

***INCIDENCIA DE LOS MOMENTOS PEDAGÓGICOS DEL ICBF EN EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS PERTENECIENTES
AL GRADO JARDÍN DE LA CORPORACIÓN FORMAR***

Por:

**Ana María Restrepo Guarín
Astrid Yolima López Henao
Jaqueline Trujillo Bustamante
Yeleni Macías Giraldo**

Asesora:

Nancy Janeth Vargas A.

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA INFANTIL
MEDELLÍN**

2009

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	7
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
3. FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA.....	13
4. OBJETIVOS.....	14
4.1 General	14
4.2 Específicos.....	14
5. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	15
6. ANTECEDENTES.....	17
7. ALCANCES	22
8. MARCO CONCEPTUAL.....	25
8.1 Creatividad	25
8.1.1 Fases del Proceso Creador	27
8.1.2 Indicadores de Creatividad	28
8.1.3 Creatividad Infantil	32
8.1.4 Creatividad y Contexto Educativo	39
9. DISEÑO METODOLÓGICO.....	59
9.1. Tipo de Investigación:	59
9.2 Muestra	60
9.3 Sistema de Hipótesis.....	62
9.3.1 General.....	62
9.3.2 Estadísticas	62
9.4 Instrumentos y Plan de Análisis.....	63
10. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	68

10.1 Descripción de los niveles de creatividad.....	68
10.2 Comparación de los niveles de creatividad	75
11. ANÁLISIS COMPRENSIVO DE LOS DATOS	95
12. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	135
13. REFERENCIAS.....	139
14. CIBERGRAFÍA	144
15. ANEXOS	146

EL CABALLO

¿Qué tienes en el bolsillo?

*"Un caballo"
---No es posible, niña tonta.*

*"Tengo un caballo que come hojas de menta y bebe café."
—Embustera, tiene cero en conducta.*

*"Mi caballo canta toca el armonio baila boleros, bundes y reggae."
—¿Se volvió loca?*

*"Mi caballo galopa dentro del bolsillo de mi delantal y salta en el prado que brilla en la punta de mis zapatos de colegial."
—Eso es algo descabellado.*

*"Mi caballo es rojo, azul o violeta, es naranja, blanco o verde limón, depende del paso del sol. Posee unos ojos color de melón y una cola larga que termina en flor."
—Tiene cero en dibujo.*

*"Mi caballo me ha dado
mil alegrías,
ochenta nubes, un caracol,
un mapa, un barco, tres
marineros,
dos mariposas y una ilusión."
—Tiene cero en
aritmética.*

*"Qué lástima y qué pena
que usted no vea
al caballo que tengo
dentro de mi bolsillo."
Y la niña sacó el caballo
del bolsillo
de su delantal, montó en él
y se fue volando.*

JAIRO ANÍBAL NIÑO

AGRADECIMIENTOS

...A nuestra asesora Nancy Janet Vargas por su exigencia, sus apreciaciones y cada una de sus enseñanzas en el arduo sendero de aprender a investigar. Una amiga para nuestras vidas.

...A las autoras de esta investigación, porque juntas aprendimos a ser pacientes, asumiendo este proyecto de vida con perseverancia y humildad, manteniendo intacta nuestra maravillosa amistad.

...A nuestras familias por su apoyo permanente, por enseñarnos a ser pacientes y perseverantes y porque siempre aguardaron nuestro propio tiempo.

...A nuestras parejas por su constancia y enseñanzas, su apoyo incondicional permitió que pudiéramos cristalizar este sueño.

Al programa de Pedagogía Infantil por hacer de este proceso formativo, un camino hacia la excelencia

A nuestro guía inseparable... Dios

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo da cuenta de cómo inciden los momentos pedagógicos del ICBF en el desarrollo de la creatividad de niños y niñas del grado jardín, pertenecientes a siete hogares infantiles de la Corporación FORMAR, así como la influencia de otros factores de tipo familiar, escolar y estructural.

La observación directa sobre los momentos pedagógicos realizados en las instituciones, develó la necesidad de estudiar la creatividad vinculada al programa Creciendo y Aprendiendo desde la metodología por momentos pedagógicos, en especial desde el momento “vamos a crear”. De ahí, que se encuentren aportes de teorías actuales sobre pensamiento creativo, desde un enfoque integrativo y referido tanto a la persona, como al proceso, el resultado y el contexto, donde intervienen aspectos de carácter social, cognitivo, y afectivo.

Igualmente, son presentados los resultados que arrojó el análisis sobre la incidencia de los momentos pedagógicos en el desarrollo de la creatividad, a través de la narrativa y la gráfica, manifiestas en niños y niñas que llevan dos o más años asistiendo a las siete instituciones ya mencionadas, así como en los niños que llevan poco tiempo vinculados al programa del ICBF.

Finalmente, presenta la metodología con los instrumentos empleados, tanto en la recolección de información, como en el análisis cuali-cuantitativo y sus respectivos hallazgos, de acuerdo a las diferentes fases en las que se llevó a cabo la investigación.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La sociedad actual, le viene haciendo serias demandas a la educación, entre ellas, la formación de personas capaces de innovar, de transformar su medio, de encontrar nuevas alternativas a los problemas existentes y emergentes, pero sobre todo, de idear nuevas y mejores formas de entendimiento humano. Para ello se necesita estimular desde los primeros años de vida, la autoestima, la sensibilidad social, y la imaginación, para que en adelante sean sujetos integrales y con capacidad para enfrentar los desafíos que les presenta un nuevo mundo. Así entonces, el sistema educativo por tener bajo su responsabilidad la formación de toda generación, está en mora de atender desde edades muy tempranas, el despliegue de las potencialidades sociales, afectivas, intelectuales y creativas, de las poblaciones encomendadas, según el momento histórico en el que se vive.

Es así como el contexto educativo es en buena medida, determinante para el desarrollo de todas estas capacidades y en este caso, la creatividad como la capacidad mediadora entre lo cognitivo, lo social y lo afectivo, común a cualquier currículo institucional, cuando de formar a la niñez se trata.

Desde estos referentes, el Instituto Colombiano de Bienestar familiar (ICBF), se propone brindar protección integral a la familia y en especial, a la niñez, por ser la etapa de mayor vulnerabilidad en el desarrollo del ser humano. Según informe del Ministerio de Protección Social, para el año 2007, este instituto brindó atención a 16'882.404 infantes (niños y niñas), bajo su eje misional "Creciendo y Aprendiendo", el cual propende el desarrollo temprano de las potencialidades de niños y niñas objeto de estos programas y que tuvieron su origen en 1975.

El programa Creciendo y aprendiendo que se desarrolla en las instituciones del ICBF, está diseñado para horarios extendidos (de 7:00 A.m. a 6:00 P.m) y comprende seis momentos, cada uno con actividades específicas de carácter tanto asistencial como pedagógico.

- Bienvenida
- vamos a jugar
- vamos a explorar
- vamos a comer
- *vamos a crear*
- vamos a casa

La creatividad cuenta con un espacio propio para su fortalecimiento, a partir de actividades manuales, correspondientes al momento pedagógico, *vamos a crear*, donde se hace importante el uso de materiales para el desarrollo de la capacidad

creadora, especialmente desde la expresión gráfica. Para el ICBF estas técnicas manuales le permiten al niño y la niña comunicar y expresar por medio de las diferentes formas de representación gráfica y artística todo lo que viven, exploran e imaginan. Todas estas estrategias corresponden al proceso de la comunicación no verbal que desemboca más tarde en la escritura alfabética.

Para el desarrollo de estas actividades, propone el ICBF, *“el espacio debe estar organizado con mobiliario, materiales e instrumentos necesarios para que los niños y niñas aprendan a manejar diferentes técnicas manuales, principalmente el dibujo y puedan realizar trabajos que los enriquezcan”*.

Luego de las observaciones realizadas a dos grupos, de jardín y prejardín de los hogares infantiles: Caramelo y Recreo, pertenecientes a la corporación FORMAR, surge la inquietud por estudiar todos los momentos pedagógicos, en especial el vamos a crear por ser concebido como un espacio donde el objetivo principal es el resultado que obtiene el niño y la niña a través del empleo de técnicas manuales y diferentes materiales; por lo tanto, este interés emerge a partir de la reflexión desde las nuevas concepciones de creatividad, donde además del resultado intervienen también otros factores como el proceso y la persona.

Desde esta perspectiva integral de la creatividad, se hace válido analizar todo el proceso metodológico desde los momentos pedagógicos como variable que interviene en el desarrollo de la capacidad creadora, así como otros aspectos que

también inciden en el proceso desde el contexto educativo, ambiente que favorece o inhibe las actitudes creativas en la infancia. De ahí que se elijan los grupos de jardín, población en la que se encuentran los niños y niñas que han recibido el programa durante dos o más años.

3. FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA

¿Qué incidencia tienen los momentos pedagógicos del ICBF, en el desarrollo de la creatividad de niños y niñas del grado jardín, pertenecientes a los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR?

4. OBJETIVOS

4.1 General

Identificar la incidencia de los momentos pedagógicos propuestos por el ICBF en el desarrollo de la creatividad de niños y niñas del grado Jardín, pertenecientes a los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR.

4.2 Específicos

- Describir los niveles de creatividad de los niños y niñas del grado Jardín de los Hogares Infantiles de la corporación FORMAR.
- Determinar la incidencia del tiempo de permanencia y el hogar en la creatividad general, narrativa y gráfica, de los niños y niñas del grado Jardín de los siete Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR.
- Analizar la influencia del contexto Institucional (educativo y físico), de los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR en el desarrollo de la Creatividad en niños y niñas de Jardín.

- Elaborar una propuesta pedagógica que permita el fortalecimiento de la creatividad en los niños y niñas del grado Jardín de los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR.

5. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

La visión ecosistémica de la creatividad convoca hoy a la búsqueda de nuevos caminos para el perfeccionamiento de los procesos de enseñanza aprendizaje y el fortalecimiento de todas las dimensiones del ser humano. Por tal motivo, este estudio pretendió indagar sobre la incidencia del programa de intervención social Creciendo y Aprendiendo del ICBF, en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del grado jardín de los siete hogares infantiles de la Corporación FORMAR. De esta manera, la evaluación de programas se ofrece como una herramienta indispensable para mejorar la calidad del servicio educativo en pro de la niñez.

La Corporación FORMAR, corresponde a una ONG, que por su carácter social, educativa y cultural, está dedicada a la formación integral del ser humano, su propósito fundamental es contribuir en el desenvolvimiento de las posibilidades individuales de los niños y niñas, jóvenes y adultos, para plasmarlas en respuestas prácticas y concretas, desde procesos de reflexión y concientización.

Para ello, se apoya fundamentalmente en estos Campos: investigación y divulgación, desarrollo humano, y pedagogía.

Parte de esta labor pedagógica de la Corporación, obedece a lineamientos y directrices curriculares trazadas por el ICBF, y llevadas a cabo a través de los diferentes momentos pedagógicos, los cuáles se enriquecerán desde un marco teórico que además de ampliar el concepto de creatividad, permitirá sustentar sus prácticas desde acciones concretas donde se vinculen todas las áreas de desarrollo, específicamente para la comprensión de su rol como institución en relación a la educación de la creatividad.

La visión de la Corporación FORMAR se encamina hacia el desarrollo de la autonomía, componente principal de la creatividad, y aspecto que permite una vez más evidenciar la globalidad del concepto representado tanto a nivel actitudinal y aptitudinal como organizativo, desde la estructura y políticas institucionales.

Es importante también valorar la importancia del contexto educativo para el desarrollo de competencias tanto de tipo cognitivo como afectivo y social, que permitan encaminar los procesos de enseñanza-aprendizaje hacia nuevas prácticas dedicadas a la asistencia infantil y a la formación integral, donde la creatividad emerge como riqueza social dentro de un proceso de apropiación del entorno a partir de múltiples experiencias y no solo como potencial individual.

Autores como De la Torre (1982) mencionan el proceso educativo como un aspecto determinante para afianzar la capacidad creadora en la infancia; por tanto, la educación deberá centrar sus esfuerzos hacia la movilización de capacidades, actitudes y pensamientos que enriquezcan el quehacer escolar y permitan asumir nuevos retos a través de una enseñanza creativa, reflejo de los valores culturales y sociales de nuestros tiempos.

6. ANTECEDENTES

Se reconoce que a nivel local y nacional, se necesitan mayores esfuerzos investigativos en primera infancia frente a la creatividad. Investigaciones como las de Cortés Fabio Alberto (1997) Santrich R., Alicia Mercedes (1997) Córdoba C., Dardo A. De Córdoba, Cidenia (1998), rastreadas a través del sistema virtual SIJU (Investigaciones y estudios sobre infancia y juventud), del ICBF, han estudiado aspectos de carácter asistencial (nutrición, prevención de enfermedades, crecimiento y desarrollo), educativo (gestión institucional, impacto de los Hogares Infantiles) y familiar (prevención del maltrato infantil, vulneración de derechos, dinámica familiar) entre otras. Esto evidencia la necesidad de estudios de creatividad para fortalecer los programas de intervención social en cualquiera de las áreas mencionadas.

Otras investigaciones, han hecho interesantes contribuciones al concepto de la Creatividad y sus aportes se convierten en referentes importantes para las nuevas indagaciones, como es el caso del estudio de la creatividad, donde intervienen ámbitos como el familiar, el ambiental y el educativo, dando singular importancia a la relación que existe entre:

- La creatividad y el juego en sus diferentes formas: libre, explorativo, de construcción, experimentación, imaginativo, de roles y acertijos entre otros.
- La creatividad y el arte.
- La creatividad y las ciencias.
- La creatividad y la educación en todas sus manifestaciones.
- La creatividad y la literatura.
- La creatividad y la tecnología.

Además, se ha estudiado la creatividad desde el género y la edad; en esta primera característica se ha demostrado que no existen diferencias significativas, mientras que para la segunda, se ha encontrado que la edad es un factor que puede influir o no en el proceso creativo. Espinosa (2004 citado en Vargas, 2008) menciona que niños creativos pueden no ser creativos en edades posteriores.

Otro aspecto a considerar en los estudios encontrados, es la Evaluación de la creatividad, que transversaliza algunas investigaciones dedicadas a las pruebas o

test que sirven de instrumentos en el momento de establecer los resultados. Entre los mas conocidos se mencionan: TTCT (Torrance, 1974), TAEC (De la Torre, 1991), Prueba de Creatividad (De Zubiria, Marles & Ramírez, 2003), CREA (Tejerina & Gras, 2003), PIC (Artola, Ancillo, Mosteiro & Barraca, 2004) Creatividad Motriz (Fernández & Cenizo, 2004), Diagnóstico de la Creatividad Preescolar (Ortega, 1990).

Ahora, sobre el diagnóstico de la creatividad en Preescolar a nivel internacional, se conoce el estudio de Barcia (2006), el cual evalúa la creatividad en niños de 5 años, desde la incidencia que tiene el contexto familiar en su desarrollo. Entre los resultados arrojados por esta investigación, se encuentra que el contexto familiar puede incidir significativamente en el desarrollo de la creatividad infantil, de acuerdo a diferentes factores que se relacionan con la estructura familiar, los rasgos característicos de las familias, la cultura, las conductas y actitudes parentales, como también los rasgos atribuidos a los hijos, entre otros.

La investigación antes mencionada, deja abierta la posibilidad de otros estudios referidos al desarrollo de la creatividad en los escolares, asunto que está sujeto no solo desde la concientización de maestros y maestras, sino también desde la percepción de cada sujeto, la consideración de la aplicación de lo aprendido a situaciones reales y la utilización de una evaluación polivalente con diferentes técnicas llevadas a cabo durante el proceso. Barcia, (2006).

Otros estudios de evaluación de programas como el de Cenizo Benjumea & otros (2006), revisan los efectos de un programa de educación Física para el desarrollo de la creatividad motriz en estudiantes de educación primaria. Esta investigación muestra la pertinencia del programa en el desarrollo de la creatividad motriz, además resalta la importancia de la utilización de recursos materiales fungibles y no fungibles que permiten, independientemente del contexto donde se apliquen, desarrollar la capacidad creativa.

Así mismo, se encuentra el estudio “Intervención de la Creatividad: evaluación de una experiencia” en el que Maite Garaigordobil (1995) evalúa el efecto de un programa de intervención psicoeducativa en la creatividad verbal y gráfico-figurativa con niños de 8 a 10 años de edad, encontrando un efecto positivo en su aplicación y sugiriendo al mismo tiempo, la importancia de incluir actividades lúdicas creativas en el contexto escolar, que tengan como finalidad promover el desarrollo de la creatividad.

Respecto a la evaluación de programas y su impacto en el desarrollo de la creatividad, se encuentran investigaciones como las de Dánsky, (1980); Udwin, (1983); Yawkey, (1986); Kalmar & Kalmar, (1987); Cerioli y Antonietti, (1993); María Dolores Prieto & otros, (2002), las cuales han demostrado su eficacia en programas orientados al desarrollo del pensamiento creativo, por sus implicaciones en la práctica educativa, porque de una lado dan cuenta de los estrechos vínculos de la creatividad con otras dimensiones y procesos, y por otra

parte, los efectos de los programas tendientes a la estimulación de la creatividad infantil.

Entre las investigaciones encontradas, la mayoría se ocupa principalmente de la valoración de algunos indicadores como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, desde lo gráfico y lo artístico. Se aprecia además que son escasos los estudios que sobre creatividad son llevados a cabo con niños y niñas en su primera infancia y menos, desde programas de carácter social, especialmente en el contexto Colombiano.

7. ALCANCES

El impacto de este estudio se da a nivel pedagógico, institucional, investigativo y profesional.

A nivel institucional, puede ser considerado un instrumento de apoyo para los actores de la educación que se sientan además de comprometidos, atraídos por este asunto, por sus implicaciones de orden académico y formativo que le caracteriza, lo cual le hace atractivo tanto para los infantes, como para docentes que le apuestan a tan interesante proceso de cualificación permanente.

El diseño y desarrollo de una propuesta pedagógica que responda a las demandas que de creatividad tienen los infantes (niños y niñas del grado jardín de esta institución), al tiempo que faculta a sus docentes, quienes son los directamente responsables de demostrar a la institución los efectos de esta intervención pedagógica en el contexto educativo.

Ahora, tratándose de la evaluación de programas de intervención social como en este caso, el estudio ofrece estrategias que articuladas a los planes de estudio, favorecen la potenciación temprana de la creatividad en esta franja poblacional.

Otro de los alcances de este estudio, es la posibilidad de implementar la evaluación de la creatividad desde la Primera Infancia en el contexto educativo, como contribución a los procesos de la calidad al que están convocadas todas las instituciones de educación. En este caso, la estimulación de la capacidad creativa desde la educación inicial, la cual faculta para que en adelante, ellos y ellas, atiendan con responsabilidad social, las cambiantes demandas del medio que han de habitar.

A nivel personal, esta investigación nos permite como maestras en formación, ejercer tempranamente el rol de investigadoras, agudizando la capacidad de observar, detectar y analizar anticipadamente las demandas de la población escolar, mediante la conjugación de las reflexiones derivadas de los diferentes espacios de conceptualización.

El ejercicio investigativo en el aula de clase nos permite estar al tanto de las demandas que se le hacen a la educación, entre ellas, la de un relevo generacional de docentes investigadores, capaces de leer anticipadamente las demandas sociales y de leerse frente a sus fortalezas y debilidades para resolverlas.

También se destaca la pertinencia del estudio en cuanto a las políticas institucionales del ICBF y de la Corporación FORMAR, encaminadas hacia el desarrollo integral de los niños y niñas, una labor social que permite fortalecer a

través de la evaluación constante de sus programas, la potenciación de todas las dimensiones del ser humano, en especial la dimensión creativa, que vista desde lo curricular, posee elementos afines a los objetivos que se plantea la educación Preescolar desde la Ley General de Educación (1994), entre los cuales están: *El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía; el desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje; el estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.* (Art.16).

8. MARCO CONCEPTUAL

8.1 Creatividad

La creatividad ha sido abordada a lo largo de la historia por diferentes autores y desde diversos enfoques. Ha sido entendida como la capacidad de dar respuestas, elaborar o inventar producciones originales, valiosas y resolver problemas de un modo inusual. Para Guilford, (1978) uno de los precursores de la creatividad, ésta es una propiedad compartida por toda la humanidad en mayor o menor grado; se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente; implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que resulta novedoso.

Actualmente, la creatividad se considera como una capacidad de todo ser humano, en tanto su estudio ha arrojado resultados que indican que la actividad creadora hace parte de todos los ámbitos de la vida del hombre. Para Saturnino de la Torre (2005), la creatividad “Es una síntesis holística de lo cognitivo y de lo afectivo, un encuentro entre persona, medio, proceso y resultado.., es "dejar huella“; la huella puede ir desde el impacto y empatía personal hasta la obra con

resonancia institucional y social. Un concepto cargado de connotaciones actitudinales y afectivas, es decir, abierto al saber y a la vida” (p.1).

De la Torre afirma que la actividad creativa es fruto de un proceso interactivo con el medio humano, *“todos somos personas creativas, no tanto por el desarrollo de potencialidades genéticas o innatas cuanto por el medio peculiar de entender nuestra realización a partir del medio”* (De la Torre 2003, p.78), un conjunto de situaciones que intervienen en los sujetos, las mismas que le permiten desarrollar su creatividad si se reconocen como indispensables para la producción de conocimiento y generación de ideas.

Por su parte, Torrance plantea que la creatividad es “el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía ; de reunir una información valida ; de definir las dificultades e identificar el elemento no valido ; de buscar soluciones ; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias ; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados". (Torrance, 1976, p.46).

Bajo estas perspectivas, podría decirse que la creatividad no sólo se limita al campo de la inteligencia en términos de sobre dotación, propiedad de algunos sujetos, sino que ésta se manifiesta en todas las esferas del ser humano y, por ser una característica común, supone un proceso individual constructivo de

generación de ideas y productos nuevos frente a las diferentes situaciones particulares, sociales y del contexto. La creatividad, considerada como un proceso, más que como un producto en sí, atraviesa por unas etapas o fases descritas a continuación a la luz de los planteamientos de Hugo Cerda (2000)

8.1.1 Fases del Proceso Creador

8.1.1.1 Preparación: En esta fase el sujeto identifica un problema, se sensibiliza ante una necesidad determinada. Es el momento del que parte el proceso para llevar a cabo la realización o solución de una situación.

8.1.1.2 Incubación: Es un trabajo inconsciente sobre el problema, porque el sujeto no se centra ni reflexiona sobre él, puede durar mucho o poco tiempo, comprende un periodo de relajación, donde las ideas creativas van emergiendo espontáneamente.

8.1.1.3 Iluminación: Es el éxito de la incubación, su nombre hace referencia a una visión súbita, a una luz que muestra la posible solución al problema. No es algo inmediato, porque requiere de un largo trabajo inconsciente. Esta posible solución necesita de una elaboración y verificación.

8.1.1.4 Verificación: En esta fase se selecciona la manera de proceder ante la situación problemática, de manera que la satisfaga. Define y prepara todo lo que finalmente contribuya a la resolución.

El proceso creador es una actividad a la que se dedica un período de tiempo considerable a la producción de ideas para la vida, necesario para afrontar diversas situaciones y lograr resultados novedosos. Es una actividad espontánea y subjetiva, que se requiere para traspasar obstáculos y encontrar nuevas vías de solución en los sucesos cotidianos. Por tanto, su estudio es más que necesario, justificable.

8.1.2 Indicadores de Creatividad

La creatividad convoca hoy en día, a múltiples investigadores que exponen en sus obras, métodos para evaluarla, estrategias para fortalecerla y los posibles bloqueos que se pueden presentar, entre otros. Se conocen desde los diferentes autores, una significativa cantidad de indicadores de la creatividad, entre los más comunes se encuentran la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

8.1.2.1 La fluidez o productividad: Representada en el poder de asociación, aptitud fundamental en el proceso educativo, allí se expresan las relaciones entre hechos, conceptos, sucesos, palabras, entre otros, lo cual permite al estudiante no sólo oír sino responder, participar y practicar activamente del proceso escolar.

8.1.2.2 La flexibilidad o variedad: Alude al número significativo de ideas que recogen categorías, tipos distintos de respuestas y soluciones, integradas y relacionadas poco a poco a partir de las experiencias de un sujeto. Se potencia desde la observación, fijeza, atención, percepción y producción que generan

riqueza intelectual, permite ver un problema desde diferentes dimensiones para su solución.

8.1.2.3 Originalidad: Este indicador “implica la producción de respuestas infrecuentes e ingeniosas a situaciones específicas. La novedad es el signo con el que se manifiestan. Si la productividad y la flexibilidad no suelen llegar a distorsionar las relaciones profesor-alumno, el comportamiento original suele predisponer negativamente al profesor no creativo, frente al alumno inquieto, “extravagante”, “indisciplinado”. La mejor manera de potenciar la originalidad está en la flexibilidad del profesor para aceptar y estimular las nuevas ideas que los alumnos proponen” (De la Torre, 1982, p. 24).

8.1.2.4 Elaboración: Proceso mental que organizan y sistematizan todo un orden de ideas creativas tras su identificación y representación en el marco de los problemas, es el acto de relacionar y accionar todo un conjunto de ideas o elementos para llegar a su materialización. Requiere la especificación de detalles que contribuyen al desarrollo de una idea general. La labor del docente en este factor, consiste en sugerir a sus estudiantes distintas actividades que les permita imaginar los pasos que han de darse para verificar un plan propuesto, de modo que para llegar a un resultado complejo, en lugar de automatizarlo identifique los detalles y pueda llegar a él de diferentes maneras. (De la Torre, 1982).

8.1.2.5 Resolución de problemas: Indicador que puede ser manifiesto desde temprana edad, porque constituye la acción del ser humano ante cualquier situación problema que se le presente, Cerda (2000) considera que la resolución de problemas requiere la creación de nuevas opciones para alcanzar una solución. Citando a De Bono (1986) plantea que: *“un problema es una situación en la que se intenta alcanzar un objetivo y se hace necesario encontrar un medio para conseguirlo. Este objetivo no se puede alcanzar con el repertorio comportamental actual del organismo, sino que se debe crear nuevas acciones o integraciones”* (p. 53). Sin embargo, para él, ya es un acto creativo la sola visión o identificación del problema, porque al ser reconocido se están integrando componentes actitudinales, afectivos, sociales, entre otros.

Continuado con Cerda (2000), son diversos los problemas que se presentan en la vida cotidiana, hay problemas generales y comunes en la mayoría de las personas, pero existen algunos específicos en cada individuo, a los cuales deben enfrentar. Independiente de lo novedoso de las soluciones, para que sea creativa es necesario, que además se resuelva verdaderamente el problema.

Torrance, por su parte considera que el sujeto creativo es aquel que pasa por un proceso de sensibilización a los problemas y busca diversas alternativas para hallar su solución “La persona creativa es aquella que sabe identificar las dificultades de las situaciones, buscar soluciones mediante caminos que otros no las encuentran, hacer conjeturas, formular hipótesis y modificarlas, probarlas y

comunicar los resultados". Torrance, (1974, citado en Pietro & Castejón 2000, p. 38).

8.1.2.6 Imaginación: Indicador que comienza desde la primera infancia y a la cual se refiere Cerda (2000), cuando señala que la imaginación creadora es la capacidad de evocar ideas e imágenes nunca antes experimentadas ni percibidas, está relacionada con la memoria y la percepción sin ser éstos sinónimos.

Por su parte Martínez (1990), afirma que la imaginación está estrechamente relacionada con las necesidades de la sociedad y que es una capacidad de gran valor porque además de que permite conocer el mundo a partir de hipótesis, también le faculta para transformarlo, "es una capacidad de la conciencia humana de formar en sí, nuevas imágenes sensoriales o conceptuales sobre la base de la transformación de las impresiones infundidas por la realidad" (p. 8). Plantea que la imaginación pertenece a los procesos cognitivos superiores, característicos de la condición humana.

La imaginación, así como los demás indicadores abordados anteriormente, juegan un papel importante en todo proceso creativo. Por ser la creatividad una característica de todo ser humano y que se complementa en todas sus dimensiones, es preciso destacar su importancia en la edad infantil, puesto que constituye la etapa en la que se adquieren las bases principales para el

aprendizaje, porque es allí, donde se pueden potenciar en el niño y la niña, sus posibilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

La motivación es otro aspecto fundamental en el desarrollo del pensamiento creador, se trata del propósito interior con que una persona aborda una tarea, y que posteriormente se materializa en la acción. Para Amabile, (1985) la motivación intrínseca es un componente del proceso creador, ella plantea que “la gente será más creativa cuando se sienta motivada primeramente por el interés, placer, satisfacción, y desafío del trabajo por sí mismo y no por presiones externas”. (p. 155).

La motivación al mismo tiempo responde a un grado de autonomía y afectividad hacia lo que se elabora, el hecho de llevar a cabo lo imaginado supone para una persona la satisfacción de ver el resultado y reconocerse dentro de sus propias capacidades. En la infancia la motivación se convierte en el norte de toda acción y es la que mas tarde va a configurarse en el deseo de aprender en un campo específico, no basta con conocerlo y dominarlo, sino de trascender a lo novedoso.

8.1.3 Creatividad Infantil

Antes de pasar a exponer las características de la personalidad creadora en la infancia, se hace necesario abordar las principales características de los niños y

niñas en edad Preescolar, como factores que influyen en la creatividad, en cuyo proceso intervienen de manera progresiva, las etapas del desarrollo psicológico en la que se encuentre el sujeto.

Según los lineamientos y estándares del Ministerio de la Protección Social para el ICBF (2006), de acuerdo a la etapa en la que se encuentre, “todo niño tiene una actitud frente al mundo, unas necesidades e intereses y unas formas de actuar, sentir y pensar” (p. 102). Las etapas planteadas son: primera edad, infancia temprana, etapa preescolar y transición; de la cuales se abordarán las características de los niños y niñas en la etapa Preescolar, que va desde de los tres a cinco años de edad.

8.1.3.1 Características de los niños en la etapa Preescolar

En la relación con los demás

- El adulto representa para el niño un modelo a seguir.
- Se fortalece en el niño su capacidad de actuar de manera autónoma frente a un grupo respetando las normas.
- Mediante el juego de roles, el niño comprende las normas que rigen el mundo social.

En la relación consigo mismo

- El niño se hace consciente de sus deberes, fijándose metas donde la satisfacción no es tan inmediata.
- Diferencia entre lo que está bien y lo que está mal.
- Se expresa mejor con el cuerpo, y se interesa por el comportamiento de los hombres y las mujeres en la sociedad.
- Finalizando esta etapa el niño se reconoce como sujeto social e interioriza completamente la norma.

En relación con el mundo que lo rodea

- Explora el ambiente de manera más independiente.
- El niño, mediante escritos como relatos e historias expresan la imagen que tienen del mundo.
- Se interesan por los conocimientos que reciben en la escuela.

Las anteriores características planteadas en los Lineamientos y Estándares del ICBF (2006), están directamente implicadas en el proceso creativo del niño y la niña, puesto que el juego de roles y el reconocimiento como sujeto social propios de esta etapa fortalecen la autonomía, la imaginación, la resolución de problemas y la generación de ideas, adquiriendo nuevas formas de actuar y establecer relaciones consigo mismo y con los demás.

8.1.3.2 Características de la personalidad creadora en edad Infantil

Saturnino De la Torre (1982) resalta algunas características que comienzan a definir al niño o niña como una persona con alto potencial creativo, entre las cuales se encuentra que la persona:

- Es altamente perceptiva, retiene lo que ve y observa.
- Muestra un interés inusitado por los libros o material escrito, incluso desde muy temprana edad.
- Se despierta a los conceptos abstractos de medida a través de sus instrumentos, se interesa por aprender a contar el tiempo y entender el calendario.
- Es capaz de concentrarse más tiempo que sus iguales en aquellas cosas que llaman su atención.
- Parece intuir muy temprano las relaciones causa – efecto.
- Muestra interés en muchas y variadas actividades y experiencias.
- Un alto porcentaje de estos niños y niñas (con cualidades mentales muy despiertas) llegan a leer antes de ir a la escuela, como queriendo satisfacer un instinto de curiosidad.
- Tiene ideas extravagantes consideradas en muchos casos por los maestros y compañeros como ideas estúpidas.
- Se caracteriza por producir ideas “despistadas”.
- Sus realizaciones se caracterizan por el humor.

- Su comportamiento está sembrado de travesuras, relajamientos y falta de rigidez.
- Es altamente imaginativo e imaginativa.

En este asunto, Torrance (1977) advierte que los niños creativos aceptan el desorden, son juguetones, expresan ideas fuera de lo común, son sensibles a las emociones, son contradictorios, afrontan riesgos y poseen mucha energía (Araya, 2005).

Así mismo, Lowenfeld, (1947) afirma que el niño es creador por naturaleza, habilidad que se desarrolla toda vez que se le permite al niño y la niña su libre expresión, atendiendo a la evolución natural desde sus necesidades y capacidades representativas. Para este estudioso, la creatividad va estrechamente ligada a la naturaleza expresiva del niño y la niña, lo que a su vez determina adecuados procesos de desarrollo que no son ajenos al contexto y a las diferentes etapas del proceso creador.

8.1.3.3 Etapas del proceso creador

- Etapa del garabateo: esta etapa se extiende de los 2 a los 4 años
- Etapa pre-esquemática: de los 4 a los 7 años
- Etapa de los inicios del realismo: de los 7 a los 9 años
- Etapa pseudonaturalista: de los 12 a los 14 años
- Etapa de la decisión: de los 14 a los 17 años

Para efectos de la investigación, interesan las dos primeras etapas y características de la población infantil seleccionada.

8.1.3.3.1 Etapa del garabateo

El garabateo es la primera etapa y la más trascendental del dibujo infantil, contempla desde los 2 a los 4 años de edad; sin embargo, teniendo en cuenta la ejecución de los primeros trazos, se incluye el primer año de vida del niño.

El garabateo pasa por diferentes etapas: garabato sin control, garabato controlado y garabato con nombre. Este último comienza alrededor de los tres años y medio, y según Lowenfeld (1947) presenta las siguientes características:

- El dibujo del niño y la niña tiene una intención previa a la acción, ya no lo rige simplemente el placer motor.
- Dada la intención, el niño y la niña, pone un nombre al dibujo de manera espontánea, y lo cambia a medida que se modifica el trazo, éste puede tener a su vez diferentes significados.
- La realidad visual del dibujo no es tan significativa para el niño y la niña, porque han adquirido un pensamiento más imaginativo y menos kinestésico.
- El niño y la niña siente la necesidad de explicar sus creaciones.
- Se presenta un vínculo entre la actividad gráfica y la oral.

- El niño y la niña empiezan a producir analogías fortuitas que confirman sus interpretaciones o le suscitan otras, haciéndole prestar atención creciente a los elementos de semejanza.

8.1.3.3.2 Etapa pre – esquemática

Esta etapa se presenta entre los 4 y 7 años de edad, en ella el niño y la niña comienzan a ser conscientes de la forma de sus dibujos, pareciéndose estos cada vez más a su realidad, las principales características en esta etapa son las siguientes:

- Cada niño o niña, tiene su forma particular de expresar elementos cotidianos.
- Los trazos son más controlados y hacen referencia a objetos percibidos por la vista.
- Las líneas evolucionan y representan algo definido, siendo reconocidas más fácilmente por el adulto.
- Las figuras predominantes en esta etapa son el cuerpo humano, las casas y los soles.
- Los trazos se ejecutan primero en forma individual, y luego se integran con los demás elementos del dibujo.
- Se presenta imitación de algunos modelos.

Entre las dos etapas anteriores se presenta una fase de transición, denominada “fase de los objetos volando” (Prada, 2002), su nombre refiere la principal característica de los dibujos infantiles en esta fase, puesto que el niño y la niña, no tiene completamente claro el concepto espacial, y sus dibujos aparecen en el aire sin especificar la línea tierra, solo cuando el niño y la niña logran establecerla, se puede decir que está en la etapa pre- esquemática.

Las etapas del dibujo infantil propuestas por Lowenfeld dan muestra de que la actividad creativa en el niño y la niña es un proceso en el que intervienen diversos factores, los mismos que deben ser estimulados y desarrollados por la escuela porque allí es donde se facilita o se inhibe la divergencia del pensamiento y su extensión en la madurez.

8.1.4 Creatividad y Contexto Educativo

A través de los años se ha estado considerando la importancia de vincular el concepto de creatividad a todas las esferas del ámbito educativo, con el fin de disponer de más escenarios en donde la creatividad no se vea como un término más, abordado en la escuela desde el currículo, sino como un concepto rico en significados y aplicaciones que se puede incluir en todas las disciplinas y darle un lugar desde las propias experiencias del ser humano vividas en la cotidianidad.

El contexto educativo es de suma importancia para el desarrollo de la creatividad como lo afirma De la Torre (1982), porque además de los conocimientos previos

que el niño trae de casa, es en la escuela donde se sientan las bases para el desarrollo de un pensamiento divergente, porque cada persona tiene un potencial creador que se puede fortalecer desde temprana edad, y que con el tiempo, aumenta o se detiene dependiendo de los estímulos que se le presenten. Agrega que la actividad creativa tiene su origen en la conciencia, *“la creatividad puede cambiar al escolar en la manera de ver las cosas, en la forma de relacionarse y la actitud ante lo que lo rodea; con la ayuda de la creatividad, los entornos, el medio, sirven de estímulos y contribuyen a la formación”* (S De La Torre 2002, p. 23).

Así mismo, Llantada (1990), rescata la importancia de la creatividad en la escuela proponiendo que esta habilidad no puede ser vista únicamente desde el arte y la ciencia, sino desde la enseñanza misma. Para ella, *“las condiciones de posibilidad de la creatividad residen por una parte en el individuo y en sus circunstancias y en su contacto con los hombres”* (p. 12).

La creatividad es una habilidad multifacética y dinámica, de la cual depende el desenvolvimiento del ser humano en la sociedad; obviarla en la educación, haciendo énfasis en la producción de conocimiento, repercute en la limitación de procesos de pensamiento importantes donde se coarta la imaginación, la creación de ideas, la autonomía y la motivación del estudiante. Reconocer la creatividad desde el proceso de enseñanza – aprendizaje, es permitirle al sujeto su libre expresión, el desarrollo de su propio estilo de aprendizaje, resolver problemas,

destacar su personalidad, sentirse motivado; características que posibilitan condiciones favorables en los diferentes contextos en que se desenvuelva.

"El aprendizaje como la creatividad es un proceso interno de la persona, al cuál el educador no puede acceder directamente ni exhaustivamente; pero a la vez es un proceso que tiene condiciones que se pueden propiciar, controlar y evaluar en lo educativo" Llantada, (1990. p. 22) ; condiciones que son la base para la construcción de una personalidad creadora.

8.1.4.1 Bloqueos de la Creatividad

Teniendo como referente que la creatividad es un proceso que hace parte de los diferentes contextos en los que se desenvuelve el ser humano, existe en ellos factores que pueden obstaculizar o bloquear la actividad creadora. Saturnino De la Torre (1982) hace referencia a ellos dentro de un conjunto de elementos que intervienen a nivel sociocultural, emocional y/o educativo.

Se retoman del autor los bloqueos a nivel educativo, sin restar importancia a los demás, dado que éste es el contexto en el cual se realiza el presente estudio articulando al mismo tiempo los factores sociales y emocionales.

8.1.4.1.1 Presiones al conformismo: Este bloqueo hace referencia a los casos donde algunos sujetos se conforman ante lo establecido y no tienen oportunidad de dar a conocer las ideas, limitando su expresión creativa. La heteronomía

intelectual es reflejo de conformismo, donde el estudiante no es un ser activo del aprendizaje y esta sujeto a los conocimientos y autoridad del docente; por el contrario, la capacidad de expresar las ideas y mostrar inconformidad ante algo, es reflejo general entre las personas creadoras.

8.1.4.1.2 Actitud autoritaria: Constituye un bloqueo de la creatividad porque no permite que el estudiante se vea motivado a experimentar nuevos aprendizajes, sino que se deja influir por las reglas, hasta el punto de encasillarse en un estereotipo que imposibilita el pensamiento divergente y el reconocerse capaz de sobresalir en su acción escolar.

9.1.4.1.3 Ridiculización de los intentos creativos: El reconocimiento a los esfuerzos realizados por todas las personas, es indispensable para potenciar las actitudes creativas. De ahí, que surjan nuevas posibilidades para acceder al mundo y explorarlo desde todas aquellas motivaciones que generalmente provienen de una figura importante para el niño y la niña. A esto hay que agregar los efectos que deja la ridiculización del estudiante, reflejados en la desmotivación, situación de inferioridad que le impide ampliar su expresión creativa.

8.1.4.1.4 Sobrevaloración de recompensas o castigos: La curiosidad es una de las principales fuentes de creatividad, su estimulación proviene de una motivación y satisfacción propias del sujeto y hacen parte de su necesidad individual; cuando

esto no ocurre y se utilizan otro tipo de estímulos, éstos resultan inadecuados puesto que las recompensas y las amenazas solo generan declives en la creatividad.

8.1.4.1.5 Excesiva exigencia de objetividad: El conocimiento basado en verdades absolutas, donde el profesor espera y exige de sus estudiantes respuestas predeterminadas, limita la expresión creativa, la realización de nuevas búsquedas, el acceso a la experimentación y la posibilidad de que éstos hagan propuestas que enriquezcan el proceso de aprendizaje, diferente a la tarea de responder únicamente a las demandas del profesor, quien hace su retribución a través de una nota o calificación.

8.1.4.1.6 Excesiva preocupación por el éxito: Cuando la enseñanza va dirigida estrictamente al resultado donde se marca el éxito como una meta y se deja de lado el proceso que se presenta durante el acceso al conocimiento; se desencadenan actitudes egocéntricas donde generalmente el resultado poco tiene que ver con el desarrollo personal creativo, en tanto se pasan por alto las motivaciones intrínsecas, para dar lugar a las extrínsecas o locus externo, como su único fin.

En cuanto a lo cultural y afectivo existen otro tipo de bloqueos que pueden condicionar y limitar las actitudes creativas, entre ellos De la Torre (1982) menciona los siguientes: condicionamiento de pautas de conducta,

sobrevaloración social de la inteligencia, sobrevaloración de la competencia y cooperación, orientación hacia el éxito, excesiva importancia al rol de los sexos, ingenuidad psicológica, temor a equivocarse o al ridículo, aferrarse a primeras ideas recibidas, deseo de triunfar rápidamente, alteraciones emocionales y desconfianza de los inferiores.

Los bloqueos de la creatividad abordados anteriormente muestran cómo la educación, la cultura, la personalidad y la motivación son factores importantes en la vida de los sujetos, puesto que, *“algunos pierden el interés y se detienen ante un acto creativo por falta de persistencia”* (Lageman, 1971). Este autor le asigna gran importancia a la ideación espontánea que se logra mediante la libertad que el niño y la niña, tiene para expresarse sin inhibir su potencial creador, porque el reconocimiento de sus producciones desde la escuela y la cultura, ayuda en el afianzamiento de este potencial. *“Si las otras potencialidades humanas crecen con la práctica y el ejercicio, la actitud creativa comporta unos hábitos, disposiciones y expresión que pueden tardar mucho en afianzarse, y muy poco en inhibirse”*. (S De La Torre, 2002).

8.1.4.2 Factores que fortalecen la Creatividad

Así como los bloqueos de la creatividad, De la Torre (1982) expone los elementos que favorecen el desarrollo de la misma desde los diferentes factores que intervienen en ella; desde el punto de vista educativo influyen significativamente

los recursos que hacen parte del medio escolar como la distribución del tiempo, la redistribución del espacio y la utilización de los materiales. Así mismo cuenta la caracterización del profesor creativo, principal potenciador en el desarrollo de la actividad creadora del niño.

8.1.4.2.1 Distribución del tiempo: Existe la necesidad de trabajar desde los intereses individuales y grupales, rescatando la actividad creativa por la que más se inclinen los estudiantes en particular; se propone no seccionar el tiempo solo por áreas de conocimiento, sino enriquecer las actividades según la necesidad, o edad de los estudiantes, y la personalidad del profesor, creando hábitos y rutinas donde se tengan en cuenta intereses comunes y se realicen proyectos de aula generando mayores experiencias novedosas que fortalezcan la capacidad creadora.

8.1.4.2.2 Redistribución del espacio: Este es uno de los recursos que convenientemente organizado puede invitar a la labor creativa, los centros escolares deben disponer de aulas de distintas dimensiones así como de espacios abiertos para experiencias y juegos, dichas aulas pueden diversificarse según intereses y situarse en el mismo salón o en rincones distintos.

Se hace importante decorar los espacios con artículos que inciten a la creatividad, uno de ellos puede ser los trabajos realizados por los mismos estudiantes, para estimular la creación. No sólo el aula incita al desarrollo de actitudes y actividades

creativas, sino también otros espacios como el patio, el parque, laboratorios, lugares situados fuera del marco escolar como bibliotecas, entre otros.

Los propios estudiantes son quienes deciden la distribución del material en el aula, así se le dará pie a su ideación y a la vez se le asigna al niño y la niña, su papel protagónico en el proceso de aprendizaje y los productos por ellos y ellas realizados se convierten en medios que serán reutilizables por el mismo grupo, en lugar de ser instrumentos que para conservarlos y exhibirlos, se tienen por fuera del alcance del niño y de la niña, impidiendo con ello otras experiencias conducentes a la recreación de sus manifestaciones creativas.

8.1.4.2.3 Utilización de los materiales: Existen unos principios que han de guiar a la escuela en la organización y utilización de los recursos y material, para provocar en los niños y niñas experiencias significativas, como es la sorpresa: algo que no está dentro de la cotidianidad, nos sorprende y nos hace vivir más intensamente, dejando huella en el aprendizaje. Otro de los principios es el de la originalidad o novedad, que se ofrece a los estudiantes.

También está la manipulación de los materiales por el propio sujeto, el acercamiento al ensayo y el error hace que éste se convierta en protagonista de lo que ocurre y pueda proponer nuevas alternativas. La motivación es otro de los principios, destinada a despertar el interés por el contenido. El material susceptible de modificaciones, ofrece más posibilidades a la experiencia creativa

que aquel que es inalterable, y por último, el material escolar como recurso didáctico aquel que ayuda a la comprensión y excita la imaginación.

8.1.4.3 El profesor Creativo

Para hablar del profesor Creativo, Torrance, (1976, citado en De la Torre 1982), plantea que “los profesores creativos son aquellos que aceptan con agrado las ideas de los alumnos y parecen incorporarlas mas fácilmente en el curso de la discusión. Utilizan asimismo muchos ejemplos estimulantes, presentados de forma diversa. Echan mano de la pizarra, de lecturas personales de los alumnos, de lo que se encuentra en los tabloneros de anuncios, de anécdotas” (p. 78)

Para Saturnino de la Torre (1982), el maestro creativo se reconoce guía y orientador, sus preguntas y dinámicos son dirigidos constructivamente, visionando su hacer hacia el encuentro con las propias posibilidades creativas y las de sus estudiantes. Un maestro que genera un ambiente creativo, es aquel que diagnostica las necesidades y situaciones de sus estudiantes y se hace responsable de estimular con nuevos enfoques las dinámicas generadas.

8.1.4.3.1 Características del profesor creativo

- ❖ Promueve el aprendizaje por descubrimiento
- ❖ Incita a un sobreaprendizaje y a la autodisciplina

- ❖ Estimula los procesos intelectuales creativos (asociación, distinción, análisis, proposición combinación)
- ❖ Difiere el juicio
- ❖ Promueve la flexibilidad intelectual
- ❖ Induce a la autoevaluación del propio rendimiento
- ❖ Ayuda a ser más sensible al estudiante
- ❖ Incita con preguntas divergentes
- ❖ Aproxima a la realidad y manejo de las cosas
- ❖ Ayuda a superar los fracasos
- ❖ Induce a percibir estructuras totales
- ❖ Adopta una actitud democrática más que autoritaria

Así entendida la creatividad, es preciso resaltar el papel que ejercen las Instituciones educativas en el desarrollo del pensamiento creativo, sobre todo si se tiene en cuenta la escolarización de los niños y las niñas desde los primeros años de vida y los programas que se implementan como directrices para gestionar acciones educativas encaminadas a la formación integral de estos sujetos.

Estos programas requieren ser estudiados en materia de evaluación, a fin de determinar la efectividad que tienen las intervenciones pedagógicas en las instituciones, proponiendo estrategias que posibiliten y garanticen una adecuada educación, más aún si se habla de creatividad. “La evaluación de programas se

está configurando desde hace varias décadas como un campo profesional y académico de primer orden y de clara utilidad práctica, reconociéndose la necesidad de valorar las intervenciones con el fin no sólo de conocer mejor la propia acción, sino también para mejorar los programas y las políticas,... y dar luz sobre acciones futuras” (Tirado, 2008, pp. 387-388).

Al evaluar la creatividad en la edad infantil desde el contexto educativo, principal propósito de este estudio, también se evalúa conjuntamente el programa de intervención que rige la acción pedagógica desde la Institución que lo desarrolla; en este caso el eje “Creciendo y Aprendiendo” del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar e implementado en los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR en la Ciudad de Medellín. Programa que tiene como propósito la organización pedagógica del tiempo y el espacio, donde todas las actividades son planeadas por las jardineras de acuerdo a objetivos que responden a las necesidades e intereses de los estudiantes. El manejo del tiempo se basa en los momentos pedagógicos que se llevan acabo diariamente en las jornadas y que son descritos a continuación:

Bienvenida: Es un momento que se dedica al iniciar la jornada de cada día y en el cual, los niños y niñas, tienen la oportunidad de compartir experiencias con sus iguales; además le permite al profesorado indagar acerca de los intereses de ellos y ellas, para posteriormente guiar las actividades del día.

Vamos a explorar: Este momento está destinado a la exploración del entorno, donde los niños y las niñas tienen la oportunidad de estar en contacto directo con los objetos, observar los fenómenos físicos y naturales, y participar activamente de los eventos que se desarrollan.

Vamos a crear: “Es el momento pedagógico dedicado a fomentar la capacidad creativa y de expresión a través de diferentes técnicas manuales. Es el momento que le permite al grupo comunicarse y expresarse a través de las diferentes formas de representación gráfica y artística, lo que ha vivido, explorado, imaginado o lo que necesita para desarrollar las actividades que han decidido como grupo”. (ICBF, 2006, p. 24).

Vamos a jugar: Este momento se centra en el juego de roles, donde niños y niñas, desarrolla su imaginación a partir de la creación de personajes, interiorizan normas, se expresan espontánea y libremente, crean un vínculo entre la fantasía y la realidad del medio social y cultural. Por medio del juego el niño y la niña expresan el mundo tal como él y ella lo perciben, representando las relaciones sociales, familiares, culturales, infantiles, entre otras.

Vamos a comer: Es el momento en el que el niño y la niña, tienen la oportunidad de disfrutar de la comida como una relación social. Se desarrollan hábitos alimenticios, de higiene, de comportamiento en el comedor y de salud, entre otros.

Vamos a casa: Es el cierre de la jornada. Este momento permite la evaluación de las actividades del día, donde los niños y las niñas expresan los conocimientos adquiridos, lo que más les gusta, las inconformidades y demás sentimientos.

Los momentos pedagógicos desarrollados dentro del programa “Creciendo y Aprendiendo”, abarcan en sí, todo el tiempo que pasan los niños y las niñas en los Hogares Infantiles, teniendo profunda influencia en su creatividad como proceso a valorar.

8.1.5 Evaluación de la Creatividad

La Evaluación de la Creatividad ha surgido como una necesidad social, para dar respuesta a los cambios constantes de los últimos años en los que la creatividad ha estado íntimamente incluida (Laime, 2005). Se relaciona con el cómo obtener datos que midan diferentes indicadores de creatividad de una persona, describiéndola o determinándola a partir de elementos cuantificables y cualificables como creativa o poco creativa, desde la complejidad que encierra el concepto mismo de creatividad y la subjetividad propia del ser humano.

La evaluación de la creatividad, según González Quitián (2006) inicia con Dearbon en 1888, cuando aporta uno de los primeros resultados sobre acercamiento a la evaluación de la creatividad, mediante el ofrecimiento de pruebas para la medición de la ingeniosidad, luego Terman y Binet en 1909, desarrollan pruebas psicométricas diferentes a las de la inteligencia para la medición de la imaginación

productiva, según el mismo autor, a partir del primer tercio del Siglo XX se despliega una generación de personajes, que aportan significativamente a la evaluación de la creatividad, enfocados en una cultura conductual, entendida ésta como el enfoque que se centra en la conducta manifiesta o públicamente observable, se interesa por el desarrollo, mantenimiento y alteración de la conducta.

Posteriormente, con una visión estructuralista y funcional a mediados del Siglo XX, se inicia una primera generación de investigadores que se enfocan en el estudio del pensamiento y comportamiento creador; luego una segunda generación, estudia técnicas y guías para el desarrollo de la creatividad y en una tercera, sugiere el vivir creativo como una dimensión múltiple.

En las dos primeras generaciones, nacen los constructos funcionalistas de la evaluación de la creatividad y luego los planteamientos críticos, que en oposición a la visión positivista, permiten el surgimiento de nuevos enfoques de evaluación que tienen en cuenta dimensiones emocionales y ambientales (Quitán, 2006).

A Guilford por ejemplo, se le atribuye la medición de la creatividad de manera sistemática y la promulgación por primera vez, del término “pensamiento divergente” que fue también evaluado por un test de su autoría. Luego Torrance, con esta visión positivista de la evaluación de la creatividad, trabajó su concepto de creatividad bajo indicadores como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad,

elaboración y luego ampliando su teoría, añadió elementos como la apertura al cierre prematuro y la respuesta emocional (Amaya, 1995).

Como crítica al anterior enfoque para evaluar la creatividad, Amaya (1995) señala que surge la tercera generación, entre los que se encuentran Rogers y Maslow quienes tienen en cuenta la dimensión emocional y ambiental en el individuo, empleando técnicas diferentes para evaluarlo de manera holística, una de ellas es la entrevista, procedimiento que permite conocer al máximo a quien se evalúa, considerándolo como un complejo conjunto de partes que se integran y que posee características creativas.

Dentro de la polémica por la diferencia en la evaluación y la postura que toman los diferentes autores y pioneros del estudio de la creatividad, González, (2006) se refiere a que está dirigida a sus instrumentos, pues mientras unos son considerados como rígidos por pensar la creatividad como un producto, una capacidad o una habilidad del pensamiento únicamente, los otros son considerados como resultado de una visión productiva que trasciende lo humano.

Sin embargo, según consenso de diferentes investigaciones, los trabajos de Guilford y Torrance son considerados pioneros y como tal sus teorías son ajustables a los nuevos contextos y necesidades, mientras que la aplicación de los test de evaluación de creatividad por ellos elaborados y sus resultados, dan cuenta de su trascendencia.

Entre los diferentes instrumentos para evaluar la creatividad, se mencionan:

- *Test de asociaciones remotas TAR propuesto por Mednick (1968)*
- *El Test de Pensamiento Creativo de Torrance (1974) TTCT*
- *Prueba de habilidades de estructura del intelecto SOI, propuesta por Guilford (1977).*
- *Test de Abreacción para evaluar la creatividad TAEC. Propuesto por Saturnino de la Torre (1991)*
- *CREA. Inteligencia creativa. Una medida cognitiva de la creatividad realizado por Corbalán (2003)*
- *Diagnóstico de la Creatividad Preescolar de Ortega(1990)*
- *Prueba de imaginación creativa PIC, propuesta por Teresa Artola, Isabel Ancillo, Pilar Mosteiro y Jorge Barraca (2004).* Dicha prueba se ha escogido para esta investigación porque recoge los indicadores que se quieren estudiar y los trabaja de una manera lúdica a partir del juego y la imaginación; además porque permite fácilmente ser adaptada a niños y niñas en edad preescolar (ver anexo 1).

Estos instrumentos generalmente se acompañan de Test, cuestionarios, entrevistas, diarios de campo, observación participante. Todo esto permite hacer de la evaluación de la Creatividad una experiencia más completa e integral desde todas las dimensiones, mezclando lo cualitativo y lo cuantitativo.

En este sentido se hace necesario aclarar que son muchos los instrumentos que se han diseñado para evaluar la Creatividad, pero no todos ellos han sido pensados para primera infancia, en los pocos estudios que se han realizado con este tipo de población ha sido necesario adaptar los existentes a edades mas tempranas como los 3 y 4 años; edades en la que también hay una considerable representación de la creatividad, manifestada a través de diversas formas como el juego, el lenguaje y lo figurativo, a partir de las experiencias adquiridas durante los primeros años de vida.

Para la evaluación de la Creatividad, tal como se mencionó anteriormente, se llevó a cabo en este estudio una serie de juegos encaminados a su valoración en cada uno de los niños y niñas que hacen parte de la muestra; por lo tanto se hizo necesario abordar el concepto de Creatividad desde esta actividad.

8.1.6 El Juego y la Creatividad

El juego es un concepto que se ha venido construyendo a lo largo de la historia, un proceso que está determinado por la acción y por unas características que van a permitir que el niño y la niña desarrollen habilidades en un ambientes ricos en experiencias.

El juego es una de las actividades más importantes en primera infancia, porque constituye la forma de expresión más rica y espontánea. Mediante el juego el niño

y la niña exteriorizan sus sentimientos, es una forma de mostrar la manera como él y ella, perciben el mundo y lo recrean en su realidad.

Esta actividad libre y espontánea que contribuye a los procesos de socialización infantil, permite la participación, la cooperación y la toma de decisiones; está estrechamente relacionada con la creatividad, en tanto va acompañada de imaginación, resolución de problemas, planeación y otras características necesarias para que se produzca el acto creativo, las mismas que permitirle al niño y la niña el desarrollo de sus funciones mentales superiores.

Para Vigotsky (1979), El juego no es el elemento predominante en la infancia sino el elemento desencadenador en el desarrollo del niño y de la niña, esta actividad crea zonas de desarrollo potencial. En el juego el niño y la niña están siempre por encima de su edad y por encima de su comportamiento cotidiano.

La creatividad y el juego, son aspectos inseparables que le permiten al niño y la niña, establecer relaciones entre su perspectiva imaginaria, su estado de incomprensión al mundo y su afán por entenderlo y lo que va logrando a partir de la práctica en el juego. Para Marta Tirado (1998), "sólo en la medida en que el hombre juega puede crear... todo acto creador supone dos cosas fundamentalmente: en principio requiere de un hombre interrogado por sí mismo y por los fenómenos que observa, pero además exige que este hombre esté enfrentado a un nuevo acto de comprensión, hecho forma y materializado en una

nueva adquisición de mundo” (p. 87). En consecuencia, estos interrogantes surgen en la pregunta y crecen en la comprensión. La creatividad va unida también a la capacidad de asombro y a la disposición para jugar y enfrentar el riesgo y la aventura.

Por su parte Bruner (1984), rescata la importancia del juego en la resolución de problemas, ya que éste supone mermar las consecuencias que se derivan de los errores que cometemos. Es una herramienta que le permite al niño y la niña explorar, adaptarse a nuevos roles, proyectarse al mundo interior, enriquecer su autoestima y hacer o crear elaboraciones mas complejas de un tema a medida que lo experimenta; modificar el ambiente a través del lenguaje y la fantasía para lograr sus objetivos, “Jugar es una forma de utilizar la mente y saber cómo utilizarla. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía” (p. 219)

Es importante entonces que desde la escuela se creen ambientes lúdicos donde el juego no sólo sea una actividad necesaria planteada en el currículo, sino un acto significativo y libre que requiere de la participación del maestro, ya sea para orientar a sus estudiantes frente a nuevas posibilidades o para interrogarlos, buscando que ellos y ellas se auto evalúen y pongan a prueba su imaginación a través de la resolución de problemas y les permitirá acercarse al aprendizaje a partir de ocupaciones ricas en estimulación e interesantes para la materialización de sus deseos a partir de la acción.

Aunque la escuela viene introduciendo en la última década, la actividad lúdica como instrumento de aprendizaje, en el contexto de la educación infantil, todavía son escasos los programas que desde el juego estimulan la creatividad a lo largo del ciclo escolar, porque éste se ha visto permeado por la creencia de que es una actividad propia del niño y de la niña sin ninguna orientación. Esto resulta particularmente significativo debido al hecho de que la sociedad contemporánea está en continuo cambio y, el juego como la creatividad son considerados herramientas indispensables para facilitar la adaptación al cambio, por cuanto son complemento de todas las estructuras y dimensiones del desarrollo.

9. DISEÑO METODOLÓGICO

9.1. Tipo de Investigación:

La presente investigación es evaluativa, de corte cuali-cuantitativo, ex post facto, en tanto estudia la incidencia de los contextos estructurales y situacionales desde las actitudes creativas de los niños y niñas de jardín pertenecientes a los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR, las pautas establecidas por las directoras de cada uno de los hogares, las prácticas pedagógicas utilizadas por las siete docentes durante el desarrollo de los momentos pedagógicos, y la relación entre las variables cuantificadas a partir del test realizado para obtener los niveles de creatividad gráfica, narrativa y general, y cualificadas a través de otros instrumentos como el cuestionario, el diario pedagógico investigativo y la observación participante.

“La investigación cualicuantitativa, trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones y su estructura dinámica, al mismo tiempo determina la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados” (Pita Fernández, S., Pértegas Díaz, 2002, p. 19).

La investigación ex post facto es llamada también, estudio sistemático no experimental, debido a que “el investigador no tiene control sobre las variables

independientes porque ya ocurrieron los hechos” (Kerlinger citado por Ávila B. 2006), por tanto, está sujeto a la observación de las situaciones que se presentan sin influir en ellas.

9.1 Población

La población estuvo conformada por 159 niños y niñas con edades comprendidas entre los 4 y los 5 años, 7 maestras jardineras y 7 directoras de los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR, ubicados en diferentes contextos y estratos socioeconómicos (1, 2 y 3) de la zona nororiental de la ciudad de Medellín.

Cada Hogar infantil cuenta con un grupo de Jardín, conformado por 38 estudiantes aproximadamente y una maestra cooperadora.

Esta población se caracteriza por ser vulnerable en cuanto a las condiciones familiares, sociales y económicas, donde se presenta madresolterismo, familias monoparentales, biparentales y sin vínculos, ausencia de padre, violencia intrafamiliar, falta de autoridad, drogadicción, entre otros.

9.2 Muestra

Para hacer un estudio más riguroso consideramos necesario observar y analizar todos los grupos de Jardín de los Hogares Infantiles pertenecientes a la Corporación FORMAR, con el fin de conformar una muestra homogénea entre los niños y niñas que llevan un proceso formativo más avanzado en estas

Instituciones (2 años o más) y aquellos que se benefician desde hace poco (estudiantes nuevos).

La elección de la muestra fue de manera aleatoria estratificada, se tuvo en cuenta los estudiantes de Jardín que iniciaron con la Corporación FORMAR en el año 2008 y de acuerdo a esa misma cantidad de niños y niñas, se seleccionó en forma aleatoria simple el equivalente de los estudiantes que llevaban dos o más años en el programa, obteniendo igual cantidad de niños y niñas de mayor tiempo, como nuevos y nuevas en cada uno de los hogares. Quedando conformada la muestra por 7 maestras jardineras, 7 directoras y 82 niños y niñas de cuatro años pertenecientes a los grupos de jardín de los siete Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR.

En el desarrollo de la presente investigación, se tuvieron en cuenta las siguientes fases:

Fase 1: Descripción y comparación de los niveles altos, medios o bajos de creatividad, en los niños y niñas de Jardín de los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR.

Fase 2: Análisis del contexto Institucional (educativo): concepciones que de creatividad tienen las Jardineras y las directivas y las metodologías empleadas en cada uno de los momentos pedagógicos propuestos por el ICBF.

Fase 3: Descripción y análisis del contexto Institucional (físico): de cada Hogar Infantil de la Corporación FORMAR (planta física, ubicación y recursos) y su influencia en los diferentes niveles de creatividad de los niños y niñas objeto de este estudio.

Fase 4: Diseño de la propuesta.

9.3 Sistema de Hipótesis

9.3.1 General

- Existen diferencias en la creatividad de los niños y niñas de Jardín de los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR, beneficiados con el programa “Creciendo y aprendiendo” del ICBF desde hace dos a más años, respecto a los niños que llevan menos de un año en el programa.

9.3.2 Estadísticas

Hipótesis alternativa

H₁ El promedio de puntuación entre niveles de creatividad bajos, medios y altos de los niños y niñas que llevan más de dos años son diferentes a los niveles de creatividad de los niños y niñas nuevos.

Hipótesis de nulidad

H_0 El promedio de puntuación entre niveles de creatividad bajos, medios y altos de los niños y niñas que llevan más de dos años son iguales a los niveles de creatividad de los niños y niñas nuevos.

Hipótesis alternativa

H_1 El promedio de puntuación entre los siete Hogares Infantiles es diferente.

Hipótesis de nulidad

H_0 El promedio de puntuación entre los siete Hogares Infantiles es igual.

9.4 Instrumentos y Plan de Análisis

Fase 1: Se empleó la Prueba de Imaginación Creativa PIC (Artola, Ancillo, Mosteiro, Barraca, 2004). Ésta fue adaptada según las características particulares de la muestra (contexto y edad); y validada mediante una prueba piloto realizada a 30 niños y niñas matriculados en diferentes Hogares Infantiles del ICBF de la zona nororiental de Medellín, escogiendo un grupo de nuevos y antiguos con características similares al grupo de la población estudiada.

Con la aplicación de la Prueba de Imaginación Creativa PIC se puntuó la creatividad narrativa, gráfica y general a partir de los indicadores: fluidez narrativa, flexibilidad narrativa, originalidad narrativa y gráfica y elaboración grafica (ver

anexo 1); y se establecieron los niveles altos, medios y bajos para cada una de las creatividades a partir de las posiciones centiles respectivamente (ver tabla 1).

También se comparan los niveles de creatividad obtenidos por el grupo de niños y niñas antiguos y los del grupo de niños y niñas nuevos por medio de un análisis de varianza (ANOVA) realizado a través del paquete estadístico Statgraphics versión 5.1. Este análisis sirve para comparar si los valores de un conjunto de datos numéricos son significativamente distintos a los valores de otro o más conjuntos de datos. El procedimiento para comparar estos valores está basado en la varianza global observada en los grupos de datos numéricos a comparar; se utiliza para asociar una probabilidad a la conclusión de que la media de un grupo de puntuaciones es distinta de la media de otro grupo de puntuaciones.

Fase 2: En esta fase se analizó el contexto Institucional (educativo): Concepciones de creatividad de Jardineras y directoras, metodologías empleadas por las docentes en el desarrollo de los momentos pedagógicos propuestos por el ICBF. Se utilizaron los siguientes instrumentos:

- **Cuestionario:** El “Cuestionario para evaluar la creatividad en la actividad pedagógica profesional” (Ospina, 2007, noviembre), consta de una serie de preguntas encaminadas hacia la reflexión de la acción pedagógica como propiciadora de espacios creativos en el aula, estas preguntas vienen

acompañadas de un puntaje que determina si el maestro es muy creativo, potencialmente creativo o poco creativo. (ver anexo 2)

- **Diario de campo:** El diario de campo es un instrumento en el cuál se describe, analiza y categoriza la información de la práctica educativa, es el medio por el cuál se reflexiona sobre el quehacer pedagógico y se correlaciona la teoría y la práctica. Es sin duda, un elemento indispensable para el proceso investigativo del docente (Acero, 2003). Tiene entre sus funciones, el registro la información obtenida durante las observaciones llevadas a cabo en las aulas de jardín, para la identificación de las metodologías empleada por las docentes y las respuestas de los niños y niñas frente a las mismas, respecto a la creatividad.
- **Taller:** Instrumento que permite la participación e integración de un determinado grupo, mediante la discusión de un tema específico que requiera ser desarrollado. (Restrepo, 2002). (ver anexo 3)
- **Entrevista informal:** Instrumento mediante el cual se identifican particularidades relevantes desde el punto de vista de los objetivos de la investigación. La entrevista semiestructurada enriquece y orienta el estudio, de acuerdo a las respuestas; desde lo metodológico, es un importante medio de profundización del análisis. (Sandoval, 2002). (ver anexo 4)

- **Análisis de varianza (ANOVA):** Este análisis de varianza compara las medias de los diferentes puntajes de los grupos nuevos y antiguos para cada una de las variables dependientes: creatividad general, gráfica y narrativa de acuerdo al factor hogar, con siete niveles.

El taller y la entrevista semiestructurada, fueron instrumentos de preferencia en la recolección de la información sobre las concepciones de creatividad que tienen las maestras jardineras y las directoras de la Corporación FORMAR.

Fase 3: En esta fase se describen y se analizan las características físicas de cada Hogar Infantil de la Corporación FORMAR (espacio empleado por los grupos y recursos por aula) y su influencia en los diferentes niveles de creatividad que presenten los niños y niñas, aplicando los siguientes instrumentos:

- **Cámara fotográfica y de video:** Para el registro de la planta física y de los recursos con que cuenta cada uno de los hogares.
- **Notas de campo:** Consignación de la información que está por fuera del registro que hacen las herramientas audiovisuales.

Para la revisión de la información contemplada en los instrumentos de las fases 2 y 3 (diarios de campo, fotografías, cuestionarios, entrevistas, taller) se emplea un análisis cualitativo categorial, que consiste en agrupar los registros en conjuntos

de patrones y códigos según sus relaciones y sus desencuentros, para luego llevarlos a una categoría de mayor abstracción y teorización.

En el proceso de categorización se identifican las principales ideas y su articulación de acuerdo a la dinámica de la investigación y, es importante en la medida que brinde orientaciones a nuevas búsquedas y corrobore hipótesis o genere otras, según hallazgos.

10. ANÁLISIS DE RESULTADOS

10.1 Descripción de los niveles de creatividad

La evaluación de la creatividad en los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR, se ha realizado con el fin de promover nuevas estrategias de intervención que además de dar respuesta a la labor social llevada a cabo por el ICBF, también fortalezcan el desarrollo del pensamiento creativo. Por lo tanto, no se trata de clasificar a los niños y niñas según su nivel de creatividad, sino brindar elementos nuevos que enriquezcan el programa establecido a partir de una evaluación formativa que permitirá valorar las intervenciones y mostrar caminos para nuevas acciones.

Para obtener los niveles de creatividad de los niños y niñas, se tomaron los puntajes de la creatividad general, gráfica y narrativa arrojados en la aplicación del test para determinar estadísticamente su posición centil, números que dividen la sucesión de datos ordenados en cien partes porcentualmente iguales. De los percentiles se tomó la posición 35, 70 y 99 para establecer los rangos que constituyen los niveles bajos, medios y altos respectivamente, como lo muestra la siguiente tabla (1):

TABLA DE POSICIONES CENTILES				
PC	Creatividad General	Creatividad Narrativa	Creatividad Gráfica	PC
99	137	126	20	99
98	120-136	109-125	19	98
97	114-119	–	–	97
96	–	101 -108	–	96
95	107-113	96-100	18	95
90	100-106	86-95	17	90
85	95-99	82-85	16	85
80	93-94	80-81	15	80
75	89-92	75-79	14	75
70	87-88	72-74	–	70
65	82-86	67-71	13	65
60	79-81	64-66	–	60
55	74-78	63	12	55
50	72-73	60-62	–	50
45	66-71	54-59	11	45
40	65	52-53	10	40
35	59-64	46-51	–	35
30	56-58	43-45	9	30
25	50-55	37-42	8	25
20	44-49	35-36	–	20
15	41-43	30-34	7	15
10	38-40	26-29	6	10
5	34-37	16-25	–	5
4	26-33	13-15	5	4
3	16-25	12	1-4	3
2	–	–	–	2
1	14-15	1-11	0	1

Los puntajes en color rojo indican los rangos bajos, medios y altos en los que se ubican los resultados así:

Creatividad general: El nivel bajo va desde el puntaje 14 hasta el 64, el nivel medio desde el puntaje 65 hasta el 88, y el alto del 89 hasta el puntaje máximo que es 137.

Creatividad narrativa: El nivel bajo desde el puntaje 1 al 51, el medio del 52 al 74, y el alto del 75 hasta el 126.

Creatividad gráfica: El nivel bajo desde el puntaje 0 al 10, el nivel medio desde el 11 al 14, y el alto desde el puntaje 15 hasta el 20.

Tabla 1. Posiciones centiles para creatividad general, narrativa y gráfica

Los gráficos 1, 2 y 3 nos permiten apreciar el porcentaje de niños por nivel alto, medio y bajo de los grupos antiguo y nuevo, evidenciándose mayor porcentaje del grupo antiguo en el nivel medio; 44% (18 niños) para creatividad general, 44% (18 niños) para creatividad narrativa y 37% (14 niños) para creatividad gráfica. En el grupo de nuevos predomina el nivel bajo; para creatividad general 44% (18 niños), para creatividad narrativa 46% (19 niños) y para creatividad gráfica 36% (15 niños).

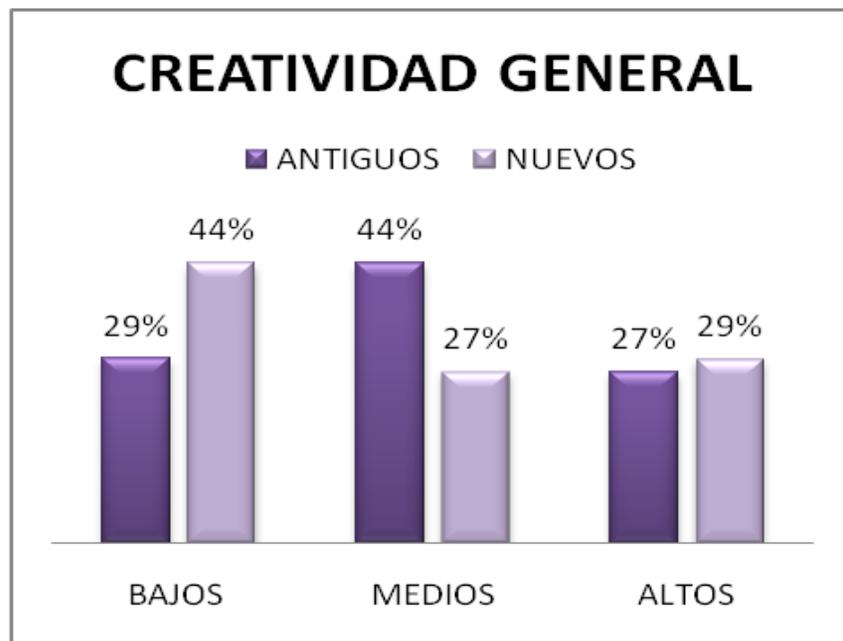


Gráfico 1 Porcentajes de creatividad general entre niveles por grupo antiguo y nuevo.

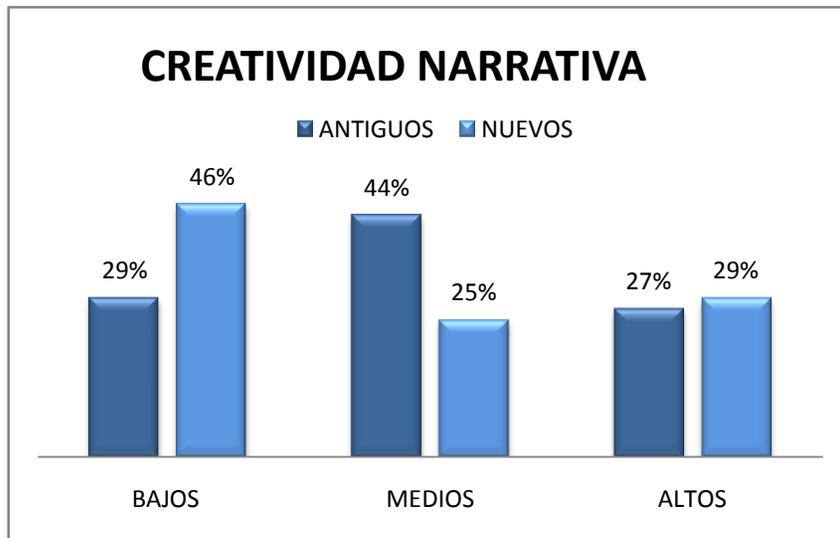


Gráfico 2. Porcentajes de creatividad narrativa entre niveles por grupo antiguo y nuevo.

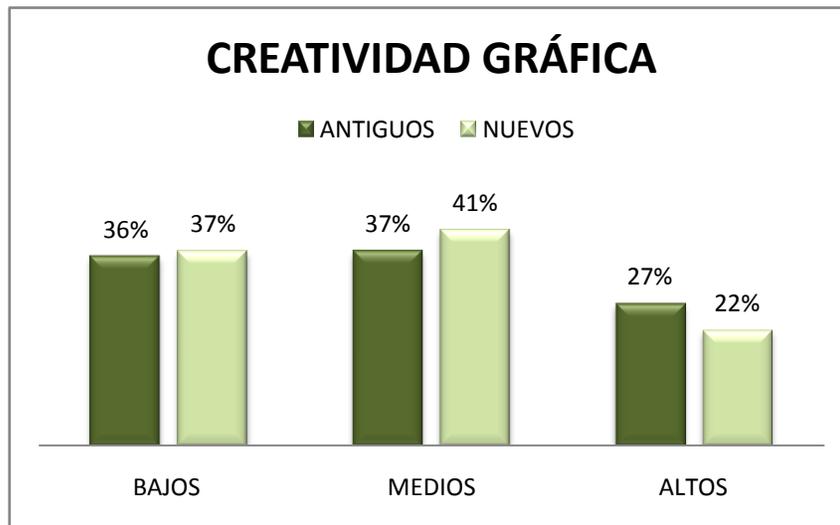


Gráfico 3 Porcentajes de creatividad gráfica entre niveles por grupo antiguo y nuevo

Nivel bajo

Los niños y niñas nuevos y antiguos que se ubicaron en un nivel bajo de creatividad narrativa, fueron aquellos que en los juegos 1,2 y 3 obtuvieron menos frecuencias (número de respuestas) respecto a los demás niños y niñas; estos se caracterizaron por ser poco fluidos ya que sus respuestas oscilaban entre 3, 4 y 5 y una o dos categorías para flexibilidad; es decir, las respuestas se encaminaban a ser parte de un todo, donde no era posible evidenciar varias perspectivas desde la situación concreta que se le planteaba al niño y la niña. Fue mayor el rendimiento de los antiguos respecto a los nuevos; el mínimo puntaje total de creatividad narrativa de los niños nuevos fue 12, mientras que el mínimo de los antiguos fue 26.

En cuanto a la originalidad y la elaboración, indicadores de creatividad gráfica, evaluados a través del juego 4, los niños y niñas ubicados en el nivel bajo realizaban sus producciones de acuerdo a diferentes patrones que han introyectado y que se relacionan de inmediato con su contexto o el entorno que los rodeaba en el momento de realizarse la prueba, por ejemplo las letras, los números, los humanos, los animales, objetos cercanos y todas aquellas características que también hacen parte de la etapa pre esquemática en la que se encuentran. Estos niños y niñas además parecían estar limitados a las instrucciones, sin salirse nunca de lo establecido, también se mostraban tímidos a la hora de dar respuestas, observaban la imagen por largo tiempo, se negaban a

participar en algunos de los juegos, utilizaban frases como “yo no sé o no soy capaz” y algunas situaciones parecían estar incómodos y algunos terminaban llorando.

Cabe destacar que se marcaron diferencias entre los niños nuevos y los antiguos ya que en el nivel bajo los niños nuevos expresaban hasta 3 respuestas por juego, y los niños antiguos hasta 4 y 5 respuestas. Lo que nos muestra que dentro del nivel bajo para creatividad narrativa hubo mayor rendimiento de los antiguos, respecto a los nuevos.

Nivel medio

Los niños y niñas nuevos y antiguos que se ubicaron en un nivel medio de creatividad narrativa, fueron aquellos que en los juegos 1,2 y 3 obtuvieron un puntaje superior respecto al puntaje máximo del nivel bajo, e inferior, respecto al puntaje mínimo del nivel alto; estos se caracterizaron por ser un poco mas fluidos e imaginativos que los del grupo anterior, ya que sus respuestas oscilaban entre 6 y 19 frecuencias y tres o cuatro categorías para flexibilidad.

En cuanto a la originalidad y la elaboración, indicadores de creatividad gráfica, evaluados a través del juego 4, los niños y niñas ubicados en el nivel medio realizaban sus producciones de acuerdo a la etapa pre esquemática en la que se encuentran, sin embargo se diferenciaban por ser un poco más elaboradas y cercanas a la realidad que las producciones de los niños y niñas del nivel bajo,

donde se tenían en cuenta mas detalles, no tanto para embellecer la imagen como en el nivel alto sino para complementarla, por ejemplo, un niño de nivel bajo realizaba una figura humana incompleta, un niño de nivel medio la representaba con sus partes y un niño de nivel alto la elaboraba con otros detalles que la adornan.

Estos niños y niñas del nivel medio eran tranquilos, más perceptivos y mas abiertos que los niños y niñas del nivel bajo, también se expresaban de acuerdo a al contexto pero contemplando además otras ideas.

Nivel alto

Los niños y niñas nuevos y antiguos ubicados en el nivel alto para creatividad narrativa, fueron aquellos que en los juegos 1,2 y 3 obtuvieron más frecuencias respecto a los demás niños y niñas; estos se caracterizaron por ser muy fluidos, con facilidad para producir ideas y observar una situación determinada desde varias perspectivas, eran también imaginativos, curiosos, expresivos y espontáneos; sus respuestas oscilaban entre 20 y 38 frecuencias y 5, 6 o 7 categorías para flexibilidad.

En cuanto a la originalidad y la elaboración, indicadores de creatividad gráfica, evaluados a través del juego 4, los niños y niñas ubicados en el nivel alto realizaban sus producciones, también determinadas por la etapa pre esquemática en la que se encuentran, pero diferenciadas por los detalles que complementaban

la imagen y los títulos que le daban a cada una de las representaciones, donde se observaba aptitud para producir ideas fuera del orden establecido, y actitud para ampliar y embellecer sus creaciones. En el nivel alto, también se notaron diferencias entre nuevos y antiguos en cuanto a la calidad de sus respuestas y detalles en la elaboración.

También es evidente que los niños y niñas que obtuvieron niveles altos de creatividad fueron aquellos que en la cotidianidad se caracterizan por ser los más inquietos, rebeldes, “preguntones”, propositivos, líderes y juguetones, abiertos a las preguntas y situaciones y con mayor disposición hacia el trabajo.

Esto nos permite evidenciar también que no sólo las aptitudes influyen en el desarrollo de la creatividad sino también las actitudes, los valores y el modo en que nos abrimos al mundo, de acuerdo al proceso de socialización y a las experiencias, exploración, y vivencias que cada sujeto puede recibir desde edades tempranas.

10.2 Comparación de los niveles de creatividad

A continuación se comparan los niveles de creatividad de los grupos antiguo y nuevo, teniendo en cuenta el factor tiempo de permanencia y su influencia en la creatividad general, narrativa y gráfica.

Es necesario aclarar que estadísticamente no se tuvieron en cuenta los datos de un caso particular (outlayers) donde la puntuación obtenida superó el margen establecido, lo que impedía visualizar la diferencia real entre las medias.

A nivel global, puede observarse las diferencias entre medias de los grupos nuevos y antiguos para cada una de las creatividades General, Narrativa y Gráfica. Se evidencia mayor rendimiento de los antiguos respecto a los nuevos para creatividad general y narrativa.

Los datos fueron sometidos a una comparación de muestras, (t-tes) donde no se hallaron diferencias significativas entre los dos grupos para ninguna de las tres creatividades ($p > 0,05$) para un nivel de confianza del 95%.



Gráfico 4. Diferencias de medias entre grupos nuevo y antiguo para Creatividad General, Narrativa y Gráfica

En los gráficos 5, 6 y 7 puede observarse el contraste entre las medias obtenidas por cada grupo (nuevos y antiguos). En la mayoría de los niveles los antiguos superan la media de los nuevos para cada caso de creatividad general y narrativa y en dos niveles de la gráfica; encontrándose diferencias estadísticamente significativas entre algunos niveles que se especificarán más adelante.

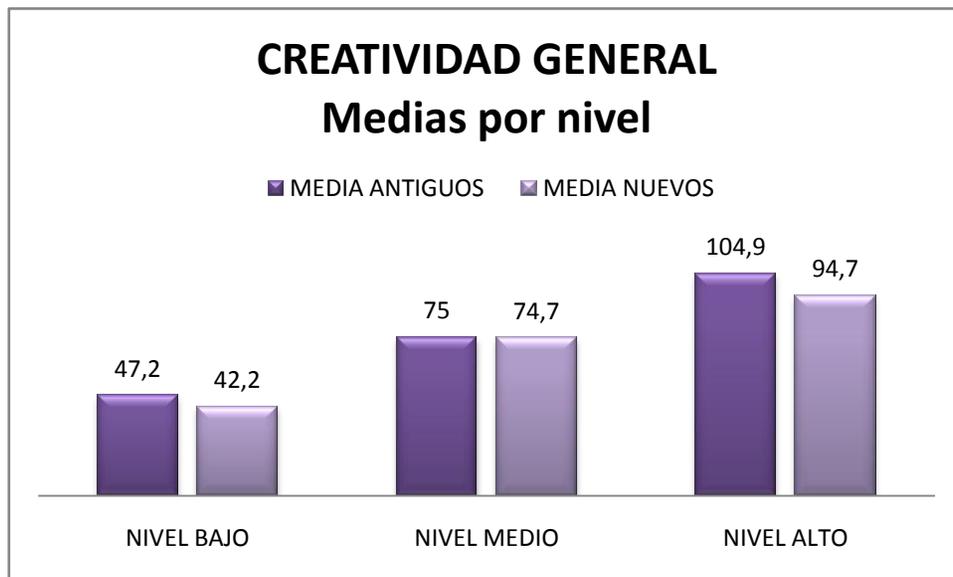


Gráfico 5. Diferencias de medias por grupo antiguo y nuevo y nivel de creatividad

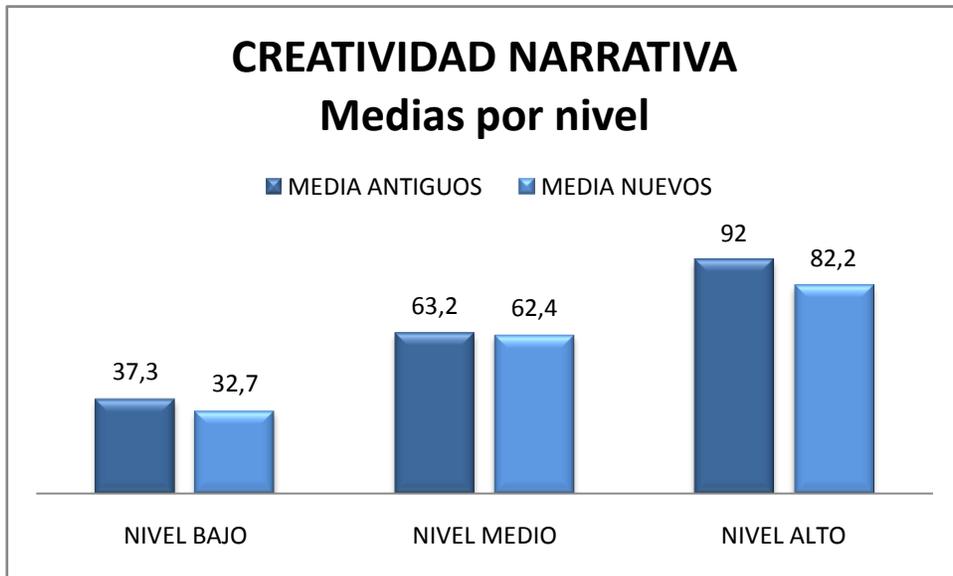


Gráfico 6. Diferencias de medias por grupo antiguo y nuevo y nivel de creatividad

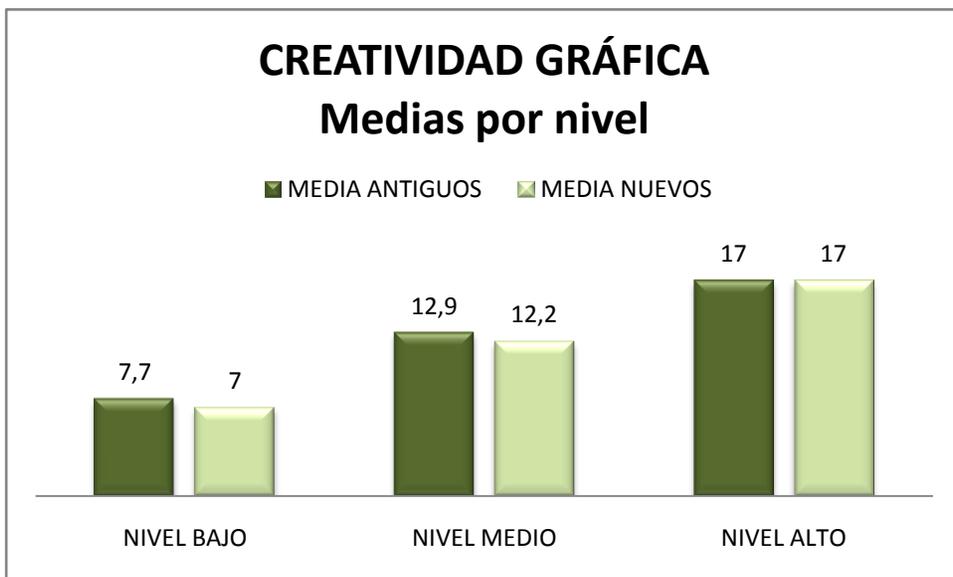


Gráfico 7. Diferencias de medias por grupo antiguo y nuevo y nivel de creatividad

A continuación se muestran las diferencias encontradas por cada uno de los niveles en el análisis de varianza simple, según las variables dependientes creatividad general, narrativa o gráfica y el factor tiempo de permanencia con dos niveles (antiguo – nuevo).

Creatividad General:

Tabla ANOVA para CREATIVIDAD GENERAL según TIEMPO DE PERMANENCIA POR NIVEL					
Análisis de la Varianza					
Fuente	Sumas de cuad.	Gl	Cuadrado Medio	Cociente-F	P-Valor
Entre grupos	40862,0	5	8172,4	76,72	0,0000
Intra grupos	7989,64	75	106,529		
Total (Corr.)	48851,7	80			

Tabla 2. ANOVA para creatividad general según tiempo de permanencia por nivel.

La tabla 2 descompone la varianza de creatividad general en dos componentes: un componente entre grupos y un componente dentro de los grupos. El f-ratio, que en este caso es igual a 76,7156, es el cociente de la estimación entre grupos y la estimación dentro de los grupos. Puesto que el p-valor del test f es inferior a 0,05, hay diferencia estadísticamente significativa entre las medias de creatividad general según el tiempo de permanencia (nuevo-antiguo) para un nivel de confianza del 95,0%.

Para determinar las medias que son significativamente diferentes unas de otras, se muestra el contraste múltiple de rangos, donde se observa cuáles de los niveles de creatividad altos, medios o bajos influyen en el factor Tiempo de permanencia para creatividad general.

Contraste Múltiple de Rango para CREATIVIDAD GENERAL según TIEMPO DE PERMANENCIA POR NIVEL			
Método: 95,0 porcentaje LSD			
Nivel	Frec.	Media	Grupos homocéneos
NUEVOS BAJO	18	42,2778	X
ANTIGUOS BAJO	12	47,25	X
ANTIGUOS MEDIO	18	74,8889	X
NUEVOS MEDIO	11	74,9091	X
NUEVOS ALTO	11	94,7273	X
ANTIGUOS ALTO	11	104,909	X
Contraste			Diferencias +/- Límites
ANTIGUOS ALTO - NUEVOS ALTO			*10,1818 8,76726
ANTIGUOS BAJO - NUEVOS BAJO			4,97222 7,66265
ANTIGUOS MEDIO - NUEVOS MEDIO			-0,020202 7,86886

Tabla 3. Contraste múltiple de rango para creatividad general según tiempo de permanencia por nivel.

En la tabla 3 aparece un procedimiento de comparación múltiple. La mitad inferior de la salida muestra la diferencia estimada entre cada par de medias. El asterisco que se encuentra al lado de los pares, indica que éstos muestran diferencias estadísticamente significativas a un nivel de confianza 95,0%.

En la parte superior de la tabla, se identifican 3 grupos homogéneos según la alineación del signo X en la columna. Dentro de cada columna, los niveles que tienen signo X forman un grupo de medias entre las cuales no hay diferencias estadísticamente significativas.

El método utilizado para discernir entre las medias es el procedimiento de las menores diferencias significativas de Fisher (LSD). Con este método, hay un 5,0% de riesgo de considerar cada par de medias como significativamente diferentes cuando la diferencia real es igual a 0. Se observa entonces que entre los pares de medias comparados por nivel, hay diferencia significativa en el nivel alto para creatividad general de acuerdo al tiempo de permanencia.



Gráfico 8. Diferencia de medias para creatividad general según tiempo de permanencia por nivel.

El gráfico 8 muestra que tan alejadas están las medias unas de otras de acuerdo al nivel de creatividad general alto, medio o bajo, según la variable tiempo de permanencia y el nivel de creatividad.

Creatividad Narrativa

Tabla ANOVA para CREATIVIDAD NARRATIVA según TIEMPO DE PERMANENCIA POR NIVEL					
Análisis de la Varianza					
Fuente	Sumas de cuad.	Gl	Cuadrado Medio	Cociente-F	P-Valor
Entre grupos	36919,3	6	6153,22	66,92	0,0000
Intra grupos	6804,43	74	91,9518		
Total (Corr.)	43723,7	80			

Tabla 4. ANOVA para creatividad narrativa según tiempo de permanencia por nivel.

La tabla 4 descompone la varianza de creatividad narrativa en dos componentes: un componente entre grupos y un componente dentro de los grupos. el f-ratio, que en este caso es igual a 66,9179, es el cociente de la estimación entre grupos y la estimación dentro de los grupos. puesto que el p-valor del test f es inferior a 0,05, hay diferencia estadísticamente significativa entre las medias de creatividad narrativa según el tiempo de permanencia (nuevo-antiguo) para un nivel de confianza del 95,0%.

Para determinar las medias que son significativamente diferentes unas de otras, se muestra el contraste múltiple de rangos, donde se observa cuáles de los niveles de creatividad altos medios o bajos influyen en la variable Tiempo de permanencia para la creatividad Narrativa.

Contraste Múltiple para CREATIVIDAD NARRATIVA según TIEMPO DE PERMANENCIA por nivel			
Método: 95,0 porcentaje LSD			
Nivel	Frec.	Media	Grupos homogéneos
NUEVOS BAJO	19	32,7368	X
ANTIGUOS BAJO	12	37,3333	X
ANTIGUOS MEDIO	18	62,7222	X
NUEVOS MEDIO	10	63,2	X
NUEVOS ALTO	11	82,2727	X
ANTIGUOS ALTO	11	91,7273	X
Contraste			Diferencias
			+/- Límites
ANTIGUOS ALTO - NUEVOS ALTO			*9,45455
ANTIGUOS BAJO - NUEVOS BAJO			4,59649
ANTIGUOS MEDIO - NUEVOS MEDIO			-0,477778
			8,10841
			7,01181
			7,49997

Tabla 5. Contraste múltiple de rango para creatividad general según tiempo de permanencia por nivel.

En la tabla 5 aparece un procedimiento de comparación múltiple. La mitad inferior de la salida muestra la diferencia estimada entre cada par de medias. El asterisco que se encuentra al lado de los pares, indica que éstos muestran diferencias estadísticamente significativas a un nivel de confianza 95,0%.

En la parte superior de la tabla, se identifican 3 grupos homogéneos según la alineación del signo X en la columna. Dentro de cada columna, los niveles que tienen signo X forman un grupo de medias entre las cuales no hay diferencias estadísticamente significativas. Se observa entonces que entre los pares de medias comparados por nivel, hay diferencia significativa en el nivel alto para creatividad narrativa de acuerdo al tiempo de permanencia.



Gráfico 9. Diferencia de medias para creatividad narrativa según tiempo de permanencia por nivel.

El gráfico 9 muestra que tan alejadas están las medias unas de otras de acuerdo al nivel de creatividad narrativa alto, medio o bajo, según la variable tiempo de permanencia.

Creatividad Gráfica:

Contraste Múltiple de rango para CREATIVIDAD GRAFICA según TIEMPO DE PERMANENCIA POR NIVEL			
Método: 95,0 porcentaje LSD			
Nivel	Frec.	Media	Grupos homogéneos
ANTIGUOS BAJO	11	7,27273	X
NUEVOS BAJO	18	7,77778	X
ANTIGUOS MEDIO	14	12,2143	X
NUEVOS MEDIO	17	12,9412	X
NUEVOS ALTO	9	17,0	X
ANTIGUOS ALTO	11	17,0	X
Contraste			Diferencias +/- Límites
ANTIGUOS ALTO - NUEVOS ALTO			0,0 1,66767
ANTIGUOS MEDIO - NUEVOS MEDIO			-0,726891 1,33908
ANTIGUOS BAJO - NUEVOS BAJO			-0,505051 1,41997

Tabla 7. Contraste múltiple de rango para creatividad gráfica según tiempo de permanencia por nivel.

La tabla 7 aplica un procedimiento de comparación múltiple para determinar las medias que son significativamente diferentes unas de otras. La mitad inferior de la salida muestra la diferencia estimada entre cada par de medias. No existen diferencias estadísticamente significativas a un nivel de confianza 95,0%.

En la parte superior de la página, se identifican 3 grupos homogéneos según la alineación del signo X en la columna. Dentro de cada columna, los niveles que tienen signo X forman un grupo de medias entre las cuales no hay diferencias estadísticamente significativas. Por lo tanto, para creatividad gráfica no existe ninguna diferencia entre los niveles alto, medio y bajo desde el factor tiempo de permanencia.



Gráfico 10. Diferencia de medias para creatividad gráfica según tiempo de permanencia por nivel.

El gráfico 10. muestra que tan alejadas están las medias unas de otras de acuerdo al nivel de creatividad gráfica alto, medio o bajo, según la variable tiempo de permanencia.

10.3 Prueba PIC y Prueba Piloto

En el gráfico 11 se observan las medias obtenidas por la muestra de los hogares Infantiles de la Corporación FORMAR y la muestra de la Prueba Piloto.

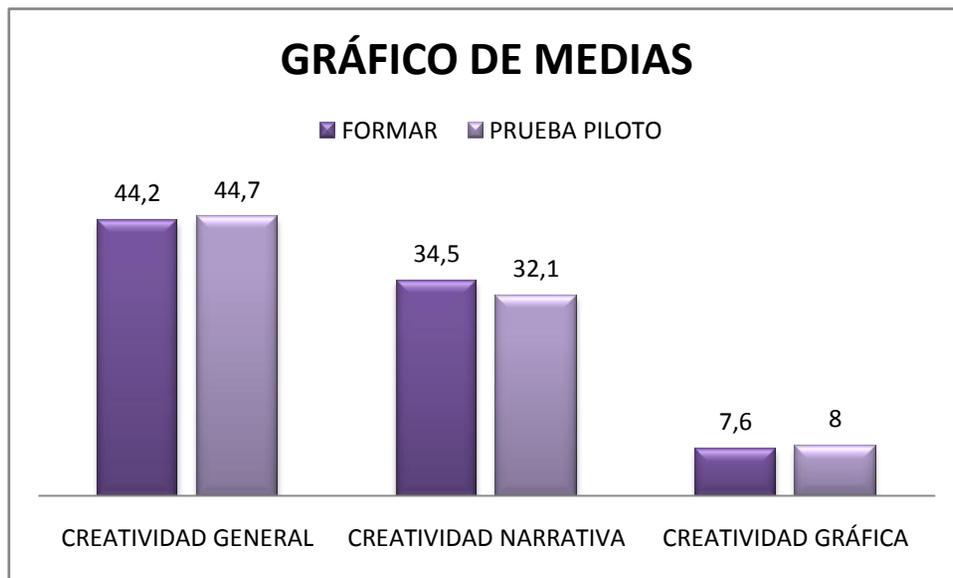


Gráfico 11. Diferencia de medias de la Prueba piloto y los Hogares Infantiles para creatividad general, narrativa y gráfica.

Los datos fueron sometidos a una comparación de muestras, (t-tes) donde no se hallaron diferencias significativas entre los dos grupos para ninguna de las tres creatividades ($p > 0,05$) para un nivel de confianza del 95%. Lo que pone de manifiesto la validez de la prueba para este tipo de población.

10.4 Diferencias por Hogar

Los gráficos 12, 13 y 14 nos muestra las medias de cada hogar para cada tipo de creatividad; observándose H1 ($m= 89, 1$) y H2 ($m= 85,1$) con mayor rendimiento respecto a los demás hogares en creatividad general y narrativa, siendo H2 igualmente predominante en creatividad gráfica.

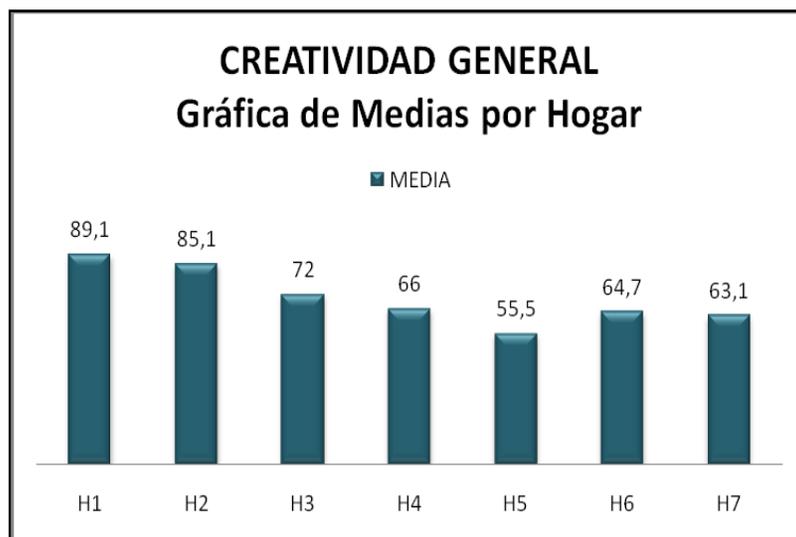


Gráfico 12. Diferencia de medias entre Hogares Infantiles para creatividad general.

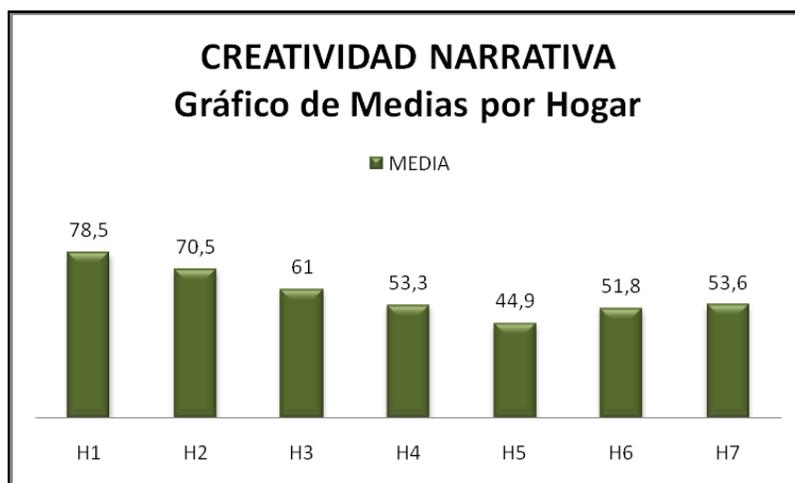


Gráfico 13. Diferencia de medias entre Hogares Infantiles para creatividad narrativa.

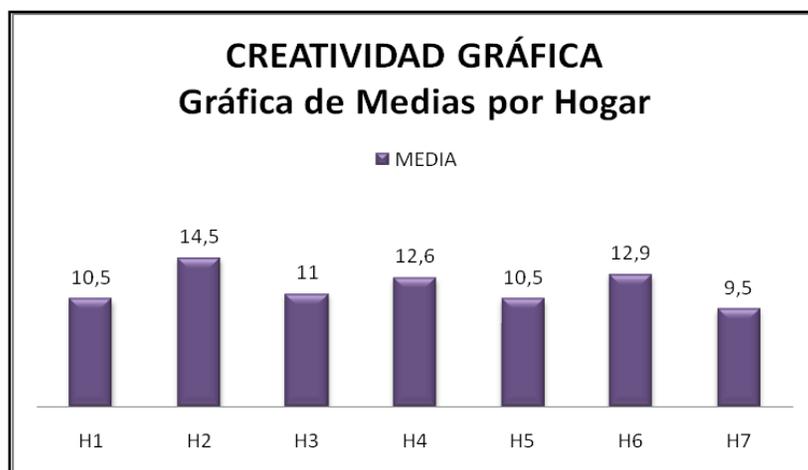


Gráfico 14. Diferencia de medias entre Hogares Infantiles para creatividad gráfica.

Los datos fueron sometidos a un análisis de varianza simple para determinar el grado de significancia entre hogares, evidenciándose diferencias entre ellos.

Las tablas ANOVA 8,9 y 10 descomponen la varianza de creatividad general, narrativa y gráfica en dos componentes: un componente entre grupos y un componente dentro de los grupos. El p-valor para los tres casos es $< 0,05$ (creatividad general p-valor=0,057, creatividad narrativa p-valor= 0,071, creatividad gráfica p-valor=0,0256) por lo que hay diferencias estadísticamente significativas entre medias para los tres tipos de creatividad de un nivel de hogar a otro, con una confiabilidad del 95%.

Para determinar las medias que son significativamente diferentes unas de otras se llevaron los datos al test de rangos múltiples, encontrando los siguientes resultados:

Creatividad general:

Contraste Múltiple de Rango para Creatividad General según Hogar				
Método: 95,0 porcentaje LSD				
Hogar	Frec.	Media	Grupos homogéneos	
H5	16	55,5	X	
H7	8	63,125	XX	
H6	12	64,75	XX	
H4	6	66,0	XXX	
H3	16	72,0625	XX	
H2	16	85,125	X	
H1	7	89,1429	X	
Contraste			Diferencias	+/-
H1 - H2			4,01786	20,60
H1 - H3			17,0804	20,60
H1 - H4			23,1429	25,29
H1 - H5			*33,6429	20,60
H1 - H6			*24,3929	21,62
H1 - H7			*26,0179	23,53
H2 - H3			13,0625	16,07
H2 - H4			19,125	21,76
H2 - H5			*29,625	16,07
H2 - H6			*20,375	17,36
H2 - H7			*22,0	19,68
H3 - H4			6,0625	21,76
H3 - H5			*16,5625	16,07
H3 - H6			7,3125	17,36
H3 - H7			8,9375	19,68
H4 - H5			10,5	21,76
H4 - H6			1,25	22,73
H4 - H7			2,875	24,55
H5 - H6			-9,25	17,36
H5 - H7			-7,625	19,68
H6 - H7			1,625	20,75

Tabla 8. Contraste múltiple de rango para creatividad general según el tiempo de permanencia.

La mitad inferior de la salida muestra la diferencia estimada entre cada par de medias. El asterisco que se encuentra al lado de los 21 pares, indica que éstos muestran diferencias estadísticamente significativas a un nivel de confianza 95,0%.

Creatividad narrativa:

Contraste Múltiple de Rango para Creatividad Narrativa según Hogar				
Método: 95,0 porcentaje LSD				
Hogar	Frec.	Media	Grupos homogéneos	
H5	16	44,9375	X	
H6	12	51,8333	XX	
H4	6	53,3333	XXX	
H7	8	53,625	XXX	
H3	16	61,0	XXX	
H2	16	70,5625	XX	
H1	7	78,5714	X	
Contraste			Diferencias	+/-
H1 - H2			8,00893	19,53
H1 - H3			17,5714	19,53
H1 - H4			*25,2381	23,98
H1 - H5			*33,6339	19,53
H1 - H6			*26,7381	20,50
H1 - H7			*24,9464	22,31
H2 - H3			9,5625	15,24
H2 - H4			17,2292	20,64
H2 - H5			*25,625	15,24
H2 - H6			*18,7292	16,46
H2 - H7			16,9375	18,66
H3 - H4			7,66667	20,64
H3 - H5			*16,0625	15,24
H3 - H6			9,16667	16,46
H3 - H7			7,375	18,66
H4 - H5			8,39583	20,64
H4 - H6			1,5	21,55
H4 - H7			-0,291667	23,28
H5 - H6			-6,89583	16,46
H5 - H7			-8,6875	18,66
H6 - H7			-1,79167	19,67

Tabla 9. Contraste múltiple de rango para creatividad narrativa según el tiempo de permanencia.

La mitad inferior de la salida muestra la diferencia estimada entre cada par de medias. El asterisco que se encuentra al lado de los 21 pares, indica que éstos muestran diferencias estadísticamente significativas a un nivel de confianza 95,0%.

Creatividad gráfica:

Contraste Múltiple de Rango para Creatividad Gráfica según Hogar			
Método: 95,0 porcentaje LSD			
Hogar	Frec.	Media	Grupos homogéneos
H7	8	9,5	X
H5	16	10,5625	X
H1	7	10,5714	X
H3	16	11,0625	X
H4	6	12,6667	XX
H6	12	12,9167	XX
H2	16	14,5625	X
Contraste			Diferencias +/-
H1 - H2			*-3,99107 3,466
H1 - H3			-0,491071 3,466
H1 - H4			-2,09524 4,256
H1 - H5			0,00892857 3,466
H1 - H6			-2,34524 3,638
H1 - H7			1,07143 3,959
H2 - H3			*3,5 2,704
H2 - H4			1,89583 3,662
H2 - H5			*4,0 2,704
H2 - H6			1,64583 2,921
H2 - H7			*5,0625 3,312
H3 - H4			-1,60417 3,662
H3 - H5			0,5 2,704
H3 - H6			-1,85417 2,921
H3 - H7			1,5625 3,312
H4 - H5			2,10417 3,662
H4 - H6			-0,25 3,824
H4 - H7			3,16667 4,131
H5 - H6			-2,35417 2,921
H5 - H7			1,0625 3,312
H6 - H7			3,41667 3,491

Tabla 10. Contraste múltiple de rango para creatividad gráfica según el tiempo de permanencia.

La mitad inferior de la salida muestra la diferencia estimada entre cada par de medias. El asterisco que se encuentra al lado de los 21 pares, indica que éstos muestran diferencias estadísticamente significativas a un nivel de confianza 95,0%.

11. ANÁLISIS COMPRENSIVO DE LOS DATOS

11.1 En cuanto a la descripción de los niveles

De acuerdo a la distribución de los datos, a partir de los resultados obtenidos por niveles, se puede afirmar que todos los niños y niñas son creativos en mayor o menor medida, esto se debe a las experiencias particulares que han adquirido durante su vida, donde influyen factores de tipo social, familiar, escolar, entre otros.

Albertina Mitjans (1995) lo confirma cuando plantea que la creatividad, al igual que la personalidad, se desarrolla en virtud de múltiples interacciones en que el individuo está inmerso desde temprana edad y que tanto la escuela como la familia, constituyen la vía para el desarrollo de sus potencialidades y para la aparición y estructuración de nuevos procesos.

Es importante destacar que la escuela como promotora de espacios multiculturales para el aprendizaje y el desarrollo integral, juega un papel determinante en el fortalecimiento de habilidades creativas, un espacio donde se puede desplegar todo el potencial que los niños y niñas traen de su entorno ya sea familiar y/o social, creando un ambiente de posibilidades que enriquezcan su

pensamiento y le permitan responder de forma creativa, crítica, reflexiva y propositiva a las demandas del medio en el cuál se desarrollan.

La misión educativa debe estar encaminada hacia la dinamización de potencialidades individuales, favoreciendo la originalidad, la apreciación de lo nuevo, la inventiva, la expresión espontánea, la curiosidad, la sensibilidad respecto a los problemas y la percepción de la autodirección; es el camino que deberá seguirse desde los inicios de la escolarización. (De la Torre 1982).

En efecto, tal y como lo muestra la descripción de los niveles, los niños y niñas llegan a la escuela con un potencial creativo, que puede ser afianzado por medio de programas de intervención social donde no solo los niños y niñas se ven beneficiados a nivel asistencial, sino que a la vez están transversalizados por un componente pedagógico que permite crear alternativas para el fortalecimiento de todas las dimensiones, disminuyendo la vulnerabilidad y las barreras a las cuales se ven enfrentados en su contexto, caracterizado en este caso por condiciones familiares y sociales adversas.

El hecho de que se mencione a la familia y a la escuela como instituciones altamente significativas en el desarrollo de la creatividad, no quiere decir que se subvalore la influencia de otros contextos como el social; pero se entiende que forman un conjunto abierto de posibilidades que pueden ser aprovechadas desde

los primeros años, donde las interacciones ambientales de tipo familiar y escolar, constituyen elementos esenciales.

De acuerdo a la distribución porcentual, se evidencia un porcentaje de niños nuevos en el nivel alto (29% - 12 niños y niñas), lo que señala que las condiciones del entorno en el cual el niño y la niña se desenvuelven antes de ingresar a la escuela también pueden propiciar el desarrollo de habilidades creativas, casi siempre mediadas por lo familiar. En el caso concreto, para este estudio se indagó por las características de vida de los niños y niñas que tuvieron mayor desempeño en los niveles altos, encontrándose que la mayoría de las familias a las cuáles pertenecen son de tipo nuclear, madres y padres comprometidos con los procesos de aprendizaje de sus hijos, poseedores de un alto nivel de escolaridad (profesionales), económicamente estables, con otros hijos mayores que apoyan igualmente el proceso de su hermano/a menor. Familias organizadas, donde prima también el apoyo de abuelos y abuelas u otros familiares. En un solo caso se encontró ausencia de padre, sin embargo, la madre y otros familiares que viven con el niño, también profesionales, han creado lazos estrechos con él que han sido significativos para su desarrollo.

Respecto a las características de la niña con mayor puntaje (outlayers), puede decirse que para su familia ha sido importante la estimulación de su hija desde temprana edad, por eso le han proporcionado otros espacios a través de diferentes programas de desarrollo integral y deportivo. La situación

socioeconómica de la familia es estable; el padre es profesional y la madre estudiante universitaria, quien permanece la mayor parte del tiempo con la niña, acompañándola en sus juegos y labores escolares. Además algunos de los miembros de su familia son profesores comprometidos con el proceso educativo de la menor.

En las familias de los niños creativos, dicen Weisberg & Springer (1961) los padres tienen personalidades definidas, sus actividades profesionales son de tipo emprendedor, se caracterizan por su compromiso formativo a nivel académico; las relaciones hacia sus hijos son poco dominantes, permitiéndoles un mayor grado de libertad y tolerancia, insistentes en facilitar la apertura hacia nuevas impresiones y el desarrollo de intereses.

También se indagó por las condiciones de vida de aquellos niños nuevos que obtuvieron los puntajes más bajos en creatividad general y narrativa (44% - 18), encontrándose que en la mayoría de los casos en las familias hay ausencia de padre, la madre trabaja todo el día, viéndose en la obligación de dejar sus hijos al cuidado de familiares o vecinos; también se encontraron casos de abandono por parte de madre y padre y dificultades a nivel comportamental. En aquellos casos donde las familias son nucleares, se evidenciaron relaciones de dependencia entre padres e hijos lo que dificulta la adquisición de autonomía del niño o la niña y su adaptación a otros espacios. El nivel de escolaridad alcanza la primaria y el

bachillerato incompleto o validado. Este tipo de situaciones son las que prevalecen en la población.

También es necesario mencionar que aunque fue mayor el porcentaje de niños nuevos (29%) que el porcentaje de antiguos (27%) en el nivel alto para creatividad general y narrativa, el rendimiento en cuanto a los puntajes fue mayor en los antiguos.

En síntesis, puede decirse que en los niños y niñas de los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR del ICBF, que han recibido el programa por más de dos años, prevalecen niveles medios de creatividad, se valora su aporte al desarrollo de esta habilidad en la edad preescolar y se sugiere también la aplicación de nuevas estrategias de tipo pedagógico que influyan sobre los niveles alcanzados y estimulen el avance hacia niveles altos de creatividad, como es el caso de una parte de la población.

11.2 En cuanto a la comparación por niveles

Las diferencias encontradas en los niveles de creatividad general y narrativa, ponen de manifiesto el alcance del programa del ICBF para el desarrollo de niveles altos de creatividad y a la vez indican la importancia de potenciar los niveles bajos y medios en los cuales se ubica la mayoría de la población, donde no se evidenciaron diferencias significativas. Esto es factible de ser logrado a través de la incorporación de un conjunto de acciones metodológicas que, de

acuerdo a los estilos de aprendizaje y a las condiciones de vida de cada sujeto, generen resultados satisfactorios a nivel global.

Respecto a la creatividad gráfica, es evidente que no existe una diferencia marcada entre los grupos antiguo y nuevo para ninguno de los niveles, esto debe a la etapa en la que se encuentran los niños y niñas (pre-esquemática). Las etapas gráficas se dan de forma secuencial, presentando características particulares y acordes a cada edad; por tal razón las diferencias podrían observarse en cuanto a los indicadores que suman este tipo de creatividad, es decir, algunos pueden ser mas imaginativos y originales, lo que determina el alcance de niveles medios y altos, respecto a los niveles bajos, mientras que en elaboración hay una tendencia similar.

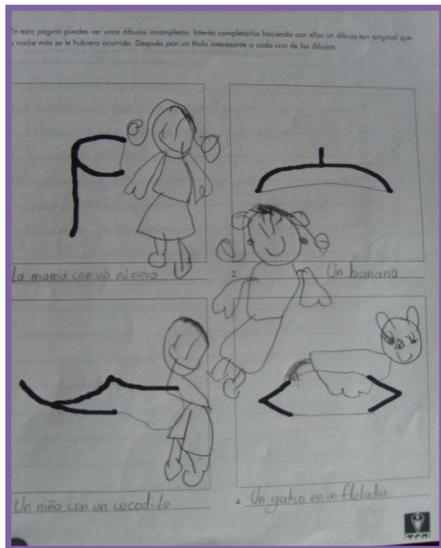


Ilustración 1. Dibujos juego 4 niño 10 (nuevo).
 1 La mamá con un número 2. Un banano
 3. Un niño con un cocodrilo 4. Un gatico en flotador

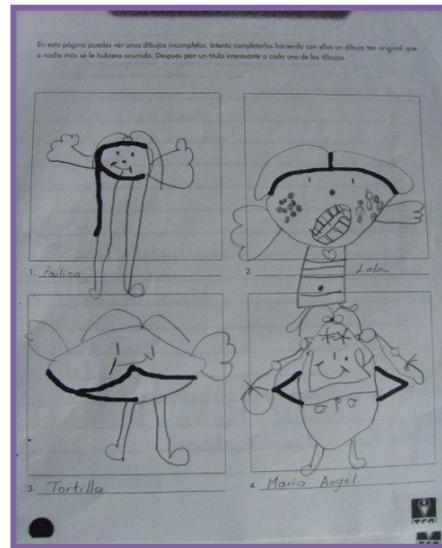


Ilustración 2. Dibujos juego 4, niña 28 (antiguo).
 1. Paulina 2. Lola 3. Tortilla 4. María Ángel

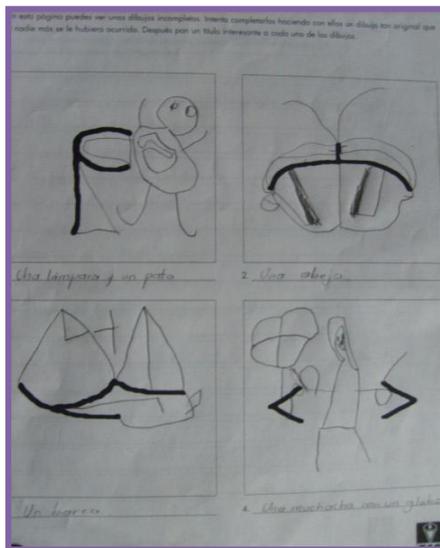


Ilustración 3. Dibujos juego 4 niño 16 (antiguo).
 1 . Una lámpara y un pato 2. Una abeja 3. Un barco
 4. Una muchacha con un globo

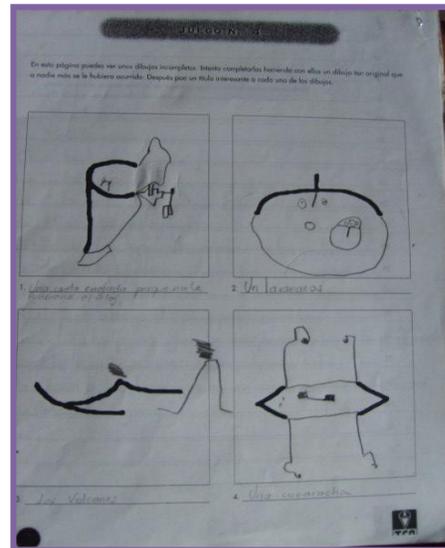


Ilustración 4. Dibujos juego 4, niño 30 (nuevo).
 1. Una carita enojada porque no le funciona el reloj
 2. Un lavamanos 3. Volcanes 4. Cucaracha

En esta etapa pre-esquemática el niño y la niña están buscando lo que posteriormente va a ser su esquema personal por eso se perciben cambios constantes de formas simbólicas, ya que cada individuo tiene su particular forma de expresar los elementos cotidianos como la figura humana, animales o construcciones (Lowenfeld, 1972). Es el comienzo real de una comunicación gráfica en donde la creatividad se ve expresada a partir de diferentes obras que tienen conexión directa con la imaginación y la resolución de problemas inmediatos que vivencian en su entorno.

Aunque estas etapas se dan de manera espontánea, es posible potenciar el proceso gráfico creativo, teniendo cuidado de no forzar al niño o la niña para avanzar a etapas posteriores, sino enriquecer su motricidad, percepción, imaginación y originalidad, a través de múltiples experiencias.

11.3 En cuanto a los Hogares

La comparación de medias por hogar evidenció diferencias significativas en cada una de las creatividades general, narrativa y gráfica; observándose mayor rendimiento en H1 y H2 en contraste con los demás hogares.

Se hace a continuación una descripción de las características físicas y metodológicas de cada hogar, donde se corroboran los resultados obtenidos mediante el análisis estadístico.

En la tabla 11 se muestran los recursos físicos con los que cuenta cada uno de los hogares, los puntajes se distribuyeron de la siguiente manera:

0: para el hogar que no cuenta con el recurso

1: para el hogar que dispone del recurso

2 ó más: de acuerdo número de recursos al que se hace referencia

DOTACIÓN/HOGAR	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7
PARQUE INFANTIL	0	1	1	0	1	1	0
MUÑEQUERO	0	1	0	0	0	0	0
PISCINA DE PELOTAS	0	1	0	0	1	0	0
ZONAS VERDES	0	0	0	0	0	0	1
SALON LUDICO	1	1	1	0	1	1	1
OFICINA AUXILIAR	0	1	0	0	0	0	0
PILETA	1	2	1	0	1	1	0
PATIO	1	1	0	1	1	0	1
ALMACEN	1	1	1	1	1	1	1
DESPENSA	1	1	1	1	1	1	1
BAÑO NIÑOS	0	1	0	1	1	1	1
BAÑO NIÑAS	1	2	1	1	1	1	1
BAÑOS EMPLEADOS	1	1	1	1	1	1	1
COCINA	0	1	1	1	1	1	1
RINCONES PEDAGOGICOS	1	1	1	1	1	1	1
COMEDOR	0	0	0	1	0	0	0
SALONES	5	7	4	7	5	4	5
MATERIAL DEPORTIVO	1	1	1	1	1	1	1
MATERIAL PLASTICO	1	1	1	1	1	1	1
MATERIAL LOGICO	1	1	1	1	1	1	1
MATERIAL ARTISTICO	1	1	1	1	1	1	1
MATERIAL MUSICAL	1	1	1	1	1	1	1
RECURSOS Y PAPELERIA	1	1	1	1	1	1	1
RECURSOS AUDIOVISUALES	1	1	1	1	1	1	1
MATERIAL BIBLIOGRAFICO	1	1	1	1	1	1	1
LACTANCIA	0	1	0	0	0	0	0
TOTAL	23	32	21	24	25	22	23

Tabla 11. Contraste múltiple de rango para creatividad gráfica según el tiempo de permanencia.

Se puede observar que H2 es el hogar que cuenta con mayor número de recursos físicos, es el más grande y mejor distribuido respecto a los demás hogares, posee amplias zonas de esparcimiento y su infraestructura permite que las actividades se puedan desarrollar cómodamente, utilizando variedad de espacios donde los niños y niñas pueden desenvolverse libremente. El aula de jardín es amplia e iluminada, los recursos están disponibles y organizados dentro del mismo espacio; la decoración es llamativa y acorde al proyecto de aula que se esté realizando, gran parte de ella son los trabajos y manualidades que los niños y niñas realizan, para esto se dispone de un tablero nombrado como “manitos creativas”, ubicado en uno de los extremos del salón y accesible a los y las estudiantes, también estas obras producidas por los niños y niñas se exponen por fuera del salón y al final de cada proyecto de aula, se muestran a los padres de familia.

De la Torre (1982, p. 64) resalta la importancia de acondicionar y decorar los espacios con objetos que inciten a la creatividad “los mismos trabajos realizados por los estudiantes deben ser utilizados como estímulo” lo que favorece la iniciativa, el desempeño, confrontación y la comprensión de la diversidad.

Respecto a H1, puede decirse que aunque su infraestructura no es tan amplia como H2, se observó que la utilización de otros recursos y espacios fuera del hogar hacen parte de sus actividades cotidianas, favoreciendo encuentros lúdicos y pedagógicos a través de espacios comunitarios y culturales como: salón parroquial, bibliotecas, parques y sitios de interés en la ciudad. Cabe aclarar que

el salón de Jardín, tiene privilegios con relación a los demás salones del Hogar; es el más amplio, iluminado, de fácil acceso al patio y al salón de audiovisuales por encontrarse en la segunda planta, donde solo se ubican dos de cinco salones.

“Fuera del marco escolar es importante la proyección de actividades como visitas paseos de observación, indagación, encuestación etc., en cuyo caso el espacio de trabajo es extensible a esos lugares. La preeminencia del espacio abierto es precisamente una nota distintiva del enfoque creativo de la enseñanza, en contraposición al espacio cerrado” (De la Torre, 1982 p. 65)

El ambiente físico es importante así como su uso adecuado; de nada sirve tener los recursos si no se utilizan para fines pedagógicos, además cuando hay carencia de espacios o material, es necesario buscar otras alternativas que retroalimenten la labor docente y que a la vez motiven a la exploración y al aprendizaje significativo a través de la novedad.

Un lugar confortable y tranquilo moviliza la labor creativa, por tal razón los centros educativos debe disponer de aulas de diferentes dimensiones así como de espacios abiertos para experiencias y juegos. Se rescata que en los hogares se distribuye el espacio por rincones pedagógicos, lo que según De la Torre (1982), refleja de alguna manera las ocupaciones de la clase si se trabajan de acuerdo a los intereses y necesidades de los y las estudiantes.

En cuanto a la distribución del tiempo, los Hogares llevan una dinámica similar, de acuerdo a la estructura de los momentos pedagógicos y los macroproyectos; éstos momentos se desarrollan de forma espontánea durante la jornada si tener un orden secuencial; a excepción del “vamos a comer” con un horario establecido.

El tiempo puede ser distribuido de acuerdo a los intereses individuales y colectivos del grupo y a los objetivos del programa inmerso dentro del currículo, respetando un tiempo libre para manifestar las aptitudes específicas de cada uno, otro tiempo para construcciones grupales (De la Torre, 1982) y otros para el desarrollo de las temáticas o áreas de interés, velando por la promoción de la labor creativa en todo momento, así, las actividades estarán mediadas por una intención y su fin será el desarrollo del pensamiento creativo.

En realidad, la distribución del tiempo, el espacio y la utilización de materiales como recursos del medio escolar son esenciales para fortalecer el espíritu creativo de los niños y niñas pero, serán los docentes quienes se ocupen de guiar de la mejor manera los procesos para sacar el mejor provecho; si la metodología no es acorde a los intereses de los y las estudiantes, los recursos carecerán de función y permanecerán estáticos hasta que él mismo reestructure su labor.

11.4 En cuanto al contexto Institucional Educativo

Para el análisis de las metodologías utilizadas por las maestras jardineras, se estructuró una categorización a partir de las observaciones realizadas en cada

aula de jardín. Las tres categorías principales son: **las estrategias o técnicas de creatividad empleadas por las docentes, el ambiente creativo y los bloqueos de la creatividad**; establecidas a la luz de la teoría y desde las cuales surgieron diferentes subcategorías de acuerdo a la lectura comprensiva de los diarios de campo, lo que permitió la identificación de elementos comunes, tendencias que posibilitan la creación de argumentos descriptivos e hipótesis.

A. Estrategias y/o técnicas de creatividad empleadas por las docentes

Juego

El juego constituye uno de los momentos pedagógicos propuestos por el ICBF, es una actividad que se desarrolla en todos los hogares infantiles y que las profesoras llevan a cabo en varias ocasiones durante las jornadas.

Lo anterior se hace evidente en las siguientes acciones observadas:

- *La profesora dispone de materiales como bloques lógicos, animales, domino para que los niños jueguen libremente.*
- *La profesora les riega fichas encajables en el salón para que jueguen. Los niños tratan de incluirla en sus juegos, se le acercan y le muestran lo que hacen o le llevan fichas simulando la comida, la maestra les admira los trabajos y les sigue el juego haciendo como si comiera pero luego les dice que está muy ocupada y que no quiere más comida porque está llena.*
- *La profesora les entrega a los niños diferente material como animales de plástico, armado y bloques para que jueguen, todos cogen lo que más les interesa y se sientan a jugar, algunos solos y otros se reúnen en grupo.*
- *Los deja jugar libremente, los niños se dispersan y comienzan a coger material del estante como cuentos, panderetas, Ula Ula, entre otros, algunos a jugar con sus compañeros*

bruscamente y a tratar de salir del salón para ir al parque, el ambiente se va poniendo cada vez mas tenso, varios niños comienzan a llorar diciendo que otro los golpeo y otros tiran el material por el aire.

- *La profesora los deja jugar libremente, los niños juegan con sus compañeros a los superhéroes, otros a taparse los ojos y recorrer el salón.*
- *La profesora les repartió a los niños material didáctico, sólo les dio las loterías y los dominó, los niños se reunieron según la afinidad con sus compañeros, mientras jugaban agrupaban fichas y contaban.*
- *La maestra coloca en diferentes partes del salón el material con el que cuenta, en cada rincón del salón coloca uno diferente para que los niños se ubiquen según sus preferencias, allí se observa que casi siempre los niños están aparte de las niñas, la maestra por su parte se queda cerca pero no interviene en el juego a excepción que alguno de los niños se lo pida.*
- *Los niños construyen armas, monstruos y robots con la fichas del armatodo y comienzan a jugar.*

Con lo anterior se puede evidenciar que las docentes generalmente no intervienen en los juegos de los niños, y les proporcionan material cuando necesitan tiempo para realizar otras actividades. El juego por tanto, en su mayoría no es dirigido, es una actividad donde los niños comparten con sus compañeros inventando historias, recreando personajes, representando situaciones, entre otras; sin embargo, en ocasiones se convierte en un espacio donde los niños se disipan, se agreden y muestran insatisfacción al llevar un tiempo prolongado en la actividad.

Creación de Hábitos

La creación de hábitos hace parte del proceso de formación escolar, ayudando a estructurar y orientar los comportamientos de los niños.

En los hogares infantiles se observó lo siguiente:

- *A la 1:00 la maestra los ubica en colchonetas para el momento de relajación, insistiendo en que deben descansar y aquellos que no quieran dormir permitan que los demás lo hagan.*
- *La docente les recuerda el comportamiento que deben tener, aclara que hay un tiempo para todo, durante una película: estar en silencio y atender, durante el momento de relajación: descansar, a la hora de almuerzo: comer, y les dice “nadie, absolutamente nadie debe conversar cuando come o descansa, espero que todos entiendan y se manejen bien mañana”.*
- *La profesora les dice que van para una planta de reciclaje y que deben manejarse bien, repiten juntos la instrucción de que cuando una persona les habla “se le mira, se le escucha y no se le interrumpe”.*
- *Luego de la hora de comer, los niños y niñas se dirigen al patio que hay cerca del salón, la profesora les pide sentarse en el suelo y empieza a repartir los cepillos de dientes a unos y luego a los otros, de modo que no se aglomeren en las canillas de agua.*
- *La profesora les manifestaba: “Esperen que está hablando Juan José” y luego de que todos respetaran el turno de Juan José, respondía otro y así sucesivamente.*
- *A la hora del almuerzo primero la maestra les cuenta a los niños en que consiste, les habla de la importancia de alimentarse bien, los niños dicen lo que les gusta y no les gusta de la comida, pero la maestra los concientiza un poco a cerca del comer bien, luego se dirigen a lavarse las manos antes de sentarse en el comedor.*
- *La profesora escucha algunas de las anécdotas que los niños quieren compartir, mientras se dispone a preparar el material para el momento de exploración, cede la palabra y pide a los demás niños guardar silencio cuando algún compañero habla, les dice “escuchar también es respetar”*

En los hogares infantiles enfatizan en la creación de hábitos de higiene como el lavado de los dientes, de las manos y en general el aseo personal; el momento de descanso se convierte también para cada hogar, en un espacio fundamental para la relajación y el silencio; se rescata además la importancia que se le da a los hábitos alimenticios, uno de los momentos pedagógicos es “vamos a comer”, considerado como la oportunidad de disfrutar de la comida como una relación

social, por tal motivo las maestras se sienten en la condición de hacer lo que esté a su alcance para que los niños y niñas se alimenten bien, aunque esto implique muchas veces tener que hacer comparaciones y crear relaciones de dependencia al darles la comida.

Otra tendencia en la creación de hábitos es la de aprender a escuchar a los demás, en las acciones descritas anteriormente se observa la insistencia de las profesoras para que los niños respeten el turno, tengan en cuenta la opinión del otro y escuchen a quien les habla.

Sensibilización del estudiante

La sensibilización del estudiante permite crear en ellos valores como la tolerancia, comprensión y aceptación al otro, promoviendo una mejor relación entre los niños, y favoreciendo el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En los siguientes apartados se puede apreciar algunas situaciones de sensibilización:

- *La profesora les dice: “Hoy es un día muy importante porque vamos a representar a los silleteros de Antioquia que cuidadosamente cultivan las flores. Para ellos es gratificante exhibir sus maravillosas silletas y por eso ustedes van a portarse bien y van a exhibir por Aranjuez las que hicieron junto con los papitos”.*
- *La maestra saluda a los niños y les expresa lo feliz que se siente de iniciar un nuevo día junto a ellos y luego hace una oración de agradecimiento por el día tan soleado y por todos los niños del mundo, mientras realiza la oración uno de los niños se pone de pie y le pide a la profesora orar por su familia, ella ora luego por su familia y la familia de todos los niños del jardín.*

- *Durante la cabalgata los niños cantan, saltan, gritan y repiten consignas en compañía de algunos padres de familia y de los niños de pre jardín y caminadores. La maestra todo el tiempo está pendiente de los niños, cuidando que no se dispersen o se tropiecen.*
- *Durante esta semana los niños están desarrollando actividades referentes a la antioqueñidad, por lo tanto la profesora les saca un pendón construido con cada pedazo de tela decorado por los niños y sus familias, relacionado con la antioqueñidad, con la paz y la unión, para llevarlo en el desfile.*
- *La profesora les dice: “Hoy es un gran día para disfrutar, te damos gracias Diosito por el sol que nos regalas, te agradecemos también por la naturaleza y todos los animalitos que nos acompañan en la tierra”, ella les pide que se pongan la mano en el corazón y que hagan silencio porque Dios los está mirando, “miren”, dice señalando la ventana superior “esa lucecita es Dios que nos escucha cuando todos los niños del caramelo oran”.*
- *Luego del desfile de silleteros la profesora les propone a los niños dibujar su silleta en una hoja.*
- *Durante la oración la profesora les dice: “vamos a pedir por el compañerito Cristian, él no puede volver al Hogar Infantil porque su familia es muy pobre”, rezan el padrenuestro y luego les cuenta que Cristian tiene un hermanito recién nacido muy enfermo, a quien le tienen que poner una inyección muy costosa y por eso sus papás no pueden volver a pagar en el Hogar para que Cristian estudie. Todos los niños la miran en silencio, algunos asombrados y otros tristes.*
- *La profesora les pregunta “por qué vamos a dar gracias a Dios hoy?”, uno de los niños se levanta y dice “por todos los secuestrados, por todos los amiguitos que están enfermos” ella concluye diciendo que también hay que dar gracias por todo lo que cada uno tiene”.*

Durante el “momento de bienvenida”, se presentan diferentes situaciones que fortalecen la dimensión espiritual en los estudiantes, sobre todo cuando realizan la oración donde las profesoras incitan a los niños y niñas para que pidan por el bienestar de todos, de las familias y del mundo.

Se observa además que en los Hogares Infantiles le dan importancia a que los niños construyan y participen de las actividades sociales y culturales; de esta

manera los sensibilizan ante las costumbres que tiene el contexto al cual pertenecen.

Incitación hacia el autoaprendizaje

Permitir la participación de los niños, promover retos, indagarlos constantemente, y confrontarlos con diferentes situaciones, posibilita en ellos el proceso de autoaprendizaje. Es importante que el niño se sienta orientado y motivado, donde influyen directamente los gestos, las sonrisas y actitudes de las docentes.

A continuación se evidencian algunas situaciones llevadas a cabo por las docentes en los hogares que promueven el autoaprendizaje:

- Pega láminas de una familia en el tablero y les explica a los niños las diferentes familias que pueden haber, los niños participan hablando de los miembros de sus familias, se genera un conversatorio acerca del tema; a todos les gusta mucho que los escuchen y para eso la profesora les pide que levanten la mano para hablar y les dice que siempre se debe respetar a la persona que habla.

- Al terminarla profesora les pidió a los que quisieran representar el cuento, todos querían participar entonces ella los dividió por equipos para que así todos pudieran representar algún papel al terminar los felicitó porque lo habían hecho muy bien.

- La profesora les escribió en el tablero los números correspondientes a las cantidades que debían colocar en los papelitos, cada uno de los niños debía hacer varios papeles con los números para que así tuvieran el dinero que utilizarían para comprar, durante esta actividad todos los niños trabajaron animadamente, motivados por la actividad a seguir, además utilizaron adecuadamente el material suministrado.

- Ella se dispone a escribir el nombre del proyecto en el tablero mientras lo repite muy despacio y les va diciendo a los niños las letras que contienen ese título, los niños participan y hacen referencia las letras buscando cuales de ellas están en sus nombres, la maestra se toma su tiempo para decirles cual es cada letra.

- La profesora les pregunta “qué día es hoy?” y ellos comienzan a decir todos los días de la semana, ella los interrumpe y les escribe en el suelo con tiza “martes” y hace una nube. “Bueno así se escribe el día de hoy, como suena la m con la a”, todos los niños contestan “ma”, “y si lo acompañamos de la r”, los niños: “mar”, “muy bien”- les dice- “y como suena la t

con la e”, los niños: “te”, “muy bien, ahora le agregamos la s y que dice”, y la mayoría dicen: “martes”, “muy bien, hoy es martes, el segundo día de la semana y le dibuje una nube porque es un día que...” y los niños dicen: “frío”.

- La profesora indaga sobre el tema de las flores, los diferentes tipos, tamaños y colores, los lugares donde se cultivan. Luego escucha las apreciaciones de los niños y parte de lo que ellos expresan para introducir nuevos saberes, por ejemplo, una de las niñas dice que en Santa Elena cultivan las flores y las utilizan para hacer las silletas para el desfile de la feria de las flores y Hellen complementa lo que dice la niña diciendo que además de eso también son utilizadas para venderlas a otros países y que eso se llama exportación.

- Si ayer fue 12 de agosto, hoy a qué estamos?, niños: “a 13”. La profesora les dice que eso está muy bien y escribe la fecha recordándoles que “cuando el número 1 se hace amiguito del 3, forman el número qué.....13”. Ante esta actividad los niños son atentos, miran el tablero y contestan a las preguntas de la profesora.

- Indaga acerca del proyecto que se está trabajando actualmente, algunos de los niños se acuerdan y lo mencionan, ella dibuja en el tablero unas líneas y pregunta si saben que es, prosigue con el dibujo y forma una casa, los niños empiezan a participar mientras Diana indaga constantemente, aprovecha para trabajar los números al contar las líneas que forman la casa, entre todos completan la figura del tablero porque le van diciendo a la profesora que partes del dibujo faltan, todos prestan atención.

- Algunos de los niños se fijan en las creaciones de sus compañeros pero generalmente la profesora los anima para que hagan las cosas como ellos creen que son y valora lo que cada uno le muestra que ha hecho.

- La profesora les pidió que se organizaran en círculo para entregarles plastilina, allí ellos empezaron a realizar diferentes formas, generalmente culebras, círculos, esferas, entre otros y se los mostraban a la profesora, ésta los alentaba manifestándole alegremente que estaban muy bonitas o preguntándoles que forma tenían.

- La docente decidió ignorarlo diciendo que ella había tratado de resolverle el problema y como no pudo, ya lo iba a dejar lo hiciera él solo; Mateo se sentó a llorar un rato gritando que se iba a ir y que jamás volvería y al ver que nadie le prestó atención calló y se integró de nuevo.

- La profesora les dice: “le voy a entregar a cada uno un cuento, lo van a leer, a cuidar y a admirar”.

En los hogares infantiles, las docentes promueven el autoaprendizaje mediante sus actitudes, la indagación y la participación de los niños, como se puede ver en las situaciones descritas anteriormente, apreciándose que estas tendencias se evidencian en diferentes actividades durante la jornada, no siempre acompañadas

de la intencionalidad de la docente, también de circunstancias que se van presentando.

Promoción de la Flexibilidad Intelectual

Promover la flexibilidad intelectual alude a la posibilidad del niño para contextualizar de diversas maneras el conocimiento e identificar los problemas desde diferentes dimensiones para su solución.

En las siguientes acciones se puede evidenciar la promoción de la flexibilidad intelectual:

- *A Karen se le daña su alpargata y al ver que no era posible arreglarla, la profesora le dice que la va a llevar a la institución para que se quede con las del aseo mientras termina el recorrido, la niña llora y le pide que por favor la deje ir descalza, pero M. Eugenia teme que se corte el pie. Pasados unos minutos decide seguir el desfile, le pide a la niña que ponga cuidado al caminar.*
- *La profesora indaga sobre el tema de las flores, los diferentes tipos, tamaños y colores, los lugares donde se cultivan. Luego escucha las apreciaciones de los niños y parte de lo que ellos expresan para introducir nuevos saberes, por ejemplo, una de las niñas dice que en Santa Elena cultivan las flores y las utilizan para hacer las silletas para el desfile de la feria de las flores y la profesora complementa lo que dice la niña diciendo que además de eso también son utilizadas para venderlas a otros países y que eso se llama exportación, porque sale hacia otros lugares donde se benefician de ellas Otro de los niños cuenta que las flores son de diferentes tamaños y que huelen muy rico y la profesora añade que también poseen varias texturas que se perciben por medio del tacto, mostrándoles diferentes flores hechas por los papás como tarea para el día, cada niño habla de su flor, el tamaño, el color y la textura, diferenciando entre las que son suaves, ásperas, corrugadas, lisas, entre otras. Aprovecha también para hablar sobre las la cultura paisa y las festividades, uno de los niños cuenta que la feria de las flores se realiza en Medellín porque hay muchas flores y la maestra agrega que cada región celebra sus ferias y fiestas casi siempre en honor a lo más representativo de cada lugar y comienza a describirles algunos pueblos y el nombre de las festividades.*
- *Por ejemplo Mateo estuvo todo el día peleando con sus compañeros, contestando de forma grosera a la profesora, en una ocasión se salió del salón llorando porque le pegó a uno de sus compañeros y la maestra lo entro diciéndole que no era momento de estar fuera del aula; tratando de resolverle el problema le pide al compañero que le devolviera su juguete, pero el niño no quiso recibirlo y siguió llorando, entonces la docente decidió ignorarlo*

diciendo que ella había tratado de resolverle el problema y como no pudo, ya lo iba a dejar lo hiciera él solo; Mateo se sentó a llorar un rato gritando que se iba a ir y que jamás volvería y al ver que nadie le prestó atención calló y se integró de nuevo

- *Mientras jugaban agrupaban fichas y contaban, la profesora aprovecho este espacio para indagar acerca de números, colores y cantidades, ella siempre esta utilizando las actividades que realiza para indagar en los niños conceptos que ya les ha enseñado.*
- *La indicación para el trabajo era que podían hacer algo que recordaran del cuento, algunos decían que la figura formada era el lobo, otros que la casa de la abuelita, sin embargo como la plastilina era poca no alcanzaban a realizar las formas que decían, la profesora los animaba a trabajar con lo que había.*
- *Primero indaga acerca del proyecto que se está trabajando actualmente, algunos de los niños se acuerdan y lo mencionan, ella dibuja en el tablero unas líneas y pregunta si saben que es, prosigue con el dibujo y forma una casa, los niños empiezan a participar mientras Diana indaga constantemente, aprovecha para trabajar los números al contar las líneas que forman la casa, entre todos completan la figura del tablero porque le van diciendo a la profesora que partes del dibujo faltan.*

Las anteriores evidencias hacen alusión a la manera que tienen las docentes para promover la flexibilidad intelectual de los niños, integrando en una misma actividad varias áreas de conocimiento; al mismo tiempo, se observa la forma en que dan solución a los problemas que se presentan o permiten que los niños lo hagan de acuerdo a la situación.

Actitud Democrática

La actitud democrática que asuma el docente frente a sus estudiantes, permite innovar, movilizar el pensamiento, fortalecer aprendizajes y afianzar su conocimiento en lo social. Está en medio de la interacción estudiante-docente y su importancia estriba en el manejo que se tenga de ella para fortalecer vínculos y promover procesos.

En las siguientes situaciones, se pueden observar actitudes democráticas:

- *Hacen los compromisos para todo el día (obediencia, buen trato con los adultos y compañeros, evitar las agresiones, pedir el favor, entre otros)*
- *Se genera un conversatorio acerca del tema; a todos les gusta mucho que los escuchen y para eso Diana les pide que levanten la mano para hablar.*
- *A las 11:20 escoge con los niños entre un recorrido por el Hogar Infantil o la proyección de una película que propone el personaje de la semana (José David), entre todos acuerdan ver la película "Albin y las ardillas", todos se dirigen entonces al comedor y allí se ubican para ver la película.*
- *les dice- "hoy es un día frío porque estamos en invierno pero entre todos vamos a llamar al sol cantando la canción el sol y la luna", todos los niños entonan la canción, al terminar un niño dice "pro cantemos el sol con bigotes", y todos juntos comienzan a cantar*
- *Luego escucha las apreciaciones de los niños y parte de lo que ellos expresan para introducir nuevos saberes.*

Puede observarse que en las situaciones donde las docentes asumen una actitud democrática, permite que los niños y niñas tomen posturas distintas frente algunos hechos, afianzando así su participación y seguridad.

Promoción de la autonomía

Promover la autonomía es permitirle al niño ser capaz de pensar por sí mismo, ser crítico, resolver problemas, comunicarse con los demás y crear cosas nuevas; teniendo siempre en cuenta las opiniones del otro. Cuando un niño es independiente tiene oportunidad de experimentar, de equivocarse o de acertar, y esto activa procesos de pensamiento creativo y estimula el aprendizaje.

Las manifestaciones de promoción a la autonomía se pueden observar en las siguientes situaciones:

- *La profesora les pide que entren al baño y que se metan la camisa por dentro.*
- *La docente, lo hizo pasar al frente para que hiciera su compromiso. El niño promete portarse bien y pide disculpas a sus compañeros.*
- *La profesora los deja jugar libremente, los niños se dispersan y comienzan a coger material del estante como cuentos, panderetas, ula ula, entre otros.*
- *La profesora pide a uno de los niños realizar la oración, uno de los niños la realiza y los demás lo escuchan.*
- *Se genera un conversatorio acerca del tema; a todos les gusta mucho que los escuchen y para eso Diana les pide que levanten la mano para hablar.*
- *Luego cantan algunas canciones y comienzan a conversar sobre lo que les aconteció fuera del hogar, la mayoría de los niños cuenta anécdotas de su casa; la maestra también les cuenta a los niños algunas de las actividades a realizar durante el día.*
- *Todos comen solos porque para la profesora lo primero es la autonomía y ha procurado porque los niños se alimenten por sí mismos.*
- *La profesora siempre le da un lugar importante a este momento de exploración, considera que así los niños pueden entender más fácilmente los temas que ella trabaja.*
- *Luego en forma de conversatorio empezó a indagar quién no se había manejado tan bien, daba oportunidad a que algún integrante hablara y luego preguntaba al acusado: “que tienes para decir”, a lo que el niño respondía si era o no responsable de lo que lo acusaban, si era culpable por ejemplo de pegarle a alguien, le pedía disculparse, o que se abrazaran; a los que arrebatava juguetes, les daba aplauso y a los que se habían comportado bien, les cantaba una canción que agradaba mucho a los niños y niñas.*
- *Algunos niños piden a la profesora amarrar sus zapatos, ella se sienta y les colabora y en ocasiones pide a los demás compañeros ayudar en esta labor.*
- *En repetidas ocasiones la profesora les da la comida a los niños, en su afán de que se alimenten.*
- *Al final del almuerzo, la profesora se sienta a darle la comida a tres niños que siempre la esperan, sin darles la oportunidad que ellos sientan la necesidad de hacerlo solos.*
- *En el desayuno, siempre se identifican varios niños que comen lentamente, la profesora al comienzo los motiva para que coman pero al final, debido al tiempo asignado para cada grupo se ve en la necesidad de darles la comida.*

Las profesoras de los Hogares Infantiles, promueven la autonomía al permitirle a los niños ser responsables de sus actos y asumir las consecuencias de los mismos; de igual manera asignan deberes para cumplir de los cuales ellos deben apropiarse para lograr un objetivo, bien sea estar bien presentados, participar de una actividad o mejorar la relación con sus compañeros. Sin embargo también se hace evidente que en ocasiones crean relaciones de dependencia ya sea por no disponer de tiempo necesario o porque piensan que los niños y niñas adquieren posteriormente esas habilidades.

Estimulación a la superación de fracasos

La superación de los fracasos constituye la capacidad de orientarse con optimismo ante las dificultades y esforzarse para conseguir lo planeado. Los niños se encuentran frecuentemente en el aula con obstáculos que si no son superados pueden influir negativamente en el proceso de aprendizaje; es necesario promover en ellos la persistencia, el deseo de aprender, la curiosidad y la orientación a la eficacia para que sean capaces de enfrentarse con seguridad a los problemas y ser menos vulnerables al fracaso.

Se describen a continuación algunas situaciones referentes a la estimulación para superar fracasos:

- *Revisaron los compromisos del día y preguntó a varios niños el motivo de su llegada con camiseta de color y el por qué no tenían tampoco sus respectivos caballitos de palo, cada niño le explica y la profesora decide traerles escobas para reemplazar los caballitos.*

- *Uno de los niños es tapado por un compañero más alto, y comienza a llorar y a decir que no quedó en la foto, la profesora le dice que por eso no se llora, lo ubica adelante y repite la fotografía.*
- *Mateo estuvo todo el día peleando con sus compañeros, contestando de forma grosera a la profesora, en una ocasión se salió del salón llorando porque le pegó a uno de sus compañeros y la maestra lo entró diciéndole que no era momento de estar fuera del aula; tratando de resolverle el problema le pide al compañero que le devuelva su juguete, pero el niño no quiso recibirlo y siguió llorando, entonces la docente decidió ignorarlo diciendo que ella había tratado de resolverle el problema y como no pudo, ya lo iba a dejar que lo hiciera él solo; Mateo se sentó a llorar un rato gritando que se iba a ir y que jamás volvería y al ver que nadie le prestó atención calló y se integró de nuevo*
- *Juan Pablo empuja a una de sus compañeras que se sienta en la silla que él quería, y al ver que no logra quitarla se tira al suelo a llorar, la profesora le pide que se ubique en otro puesto pero él se niega y sigue llorando, ante esto ella lo toma de un brazo y lo lleva hasta un extremo del comedor diciéndole “que pena Juan Pablo pero uno come con la cuchara, no con la silla, por eso no se llora, pero si no quieres comer es tu decisión, ahí está la mediamañana servida”. Finalmente Juan Pablo se sienta haciendo malacara y come.*

Se puede evidenciar que las docentes aprovechan diferentes ocasiones para estimular la superación a los fracasos, incitando a sus estudiantes a mejorar su actitud cambiando los malos comportamientos, y les muestra opciones de salida ante pequeños problemas que ellos solo creen superar con el llanto o la rebeldía; sin embargo hay una tendencia de no reflexionar ante los mismos.

B. Ambiente Creativo

Distribución de los materiales, del tiempo y del espacio

La distribución de los materiales, del tiempo y del espacio juega un papel determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. Permitirles experimentar en otros lugares diferentes al aula, utilizar de diversas maneras los

materiales y cambiar de rutinas cuando sea necesario, favorece la motivación y la interacción con nuevas situaciones que enriquecen sus esquemas.

En las siguientes experiencias pueden observarse cómo las maestras de los hogares hacen uso del espacio, del tiempo y de los materiales:

- *La planta de reciclaje es una casa donde separan material como madera, lata y vidrio. Al llegar un señor los saluda y en fila hacen el recorrido por todo el lugar, él les explica lo importante de separar el material y reciclarlo, los niños observan en silencio. Sara Correa dice que en su casa separan las cáscaras de la otra basura y el señor le dice que eso está muy bien.*
- *Se organizan para salir al “desfile de las flores a caballo”. Durante el recorrido los niños cantan, saltan, gritan y repiten consignas en compañía de algunos padres de familia y de los niños de prejardín y caminadores.*
- *A las 11:20 escoge con los niños entre un recorrido por el Hogar Infantil o la proyección de una película que propone el personaje de la semana (José David), entre todos acuerdan ver la película “Albin y las ardillas”, todos se dirigen entonces al comedor y allí se ubican para ver la película.*
- *Cantan la canción del hipódromo y cabalgando pasan al aula de audiovisuales, allí la profesora les dice: “le voy a entregar a cada uno un cuento, lo van a leer, a cuidar y a admirar”.*
- *Luego en la tarde, después del descanso y del algo, los niños y niñas salen por turnos a la actividad de los toldos, donde usaron sus billetes. En el primer piso fueron puestos los toldos con comestibles para que los niños realizaran el ejercicio de comprar, todos se ubicaban en filas e iban pasando uno por uno y compraban con los billetes que cada uno había hecho*
- *Organiza las mesas en un rincón para tener todo el resto del espacio libre, el jardín cuenta con variedad de material el cual es muy aprovechado por la profesora, éste siempre es diferente para que así los niños tengan oportunidad de explorar y que además no se cansen con lo mismo.*
- *Después de la relajación en el salón, la profesora dispuso en el patio materiales como bloques lógicos, animales salvajes, dominó y figuras geométricas, para que los niños interactuaran con ellos hasta el momento del algo.*

Las acciones de la maestra dan cuenta de las maneras de apoyar sus intervenciones con salidas pedagógicas, actividades fuera del aula, distribución del

material, para que los niños y niñas puedan utilizarlo de acuerdo a los proyectos de aula planeados, articulándolas con las necesidades de los niños y niñas, además de contar con el acompañamiento de algunas familias.

C. Bloqueos de la creatividad

Reconociendo la creatividad como un proceso holístico en el que intervienen diferentes factores, existen situaciones que operan de manera negativa en él y que pueden limitar el pensamiento creativo en los sujetos.

Presiones al conformismo

El conformismo es una de las actitudes propias de una persona poco creativa, que se limita solo a lo establecido y se le dificulta ir más allá, crear cosas nuevas, imaginar y proponer. Cuando las docentes no permiten que el niño exprese sus ideas, muestre inconformidad y proponga nuevas cosas, la relación docente – estudiante se convierte en un vínculo dependiente, limitando el proceso creativo del niño.

Se observan a continuación algunas situaciones de presiones al conformismo:

- *Profesora: “es una flor y todos la vamos a decorar de esta forma... tomamos con este dedo que es el? Niños: meñique, maestra: no, y se dirige a una de las niñas “Camila díles tú como se llama” Camila dice: “el índice” maestra: ¡muy bien Camila! Maestra: con el dedo índice o gusanito vamos a untar la cabecita de pintura verde y por todo el bordito de la flor vamos a hacer puntitos, ¡jojo! No es a pintarla así... sino hacer puntitos en los bordes, no quiero ver a nadie haciendo otra cosa”.*
- *Camila y Juan Esteban decidieron darle su toque personal y cuando la maestra recibió los trabajos se expresó de la siguiente manera “Juan Esteban empezaste muy bien le pusiste*

los puntitos en el borde pero no era pintarla en el centro, escuchaste lo que yo les dije al principio de la actividad? Juan Esteban calló y la maestra repuso “ya sabes para otra ocasión”.

- *Vamos a modelarnos, primero hacemos la cabeza así, luego el cuerpo así, luego las manos así, y luego los pies así, si ven?, finalmente los niños terminaron haciendo el mismo esquema de la profesora, a excepción de algunos que plasmaron su toque personal.*
- *Los niños se acercan a la profesora con el fin de enseñarle sus trabajos, ella se encuentra ocupada organizando papelería, sin mirarlos asiente y dice “si, si así esta bien, lo puede dejar asi, ya voy a recoger, rápido que vamos a almorzar”.*
- *Profe quiero hacer otra cosa, présteme colores para pintar, Profesora: “No, en este momento están jugando con las fichas” niña: “pero es que yo no quiero jugar con eso, quiero dibujar”, Profesora: “que no, entonces si no quiere jugar siéntese”.*
- *La profesora les reparte un poco de plastilina y no alcanza para todos, los demás niños se le acercan y le piden, ella les responde “no hay más, trabajen con lo que hay”, algunos se sientan a observar a los demás y otros pelean con sus compañeros que están moldeando.*

Las docentes tienen dificultad en ocasiones para valorar las creaciones de los niños, en lo anterior se puede ver que no valoran lo que ellos realizan si se sale de lo establecido o de lo que para ellas está bien. Otra tendencia es la de incorporar actividades bajo sus propios criterios; sin tener en cuenta algunas veces las propuestas de los niños y niñas.

Sobrevaloración de recompensas y castigos

Las recompensas y los castigos se convierten en elementos que utilizan los profesores para movilizar la motivación de los estudiantes, éstas son a veces extrínsecas que no siempre movilizan al sujeto a realizarse nuevas indagaciones para ampliar su conocimiento, en otras ocasiones estas mismas herramientas posibilitan movilizaciones intrínsecas que permite la búsqueda constante de nuevos aprendizajes.

En los siguientes apartados pueden observarse distintas formas de sobrevaloración de recompensas y castigos:

- *Luego de que los niños tuvieran mejor disposición y se habían calmado ya, la profesora sugirió abrir el tesoro, para ello dispuso de varias llaves, y solo salían a ensayar una de ellas quien se hubiera portado mejor durante el día, los niños se entusiasmaron mucho cuando salían a sacar de la bolsa una de las llaves, las probaban y si no servían se desilusionaban, al final dejaron la que sí abría el cofre, pero como la profesora no hallaba quien se hubiese portado bien le dijo a la practicante de la Universidad de Antioquia que había allí para que la abriera, le consulto su decisión a los niños y éstos dijeron que sí. Se abrió el cofre y se descubrió que eran dulces.*
- *La profesora les manifestó “si quieren dibujar la silleta se sientan” y empezó a entregar hojas de bloc a los que habían acatado la consigna. A los demás los dejó sin realizar la actividad.*
- *La profesora interviene diciendo que eso es lo que hay y que lo deben de compartir, pero no es suficiente para las actitudes tan violentas que los niños presentan, la profesora les levanta la voz y amenaza con mandarlos para otro grupo si se siguen comportando mal.*
- *A los niños más difíciles constantemente la profesora lo sienta en un rincón diciéndole que deben de permanecer allí, en la silla mágica.*
- *“La muchachas les trajeron confites y una piscina para poner en el patio, si se manejan bien los dejamos bañarse y les damos los dulces, cierto muchachas?”*
- *“Estos niños no van a la ludoteca porque no se manejaron bien, se la pasaron peleando y chillando toda la mañana, por eso se van a tener que quedar con los bebés a ver si aprenden”, la profesora sale con todo el grupo, dejando a estos niños a cargo de la maestra de párvulos.*

Las estrategias utilizadas de recompensa y castigos por las profesoras son generalmente para motivar a que sus estudiantes escuchen, realicen las actividades propuestas o se comporten de determinada manera en el aula o fuera de ella, alejándose o acercándose a una motivación intrínseca real del estudiante que le permita indagarse sobre su propio conocimiento y comportamiento.

Actitud autoritaria

Las actitudes autoritarias que el docente asume condiciona al estudiante para que responda a un presupuesto dado por éste, generalmente referido a las órdenes.

En las siguientes líneas se observan actitudes autoritarias de las profesoras en los hogares:

- *La docente por su parte no se hizo esperar con un tono de voz alto diciéndoles a todos que si no se comportaban los devolvería al salón*
- *La profesora les levanta la voz y amenaza con mandarlos para otro grupo si se siguen comportando mal.*
- *Muy pocos prestan atención a los llamados de la docente quien les pide que por favor recojan el material y se sienten, es necesario que ella misma les quite el material y los siente contra su voluntad, cogiéndolos de la mano, a veces ellos quienes siguen jugando como si nada*
- *Una niña se acerca a la profesora y le dice que se le perdió una crema de manos que tenía en el bolso, ella le revisa el bolso y les dice a los niños "es el colmo que uno los deje jugar un ratito y sean tan indelicados de esculcarle el bolso a la amiguita y sacarle la crema de manos", en ese momento uno de los niños la muestra en su mano y dice "es que a ella se le cayó del bolso". ella se acerca al niño, le arrebató la crema de manos y se la devuelve a la niña y dice "como acá los bolsos se abren solos y las cosas se salen y caminan, ya no van a jugar más ni tampoco van a traer cosas de la casa que no sean para estudiar".*
- *La profesora le pide que se ubique en otro puesto pero él se niega y sigue llorando, ante esto ella lo toma de un brazo y lo lleva hasta un extremo del comedor diciéndole "que pena Juan Pablo pero uno come con la cuchara, no con la silla, por eso no se llora, pero si no quieres comer es tu decisión, ahí está la media mañana servida.*

Puede evidenciarse que las actitudes autoritarias de las docentes con sus estudiantes, apuntan a que respondan a una petición. Este hecho es contrario a la actitud democrática que fortalece la creatividad de cada sujeto del grupo.

La **excesiva preocupación por el éxito** y la **ridiculización de intentos creativos**, son otros de los bloqueos planteados en la teoría, que no marcan tendencia en los hogares infantiles de FORMAR, sin embargo, es necesario mencionar algunos casos en que se hacen evidentes.

- *Ella procura que la actividad sea rápida porque “los niños untan todo con el vinilo”. Finalmente ella termina haciendo todo el trabajo.*
- *La profesora dice delante de todos los niños: “Este niño trabaja hermoso, miren muchachas que belleza, ojalá todos fueran como él, juicioso, ordenado, inteligente”, los niños se acercan y dicen “muestre profe, muestre, yo miro”.*
- *Camila y Juan Esteban decidieron darle su toque personal y cuando la maestra recibió los trabajos se expresó de la siguiente manera “Juan Esteban empezaste muy bien le pusiste los puntitos en el borde pero no era pintarla en el centro, escuchaste lo que yo les dije al principio de la actividad? Juan Esteban calló y la maestra repuso “ya sabes para otra ocasión” y cuando recibió el trabajo de Camila dijo: “miren todos, que trabajo más bello, ella hizo lo que le dije y además decoró la flor, felicitaciones lo vamos a exponer junto con los demás para que todos vean lo que han hecho”.*

Concepciones de creatividad de jardineras y directoras:

Las concepciones de creatividad de las maestras jardineras y de las directoras, fueron obtenidas a partir del análisis de las entrevistas realizadas. Las respuestas dadas por ellas fueron organizadas en tres categorías: **el concepto de creatividad, las necesidades de los Hogares Infantiles para potenciar la creatividad y los momentos pedagógicos para fortalecer la creatividad**, por medio de las cuales se identificaron las tendencias que posibilitan el siguiente análisis.

Concepto de creatividad

En su discurso, las docentes y directoras dan cuenta de la concepción de creatividad que poseen a partir de los indicadores: **imaginación, inventiva y resolución de problemas**, siendo éstos los más predominantes en sus respuestas cuando referencian las características de los niños que consideran más creativos en los Hogares Infantiles.

Un paso importante en el fortalecimiento de la creatividad de los niños, es que los docentes comiencen por reconocer esta habilidad. De las concepciones expuestas por las jardineras y directoras, puede decirse que están encaminadas hacia el concepto holístico de la creatividad, reconociendo tres de los indicadores que hacen parte del proceso creativo.

En la metodología que las docentes utilizan, se pudo observar que el discurso sobre el concepto que tienen de creatividad, es coherente con la práctica. A partir del juego libre por ejemplo, los niños construían historias, recreaban personajes y representaban situaciones; al mismo tiempo les permitían asumir la responsabilidad ante sus actos y enfrentarse a las dificultades que surgían, para que buscaran por si mismos la solución. En estas actividades que desarrollan, promueven en los niños de manera consciente o inconsciente la imaginación, la inventiva y la resolución de problemas.

Sin embargo, su visión sobre el concepto creatividad parece estar centrada más hacia la realización de trabajos artísticos donde predomina el color, la forma, la elaboración manual y gráfica. Salvo las concepciones de las dos docentes de Jardín de H1 y H2 quienes ven la creatividad no solo desde lo figurativo sino también como un proceso en donde intervienen factores de otra índole *“considero que es una niña muy creativa por su fluidez verbal, corporal, por la facilidad de expresión a través del dibujo y otras formas y además cuando le asigna un nombre a todas sus creaciones...”*, *“la creatividad no solo se enfoca a lo artístico, también tiene que ver con lo expresivo, con las actitudes y aptitudes personales de cada niño, con su modo de pensar...”*

Es importante resaltar que las docentes de los hogares H1 y H2, se encuentran en un proceso de formación como Pedagogas Infantiles y, aunque su experiencia como docentes ha sido relativamente corta, su nivel académico es un factor positivo que permite desencadenar acciones para el fortalecimiento de la creatividad en los niños y niñas del grupo al que pertenecen.

Necesidades en los Hogares Infantiles para potenciar la creatividad.

En las respuestas de las jardineras y directoras, ante las principales necesidades existentes en los Hogares Infantiles para potenciar la creatividad, la tendencia apunta hacia la ampliación de los espacios y la dotación de material didáctico.

En relación al material didáctico, los Hogares Infantiles están dotados con variedad de juegos e implementos que pueden ser empleados de múltiples maneras por los niños y niñas, de acuerdo a la estrategia utilizada por la docente.

Sin embargo, al manifestar estas necesidades se hace evidente también una concepción de la creatividad desde el producto, es decir, encaminada a lo artístico, a lo plástico, a las acciones que el niño pueda llevar a cabo con material físico. Algunas de las respuestas fueron: *“se necesitan materiales como arcilla, cuentos que los niños puedan manipular, entre otros”, “es necesario más material didáctico como bloques, rompecabezas, loterías, y arcilla que despierten interés en los niños”*.

En cuanto al espacio, las necesidades manifestadas tienen relación con las limitaciones en la planta física que poseen algunos Hogares Infantiles, como ya se ha mencionado antes. Entre sus respuestas se encuentran: *“considero que es necesario ampliar el espacio o reducir los niños que hay por aula”, “espacios libres, con un acondicionamiento apropiado como espejos y todo lo que tenga que ver con expresión corporal”*. Para Saturnino de la Torre (1982), el espacio abierto y confortable, juega un papel preponderante en el desarrollo de la creatividad, por lo tanto, es necesario que los niños y niñas interactúen en él de diversas formas.

Momentos Pedagógicos en los cuales se fortalece la creatividad

En el discurso de las jardineras y directoras de los Hogares Infantiles frente a los momentos pedagógicos en los cuales ellas fortalecen la creatividad de los niños y niñas, se encontraron dos tendencias, en general manifiestan que lo hacen en todos los momentos, y otra parte considerable dice que en los momentos vamos a explorar y vamos a crear.

Las respuestas de las docentes son coherentes con respecto a las observaciones, en el sentido que en los momentos vamos a crear, vamos a explorar y vamos a jugar, las actividades que se realizan de manera intencional o no promueven actitudes creativas en los niños. Sin embargo, no son todos los momentos pedagógicos utilizados para desarrollar procesos creativos, como manifiestan en la mayor parte de sus respuestas. En los momentos de bienvenida, vamos a comer y vamos a casa se observaron pocas o ninguna actitud por parte de las docentes para fortalecer la creatividad.

Discusión

En efecto, tal y como lo muestran las categorías, se comprueba la influencia preponderante de formas pedagógicas positivas para el desarrollo de la habilidad creativa de los niños y niñas de los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR, pero a la vez también se evidencian algunos factores que intervienen negativamente como son los posibles bloqueos que pueden generar actitudes

erradas si no son superadas por los niños y niñas; como en algunos casos donde no se promueve la reflexión sobre los actos realizados y se inmediateza la búsqueda de la solución de conflictos por encima la valoración hacia la concientización de los y las estudiantes.

De la Torre (1982) plantea que en la escuela así como existen factores que promueven el proceso creativo, también aparecen condicionantes que pueden bloquear o cohartar esta habilidad, por tanto, se hace necesario que además de concientizar a los docentes sobre éstos factores, desde lo organizativo se clarifiquen los medios y actividades de manera que no bloqueen los objetivos para el alcance de fines educativos desde la creatividad. Una de las formas podría ser en este caso, la estructuración de objetivos intermedios que den respuesta a las particularidades de cada momento pedagógico donde el manejo del tiempo y el espacio no sea el núcleo rector de las actividades, como lo propone el ICBF, sino que articulados desde una visión más amplia de la creatividad se puedan integrar tanto los conceptos que a su nivel requieren como las nuevas perspectivas de la educación en primera infancia, donde prima el pensamiento creativo desde todas las dimensiones del desarrollo.

La organización del tiempo en momentos pedagógicos es una alternativa metodológica factible de ser enriquecida por el docente, siendo un medio del que dispone para su quehacer. El ICBF es consciente de la responsabilidad que implica ser educador, por eso dentro de sus lineamientos y estándares del

programa Creciendo y aprendiendo aparecen aspectos conceptualizados a nivel pedagógico que concuerdan con algunos elementos desde la Creatividad, se menciona por ejemplo la planeación por parte del docente, indispensable para direccionar su labor dentro de los hogares, donde el manejo del tiempo y el espacio, los materiales pedagógicos y su organización para el desarrollo de la expresión gráfica se consideran importantes en la medida que fomentan la capacidad creativa por medio de expresiones artísticas como formas del proceso de comunicación no verbal.

A los propósitos descritos anteriormente podría añadirse la articulación de nuevos atributos también característicos de la creatividad que desemboquen al fortalecimiento de la originalidad, inventiva, flexibilidad, imaginación, resolución de problemas, curiosidad, desde sus múltiples formas donde se conjugan tanto lo gráfico como las demás dimensiones en las que está implícita la creatividad.

Estimular la creatividad gráfica a través de diferentes manifestaciones como la pintura, el dibujo, el modelado y todas aquellas actividades que a la vez fortalecen la motricidad es importante "...Sin embargo a pesar del indiscutible valor que tiene esta aproximación para el complejo problema del desarrollo y la educación de la creatividad, su utilización de forma aislada o hiperbolización comprometen la evolución de otros importantes recursos también esenciales para la creatividad." (Mitjans, 1995 p.111)

11.5 En cuanto al Cuestionario para evaluar la creatividad en la actividad pedagógica profesional

Los resultados obtenidos por las directoras y docentes de los hogares infantiles, se ubican en puntajes que van desde 150 hasta 250 puntos, señalando que son maestras creativas. Las preguntas del cuestionario, que aluden hacia el reconocimiento de la labor en cuanto a la ejecución de actividades y posturas actitudinales que favorecen el desarrollo de la creatividad, evidenciaron su postura frente a los diferentes indicadores, en donde las respuestas dadas se clasificaron entre generalmente y muchas veces, sólo seis docentes ubicaron algunas de sus respuestas en la casilla de pocas ocasiones (máximo 4 de 50 preguntas). Es de anotar que la mayoría de estos puntajes superan los 200 puntos, sólo dos de ellos fueron inferiores al puntaje anterior; lo característico es que aquellas docentes son profesionales Licenciadas en educación. Podría interpretarse que la formación que han recibido les permite ser conscientes de su labor, llevando un proceso de autoevaluación constante y objetiva que les posibilita repensar y reflexionar sobre su quehacer.

La observación realizada en los Hogares Infantiles y el análisis de categorías que se expone anteriormente dan cuenta que si bien las docentes y directoras son creativas, sus acciones muestran también dificultades en algunos aspectos metodológicos que requieren ser pensados y reflexionados de modo tal que se replantee y enriquezca la labor diaria.

Es preciso decir que de este instrumento pueden obtenerse resultados de tipo cualitativo y cuantitativo en un mismo momento y haya sido un factor influyente en los resultados de las directoras y docentes el temor a alcanzar menores puntajes que puedan rotular su labor, ya que la evaluación es vista en determinadas ocasiones no como un proceso de retroalimentación sino como un calificativo que generalmente tiende a enjuiciar la metodología.

Perrenoud (2000, citado en De la Torre & Gonçalves 2006), expone que “el profesorado tiene como objetivo la renovación constante de sus conocimientos, para que pueda ampliar sus competencias y experiencias, favoreciendo una nueva identidad profesional, a través de la reflexión sobre su trabajo en clase.” (p. 22)

Al mismo tiempo, se reconoce la importancia de un clima creativo basado en la comunicación fluida, a través de un lenguaje adecuado y buenas relaciones interpersonales, donde se fomente el respeto por la opinión del otro, la constancia para realizar cualquier actividad, la retroalimentación constante y el trabajo en equipo entre todos los miembros de la comunidad educativa.

La labor desarrollada por los directivos, sus concepciones y políticas, son determinantes en la construcción de un ambiente institucional favorable para el desarrollo de la creatividad, donde se hacen indispensables los estímulos que deberán ir encaminados de acuerdo a las necesidades de las personas; solo así se podrá construir en la dinámica cotidiana un sistema flexible donde además de

promover el saber, se construyan lazos de afecto y responsabilidad que facilitarán la innovación en el sistema educativo.

A lo anterior se añade la transformación de un clima educacional fundamentado en la divergencia, donde se hace necesario que sus miembros descubran dónde están sus incompetencias y sus competencias, reconstruyan las primeras y se apoyen fuertemente en las segundas. En la institución deberá surgir la necesidad por el cambio y con ella la elaboración de estrategias novedosas acordes a los procesos que se lleven a cabo. García, (2004).

12. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Todos los niños y niñas son creativos en mayor o menor medida, de acuerdo a múltiples experiencias que reciben de su entorno.
- En los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR, prevalecen los niveles medios para creatividad general y narrativa en los niños y niñas que reciben el programa.
- Los datos y resultados recogidos en la investigación evidencian la incidencia que tiene el programa pedagógico del ICBF en el desarrollo de niveles altos de creatividad de niños y niñas del grado Jardín, pertenecientes a los Hogares Infantiles de la Corporación FORMAR, que han recibido el programa por más de dos años.
- El contexto institucional físico y educativo, influye significativamente en el alcance de niveles altos de creatividad.
- La creatividad gráfica de los niños y niñas entre los 4 y los 5 años está determinada por la etapa de desarrollo por la cuál atraviesan, son indicadores como la originalidad y la imaginación los que permiten el alcance de los niveles de creatividad.

- Si bien, el rendimiento de los niños y niñas antiguos es mayor con respecto a los nuevos, el programa puede fortalecerse a través del diseño de propuestas pedagógicas que además de favorecer procesos sociales, afectivos y cognitivos, incluyan también la familia ya que como programa social debe facilitar la integración.
- Los niños y niñas que además de asistir al Hogar Infantil cuentan con un ambiente rico en experiencias, afecto, motivación e independencia, son más creativos que aquellos con menos posibilidades desde su entorno familiar.
- El nivel de escolaridad de las jardineras y su metodología empleada para el desarrollo de los momentos pedagógicos favorece la creatividad de los niños y niñas de la Corporación FORMAR.
- Algunas características de los hogares como el ambiente físico, la comunicación, el empleo de espacios no cotidianos, la adecuada utilización del material y el tiempo, posibilitan el avance de los niños y niñas a niveles más complejos de creatividad.
- Es indispensable que a nivel organizativo se amplíe el concepto de creatividad con el que se ha venido trabajando, de acuerdo a nuevos enfoques que enriquezcan la labor social y los procesos de enseñanza aprendizaje llevados a cabo por medio del programa.

- Queda abierta para nuevas investigaciones la posibilidad de validar la Prueba de Imaginación Creativa PIC para su aplicación con niños y niñas de diferentes edades y contextos.
- La evaluación de la creatividad en primera infancia requiere del diseño de nuevos instrumentos tanto de tipo cuantitativo como cualitativo que permitan indagar sobre los procesos y los resultados de niños y niñas con el fin de estudiar la actividad creadora desde un enfoque integrador.
- Se recomienda la apertura de espacios de capacitación en Creatividad para docentes y directoras en donde se promueva el intercambio de experiencias novedosas y se construyan otros saberes que enriquezcan su quehacer.
- Es importante que se amplíen las investigaciones sobre creatividad en primera infancia, edad en la que se adquieren las bases y habilidades necesarias para enfrentarse con éxito a las diferentes situaciones de la vida cotidiana.
- La evaluación de programas debe ser una herramienta multidimensional para la reflexión, toma de decisiones, reestructuración y mejoramiento de la calidad de los servicios sociales y educativos.
- Un sistema abierto y flexible donde se tengan en cuenta las concepciones, y los procesos que llevan a cabo las docentes, los directivos y los mismos

estudiantes puede favorecer un ambiente propicio en donde se establecen relaciones de seguridad y afecto, y se valora el talento creativo en medio de la divergencia social que ronda la escuela, por ser la creatividad un potencial que en el ser humano es factible de ser desarrollado en todas las dimensiones y momentos.

- Una metodología sustentada bajo una concepción holística que incluya tanto aspectos de tipo cognitivo como emocionales, fortalecerá los procesos de enseñanza aprendizaje e impulsará el comportamiento creativo a través de la reflexión constante, donde el cuestionamiento, la motivación, la seguridad, toma de decisiones y autodeterminación serán las vías para la transferencia del conocimiento hacia los estudiantes y su posterior aplicación a la vida.

13. REFERENCIAS

- Acero, E, (S.f). El Diario de Campo: Medio de Investigación del Docente. *Revista Actualidad Educativa*, 13.
- Amabile, T. (1985). Motivación y Creatividad. Efectos de la orientación motivacional en la creatividad de los escritores. *Journal of Personality and Social Psychology* , vol.48, nº 3.
- Amaya, C. (1995) *La evaluación de la creatividad de acuerdo con los paradigmas positivista y naturalístico*.
- Artola, T., Ancillo, I., Mosteiro., P & Barraca, (2004) J. *PIC*. Prueba de Imaginación Creativa. Madrid: TEA, Ediciones.
- Barcia, M. (2006). La creatividad en los alumnos de educación infantil. Incidencia del contexto familiar, *Creatividad y Sociedad*, 9.
- Bruner J. (1984) *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Compilación de J. Lianza. Alianza. Madrid.
- Cenizo, B. Manuel, J. & Fernández, J. (2006). La creatividad motriz en educación física, *Medios y Educación*, 28.

- Chacón Araya Y. (2005). una revisión crítica del concepto de creatividad. Revista actualidades investigativas en educación Universidad de Costa Rica Facultad de Educación. Instituto de Investigación en Educación.
- De La Torre, S. (1982). *Educación en la Creatividad: recursos para desarrollar la creatividad en el medio escolar*. Madrid: Narcea.
- De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona: Octaedro.
- Fernández, S. & Díaz P. (2002). *Metodología de la Investigación Cálculo del tamaño muestral para la determinación de factores pronósticos* CAD ATEN PRIMARIA. Unidad de Epidemiología Clínica y Bioestadística. Complejo Hospitalario Juan Canalejo. España: A Coruña.
- Garaigordobil, M., & Berruero, L. (2007). Efectos de un programa de intervención en niños de 5 a 6 años: Evaluación del cambio proactivo en factores conductuales y cognitivos del desarrollo. *SUMMA Psicológica UST*, 4 (2).
- García Ramis, L. (2004). *La Creatividad en la Educación*. Ciudad de La Habana: Pueblo y Educación.
- Gonçalves Praun, A. & De la Torre, S. (2006). Creatividad y Arte. Un nuevo camino para la inclusión social. *Revista Creatividad y Sociedad* N°9. ASOCREA . España

- González, C. (2006). *Evaluación de la Creatividad, más allá de una operatoria funcional*. Universidad Nacional de Colombia, Manizales. Programa de fomento a la gestión creativa. PROCREA. Línea de investigación en Cognición y Creatividad Colombia.
- Laime, M & C. (2005). *La evaluación de la Creatividad*. Universidad de San Martín de Porres.
- Ley General de educación. (1994). Ley 115 de 1994. Santafé de Bogotá: Momo Ediciones
- López, R. (1999). *Prontuario de la Creatividad*. Bravo y Allende. Santiago
- Lowenfeld, V. & Lambert B. (1984). *Desarrollo de la Capacidad Creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Ospina, M. (2007, septiembre). *Cuestionario para Evaluar la Creatividad en la Actividad Pedagógica Profesional*, Ponencia presentada al Grupo de Investigación de Creatividad Infantil de la Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
- Prieto M, & Castejón J. (2000). *Los Superdotados: Esos Alumnos excepcionales*. Madrid: Aljibe.

- Pita Fernández & S. Pértegas Días (2002). Investigación cualitativa y cuantitativa. CAD Aten. Primaria.
- Prada, C. (2002). *Módulo de estudio para el programa de Licenciatura en Preescolar "Arte Infantil"*. Universidad San Buenaventura. Medellín.
- Sandoval, C. (2002). *Investigación Cualitativa. Programa de especialización en Teoría, Métodos y Técnicas de Investigación Social*. Módulo 4. INER, Universidad de Antioquia. Medellín: ARFO Editores e Impresores Ltda.
- Tirado, S. (S,f). *Metodología para la Evaluación de Programas de Intervención Social*. Universidad Miguel Hernández de ELCHE.
- Tirado, M. (1998). de *El juego y el arte de ser Humano* Universidad de Antioquia facultad de educación. Medellín.
- Trombetti, A. (2005). *Modificación de Conductas Agresivas en Niños de Ocho Años Escolarizados*. T.O. Universidad Abierta Interamericana.
- Vargas, N. (2008, Abril). *Caleidoscopio de Creatividad*. Ponencia presentada en el Segundo Encuentro de Investigaciones y/o Prácticas Pedagógicas a Nivel Nacional. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

- Vivas, D. (1999, Julio – Septiembre). La creatividad en Venezuela. *Educar*
.México: Jalisco: p. 1.

14. CIBERGRAFÍA

- Alcaide, C. El desarrollo del Arte Infantil en la escuela. Aportaciones de Lowenfeld Viktor. Extraído el 10 de Mayo, 2008 de <http://www.ucm.es/info/mupai/lowenfeld.htm>
- Ávila H. Introducción a la metodología de la investigación. Extraído el 15 de Junio, 2008 de <http://www.eumed.net/libros/2006c/203/>.
- Elaboración de referencias y citas según las normas de la American Psychological Association (APA), 5ª Edición. Extraído el 05 de Junio, 2008 de <http://journals.apa.org/prevention/volume5/pre0050002a.html>
- <http://www.icbf.gov.co>. Área de Investigaciones. Consultada el 12 de octubre, 2008.
- Ministerio de la Protección Social. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Informe de actividades al Ministerio de la Protección Social. Extraído el 13 de Octubre, 2007 de <http://www.minproteccionsocial.gov.co>.
- Entrevista a Saturnino de la Torre (2005). Universidad Nacional de Colombia Sede Manizales. Grupo de Trabajo Académico PROCREA.

Extraído el 20 de septiembre de 2007.

<http://www.manizales.unal.edu.co/procrea/saturnino1.php>

15. ANEXOS

Anexo 1

Prueba de Imaginación Creativa PIC

Esta prueba fue diseñada para evaluar la creatividad a través del uso de la imaginación o fantasía del niño y la niña, consta de 4 juegos: los tres primeros evalúan la creatividad narrativa verbal y el cuarto la creatividad gráfica. Se utiliza el término juego, para reducir la incidencia negativa que sobre los niños y niñas puedan tener las palabras prueba o test.

Descripción de la prueba:

Juego 1: Situación en la que aparece reflejada un dibujo (un niño abriendo un cofre), aquí el niño y la niña han de describir todas aquellas acciones posibles que pudieran estar ocurriendo en la imagen.

Este juego es ideal para que el niño y la niña manifiesten su curiosidad y expresen a su vez lo que imagina como acción dentro de un modelo figurativo.

Indicadores que evalúa:

Este juego permite evaluar indicadores como la **fluidez** que se refiere a la facilidad de producir ideas (fluidez ideacional); y a su vez a la “producción divergente de unidades semánticas” (fluidez narrativa). **Flexibilidad** que se evalúa a partir de respuestas espontáneas del pensamiento como capacidad para introducir diversidad de ideas en diferentes contextos.

Juego 2: Este juego consiste en una prueba de usos posibles de un objeto, adaptación que hacen los autores al test de Guilford “usos de un ladrillo”,

modificado por un tubo de goma. Para esta investigación decidimos utilizar un bastón debido al contexto en el que se realizará la prueba, y además porque es un objeto cercano al niño y la niña, utilizado comúnmente en sus juegos.

Este juego permite que los sujetos eleven su espíritu y piensen de forma poco convencional. Además posibilita la estimulación de la capacidad para redefinir problemas, en este caso la capacidad para encontrar usos, funciones y aplicaciones posibles a un mismo objeto.

Indicadores que evalúa:

Este juego evalúa la **fluidez**, cuando el sujeto produce un gran número de ideas sobre un mismo estímulo. **Flexibilidad**, al plantear diversas soluciones y usos del mismo objeto en diferentes situaciones y **originalidad** narrativa verbal que se refiere a la producción de ideas diferentes que van más allá del uso de un objeto, que sean acordes a la situación e incluyan novedad.

Juego 3: consiste en plantear una situación improbable *“Imagínate qué ocurriría si cada ardilla, de repente, se convirtiera en un dinosaurio”*.

En esta prueba se puede observar la capacidad imaginativa de los sujetos, así como la disposición de enfrentarse, responder a situaciones novedosas y penetrar en ellas para ofrecer posibles soluciones.

Indicadores que evalúa:

Fluidez ideativa al responder espontáneamente diversas posibilidades sobre un dato suministrado. **Flexibilidad** espontánea que es la capacidad de visualizar diferentes soluciones a los problemas, llevando el pensamiento por nuevas vías. Y **Originalidad** narrativa que se refiere a la producción de ideas poco frecuentes.

La prueba propone que los niños y las niñas en cada uno de estos tres primeros juegos, dan respuestas condensadas en el ejemplar; con espacios para posibilidad de 38 respuestas. La adaptación que se realizará en estos juegos será el cambio de lo escrito a la narración verbal, respuestas que en este caso, serán registradas por el evaluador, debido a que los niños y las niñas en esta edad aun no están en la etapa alfabética.

Juego 4: A partir de cuatro figuras incompletas (inspiradas en el test de Torrance), el sujeto debe crear cuatro dibujos y asignarle a cada uno de ellos un nombre o título.

En este juego se pretende evidenciar la originalidad de los niños y las niñas a partir de la consigna “realiza un dibujo que ninguna otra persona pudiera imaginar”. Al mismo tiempo se permite diferenciar los sujetos “elaboradores” de los “originales”, porque hay quienes tienen pocas ideas y mayor capacidad productiva e imaginativa, como quienes poseen más ideas originales pero se les dificulta materializarlas.

Indicadores que evalúa:

Originalidad gráfica o figurativa, capacidad para producir ideas únicas y diferentes en escasa proporción de acuerdo a determinada población.

Elaboración que es la habilidad para construir y embellecer las ideas. El grado de elaboración se distingue por el número de detalles que complementan la respuesta. **Imaginación Gráfica** que es la capacidad para dar un nombre o título al producto gráfico determinado por la idea, y que se relaciona con elementos que no están presentes en el entorno más próximo del niño y de la niña.

La prueba plantea otros indicadores para evaluar la creatividad gráfica como *sombras y color y detalles especiales*, los cuales no se tendrán en cuenta para la investigación debido a la etapa gráfica en la que se encuentran los niños y las

niñas en esta edad. La adaptación que se le realizará respecto a la creatividad gráfica será el acompañamiento verbal, puesto que a la edad de cuatro años, el niño y la niña logran dibujar objetos reconocibles (Lowenfeld: 1980), pero en ocasiones se requiere de su explicación verbal, debido a que allí se simbolizan otras experiencias que pueden no precisarse en el dibujo, y que servirán de apoyo al evaluador para determinar el puntaje de los indicadores.

Puntuación Total:

Creatividad Narrativa Verbal: El puntaje total será la suma de los puntajes obtenidos en las variables establecidas para los juegos 1, 2, 3.

Creatividad Gráfica: El puntaje total será la suma de los puntajes obtenidos en las variables establecidas para el juego 4.

La **puntuación final** será el resultado de la suma de los puntajes totales de Creatividad Narrativa Verbal y Creatividad Gráfica para establecer la Creatividad general.

Anexo 2

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD EN LA ACTIVIDAD PEDAGÓGICA PROFESIONAL

Nombre del docente: _____

Escuela, carrera y lugar: _____

Fecha en que se realiza la valoración: _____

Estimado docente:

Este instrumento a de serle útil para auto valorar el nivel de creatividad que alcanza usted en su actividad pedagógica profesional. Como aprecia, los indicadores se refieren a cuestiones comunes que constituyen lo esencial de su labor diaria con los estudiantes y sus familiares, y con los restantes docentes y directivos del centro educativo. Al final, le ofrecemos una clave para auto - calificarse. Lo único que tiene que hacer es marcar con una **X**, con mucha honestidad, en el lugar que considere que deba hacerlo, en correspondencia con cada pregunta formulada.

<u>Indicadores de creatividad en la actividad pedagógica profesional</u>	1 Generalm ente (Vale 5)	2 Muchas veces (Vale 3)	3 Pocas ocasiones (Vale 1)
1. ¿Integra en el contenido científico que desarrolla en sus asignaturas todas las líneas posibles de la formación de valores en sus estudiantes?			
2. ¿Propicia el protagonismo de sus			

estudiantes como agentes de su propio aprendizaje?			
3. ¿Atiende adecuadamente las necesidades de sus estudiantes, dadas por sus diferencias individuales?			
4. ¿Realiza diagnósticos frecuentes de su grupo, atendiendo a los problemas psicológicos y pedagógicos que cada alumno pueda presentar?			
5. ¿Atiende el desarrollo de las potencialidades de cada uno de sus estudiantes, al llevar a cabo sus clases?			
6. ¿Es capaz de pronosticar el desarrollo de cada uno de sus alumnos, a partir de las actividades que planifica para ellos?			
7. ¿Promueve la independencia cognoscitiva en sus estudiantes?			
8. ¿Trabaja a favor de que sus estudiantes desarrollen destrezas para la actividad cognoscitiva?			
9. ¿Brinda una base orientadora para la acción comprensible para todos sus estudiantes, durante las clases?			
10. Se asegura de que todos los estudiantes asimilen los fundamentos científicos del contenido de enseñanza en cada una de las clases que desarrolla?			
11. ¿Constituye usted un ejemplo y un			

modelo positivo a imitar por sus estudiantes, atendiendo a los rasgos de su personalidad?			
12. ¿Posee autoridad ante los estudiantes y sus padres, por su experiencia, ejemplo y calidad de la docencia que imparte?			
13. ¿Es persistente en sus propósitos de enseñar a todos sus estudiantes y lograr su desarrollo?			
14. ¿Se expresa con sencillez sin sacrificar el lenguaje científico?			
15. ¿Es disciplinado ante sus dirigentes, al tiempo que ético y respetuoso?			
16. ¿Se manifiesta con honestidad ante alguna pregunta inesperada de sus estudiantes, cuya respuesta desconoce?			
17. ¿Acepta criterios de sus colegas, aunque no los comparta totalmente?			
18. ¿Actúa con justicia ante conflictos de sus estudiantes o sus padres?			
19. ¿Atiende las inquietudes de sus estudiantes ante cuestiones del contenido de enseñanza?			
20. ¿Domina profundamente el contenido científico de las materias que desarrolla?			
21. ¿Busca nuevas vías para lograr que todos sus estudiantes aprendan y se			

desarrollen?			
22. ¿Aplica métodos novedosos, aunque tenga poca experiencia en su correcto desarrollo?			
23. ¿Establece una adecuada comunicación con los estudiantes, sus padres y con los compañeros docentes?			
24. ¿Despierta en sus estudiantes inquietudes y motivaciones intelectuales, al desarrollar sus clases?			
25. ¿Mantiene una auto-superación permanente en las cuestiones pedagógicas o del contenido científico que imparte?			
26. ¿Estimula la defensa de puntos de vista personales en sus estudiantes?			
27. ¿Destaca la originalidad de los criterios de sus estudiantes, como cuestión positiva?			
28. ¿Promueve en sus estudiantes la contraposición de opiniones y criterios ejercidos mediante el debate?			
29. ¿Promueve en sus estudiantes la posibilidad de que contrasten los avances obtenidos?			
30. ¿Demuestra originalidad e imaginación en el cumplimiento del programa de sus asignaturas?			

31. ¿Muestra libertad de acción y flexibilidad en el desarrollo de sus actividades docentes?			
32. ¿Estimula el surgimiento de ideas originales en sus estudiantes?			
33. ¿Desarrolla actividades científico-investigativas con sus estudiantes, en aras de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?			
34. ¿Organiza adecuadamente el desarrollo de la actividad cognoscitiva de sus estudiantes?			
35. ¿Establece adecuadas valoraciones y autovaloraciones de la actividad pedagógica desarrollada en la escuela?			
36. ¿Organiza adecuadamente la actividad educativa, a partir de las tareas docentes, extradocentes y extraescolares?			
37. ¿Selecciona o crea actividades que promuevan desarrollo del pensamiento creador en sus estudiantes?			
38. ¿Se manifiesta con dinamismo en su actividad pedagógica profesional?			
39. ¿Es original en la concepción y desarrollo de sus clases y otras actividades con sus estudiantes?			
40. ¿Manifiesta audacia en la aplicación de			

métodos, medios o formas de evaluación novedosas?			
41. ¿Es persistente en sus propósitos de lograr que todos sus estudiantes aprendan y lo hagan con provecho?			
42. ¿Es usted un maestro de pensamiento flexible en cuanto a la aplicación de procedimientos metodológicos novedosos?			
43. ¿Define con seguridad sus puntos de vista sobre cuestiones pedagógicas y psicológicas relacionadas con su grupo de clase?			
44. ¿Mantiene un ambiente de alegría y optimismo en su clase?			
45. ¿Actúa con modestia ante sus compañeros de menor experiencia?			
46. ¿Está en disposición de enseñar a los docentes que poseen menor experiencia?			
47. ¿Es honesto desde el punto de vista científico al tratar algún aspecto pedagógico ante el colectivo de su escuela?			
48. ¿Sostiene puntos de vista objetivos y realistas al valorar casos de estudiantes suyos, en cuestiones cotidianas que se presenten?			

49. ¿Es perseverante en sus intenciones de que todos los estudiantes de su aula aprendan provechosamente?			
50. ¿Se apoya en la enseñanza problémica o en otras estrategias que contribuyan a estimular la participación de sus estudiantes en el proceso de su aprendizaje?			

Califique usted mismo este cuestionario: Cada casilla marcada con el número 1 (generalmente) acumula 5 puntos. Cada casilla marcada con el número 2 (muchas veces) acumula 3 puntos y cada casilla marcada con el número 3 (en pocas ocasiones) acumula 1 punto.

Total de puntos acumulados en correspondencia con las respuestas al cuestionario: _____

Si obtuvo de 150 hasta 250 puntos, ES USTED UN MAESTRO CREATIVO.

Si obtuvo de 50 hasta 149 puntos, ES USTED UN MAESTRO POTENCIALMENTE CREATIVO.

Si obtuvo de 3 hasta 49 puntos, ES USTED UN MAESTRO FRANCAMENTE NO MUY CREATIVO.

Estudie detenidamente los puntos débiles de su personalidad creadora. Intente ganar en las cualidades que pueden determinar que llegue a ser creativo o potencialmente creativo como es su deseo.

Le auguramos desde ahora, el éxito que se merece, pues solamente con la voluntad que manifestó de llenar el cuestionario, sabemos que llegará a donde se ha propuesto.

El que persevera triunfa. A partir de hoy utiliza estos indicadores y aplícalos cuidadosamente, poco a poco introdúcelo en tus actividades, clases y hasta en tu vida profesional y personal. Verás cómo te irá mejor con los estudiantes y aprenderán con mayor facilidad, rapidez y calidad.

Felicidades por el éxito alcanzado.

Anexo 3

TALLER

Dirigido a: Jardineras y Directoras

OBJETIVO DE LA SESIÓN

Identificar las concepciones de creatividad que poseen las directoras y maestras cooperadoras (elegidas) de los siete hogares infantiles de la corporación FORMAR.

Actividad de presentación:

A cada docente se le entregará una hoja de block dándole la siguiente indicación: “Representate mediante un dibujo y da a tu creación un nombre”. Luego cada una lo explicará brevemente ante el grupo.

Actividad central

Para esta actividad el grupo de docentes se organizará en parejas, éstas deberán inventar una pequeña historia dramatizada donde definan lo que es creatividad, podrán emplear diferentes materiales.

Luego de las dramatizaciones, se realizará una discusión alrededor de dicho concepto, y se integraran diferentes preguntas:

- ¿Tienen en cuenta el desarrollo de la creatividad en los momentos pedagógicos, en cuales?
- ¿Qué actividades emplean en su labor para desarrollar la creatividad en los niños?
- ¿Qué consideran que se necesita en los Hogares Infantiles para potenciar la creatividad en los niños?

CRÉATE



*Una propuesta Lúdico-pedagógica
para el desarrollo de la Creatividad*



EL NIÑO PEQUEÑO

Una vez...
un niño pequeño fue a la escuela, era bastante pequeño
y era una escuela muy grande...

...pero cuando el niño pequeño descubrió que podía
entrar a su salón desde la puerta que daba al
exterior estuvo feliz.

La escuela ya no le parecía tan grande

Una mañana cuando había estado durante un tiempo en la
escuela, la maestra dijo:
- "Hoy vamos a hacer un dibujo".

-!Qué bien!- pensó el niño, le gustaba hacer
dibujos, podía hacerlos de todas clases:
leones, tigres, pollos, vacas, trenes y barcos;
sacó su caja de crayolas y empezó a dibujar

Pero la maestra dijo:
- "!Esperen!, aún no es tiempo de empezar":
Y esperó a que todos estuvieran listos. Ahora, dijo la maestra:
- "Vamos a dibujar flores".

!Qué bien!, pensó el niño, le gustaba hacer flores y
empezó a hacer flores muy bellas con sus crayolas
rojas, naranjas y azules.

Pero la maestra dijo: "!Yo les enseñaré cómo, esperen,
serán rojas y con el tallo verde".
Ahora -dijo la maestra-, "pueden empezar".

El niño miró la flor que había hecho la maestra, y luego -vio la que
él había pintado, le gustaba más la suya, más no lo dijo; sólo
volteó la hoja e hizo una flor como la de la maestra. ERA ROJA
CON EL TALLO VERDE.

Otro día, la maestra dijo:
- Hoy vamos a hacer trabajos con plastilina.

!Qué bien!, pensó el pequeño, le gustaba la plastilina, podía hacer
toda clase de cosas con ella, víboras, hombres de nieve, ratones,
carros, camiones y empezó a estirar y a revolver su bola de
plastilina...,



...pero la maestra dijo: "¡Esperen, aún no es tiempo de empezar!", y esperó a que todos estuvieran listos. Ahora, dijo la maestra: "¡vamos a empezar.. Harán un plato hondo!"

Qué bien!, pensó el pequeño, le gustaba hacer platos y comenzó a hacerlos de todas las formas y tamaños.

Entonces la maestra dijo: "Esperen, yo les enseñaré cómo y les mostré cómo hacer un solo plato hondo. "Ahora ya pueden empezar".

Muy pronto el pequeño aprendió a esperar, a ver y hacer cosas iguales a las de la maestra, y no hacía más de él solo

Luego sucedió que el niño y su familia se mudaron a otra casa en otra ciudad, y el pequeño tuvo que ir a otra escuela; esta escuela era más grande que la otra y no había puerta exterior a su salón, y el primer día tuvo que ir ahí.

La maestra dijo: "Hoy vamos a hacer un dibujo".

"Muy bien"- pensó el pequeño y esperó a que la maestra dijera algo al respecto, pero la maestra no dijo nada, sólo caminaba por el salón.

Cuando llegó cerca a él, le dijo: "¿No quieres hacer un dibujo?"

*-Sí, contestó el pequeño, y preguntó-
¿Qué vamos a hacer?*

*-"No sé, hasta que lo hagas"-dijo
la maestra*

*"¿Cualquier color?- repreguntó el pequeño.
"Cualquier color", dijo la maestra- "si todos hicieran el mismo dibujo y usaran los mismos colores, cómo sabría yo quien hizo qué y cuál es cuál".*

"No sé" - contestó el niño, y empezó a hacer una flor roja con el tallo verde.



JUSTIFICACIÓN

La creatividad en este siglo se ha convertido en un componente esencial del desarrollo integral de los individuos, permitiéndoles acceder al mundo desde una perspectiva más amplia, donde cada experiencia se convierte en un medio para proyectarse y poner un sello propio como resultado de un proceso de abstracción análisis y comprensión de la diversidad que lo rodea.

Diferentes investigaciones sobre creatividad desde la psicología, la cognición y la educación, muestran que todos los seres humanos poseen un potencial creativo, una capacidad que puede ser desarrollada desde edades tempranas. Muchas de estas investigaciones han concluido que es la primera infancia el periodo más significativo en la vida de un individuo, porque en ella se estructuran las bases del desarrollo físico, cognitivo y de su personalidad, donde son determinantes los estímulos que reciben los niños y niñas desde el contexto familiar, educativo y social.

Una de las funciones de la educación es potenciar en los estudiantes el pensamiento creativo y con ello contribuir al desarrollo y transformación de la sociedad, de esta manera la mentalidad pedagógica de los docentes debe abrirse a nuevas perspectivas de cambio que permitan la integración de otros elementos y contenidos creativos como respuesta a las demandas de la sociedad desde cada contexto y desde una visión multicultural.

Por lo anterior, el diseño de esta propuesta lúdico pedagógica busca desarrollar el pensamiento creativo en niños y niñas entre 3 y 5 años, empleando como estrategia distintas actividades que permitan además de la exploración y la



experimentación, la vinculación de la familia como agentes principales en el proceso educativo.

Albertina Mitjás (1995) plantea que la creatividad, al igual que la personalidad, se desarrolla en virtud de múltiples interacciones en que el individuo está inmerso desde temprana edad y que tanto la escuela como la familia, constituyen la vía para el desarrollo de sus habilidades y la aparición y estructuración de nuevos procesos en donde la creación se apoya en la imaginación y en la capacidad de expresión, poniendo en juego las potencialidades que le permiten al ser humano representar la realidad de diferentes maneras.

En este sentido, esta propuesta pretende desarrollar actividades que promuevan la creatividad de niños y niñas desde sus intereses y necesidades enriqueciendo sus experiencias, permitiendo la exploración a través de diferentes materiales y situaciones y promoviendo la participación de la familia como factor que contribuye no solo al fortalecimiento de habilidades creativas, sino que también puede llegar a enriquecer los procesos de aprendizaje mediante un acompañamiento constante que brinde nuevas posibilidades para los niños y niñas.

Por lo tanto, esta propuesta se estructura desde los diferentes momentos pedagógicos que propone el ICBF y que se llevan a cabo durante la jornada de los Hogares infantiles, con el fin de articular a las actividades diarias el componente creativo como factor importante para el desarrollo de habilidades y destrezas que le permitirán al niño y la niña hacer frente a las diferentes circunstancias de la vida.



OBJETIVOS

General:

- Facilitar a las docentes una herramienta de trabajo que les permita el fortalecimiento del espíritu creativo en los niños y niñas durante todas las actividades llevadas a cabo en su labor cotidiana.

Específicos:

- Desarrollar la creatividad de niños y niñas entre 3 y 5 años, a través de actividades que les permitan apropiarse y transformar su medio.
- Posibilitar al niño y la niña el reconocimiento de su cuerpo y explorar sus posibilidades de expresión y movimiento, a través de la lúdica.
- Fomentar en los niños y niñas el desarrollo de su capacidad de imaginación, que contribuya a un desarrollo integral y a la expresión de sus pensamientos y sentimientos.
- Facilitar mediante el juego, la búsqueda de posibles soluciones a determinados problemas planteados.
- Involucrar a la familia como actor principal en el proceso educativo y creativo de los niños y niñas en su primera infancia.



Población:

Esta propuesta de intervención pedagógica ha sido pensada para niños y niñas entre los 3 y 5 años de edad, de los siete Hogares infantiles de la Corporación FORMAR como respuesta a las demandas que poseen de creatividad, teniendo presente los factores que intervienen en este proceso de acuerdo a las etapas que atraviesan del dibujo y de su desarrollo; propiciando a la creación de ambientes que favorezcan las relaciones de seguridad y afecto, donde se valore el talento creativo en medio de la divergencia social promoviendo así este potencial en cada uno de los niños y niñas.

De igual manera esta propuesta de intervención pedagógica está diseñada para que las docentes de la Corporación respondan a las demandas de sus estudiantes y a la vez sean facultadas a través de las distintas actividades, enriqueciendo a si sus concepciones sobre creatividad y brindando a los niños y niñas diferentes posibilidades para el desarrollo del pensamiento divergente.

Evaluación:

Para evaluar el proceso y los resultados de la Propuesta de Intervención se utilizarán indicadores de logro, de acuerdo a la temática abordada, que permitan valorar el proceso llevado a cabo durante los talleres.

El objetivo es conseguir que todos los niños y niñas adquieran de manera significativa, elementos de creatividad desde todas sus dimensiones y que sean aplicables a todas las situaciones que experimenten en su proceso formativo. Con la evaluación, se retroalimentará el proceso de cada uno y se verificarán los elementos a reforzar replanteándose las estrategias para que construyan el logro propuesto.



De este modo, en cada taller se indicará los logros desde la creatividad y se desarrollará un instrumento de recolección de información para registrar el seguimiento y sistematización del proceso de cada niño y niña tales como: técnicas informales, observaciones a los niños y niñas de las actividades que realizan cotidianamente, exploración por medio de preguntas durante las clases etc; apoyando los diferentes contenidos abordados durante las sesiones.

Inicialmente, se realizará una evaluación diagnóstica empleándose como instrumento diferentes actividades que permitan evidenciar el estado inicial de los niños y niñas en el área a evaluar, de este modo, el docente tendrá herramientas para desarrollar un sistema de evaluación de cada uno.

Posteriormente, se evaluarán los resultados alcanzados por cada uno de los niños y niñas, lo cual permita observar la transformación del proceso y elegir nuevos caminos y estrategias de intervención de acuerdo a las habilidades adquiridas y a las falencias encontradas.

Espacios

El espacio adecuado para llevar a cabo la propuesta, comprende diversos escenarios dentro y fuera de los Hogares Infantiles: salón de clases, patio, parques y demás zonas que se consideren apropiadas por el docente para el desarrollo de cada actividad.

Lo importante de cualquiera de estos espacios es convertirlos en sitios pedagógicos con intenciones claramente definidas, con los materiales organizados y distribuidos para cada actividad, que cumplan con las normas de seguridad para los niños y niñas así, como considerar el tamaño de ellos en proporción a los objetos que se trabajarán. De este modo puede considerarse que todo espacio es



apto de aprendizaje e interacción para los niños y niñas en relación a la potenciación de la creatividad u otra área del desarrollo.



FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En aras de encontrar para nuestro país un mejor desarrollo económico y mejores condiciones en la calidad de vida de sus individuos, la educación debe replantearse y posibilitar el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, lo que implica una transformación en sus metodologías de trabajo, en la forma de ver al niño como un sujeto que piensa y posee diversas capacidades. El nivel preescolar es la base del proceso de enseñanza aprendizaje donde promoviendo actividades de exploración, investigación, participación, se genera e incentiva en los niños el desarrollo del pensamiento divergente.

El aula y los espacios pedagógicos se convierten en escenarios vitales para la aparición de múltiples sucesos mentales y nexos intersubjetivos, los cuales pueden generar estrategias que conduzcan a la creatividad: Una de ellas es la creación de ambientes para la motivación (Amabile, 1985), considerada como factor primordial para la creatividad y el desarrollo de habilidades y aptitudes específicas, generadoras de pensamiento divergente. Son los docentes los llamados a recrear esos espacios, empoderándose de su labor y realizando propuestas creativas para el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.

Así, la intervención pedagógica del docente, el contexto físico, la metodología, los objetivos educativos, el estado de ánimo de los estudiantes, sus características y particularidades son factores importantes que influyen directamente en el proceso del fortalecimiento de la creatividad en los niños y las niñas.

Creatividad y Contexto Educativo

A través de los años se ha estado considerando la importancia de vincular el concepto de creatividad a todas las esferas del ámbito educativo, con el fin de disponer de más escenarios en donde la creatividad no se vea como un término



más, abordado en la escuela desde el currículo, sino como un concepto rico en significados y aplicaciones que se puede incluir en todas las disciplinas y darle un lugar desde las propias experiencias del ser humano vividas en la cotidianidad.

El contexto educativo es de suma importancia para el desarrollo de la creatividad como lo afirma De la Torre (1982), porque además de los conocimientos previos que el niño trae de casa, es en la escuela donde se sientan las bases para el desarrollo de un pensamiento divergente, porque cada persona tiene un potencial creador que se puede fortalecer desde temprana edad, y que con el tiempo, aumenta o se detiene dependiendo de los estímulos que se le presenten. Agrega que la actividad creativa tiene su origen en la conciencia, *“la creatividad puede cambiar al escolar en la manera de ver las cosas, en la forma de relacionarse y la actitud ante lo que lo rodea; con la ayuda de la creatividad, los entornos, el medio, sirven de estímulos y contribuyen a la formación”* (S De La Torre 2002, p. 23).

Así mismo, Llantada (1990), rescata la importancia de la creatividad en la escuela proponiendo que esta habilidad no puede ser vista únicamente desde el arte y la ciencia, sino desde la enseñanza misma. Para ella, *“las condiciones de posibilidad de la creatividad residen por una parte en el individuo y en sus circunstancias y en su contacto con los hombres”* (p. 12).

"El aprendizaje como la creatividad es un proceso interno de la persona, al cuál el educador no puede acceder directamente ni exhaustivamente; pero a la vez es un proceso que tiene condiciones que se pueden propiciar, controlar y evaluar en lo educativo" Llantada, (1990. p. 22) ; condiciones que son la base para la construcción de una personalidad creadora.



Características del profesor creativo

Un maestro que genera un ambiente creativo, es aquel que diagnostica las necesidades y situaciones de sus estudiantes y se hace responsable de estimular con nuevos enfoques las dinámicas generadas.

- Incita a un sobreaprendizaje y a la autodisciplina
- Promueve el aprendizaje por descubrimiento.
- Estimula los procesos intelectuales creativos (asociación, distinción, análisis, proposición combinación)
- Difiere el juicio
- Promueve la flexibilidad intelectual
- Induce a la autoevaluación del propio rendimiento
- Ayuda a ser más sensible al estudiante
- Incita con preguntas divergentes
- Aproxima a la realidad y manejo de las cosas
- Ayuda a superar los fracasos
- Induce a percibir estructuras totales
- Adopta una actitud democrática más que autoritaria

Características de los niños en la etapa Preescolar

En la relación con los demás

- El adulto representa para el niño un modelo a seguir.
- Se fortalece en el niño su capacidad de actuar de manera autónoma frente a un grupo respetando las normas.
- Mediante el juego de roles, el niño comprende las normas que rigen el mundo social.



En la relación consigo mismo

- El niño se hace consciente de sus deberes, fijándose metas donde la satisfacción no es tan inmediata.
- Diferencia entre lo que está bien y lo que está mal.
- Se expresa mejor con el cuerpo, y se interesa por el comportamiento de los hombres y las mujeres en la sociedad.
- Finalizando esta etapa el niño se reconoce como sujeto social e interioriza completamente la norma.

En relación con el mundo que lo rodea

- Explora el ambiente de manera más independiente.
- El niño, mediante escritos como relatos e historias expresan la imagen que tienen del mundo.
- Se interesan por los conocimientos que reciben en la escuela.

Las anteriores características planteadas en los Lineamientos y Estándares del ICBF (2006), están directamente implicadas en el proceso creativo del niño y la niña, puesto que el juego de roles y el reconocimiento como sujeto social propios de esta etapa fortalecen la autonomía, la imaginación, la resolución de problemas y la generación de ideas, adquiriendo nuevas formas de actuar y establecer relaciones consigo mismo y con los demás.

El juego

El juego es el medio por el cual los niños y niñas comprenden cómo es el mundo y se integran en él. Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual y sus



habilidades sociales. Los niños y niñas aprenden mejor cuando las actividades se desarrollan en un contexto significativo donde se tiene en cuenta su vida cotidiana, sus propias experiencias, sus ideas, preguntas e historias familiares.

El juego se convierte en una estrategia para despertar el interés de los niños y niñas, porque a la vez es un lenguaje por medio del cual todos los que juegan expresan su estado de ánimo además de sus sensaciones, emociones y sentimientos (Portillo M, 1999).

Jugar es para los niños pequeños un acto creativo de primer orden, que no sólo les ayuda a aprehender el mundo sino a resolver sus conflictos y dificultades. Este contenido simbólico del juego constituye la base misma de la inteligencia humana y la capacidad para crear.

El juego además de ofrecer un alcance pedagógico inmenso, es un medio para el educador, teniendo en cuenta que no es un fin, sino uno de los medios más eficaces para educar al niño. En preescolar el juego es el medio por excelencia para educar al niño, ya que el pequeño convierte en juego todo lo que hace (Rendón, 2001).

Fases del Proceso Creador

El proceso creador es una actividad a la que se dedica un período de tiempo considerable a la producción de ideas para la vida, necesario para afrontar diversas situaciones y lograr resultados novedosos. Es una actividad espontánea y subjetiva, que se requiere para traspasar obstáculos y encontrar nuevas vías de solución en los sucesos cotidianos. Por tanto, su estudio es más que necesario, justificable.

Preparación: En esta fase el sujeto identifica un problema, se sensibiliza ante una



necesidad determinada. Es el momento del que parte el proceso para llevar a cabo la realización o solución de una situación.

Incubación: Es un trabajo inconsciente sobre el problema, porque el sujeto no se centra ni reflexiona sobre él, puede durar mucho o poco tiempo, comprende un periodo de relajación, donde las ideas creativas van emergiendo espontáneamente.

Iluminación: Es el éxito de la incubación, su nombre hace referencia a una visión súbita, a una luz que muestra la posible solución al problema. No es algo inmediato, porque requiere de un largo trabajo inconsciente. Esta posible solución necesita de una elaboración y verificación.

Verificación: En esta fase se selecciona la manera de proceder ante la situación problemática, de manera que la satisfaga. Define y prepara todo lo que finalmente contribuya a la resolución.

Indicadores de Creatividad

Se conocen desde los diferentes autores, una significativa cantidad de indicadores de la creatividad, entre los más comunes se encuentran la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

La fluidez o productividad: Representada en el poder de asociación, aptitud fundamental en el proceso educativo, allí se expresan las relaciones entre hechos, conceptos, sucesos, palabras, entre otros, lo cual permite al estudiante no sólo oír sino responder, participar y practicar activamente del proceso escolar.

La flexibilidad o variedad: Alude al número significativo de ideas que recogen categorías, tipos distintos de respuestas y soluciones, integradas y relacionadas poco a poco a partir de las experiencias de un sujeto. Se potencia desde la



observación, fijeza, atención, percepción y producción que generan riqueza intelectual, permite ver un problema desde diferentes dimensiones para su solución.

Originalidad: Este indicador “implica la producción de respuestas infrecuentes e ingeniosas a situaciones específicas. La novedad es el signo con el que se manifiestan. Si la productividad y la flexibilidad no suelen llegar a distorsionar las relaciones profesor-alumno, el comportamiento original suele predisponer negativamente al profesor no creativo, frente al alumno inquieto, “extravagante”, “indisciplinado”. La mejor manera de potenciar la originalidad está en la flexibilidad del profesor para aceptar y estimular las nuevas ideas que los alumnos proponen” (De la Torre, 1982, p. 24).

Elaboración: Proceso mental que organizan y sistematizan todo un orden de ideas creativas tras su identificación y representación en el marco de los problemas, es el acto de relacionar y accionar todo un conjunto de ideas o elementos para llegar a su materialización. Requiere la especificación de detalles que contribuyen al desarrollo de una idea general. La labor del docente en este factor, consiste en sugerir a sus estudiantes distintas actividades que les permita imaginar los pasos que han de darse para verificar un plan propuesto, de modo que para llegar a un resultado complejo, en lugar de automatizarlo identifique los detalles y pueda llegar a él de diferentes maneras. (De la Torre, 1982).

Resolución de problemas: Indicador que puede ser manifiesto desde temprana edad, porque constituye la acción del ser humano ante cualquier situación problema que se le presente, Cerda (2000) considera que la resolución de problemas requiere la creación de nuevas opciones para alcanzar una solución. Citando a De Bono (1986) plantea que: *“un problema es una situación en la que se intenta alcanzar un objetivo y se hace necesario encontrar un medio para*



conseguirlo. Este objetivo no se puede alcanzar con el repertorio comportamental actual del organismo, sino que se debe crear nuevas acciones o integraciones” (p. 53). Sin embargo, para él, ya es un acto creativo la sola visión o identificación del problema, porque al ser reconocido se están integrando componentes actitudinales, afectivos, sociales, entre otros.

Imaginación: Indicador que comienza desde la primera infancia y a la cual se refiere Cerda (2000), cuando señala que la imaginación creadora es la capacidad de evocar ideas e imágenes nunca antes experimentadas ni percibidas, está relacionada con la memoria y la percepción sin ser éstos sinónimos.

Por su parte Martínez (1990), afirma que la imaginación está estrechamente relacionada con las necesidades de la sociedad y que es una capacidad de gran valor porque además de que permite conocer el mundo a partir de hipótesis, también le faculta para transformarlo, “es una capacidad de la conciencia humana de formar en sí, nuevas imágenes sensoriales o conceptuales sobre la base de la transformación de las impresiones infundidas por la realidad” (p. 8). Plantea que la imaginación pertenece a los procesos cognitivos superiores, característicos de la condición humana.

La imaginación, así como los demás indicadores abordados anteriormente, juegan un papel importante en todo proceso creativo. Por ser la creatividad una característica de todo ser humano y que se complementa en todas sus dimensiones, es preciso destacar su importancia en la edad infantil, puesto que constituye la etapa en la que se adquieren las bases principales para el aprendizaje, porque es allí, donde se pueden potenciar en el niño y la niña, sus posibilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales.

La motivación es otro aspecto fundamental en el desarrollo del pensamiento creador, se trata del propósito interior con que una persona aborda una tarea, y



que posteriormente se materializa en la acción. Para Amabile, (1985) la motivación intrínseca es un componente del proceso creador, ella plantea que “la gente será más creativa cuando se sienta motivada primeramente por el interés, placer, satisfacción, y desafío del trabajo por sí mismo y no por presiones externas”. (p. 155).



DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Créate surge como propuesta para enriquecer el programa Creciendo y aprendiendo y se convierte en una herramienta para docentes donde además de ampliar sus estrategias y potenciar el desarrollo de la creatividad desde la metodología de los momentos pedagógicos; también permitirá vincular a la familia en espacios de interacción como agente principal en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas en su primera infancia.

Las actividades que se desarrollarán están planteadas desde aspectos teóricos de la creatividad y el componente lúdico, de los que se desprenden las estrategias lúdico-creativas utilizadas para potenciar la imaginación, la resolución de problemas, la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y fortalecer otros factores de tipo ambiental. La propuesta consta de 13 talleres y 26 sesiones, dos para cada estructuradas de acuerdo a los diferentes momentos pedagógicos para llevar a cabo con niños y niñas en edad preescolar.

Cada taller se desarrollará durante 2 sesiones en toda la jornada, donde se pondrán en práctica diferentes estrategias y técnicas de creatividad que permitirán fortalecer los indicadores de la creatividad a partir de diferentes actividades que incluyen el juego, la exploración, la reflexión, la autoevaluación y autorregulación y el trabajo cooperativo con la familia; factores acordes a cada momento pedagógico e indispensables para el desarrollo de actitudes creativas.

La propuesta incluye además 4 talleres, 2 conceptuales y 2 prácticos; dirigidos a docentes. En primer lugar se capacitarán con el fin de ampliar sus concepciones sobre creatividad y luego se presentarán las estrategias lúdico pedagógicas con el objetivo de acercar a las docentes a nuevas formas metodológicas para el fortalecimiento de la creatividad y la integración de la familia a la escuela.



ESQUEMA GLOBAL DE ACTIVIDADES

TALLER	TECNICAS Y ESTRATEGIAS APLICADAS	INDICADORES QUE MOVILIZA	MATERIALES
“Soy importante”	Lluvia de ideas	Autonomía	Arcilla
“Creando ando”	Posibles usos de objetos cotidianos	Resolución de problemas	Crayones
“Amigos constructores”	Modificación de Ideas	Imaginación	Plastilina
“El invento del siglo”	Sustitución	Fluidez	Hojas reciclables
“Familias creativas”	Collage	Flexibilidad	Cajas de Cartón
“Laboratorio de ideas”	Preguntas	Originalidad	Papel Aluminio
“Mi propia receta”	Síntesis creativa	Inventiva	Papel de colores y texturas
“Experimentemos juntos”	Problemas de misterio	Elaboración	Objetos extraños
“Decoremos nuestro espacio”	Analogías verbales novedosas		Recipientes de diferentes tamaños
“Kirigami y monogami, opciones divertidas”	PNI		Anilina
“Viaje al futuro”	Apreciación de diseños cotidianos		Lana
“Un cuento maravilloso”	Mejora de diseños		Tijeras
“Robótica”	Diseño de aparatos		Pegante
	Diseño de procesos		Harina
	Psicodramas		Azúcar
			Vinilos
			Pinceles
			Frutas
			Palos de paleta
			Puntillas
			Cinta
			Prendas de vestir
			Tela
			Recortes de revista
			Arena
			Semillas
			Piedras
			Punzón
			Botones
			Pitillos
			Tapas de refresco
			Manguera
			Alambre
			Grabadora
			Micrófono
			Maquillaje

