Motivación Recursos
	Motivación	
	Procedimientos	
	Técnicas	
EDUCACION	Formación integral	Enseñanza
	Saberes cultura	
APRENDIZAJE	Investigación	Construcción del conocimiento
	Conocimiento	
	Experiencia	
COMUNICACIÓN	Dialogo	Relaciones humanas
	Aceptación	
	Acercamiento	

<b>CATEGORIAS DE ESTUDIO</b>		
<b>CATEGORIAS</b>	<b>SUBCATEGORIAS</b>	<b>INDICADORES</b>
ARTE	Creatividad Pensamiento Interés Técnica	Originalidad
AUTOESTIMA	Animo Superación Pasión Emoción	Desarrollo Afectivo

<b>CATEGORIAS DE ESTUDIO</b>		
<b>CATEGORIAS</b>	<b>SUBCATEGORIAS</b>	<b>INDICADORES</b>
DESARROLLO HUMANO	Formación Emociones Principios Conducta	Dignidad
DESTREZAS DEL PENSAMIENTO	Observación Descripción Comparación Formación Saberes Cultura	Habilidades de desarrollo
VALORES	Actitudes Intereses Deseos	Desarrollo Ético
CREATIVIDAD	Fundamentos Talentos Destrezas Inteligencia Habilidades	Desarrollo del pensamiento creativo
LUDICA	Entender Clasificar Categorizar	Desarrollo Cognitivo

### **3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN**

#### **3.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

Para recoger la información se tuvieron en cuenta técnicas cualitativas entre ellas:

- La observación directa
- La encuesta participación
- Los cuestionarios
- Entrevistas individuales y colectivas
- Charlas, talleres
- Socialización de las experiencias.

En el momento de la búsqueda de información se usó la observación ya que aquí se observó como un miembro más del grupo, objeto de estudio, desarrollando una relación informal con los sujetos observados en su medio, teniendo en cuenta la convivencia y la comunicación, lo que implica mucho más que mirar o recorrer con

la vista; por lo tanto se trata de una capacidad que se adquiere, en lo que el docente debe tener claro lo que se va a observar, seleccionando aspectos que desarrollen la investigación, buscando respuesta a los siguientes interrogantes:

1. ¿Qué se observa?
2. ¿Qué relación existe entre el observador y lo observado?
3. ¿Cómo una observación puede ser segura?

De la misma manera la entrevista se realizó por medio de diálogos para así comprender mejor la realidad de la investigación presentada, planteando preguntas lógicas, ordenadas inspirando confianza para lograr una comunicación Así adquiriendo de esta manera mayor cantidad de datos. Una vez elegido el tema acordado las cuestiones a estudiar seguidas de la necesidad de rastrear la información a través de testimonios orales, se hace necesario decidir a quien entrevistar, que información se puede obtener, que se va a preguntar y como se va a registrar la experiencia, donde encontrar al informante, donde entrevistarlo, como relacionarse con el, las preguntas deben ser presentadas con las mismas



palabras y con el mismo orden a todos los entrevistados para asegurarse que están respondiendo lo mismo.

Por otro lado se realizaron charlas sobre cómo abordar el tema de la lúdica en forma creativa con los estudiantes que ingresan al sexto grado, a cargo de especialistas en este tema finalmente se realizó la socialización en reuniones con estudiantes y docentes de sexto grado de la Institución Educativa Suan de la Trinidad con la finalidad del intercambio de diversos conceptos del tema la lúdica y su aplicación en forma creativa en las diversas áreas del plan de estudios en especial educación artística cuyos escenarios para conservar los informes fueron todos los espacios en donde se logró discutir diversas opiniones que dieron elementos y fundamentos para elaborar la propuesta. Es difícil para algunos docentes y padres convivir con niños y niñas creativos, ya que estos son críticos y seguros de sí mismos por lo cual exigen al docente otra forma de percibir las cosas, así como la creatividad es un proceso dinámico también lo es el compromiso que se adquiere en autoevaluarse cada día en la práctica si se desea ser creativo, es fundamental que docentes, padres de familia y alumnado generen un proceso de recuperación creativa buscando la originalidad ser innovadores y así buscar cada día nuevos retos para recuperar y desarrollar el potencial creativo.

En la encuesta realizada a los estudiantes nos arrojaron los siguientes resultados: ¿Qué concepto tienes de Creatividad? El 80% dijo que era hacer dibujos y sentirse bien con lo que hacen y el 20% dice que es hacer algo nuevo, los alumnos no tienen un concepto claro de creatividad y hay que tener en cuenta que la creatividad es un aspecto que está ligado al desarrollo humano ya que por medio de este la persona logra el pleno desarrollo de su personalidad y la satisfacción de sus necesidades, alcanzando así su autorrealización, trascendencia y viviendo un modo creativo, reflexivo y autorregulado.

Para el alumno lograr el pleno desarrollo de su personalidad, a través del aprendizaje creativo el individuo aprende a valorar lo creativo, se sensibiliza hacia lo estético, agudiza su percepción y logra un mayor aprecio hacia las formas artísticas que han enriquecido la cultura y la civilización.

¿Qué actividades lúdico-creativas realizan tus docentes durante las clases? El 35% dijo que pasaban al tablero y los docentes los colocaban a hacer dibujos, el 25% que no porque no los dejaban participar en ninguna actividad, que no podían hablar, el 13% dijo que no hacían dinámicas ni actividades motivadoras el 27%

dijo que no que los docentes eran muy rígidos y que las clases no eran motivadas solo artes.

El maestro debe ser consciente que para fomentar el aprendizaje y el desarrollo personal se debe trabajar con bases en las necesidades de la autorrealización, deseo de saber y conocer un tipo de motivación en la cual el individuo lucha por alcanzar sus metas alcanzables.

Teniendo en cuenta lo fundamental del proceso lúdico- creativo para así formar personas integras, se buscó aplicar la lúdica como herramienta para reforzar el aspecto creativo, despertando de esta forma la creatividad de los estudiantes en la Institución Suán de la Trinidad.

De acuerdo al diagnóstico que se realizó por medio de las entrevista, observaciones directas, encuestas, a toda la comunidad educativa partiendo de la realidad identificando las dificultades presentadas en el desarrollo lúdico-creativo valiéndonos de estos instrumentos para analizar y triangular la información obtenida para así plantearnos posibles soluciones, respondiendo a las necesidades de la comunidad educativa.

Según las respuestas dadas por padres de familia, alumnos se ha detectado que los estudiantes y padres de familia manejan poco el tema de la creatividad y los docentes son apáticos en integrar el proceso lúdico-creativo en las diversas áreas de estudio.

La creatividad existe en todos los sujetos y solo espera las condiciones propicias para liberarse y expresarse. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. De acuerdo a Julio Penagos los obstáculos más comunes son: los bloqueos emocionales, bloqueos sociales, bloqueos culturales y la excesiva familiaridad con un asunto frena la creatividad, de acuerdo a Gardner (2001,) considera que "el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo, que al principio, es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto". Sternberg y Lubart (1997) también se centran en la persona creativa y manifiestan que ésta se considera así, cuando genera ideas relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Sin embargo, Goñi (2000) expone que la creatividad es una forma ideal de comportamiento y se centra en la capacidad de las personas talentosas, que pueden contribuir significativamente, tanto en la sociedad como en la vida misma. Trigo y otros (1999), afirman que "la

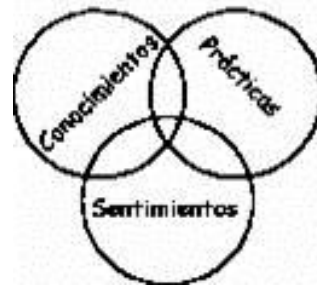
creatividad es una capacidad humana que, en mayor o menor medida, todo el mundo posee". En esto concuerda Menchén (2001), quien recientemente plantea que "la creatividad es una característica natural y básica de la mente humana y que se encuentra potencialmente en todas las personas".

Todos poseemos una potencialidad creadora, fuerte y poderosa, que se va debilitando progresivamente a medida que se van recibiendo en la escuela y en el hogar experiencias que están organizadas de forma no creativa, que poco a poco van inhibiendo tal potencialidad; para inducir al desarrollo creativo por medio de la lúdica; debilitando así el potencial humano y no formando al alumno integralmente como lo reza en la constitución y la ley general de educación

Se les pregunto ¿En tu colegio se realizan actividades lúdico-creativas? ¿Cuales?  
Las respuestas obtenidas un 55% dijo que si la semana cultural donde realizan bailes, concursos de pintura, canto, lectura y además colocan música que les gusta, un 25% dice que no porque les dicen lo que tienen que hacer no teniendo en cuenta sus opiniones si no solo la de los docentes, un 20% dice que no van esos días que realizan dichas actividades.

Aquí observamos que lo Lúdico y Creativo no se tiene en cuenta, ya que todo está basado en las sugerencias de docentes no se tiene en cuenta la originalidad del alumno, todo deben hacerlo al pie de la letra de lo que se les diga, hay que tener en cuenta que en la práctica es donde principalmente se adquiere el aprendizaje, sin descuidar, sin embargo los conocimientos y los sentimientos que implica todo proceso de:

Acción – Reflexión - Acción



Saber - Saber Hacer - Saber Ser.

Parte de una mezcla de la educación popular, la pedagogía de la expresión y la pedagogía contextual. Se aborda el espíritu del juego, la espontaneidad y la creatividad como recurso metodológico, porque multiplican las situaciones de interacción estimulante y superan los aprendizajes individuales.

Así mismo sirve como facilitador para desarrollar en profundidad diversas temáticas que requieren de la participación, reflexión y conclusiones colectivas donde los protagonistas de la acción educativa son los mismos actores sociales,

quienes incorporan el enfoque intercultural para una adopción de saberes, comportamientos y/o actitudes a seguir, o sea que no solamente ayuda a cambiar la conciencia sino que intenta dar soluciones de cambio a las problemáticas tratadas.

Tener en cuenta las opiniones de los alumnos implica un camino que busca un fin mediante la utilización de múltiples actividades de expresión lúdico-creativas que se relacionarán con la afirmación de identidades, siguiendo una secuencia establecida en la práctica: introducción con juegos; actividades de expresión; información; experimentación; sistematización. Desarrolla el juego libre como factor esencial para integrar los diversos aspectos involucrados en la temática o situación a aprender, brindando un campo pedagógico que contribuya a que cada uno experimente en la expresión, información y conocimiento en la interacción con los demás y con los objetos.

A su vez utiliza el juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador como lo emplea la didáctica, sino que se parte de la concepción que “el juego por sí mismo implica aprendizaje”, facilita interiorizar y transferir los conocimientos para volverlos significativos y llenos de contenidos,

porque el juego permite experimentar, probar, investigar y transferir los saberes, ser protagonista, crear y recrear el juego mismo. Y en última instancia permite dar salida a los estados de ánimo, a los sentimientos y a las ideas propias o sea a desarrollar las inteligencias emocionales.

Se capacita a los educadores, maestros, profesores, en organizar actividades donde las temáticas a tratar se profundicen a través del juego, de transitar por diversos estados de ánimo, trabajar con todos los sentidos y vivenciar experiencias de aprendizaje que impliquen todo el ser. Posibilitando el conocer la problemática además de conocerse y reconocerse a sí mismo y a los demás y de esta forma, permita el descubrimiento de las potencialidades individuales y grupales, de las capacidades de crear e inventar y también de las limitaciones, miedos e inhibiciones que limitan y paralizan. Y así se posibilita buscar respuestas reales a las problemáticas.

Por tanto se desarrollan personalidades más creativas, autónomas y libres, que estén aptas para mejorar sus condiciones de vida y sus interacciones con los demás.



¿Participas activamente en actividades realizadas en tu institución? ¿Por qué? El 60% dijo que si ya que participan en bailes, dramas, poesías en los actos cívicos, el 34% dijo que no solo se limitan a observar y el 6% expreso que prefiere quedarse en los salones ya que esas actividades los aburren.

Aquí observamos que confunden los términos lúdicos y creatividad a participar en actos cívicos, lo que se deben crear aquí es ambientes interactivos y lúdicos en espacios creativos, construidos y abiertos al mundo del conocimiento.

¿Qué asignaturas desarrollan tu creatividad? ¿Por qué? 80% actividades manuales 10% dibujo 5% música y un 5% no hace nada por que estas actividades les parece aburridas hay que tener en cuenta que la lúdica-creativa fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad lúdica-creativa se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales (cognitivas, afectivas y emocionales) mediante las expresiones del individuo.

¿Tus docentes te motivan a ser creativos? ¿Por qué? Si el 90% por que dibujamos, jugamos, cantamos. El 10% dijo que no porque las clases de los docentes son muy aburridas.

De acuerdo a la pregunta en el desarrollo de las clases tu docente es creativo

¿Por qué?

No 90% por que los docentes no dejan participar en clases, ellos son solo los que hablan y explican una sola vez, el 10% respondió que si son un poco rígidos pero a veces dibujamos con ellos.

Hay que tener en cuenta que la lúdica y la creatividad es muy decisivo para los aprendizajes escolares; por lo tanto hay que tener en cuenta que el docente juega un papel esencial el éxito de esta labor.

Según Galemán una manifestación de inteligencia emocional, según Gardner una manifestación de inteligencia interpersonal y Gelb dice que es una manifestación de inteligencia genial.

Aquí lo que importa es que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claro tanto los contenidos a trabajar como las metodologías para

implementar puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma edificante y representativa. Por tal razón el docente debe dar un giro ya que su actitud resulta para ser decisiva para verificar las interacciones humanas, de esta depende que en las aulas exista una buena disposición anímica de alumno, lo cual facilitara el aprendizaje y la construcción de conocimientos.

¿Durante el desarrollo de las clases tu docente realiza actividades para fomentar tu creatividad e imaginación?

El 80% dijo que no porque el docente el hace la clase, o les gusta que los alumnos hablen por que le interrumpen la clase, el 20% dijo que si porque los docentes pasan al tablero.

Los docentes deben tener en cuenta que en una clase creativa los estudiantes tienen la oportunidad de manifestar su responsabilidad, que resume características de tipo cognitivo tales como: percepción, intuición, imaginación, capacidad crítica, también desarrolla características de tipo afectivo como son: autoestima, espontaneidad, pasión, audacia y además características de tipo volitivo tales como: tenacidad, tolerancia y decisión, los docentes debemos tomar

conciencia y evaluarnos de cómo orientamos a nuestros alumnos ya que la educación además de la teoría hay que llevarla a la práctica para que sea eficaz.

¿Qué recomendaciones darías a los docentes para que las clases desarrolle tu capacidad creadora y lúdica?

El 85% dijo que les gustaría más dinámicas, juegos, dibujos. Y el 15% expresan su inconformidad porque en su institución no hacen salidas de campos.

Hay que tener en cuenta que los docentes tienen muchas herramientas a su alcance tales como: material, cuentos, representación de personajes.

Como dice Piaget al mencionar los objetivos que la escuela debe plantearse, cita de la formación de la personalidad y se empieza por aprender a pensar y a entender, ya que entender e inventar, es reconstruir modelando al individuo para producir y crear.

Por lo tanto se debe tener en cuenta que la escuela debe desarrollar la capacidad creadora sin restricciones.

Es en la escuela donde el estudiante trabaja en su ritmo propio y adecuado al desenvolvimiento gradual en su desarrollo humano y donde se le puede proporcionar el máximo de oportunidades para desarrollar sus experiencias artísticas en forma planificada. Según Mackinnon la personalidad del estudiante que hace referencia a sus actividades consigo mismo, que permitan la liberación de la capacidad creadora.

Es un error limitar cualquier actitud en los estudiantes coartando el pensamiento creativo, ofreciendo pocas oportunidades y espacios para hacer preguntas, porque debe ser la creatividad y la lúdica uno de los objetivos primordiales para el maestro.

En cuanto a la información recolectada por los docentes: Conocen el concepto de creatividad pero no la aplican en su quehacer diario y mucho menos la lúdica es infructuoso hablar de creatividad y lúdica en el aprendizaje si el docente no proyecta los tres mundos que conforman su universo axiológico: el conocer, el ser y el actuar., ya que la enseñabilidad requiere centrarse en los pilares recomendados por la UNESCO: saber ser, saber conocer y saber convivir; el docente debe estar abierto al cambio, detenerse y reflexionar respecto a lo que se

hace, como lo hace para desarrollar la lógica de los procesos de pensamiento (análisis, síntesis, generalización y abstracción).

En cuanto a los pares de familia tienen un concepto muy vago sobre creatividad, además no están muy informados de las actividades lúdico-creativas realizadas en la escuela, desconocen como desarrollan las clases los docentes., la creatividad puede ser bloqueada en el hogar o la escuela por preguntas que los niños hacen y por salir se pasó no se les responde por ser muy pequeños y no van a entender o se les ignora, muchas veces se desconoce que la curiosidad es una necesidad potencial vital del niño y la niña. Si la escuela y el hogar propicia el desarrollo de la curiosidad esta se potencializara hasta alcanzar niveles superiores y convertirse sistemáticamente de afán de saber y de búsqueda permanente de conocimientos y desarrollo de experiencias creativas.

El maestro debe concebir el proceso cognoscitivo-cognitivo como un sistema abierto, flexible y cambiante toda respuesta definitiva supone la muerte de la curiosidad y el asombro.

En cuanto a los ambientes educativos lúdicos de cara a una educación permanente dentro del contexto de un mundo en cambio constante y permeando

por información y comunicaciones. Huizinga dice: El juego es una actividad u ocupación voluntaria, ejercida dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptados, pero absolutamente obligatorias, que tienen un final y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como una conciencia sobre su diferencia con la vida cotidiana. Según Gibles dice que es un método eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende, el tiempo que puede usarse para apropiarse información factual y practicar habilidades, dando así destrezas y competencias. Bejarano por su parte señala que el juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso didáctico., sin embargo, en la práctica pedagógica no se ha explorado suficientemente su potencial como espacio de conocimiento y creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, brindando buenas bases para potenciar nuestras capacidades, para traspasar el umbral de lo conocido, para desarrollar nuestro potencial creativo.

## **4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **4.1. CONCLUSIONES**

La escuela prepara a los individuos para que estos aprendan a convivir con otros seres humanos de manera productiva y significativa, aprendiendo a apreciar Las diferencias individuales y cada día el docente debe irse replanteando el papel como orientador, internamente ya que se puede estar atentando con el desarrollo integral del individuo.

La educación no busca la memorización sino que el alumno aprenda contenidos y sea capaz de aplicarlos a su vida diaria en el medio en el que se desenvuelven ir desarrollando. La educación no busca la memorización si no que el alumno aprenda contenidos y sea capaz de aplicarlo en su vida diaria en el medio en el cual se desenvuelve ir desarrollando en el estudiantes habilidades y destrezas que conducen a encuentro de una disciplina que el mundo de las artes bien puede considerarse como profesión, oficio o como apoyo complementario a los



contenidos curriculares y a la formación y educación integral para los alumnos. Los espacios para la exploración, la búsqueda de posibilidades para la experimentación, el análisis, la lírica y expresión lo que se pretende encaminado a adentrarse en el aspecto cognitivo de los estudiantes, se convierten en una simple rutina; ya que son precisamente el juego, las experiencias lo que dejan huellas significativas en la vida de los alumnos., en el aprendizaje significativo el alumno que se forja las metas, identifica los recursos del entorno para desarrollar el proceso de aprendizaje, formula sus propios problemas y alternativas de solución, su curso de acción y vive la secuencia de todo el proceso, la propuesta busca en un inicio que los alumnos de sexto grado de la institución suán de la trinidad y luego toda la comunidad educativa se les facilite la aplicación de la teoría a la realidad en forma creativa y la aplicación de sus saberes a la solución de problemas satisfacción de necesidades de su comunidad. En especial en educación artística ya que cuando hablamos de creatividad es originalidad, el proceso creador destaca el pensamiento, las motivaciones y la percepción. La práctica hace más fácil la expresión y hay que tener en cuenta que el área de educación artística se desarrollan valores fundamentales como la verdad, la belleza, la actualidad y sus beneficios., lastimosamente hay barreras psicológicas en cada individuo ya sea el miedo al cambio, rutina de la vida y el miedo a equivocarse.

Para desarrollar los programas curriculares se hace creativamente y desarrolla la lúdica como factor esencial para integrar los diversos aspectos involucrados en la situación a aprender, utilizando el juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador como lo emplea la didáctica, sino que se parte de la concepción que el juego por sí mismo implica aprendizaje., facilita interiorizar y transferir los conocimientos para volverlos significativos y llenos de contenidos porque el juego permite experimentar, probar investigar y transferir los saberes, ser protagonista, crecer y recrear el juego mismo en última instancia permite dar salida a los estados de ánimo, a los sentimientos y a las ideas propias o sea a desarrollar la inteligencia emocional.

## **4.2 RECOMENDACIONES**

Según todo lo analizado la Institución Educativa debe convertirse en el lugar que proporcione las herramientas para el futuro éxito, se debe tener claridad en cuanto a lo que se refiere a motivación como justificación de las áreas y habilidades de la enseñanza que se imparte; ya que los alumnos de todas las edades necesitan comprobar que lo que están aprendiendo tienen aplicación en la vida diaria.

El alumno necesita relacionar la información recibida en el contexto escolar con su aplicación en la vida de cada cual; hay que tener en cuenta que así como hay alumnos cuyo desempeño corresponden al grado escolar y hay otros que están por debajo del nivel requerido, hay unos que están intensamente motivados son creativos y participan plenamente en la actividades del programa y otros o que se distraen e interrumpen a los demás durante las actividades dentro del salón de clases por esto es importante considerar las ventajas de los grupos diversificados en vez de tomar en cuenta únicamente sus desventajas, preparando a estos para que se desarrollen en una vida adulta productiva conviviendo con otros seres humanos de manera productiva y significativa aprendiendo a apreciar las diferencias individuales y a trabajar juntos para crear una mejor sociedad.

A los alumnos deben presentárseles bastantes oportunidades para resolver las diferencias individuales forjar proyectos todo esto de forma creativa logrando el desarrollo de su potencialidad individual fortaleciendo sus cualidades y habilidades especiales edificando su autoestima y productividad. El docente necesita una mentalidad abierta y flexible, para aumentar la capacidad mental de los alumnos modificando el modelo de enseñanza para alentar a los alumnos por medio de la lúdica a pensar y a aplicar información en forma creativa generando un ambiente de aprendizaje que resulte más estimulante y gratificante.

La comunidad Educativa debe crear espacios para el desarrollo creativo y lúdico del alumno para así desarrollar la autonomía, el respeto y el liderazgo, acorde a la realidad y necesidades educativas donde se viva la participación solidaria.

## **5. DISEÑO DE LA PROPUESTA**

### **5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

**CREAR ES JUGAR- JUGAR ES CREAR**

### **5.2. PRESENTACIÓN**

Cada niño es un artista y un revolucionario, al menos en forma germinal, mientras el adoctrinamiento escolar no haya comenzado <sup>11</sup> David Cooper.

La institución Mixta Suán De La Trinidad cumple un papel de promotora en el desarrollo de destrezas, habilidades pero está siendo afectada por los bajos niveles de creatividad que se observa en los estudiantes del bachillerato en especial sexto grado. La investigación se realizó con los estudiantes de sexto

---

<sup>11</sup> Tomado del documento Villa Macías, Clemencia : "El deber ser del arte en la escuela"

grado dándose a conocer por lo observado en que se les dificulta imaginar, ser original, ser curioso, no son competitivos, falta de seguridad en si mismo los estudiantes en este siglo deben ser capaces de resolver problemas , los estudiantes no pueden seguir ateniéndose a una memorización rutinaria con la finalidad de aprobar los exámenes para luego olvidar toda la información deben ser capaces de apropiarse de esta y aplicarla a su vida diaria y en su trayectoria nosotros los docentes debemos brindarles a nuestros alumnos herramientas necesarias para la resolución de sus problemas cotidianos. Debemos ayudarlos a desarrollar las habilidades que lo capacitaran para enfrentar los retos que se le presentara.

Pensar es implementar otras posibilidades expresivas, comunicativas y de aprendizaje complementarias de los contenidos básicos fundamentales de cada saber o asignatura curricular, incluye mirar el campo de lo artístico, lo estético, lo tecnológico y lo lúdico como una forma para favorecer la comunicación y el crecimiento humano en espacios pedagógicos con mayor significación tanto para los estudiantes en sus aprendizaje como para los docentes en los procesos de enseñabilidad que orientamos en nuestro hacer diario.

Pintar, grabar, jugar, hacer música, danzar, escribir, practicar deportes son formas de expresión que los individuos de producción de conocimiento de recreación y fortalecimiento espiritual, de acercamiento y entendimiento humano, de realización y crecimiento personal –social son manifestaciones y valores propios de nuestra cultura local, regional y nacional que bien valen la pena rescatar y vincular a la dinámica institucional para enriquecerla y fortalecerla.

Para fortalecer la creatividad en forma creativa del arte según Luís M. Bon, dice: “La escuela debería convertirse en el foco cultural y artístico por excelencia para que revierta, en el futuro, en la sociedad .Es lógico pensar que si la necesidad del arte no se consolidó desde la base, es decir nuestra escuela, nuestra sociedad adulta vivirá al margen del arte. Por lo tanto y para significar este tipo de materias humanísticas es necesario recapacitar acerca los métodos y didácticas que tenemos en nuestra mano...Es indudable que todos llevamos dentro de nuestra personalidad una fuerte dosis artística. Muchas de las veces mutilada o dormida porque no hemos sabido despertarla.

La escuela debe potenciar la aparición o no de esa vena artística escondida en nuestro fuero interno<sup>12</sup> ” La pedagogía moderna habla de los propósitos de formar alumnos íntegros, reconoce en el arte y en la educación estética en particular, la

---

<sup>12</sup> Citado por Villa Macías. Clemencia “El deber ser del arte en la escuela”

propiedad de encausar actividades de las demás áreas y da vía libre a las formas expresivas, como medios para alcanzar las diferentes disciplinas de la educación estética. Esto obliga al maestro a buscar alternativas pedagógicas que propendan por la redimensión de las actividades artísticas, estéticas y lúdicas en la escuela.

María del Pilar Escudero en su libro Metodología Musical dice: “Entre las diferentes formas expresivas, la música juega un papel decisivo en el desarrollo de las dificultades intelectuales y emocionales, por ello tiene un papel trascendental en la formación del niño, que la escuela usara como camino hacia nuevas posibilidades educativas La música es arte, el arte más emotivo y universal. Es ciencia, descansa sobre una base científica a la que consciente o inconscientemente se halla sometido su ejercicio. Tiene un valor psicológico y espiritual que la faculta como el medio de relaciones intersíquicas más elevado o ideal de todos.”<sup>13</sup>

La música en la escuela debe obligar al maestro a replantear constantemente su que hacer pedagógico musical ya que puede correr el riesgo de quedarse en preparar para los requerimientos de la vida sociocultural de la misma. De tal

---

<sup>13</sup> Citado en Chica. Francisco y otros: “ Postulados Pedagógicos que sustentan los procesos de aprendizaje”



manera que a la meta a la que debe aspirar el maestro no será la perfección, como tampoco la exhibición, ya que la educación musical es ante una actividad formativa.

Según Celenit Freinet: “Únicamente una enseñanza moderna que respondo a las exigencias modernas es capaz de preparar al joven para llegar tan lejos como lo permitan sus dificultades”<sup>14</sup>

Las diferentes manifestaciones estéticas son formas de expresión que facilitan en los niños y adolescentes la posibilidad de descubrirse, de reencontrarse, de ser receptivo, comunicativo, espontáneo, crítico, transformador. A través de las especificaciones estéticas puede enriquecer su saber a la vez que estas permiten.

Según los resultados obtenidos en las encuestas nos dan a conocer que a los estudiantes hay que incentivarlos más, motivarlos de diversas formas ya que su capacidad para innovar se encuentra en baja escala; para así plantear y organizar experiencias que motiven el desarrollo del pensamiento creador; se debe disponer de materiales apropiados que tengan en cuenta los intereses de los alumnos;

---

<sup>14</sup> Citado en Villa Macías. Clemencia “El deber ser del arte en la escuela”

igualmente se trabaja en talleres lúdicos individuales como grupales en los que se unan esfuerzos de los estudiantes y docentes, en un clima de libertad para llevar a cabo las actividades que faciliten la autorrealización tanto de los docentes como de los estudiantes. La gran variedad de talleres lúdicos se convierten en centros de interés que atraen a los estudiantes por su propia inclinación para explorar, divertirse, socializarse, aprender, participar, autorrealizarse de manera creativa y lúdica.

El aprendizaje creativo a docentes y estudiantes a ampliar sus conocimientos sobre contenidos significativos de los programas de enseñanza al mismo tiempo que desarrolla su capacidad para resolver problemas de toda índole presentes en su mundo escolar y cotidiano, social y cognoscitivo.

Al observar las encuestas dirigidas a los docentes se pudo analizar que manejan el concepto de creatividad y como desarrollarla en el alumno pero no hacen nada para reafirmarla las entrevistas que fueron aplicadas a los alumnos se dedujo que estos expresaron que los maestros dan las clases aburridas, no motivan y casi nunca usan material didáctico, no hacen actividades complementarias, no hacen dinámicas de grupo.

Según los resultados analizados los alumnos muestran gran interés en la importancia de la lúdica y la reafirmación de la creatividad que el alumno exprese nuevas ideas ya que los alumnos dicen que les gustaría que la clase fuera diferente, que a ellos les quisieran participar, jugar y que los profesores usaran materiales diferentes para desarrollar la clase.

Es precisamente en estos ambientes emancipados donde Mockus considera que: “Hay aprendizajes significativos puesto que se trabaja con satisfacción”<sup>15</sup>. Los estudiantes expresan que en los recreos los docentes deberían organizarse y realizar diversas actividades de acompañamiento.

Según el Doctor Gringberg <sup>16</sup>, al definir la Creatividad dice:

La creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y de resolver problemas de una forma original, es posible pensar que la mayor o la menor creatividad se relaciona con las características lógicas y el alcance de la

---

<sup>15</sup> Mockus, Antanas y otros. Un criterio de calidad de educación y cultura colombiana. 1987. p 87

<sup>16</sup> Especialista en psicología fisiológica.

comunicación entre dos cerebros que no son otra cosa más que nuestros hemisferios cerebrales.

Por otra parte la encuesta aplicada a los padres se realizó en forma oral ya que los padres de familia en su gran mayoría no saben leer ni escribir, y según los resultados nos dimos cuenta que no conocen en su gran mayoría el concepto de creatividad y no saben cómo reafirmarla o mejorarla en sus hijos, son personas en su gran mayoría que han llegado hasta un tercero de primaria, también se encuentran profesionales pero son pocos; hay que tener en cuenta que la creatividad es el resultado de componentes internos del hombre como: genéticos y psicológicos, de componentes externos como el ambiente, sociedad y cultura. El contexto ideológico de las familias están a su vez condicionada por la herencia, la cultura y la sociedad, factores que dirigen entonces las conductas de los padres, las que generalmente son conservadas dominantes y controladoras, no dando cabida al libre desarrollo de la personalidad.

Con este tipo de actitudes los padres lo que hacen es frustrar o alterar el potencial creativo, estas actitudes generalmente proceden de una filosofía de vida que radica en la lucha y competencia por alcanzar un mejor nivel de vida, cuando la

creatividad se frustra es necesario adelantar un proceso de recuperación que suele ser difícil y a veces doloroso, ya que se recuerdan los momentos agradables y difíciles pero al recordar y entender estos momentos se avanza en el proceso de recuperación.

Esto significa que en la Institución Suán de la Trinidad existe la capacidad de desarrollar la capacidad de creación en los estudiantes debe dejar atrás el sistema educativo tradicional , incentivarlos a hacer nuevas cosas que cambien de rutina permitiendo un proceso significativo y una actitud de cambio dentro del aula de clase, el docente debe ser un orientador, un guía, un facilitador en la formación integral del estudiante; para que este desarrolle sus habilidades de resolver problemas que se le presenten mediante un pensamiento crítico y reflexivo.

En esta propuesta se plantea un proceso lúdico generando de esta manera reforzar la comprensión y el análisis generando de esta manera un vínculo entre lo cognitivo y lo emocional entre estudiantes y docentes implementándose estrategias metodológicas para desarrollar así el pensamiento y la creatividad de los alumnos de sexto grado de educación básica secundaria de la institución mixta Suán de la trinidad.

### **5.3. JUSTIFICACIÓN**

Esta propuesta se basa en las situaciones que entorpecen el desarrollo creativo de los alumnos de sexto grado de la Institución Educativa Suán de la Trinidad conociéndolas a fondo y buscando respuestas a los problemas generados y buscar la participación entre docentes y alumnos.

El docente debe volver su mirada hacia los intereses del niño, tener siempre presente que las diferentes formas expresivas son posibilidades de comunicación, que es un gran compromiso propiciarlas y enriquecerlas como puertas articuladoras de su quehacer pedagógico y como razón de ser la vida del niño y el joven en la escuela.

Fue necesaria la perspectiva pedagógica para facilitar el desarrollo del pensamiento creativo, integrando la teoría con la práctica educativa, mejorando la calidad de vida de los estudiantes.

El docente debe permitir que sus alumnos se expresen y creen para recoger después sus mensajes, sus inquietudes, sus sensaciones para reflexionar y recapacitar en como poder aportar a los estudiantes sin ignorar, sin violentar el gran potencial artístico, estético y lúdico que cada alumno posee cuando ingresa a la Institución Educativa.

Esta propuesta que se implementa en la Institución busca espacios pedagógicos lúdicos en los que sean posibles la realización de procesos de enseñanza y de aprendizajes con una mayor significación y resignificación frente a las necesidades de desarrollo integral armónico de nuestra población estudiantil, donde lo académico es muy importante, pero lo único, dado que la persona tiene otras necesidades de desarrollo humano.

- **OBJETIVO GENERAL**

Fomentar la importancia de la lúdica como herramienta innovadora en el quehacer del docente, fundamentada en formas expresivas, comunicativas, y de aprendizaje que enriquezcan y posibiliten el desarrollo integral de los estudiantes.

- **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Desarrollar la autonomía de los estudiantes mediante el descubrimiento de potenciales ocultos que pueden transformarse en parte fundamental de su desarrollo integral.

Fomentar hábitos de trabajo donde el estudiante investigue, analice y comprenda nuevos problemas en donde desarrolle su creatividad.

Apoyar el fomento de las relaciones armónicas y de convivencia social entre docentes y estudiantes a través del juego y la expresión artística.

Promover estrategias que faciliten el desarrollo del pensamiento y la creatividad en los estudiantes de sexto grado.





## PLAN DE ACCIÓN

### TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS DEL PENSAMIENTO

ESTRATEGIAS	METAS	ACCIONES	RECURSOS	RESPONSABLES
<p>- Fomentar en los docentes el espíritu creativo llevado a la práctica en el salón de clases estrategias que permitan desarrollar, el pensamiento crítico; integrándolo a los programas educativos en cada una de las áreas.</p> <p>-Propiciar el desarrollo del pensamiento por medio de actividades en donde el estudiante desarrolle conceptos de destrezas, actitudes y valores, explorando, conceptualizando mediante el estudio de las diversas materias académicas.</p>	<p>- Los alumnos deben ser capaces de dominar un modo de alta tecnología es el que la capacidad para resolver problemas es requisito Basic los estudiantes deben retener la información aprendida y aplicarla en su vida diaria.</p> <p>- Brindar herramientas necesarias para la resolución de problemas cotidianos que nuestros estudiantes utilicen y apliquen la información que reciben.</p>	<p>-Efectuar un cambio significativo en los programas.</p> <p>-modificar la estructura de la enseñanza.</p> <p>-Los alumnos deben formar parte del proceso al participar en el por medio de los actos de escuchar, hablar, leer, escribir, pensar y aplicar la información que se ofrece de manera multisensorial.</p>	<p>-Humano</p> <p>-Didáctico</p> <p>-visual.</p> <p>- Talleres</p> <p>-Conferencias</p> <p>-seminarios</p> <p>-Videos</p>	<p>Equipo especializado sobre el tema y área tratada.</p>

## EL ARTE COMO HERRAMIENTA LÚDICA EN EL DESARROLLO CREATIVO

ESTRATEGIAS	METAS	ACCIONES	RECURSOS	RESPONSABLES
<p>Fortalecer prácticas y conocimientos que fundamenten la integridad del niño.</p> <p>Implementar el arte como herramienta pedagógica de una manera lúdica en las áreas, desarrollando en los y las educandos varias competencias.</p>	<p>-Conmover la sensibilidad y se fortalecer las relaciones de solidaridad y creatividad a los círculos familiares, comunitarios y escolares.</p> <p>- Enriquecer el sentido del aprendizaje como una aportación significativa al desarrollo humano.</p>	<p>-Capacidad para construir y expresar las ideas.</p> <p>- Dinamizar equitativamente la participación de género.</p> <p>-Pensamiento crítico</p>	<p>-Humano</p> <p>-Didáctico</p> <p>-visual.</p> <p>- Talleres</p> <p>-Conferencias</p> <p>-seminarios</p> <p>-Videos</p>	<p>Equipo especializado sobre el tema y área tratada.</p>

## ESTRATEGIAS LÚDICO-CREATIVAS

ESTRATEGIAS	METAS	ACCIONES	RECURSOS	RESPONSABLES
<p>- Fomentar en los docentes el espíritu creativo llevado a la práctica en el salón de clases estrategias que permitan desarrollar, el pensamiento crítico; integrándolo a los programas educativos en cada una de las áreas.</p> <p>-Propiciar el desarrollo del pensamiento por medio de actividades en donde el estudiante desarrolle conceptos de destrezas, actitudes y valores, explorando, conceptualizando mediante el estudio de las diversas materias académicas.</p>	<p>- Los alumnos deben ser capaces de dominar un modo de alta tecnología es el que la capacidad para resolver problemas es requisito Basic los estudiantes deben retener la información aprendida y aplicarla en su vida diaria.</p> <p>- Brindar herramientas necesarias para la resolución de problemas cotidianos que nuestros estudiantes utilicen y apliquen la información que reciben.</p>	<p>-Efectuar un cambio significativo en los programas.</p> <p>-modificar la estructura de la enseñanza.</p> <p>-Los alumnos deben formar parte del proceso al participar en el por medio de los actos de escuchar, hablar, leer, escribir, pensar y aplicar la información que se ofrece de manera multisensorial.</p>	<p>-Humano didáctico</p> <p>-visual.</p> <p>- Talleres</p> <p>- Conferencias</p> <p>-seminarios</p> <p>-Videos</p>	<p>Equipo especializado sobre el tema y área tratada.</p>

## BIBLIOGRAFÍA

MONTES DE OCCA; Boris. Revista Educación y Cultura. 2º Congreso Pedagógico Nacional. EL futuro y la Calidad de la Educación Pública. Edición Especial. Nº 36 .1995.

BUSTAMANTE, Darío y CABALLERO, Piedad. “ La Ley General De Educación Una Herramienta Para El Cambio” . Universidad Javeriana, Bogota, 1992.

MACHADO, L A La Revolución de la Inteligencia seis Barral, Barcelona, 1976.

PIAGET JEAN, A donde va la Educación . El Educador frente al cambio .Revista nº6, Editorial norma. Bogotá 1986

MACKINNON, DW. La naturaleza de los Talentos Creativos. California 1962.

WOODS, Metodología de la Investigación Científica. 1987

LEBRET, Metodología de la Investigación Científica. 1983

CERDA, Gutiérrez Hugo. El Proyecto de aula. Colombia 2001.

BARKER, Joel. Paradigmas: El negocio de descubrir el futuro. Mc Graw Hill.  
Colombia 1995

MOCKUS, Antanas y otros. Un Criterio de Calidad de Educación y Cultura  
Colombiana. Colombia. 1987.

MAUREEN, Priestley. "Técnicas y Estrategias del Pensamiento Crítico" Editorial  
Trillas, México. 1996.

[www. Google.com](http://www.Google.com)

# **ANEXOS**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA DE LA COSTA**

## FACULTAD DE POSTGRADO

### ENCUESTA A ESTUDIANTES

PROPÓSITO: Analiza las diferencias presentadas por los alumnos en el desarrollo actividades lúdico creativas

ORIENTACIÓN: Responde en forma clara y precisa el siguiente cuestionario.

1. ¿Qué concepto Tienes de creatividad?

---

---

---

2. ¿En tus clases, los docentes realizan actividades lúdico-creativas?

---

---

---

3. ¿Tu colegio realiza actividades lúdico-creativas? ¿Cuáles?



---

---

---

4. Participas activamente en actividades realizadas en tu institución ¿Por qué?

---

---

---

5. ¿En que asignaturas desarrollas tu creatividad? ¿Por qué?

---

---

---

6. Tus docentes te motivan a ser creativos ¿Por qué?

---

---

---

7. En el desarrollo de tus clases el docente es creativo ¿Por qué?

---

---

---

8. Durante el desarrollo de las clases tu docente realiza actividades para fomentar tu ¿creatividad e imaginación?

---

---

---

9. ¿Qué recomendaciones darías a los docentes para que las clases desarrollen tu capacidad creadora y lúdica?

---

---

---

10. ¿Qué actividades novedosas desarrollar para demostrar tu capacidad creativa?

---

---

---

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA DE LA COSTA**

**FACULTAD DE POSTGRADO**

**ENCUENTA A DOCENTES**

PROPÓSITO: Analiza las diferencias presentadas por los alumnos en el desarrollo actividades lúdico creativas

ORIENTACIÓN: Responde en forma clara y precisa el siguiente cuestionario.

1. ¿Qué es para usted la creatividad y que relación tiene con l lúdica?

---

---

---

2. ¿Cómo motiva a los estudiantes a ser mas creativos?

---

---

---

3. ¿Qué actividades lúdicas realiza durante sus clases para desarrollar el proceso creativo?

---

---

---

4. ¿Qué actividades lúdico-creativas realiza con los alumnos?

---

---

---

5. ¿Qué estrategias metodológicas desarrolla para incentivar a la creatividad en sus alumnos?

---

---

---

6. ¿Qué factores hay que tener en cuenta en el desarrollo de la creatividad?

---

---

---

7. Usted cree que en las actividades lúdico-creativas se aprende ¿Por qué?

---

---

---

8. ¿Usted cree que la familia influye en el desarrollo creativo?

---

---

---

9. Para usted ¿Qué características debe reunir el perfil de un estudiante?

---

---

---

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA DE LA COSTA**

**FACULTAD DE POSTGRADO**

**ENCUENTA A PADRES DE FAMILIA**

PROPÓSITO: Analiza las diferencias presentadas por los alumnos en el desarrollo actividades lúdico creativas

ORIENTACIÓN: Responde en forma clara y precisa el siguiente cuestionario.

1. ¿Que es para usted creatividad y lúdica?

---

---

---

2. Usted cree que el desarrollo de las clases por parte de los ¿docentes desarrollan la creatividad y lúdica en sus hijos?

---

---

---

3. ¿Usted contribuye a incentivar la creatividad en su hijo? ¿Por qué?

---

---

---

4. ¿Que actividades lúdico-creativas realiza la escuela?

---

---

---

5. Como estimula el desarrollo de la creatividad de su hijo ¿Por qué?

---

---

---

6. Usted participa en la organización de actividades lúdico-creativas en la institución ¿Por qué?

---

---

---

7. Esta de acuerdo que la institución realice actividades extracurriculares (salidas, de campo, integraciones, video foro, cine, entre otras) ¿Por qué?

---

---

8. ¿Usted sabe cuales cualidades sobresalen en su hijo, contribuye a reafirmarlas?

---

---

---



## GLOSARIO

**APRENDIZAJE:** es un cambio relativamente permanente en el repertorio comportamental (conductual) de un sujeto producto de la experiencia y del cual podemos inferir cambios neurofisiológicos

**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:** Adquisición por la práctica de una conducta duradera que tiene importancia por representar o significar algo.

**ARTÍSTICA:** Perteneciente o relativo a las artes, especialmente a las que se denominan bellas.

**AUTOESTIMA:** Valoración generalmente positiva de sí mismo.

**CALIDAD:** Sostenimiento de las instituciones para la supervivencia bajo un desarrollo sostenido, sometido a innovaciones, tecnológicas, científicas y humanas.

**CONTEXTO SOCIAL:** Entorno físico o de situación, ya sea político, histórico, cultural o de cualquier otra índole, en el cual se considera un hecho.

**COTIDIANO:** diariamente, espacio real y habitual donde se integran los diferentes ambientes sociales, educativos, artísticos, comunicativos, tecnológicos, recreativos y éticos.

**CREATIVIDAD:** Facultad de crear, Capacidad de creación. Es una de las principales capacidades del ser humano.

**DIVERGENTE:** en que la suma de sus términos tiende al infinito. Aquella que no tiende a un límite.

**EDUCACIÓN:** Acción y efecto de educar Instrucción por medio de la acción docente.

**FORMACIÓN INTEGRAL:** Adquisición del conocimiento, habilidades y procedimientos y desarrollo de creencias, valores y actitudes.

**ESTRATEGIAS:** Procesamiento de la información de tal manera que nos permita aplicarla en su totalidad o en parte.

**ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS:** Acciones usadas por el docente como herramientas de apoyo, con el fin de orientar el proceso de aprendizaje.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:** Acciones que deben realizarse para mantener y lograr alcanzar los objetivos propuestos en los planes educativos.

**EVALUACIÓN:** Realizar un examen o formarse un juicio a partir de un conjunto de criterios pertinentes.

**EXPLICAR:** Aclarar o hacer fáciles de entender los hechos o lo que sobre ellos se afirma, ilustrar por medio de detalles.

**HABILIDAD:** Facultad o conducta ejecutora que forma parte de una serie de otros comportamientos o de una actitud o tarea.

**MEMORIA:** Procedimiento y facultad de producir o recordar cuanto se ha aprendido o asimilado.

**PENSAMIENTO CRÍTICO:** Examen lógico y sistemático del problema, las pruebas y la solución.

**RAZONAMIENTO:** Sus modalidades son dos: deductivo e inductivo.

**SOCIALIZAR:** Relacionarse favoreciendo el desarrollo integral del individuo..

**INNOVACIONES PEDAGÓGICAS:** Cambio planteado para lograr una calidad tanto institucional como de sus productos y resultados.

**JUEGO EDUCATIVO:** Estrategias que facilitan el aprendizaje significativos para socializar teniendo como base los valores en la construcción del conocimiento.

**LÚDICA:** Espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias.

**METODOLOGÍAS:** Métodos de enseñanza.

**MOTIVACIÓN:** Estrategias, acciones para plantear un tema.