

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE  
LA CREATIVIDAD EN PRIMERA INFANCIA**

**Peña Díaz Paula Camila**

**Universidad El Bosque**

**Facultad De Educación**

**Licenciatura En Pedagogía Infantil**

**Bogotá, Colombia 2020**

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE  
LA CREATIVIDAD EN PRIMERA INFANCIA**

**Peña Díaz Paula Camila**

**Trabajo De Grado Para Optar Por El Título De  
Licenciatura En Pedagogía Infantil**

**Director de Investigación  
Cristian Velandia Mesa**

**Universidad El Bosque**

**Facultad De Educación**

**Bogotá, Colombia 2020**

Artículo 37

Ni la Universidad El Bosque, ni el jurado serán responsables de las ideas propuestas por los autores de este trabajo.

Acuerdo 017 del 14 de diciembre de 1989

## **Dedicatoria**

Dedico este proyecto de grado a mis padres Mauricio Peña e Ivonne Díaz quienes fueron mi apoyo emocional y económico todo el tiempo, quienes me alentaron para continuar y creyeron en mí.

A mis maestros quienes nunca desistieron al enseñarme y de darme su conocimiento.

A todos los que con su conocimiento me aportaron para escribir y concluir esta tesis.

Pues es a ellos a quienes se las debo por su apoyo incondicional.

## Agradecimientos

Son muchas las personas que han contribuido al proceso y conclusión de este proyecto de grado. En primer lugar, quiero agradecer a la Universidad El Bosque, donde me he formado y he recibido todo el apoyo para llevar a cabo este proceso investigativo, quien además es centro de conocimiento y formación de los mejores profesionales investigadores.

Gracias a mi Facultad de Educación, al programa de Licenciatura Infantil, a los profesores y secretarias, quienes fueron participes de este proceso, gracias a todos ustedes por realizar aportes significativos a mi vida, que el día de hoy se ven reflejados en la culminación de mi paso por la universidad.

Agradezco al profesor Cristian Velandia, director de este proyecto de grado y mi maestro desde hace 5 años, el primero en creer en este proyecto, en acompañarme de forma profesional en todo el proceso investigativo y quien me alentó a terminar y concluir de forma correcta y profesional este paso por la Universidad.

Agradezco a mis padres, quienes son los principales promotores de mis sueños, ustedes me acompañaron durante todo este proceso y crearon en mi la más alta expectativa profesional.

Por ultimo agradezco a quien lee este apartado.

## Tabla de Contenido

Dedicatoria .....	4
Agradecimientos .....	5
Tabla de Contenido .....	6
Indicé de Tablas .....	9
Indicé de Figuras.....	10
Introducción.....	11
Capítulo 1. Planteamiento de la Investigación .....	14
1.1 Formulación del Problema .....	14
1.2 Preguntas y Objetivos de Investigación .....	20
Capítulo 2. Referente Conceptual.....	21
2.1 Qué Entendemos por Creatividad.....	27
2.2 Como se Describe la Creatividad. ....	28
Capítulo 3. Referente Teórico: .....	35
3.1 La Creatividad desde la Personalidad.....	35
3.2 Indicadores de la Creatividad .....	37
3.3 Desarrollo Evolutivo y Cognitivo. ....	39
3.4 Técnicas de apoyo, Factores importantes para trabajar la Creatividad: .....	41
3.5 Ambientes Propicios para generar la Creatividad: .....	42
3.6 Valoración de la Creatividad:.....	43
3.7 Antecedentes .....	45
3.7.1 Aportes al Ámbito Educativo. ....	45
3.7.2 Idea General de Aplicación de Creatividad. ....	45
3.7.3 La Creatividad desde un Vistazo Social. ....	46
3.7.4 Entornos Educativos.....	47
3.7.5 Podremos Evaluar la Creatividad.....	47
3.7.6 Conocimiento y Pensamiento Creativo .....	48
3.7.7 Cambio de panorama.....	48
3.7.8 La Creatividad en el Aula.....	49
3.7.9 Libertad creativa .....	49
3.7.10 La Creatividad en la Educación Infantil. ....	50

3.7.11 Desafíos de la Psicopedagogía de la Creatividad.....	51
3.7.12 La pregunta. ....	51
3.7.13 Maestros Creativos.....	52
Capítulo 4. Metodología de la Investigación.....	53
4.1 Paradigma De La Investigación .....	53
4.2 Método de Investigación.....	54
4.3 Instrumentos y Técnicas .....	56
4.3.1 Protocolo para Análisis Contextual.....	60
4.4 Participantes de la Investigación .....	61
4.4.1 Consideraciones Eticas .....	62
4.6. Consentimiento Informado para Docentes.....	68
4.6.1 Asentimiento Informado de Firmas de los Niños y o Institución .....	70
4.6.2 Formulario de Firmas de los Acudientes y/o Padres.....	71
Capítulo 5. Propuesta Pedagógica .....	72
5.1 Objetivos Específicos.....	72
5.2 La magia de la creatividad AbraKadabra.....	72
5.2.1 La Magia una Innovación Creativa .....	72
5.2.3 Registro de Actividades.....	75
5.2.3.1 Actividad 1 Contexto.....	77
5.2.3.2 Actividad 2 Contexto.....	80
5.2.3.3 Actividades de Implementación.....	81
5.2.3.4 Actividades de Evaluación .....	84
5.3 Revisión Docente.....	88
Capítulo 6. Sistematización y Análisis de los Resultados .....	90
6.1 Resumen del Tratamiento de la Información .....	90
6.2 Análisis del Contexto .....	93
6.2.1 Acerca de las Dimensiones de la Creatividad.....	93
6.2.2 La Evidencia de la Creatividad .....	97
6.2.3 Ambientes y Variaciones del Aprendizaje que Fomentan la Creatividad.....	100
6.3 Instrumentos de recolección de resultados.....	101
6.4 Resultados.....	104
7. Reflexiones finales.....	108

8. Referencias .....	111
----------------------	-----

## Indicé de Tablas

Tabla 1. Actividades realizadas en el contexto .....	78
Tabla 2. Encuesta para estudiantes, hechura propia.....	82
Tabla 3. Valoración docente .....	89

## Indicé de Figuras

Figura 1. Edades universales donde se construye el concepto de Creatividad – Elaboración propia .....	21
Figura 2. Enfoques para abordar el concepto creatividad – Elaboración propia .....	27
Figura 3. Cuáles son los indicadores de creatividad y que porcentaje debe usarse– Elaboración propia.....	39
Figura 4. Actividades de implementación, juegos colectivos, – Elaboración propia.....	84
Figura 5. Actividades de implementación, creación, – Elaboración propia.....	84
Figura 6. Actividades de implementación, creando nuestro lápiz de magia, – Elaboración propia y materiales proporcionados por Faber Castell.....	85
Figura 7. Actividades de evaluación, sombrero de Abrakadabra, – Elaboración propia .....	86
Figura 8. Invitación al show de magia, – Elaboración propia.....	87
Figura 9. Show de magia realizado por los niños– Elaboración propia.....	87
Figura 10. Actividades de evaluación, tabla de valoración conceptual– Elaboración propia...	88
Figura 11. Actividades de evaluación, pre test y post test – Elaboración propia.....	88
Figura 12. Red semántica correspondiente a las dimensiones de la creatividad- Elaboración propia .....	93
Figura 13. Red Semántica, Evidencia de la creatividad – Elaboración propia.....	97
Figura 14. Red Semántica, ambientes y variaciones del aprendizaje– Elaboración propia...	100
Figura 15. Esquema de valoración de la creatividad– Elaboración propia.....	104
Figura 16. Prueba y seguimiento de la comparación de dos variables – Elaboración propia.	105
Figura 17. Prueba de dos Muestras relacionadas – Elaboración propia.....	105
Figura 18. Prueba de rangos de fluidez– Elaboración propia.....	106
Figura 19. Prueba de rangos de flexibilidad – Elaboración propia.....	106
Figura 20. Prueba de rangos de originalidad – Elaboración propia.....	106
Figura 21. Prueba de rangos de elaboración – Elaboración propia.....	106

## Introducción

Durante el proceso de investigación se evidencio la importancia de encontrar aportes significativos para el sector educativo, ya que cada vez son mayores los estándares de calidad y los conocimientos aportados para mejorar la calidad profesional, pero aun así son insuficiente frente a la magnitud y complejidad de los problemas y las oportunidades en el sector educativo (Arredondo, 1984), dicho esto se genera la incertidumbre y necesidad de aportar como profesional a la investigación dado que como orientadores de procesos académicos es necesario aplicar la investigación y formación dada por la universidad siendo capaces de socializar e incorporar a las nuevas generaciones la importancia de crear una estructura investigativa que contribuya durante décadas a dar respuesta a ciertos problemas aceptados como significativos para los investigadores y la articulación de la investigación educacional (Arebana, 2006), totalmente importante para generar procesos de investigación más exhaustivos que generen aportes de calidad a la formación profesional.

Siendo así y con el fin de generar una investigación que aporte a la educación, se puede observar que hoy en día la creatividad es un campo de mucho estudio e investigación debido a que se ha visto como un área de interés en diversas situaciones y para diferentes áreas, según (Krumm 2013) La creatividad ha sido un tema muy importante en el pensamiento de Teóricos del siglo XX como Torrance, de Bono entre otros, teniendo esto en cuenta para esta investigación, se han realizado una serie de análisis teóricos que comprenden la explicación del concepto constructivo de la creatividad en el sector educativo a partir de las cuales se han dado diferentes definiciones del concepto creatividad buscando una definición universalmente aceptada para estimular el desarrollo de la creatividad de forma adecuada.

Ahora, si bien es importante que los niños desarrollen su creatividad, también es importante que se haga en los años iniciales de educación, ya que esto trabaja en el desarrollo creativo de los niños, es por ello que este proyecto se centra en que la educación está en constante cambio por ende los procesos educativos deben estarce construyendo y co-construyendo, debido a que las exigencias de los escenarios académicos buscan

desarrollar habilidades desde la postura creativa para los estudiantes que buscan acercarse al conocimiento, además de facilitar, orientar y guiar el encuentro de ellos con el entendimiento para generar aprendizajes creativos (Merchán, Lugo y Hernández, 2011). Esto con lleva que la innovación y el emprendimiento sean fortalecidos por medio de la creatividad.

Para lograr lo expuesto anteriormente y dentro de la investigación, se organiza una ruta que inicia a partir del planteamiento de la investigación que ve en la educación un gran reto al generar estrategias innovadoras y creativas que permitan el avance educativo y cuyo desarrollo permite la construcción de preguntas de investigación, objetivo y la puesta en marcha de objetivos específicos que serán resueltos y analizados con el pasar de dicho proyecto.

Posteriormente, se orientó el trabajo de investigación para lograr el desarrollo de los referentes teóricos relacionados con el proceso de creatividad donde con técnicas de apoyo y factores importantes se logró dar un aporte a la educación, esto con lleva a la construcción de un marco teórico, un marco conceptual, un marco metodológico y de antecedentes, estos capítulos permiten confrontar diferentes autoridades académicas, conocimientos y citas que establecen una secuencia en el valor de la creatividad, así mismo, la puesta en marcha del estudio, se desarrolló en el marco del método empírico analítico y el paradigma de la pedagogía experimental.

La población donde se implementó el estudio fue el colegio Liceo Santa Helena ubicado en la localidad de Barrios Unidos de Bogotá- Colombia, colegio que se describirá durante el apartado del trabajo trabajado.

Finalmente, la investigación cierra con el capítulo donde se abordan los elementos relacionados con los instrumentos de recolección de información y su validez. Esta investigación se desarrolló en el marco de las consideraciones éticas en educación y que orientan el proceder del investigador y de la investigación.

Posterior al trabajo de campo, se desarrolló la sistematización y análisis de los datos recolectados de forma experimental, la información recolectada permitió organizar el

capítulo el análisis contextual, la propuesta de implementación y la evaluación teniendo en cuenta la problemática de investigación planteada durante el proceso investigativo.

Por último, se concluye el trabajo llevando a cabo los resultados obtenidos que dan respuesta a los objetivos y las conclusiones que cierran la investigación.

## Capítulo 1. Planteamiento de la Investigación

### 1.1 Formulación del Problema

A nivel nacional la educación está puesta frente a un gran reto y es el de generar estrategias innovadoras y creativas que permitan el avance educativo, la mejora de metodologías y el desarrollo de capacidades llegando a apostar por un futuro mejor para todos como estudiantes, profesionales y adultos (Kilmenco 2008), escribe sobre la creatividad como un desafío para el siglo XXI y se refiere a que la creatividad es un bien social, una decisión y un reto visto hacia el futuro progresivo de un país o una comunidad. Por ello, formar en creatividad es apostar por un futuro de superación, de justicia, de tolerancia y de convivencia para todos y todas. Creatividad es hacer algo nuevo para bien propio y el de los demás. (Bas 2014) dice que la creatividad se trata de proyectar el sistema nacional de educación, como un sistema integrado que genera una cultura innovadora y se fundamenta en la participación activa de los estudiantes dejando ver a los estudiantes como la estructura de la educación internacional, nacional e institucional.

Una estructura se define como el modo de organizar y ordenar partes que se entrelazan entre ellas y crean una base sólida para comenzar a trabajar, ahora bien, se le denomina estructura educativa a los elementos propios de la educación que permiten comenzar a construir desde la innovación (Bas 2014) considera que una construcción debe ser sólida. Por otro lado, la pedagogía nacional se basa en crear un ecosistema social creativo y creador de un grupo colectivo que trabaja por enriquecer su cultura, su formación, su conocimiento y su sociedad teniendo en cuenta que la creatividad emerge como una fuerza constituyente para el cambio social, permitiendo a todos los ciudadanos participar activamente en la construcción de alternativas desde todos los ámbitos (Klimenko,2008, p, 192). Con esto se puede evidenciar que desde la realidad social se buscan métodos que generen una conciencia creativa a nivel colectivo y como se puede implementar desde la labor del pedagogo infantil en el contexto educativo.

Entonces, la creatividad, en el contexto educativo e institucional, se ha ido transformando desde su concepto original hasta el que hacer disciplinar, atravesando y surgiendo entre

cambios sociales, económicos y educativos entre otros, ya no solo se habla desde el concepto sino también desde la propuesta creativa aplicada a la enseñanza y el aprendizaje directo con los estudiantes, el valor de sus ideas y como estas innovan dentro del conocimiento. Resaltando que los niños son por naturaleza creativos, su mente les proporciona una cantidad de neuronas determinadas que le permiten hacer conexiones cerebrales para ir construyendo durante sus primeros años de vida, ideas, conocimientos y aprendizajes que le permiten desarrollar sus habilidades mentales y estructurar sus capacidades dentro de un espacio como el aula donde se permite compartir y enriquecer el aprendizaje que además es progresivo, se da por el descubrimiento, la investigación, la relación con otros y sus intereses, al generar las conexiones cerebrales podrá potenciar más su cerebro, orientando el aprendizaje activo, manual y participativo, permitiendo al docente y al niño establecer nuevas estrategias y relaciones para así generar un aprendizaje significativo y además para crear propuestas que le permitan al maestro desarrollar en el niño todo su potencial creativo.

Un requisito para alcanzar estas conexiones, aprendizajes e intereses es el método y los software de los que se hará uso para generar experiencias precisas, concretas y vivenciales que le permitan al estudiante ver la realidad de la producción de sus ideas, plasmado por las conexiones cerebrales y el enriquecimiento educativo que esto con lleva, considerando las actividades como lúdicas y espontaneas; las cuales le permitirán a los niños desarrollar su potencial creativo, acompañado del fortalecimiento de capacidades como; la fluidez, la innovación y la inspiración. También desarrollan capacidades para solucionar problemas de forma diferente, convirtiendo la investigación en un aporte que genere verdaderos y reales espacios donde el estudiante evidencie, viva y sienta su trabajo creativo con total libertad, esto será motivador y agradable.

En este mismo orden de ideas, se considera que la creatividad es necesaria, se debe realizar de forma participativa, es una actividad que permite notar los intereses, los gustos y las acciones propias de los niños para hacer funcionar una idea.

Frente a ello, no se requiere manejar la creatividad solo como un acto que genera nuevas ideas e innova otras, sino, como parte fundamental de las dimensiones de los niños, no es

solo partir de la propuesta creativa para un cambio, sino partir de ella como una disciplina encaminada a valorar, evaluar y replantear la creatividad y los procesos neuronales como espacios que le permitan al niño generar un ambiente que disfrute y discipline esta capacidad de creación donde producirá actividades propias de él y de su proceso imaginativo que además se verá enriquecido con sus propios conocimientos.

En el contexto que se requiere trabajar, se evidencia que el sistema de educación nacional en Colombia también ha tenido diferentes cambios en los que han surgido nuevas formas y nuevas corrientes en la educación infantil, que a su vez generan nuevas estrategias, que resaltan las competencias de los niños, es de esta manera como se quiere incluir un plan de valoración de la creatividad a partir del desarrollo de los niños y las ventajas que tienen ser un ser creativo y tener una personalidad creativa.

De esta forma se muestra que algunas de las instituciones educativas de Bogotá, presentan cada vez más interés en fomentar los procesos creativos, ya que ayudan a los niños a mejorar sus capacidades cognitivas. Por otro lado, y aunque esto se realiza con la mejor intención en ocasiones se tiene el concepto que la creatividad parte de la iniciativa del maestro y no es así; la explicación a esto, es que la iniciativa la debería establecer el niño a partir de sus intereses e ir generando expectativas que le permitan comprender, analizar, crear y generar métodos que trasciendan el aula o en ocasiones que le permitan usar un porcentaje más amplio de su capacidad cerebral.

Teniendo en cuenta que la iniciativa para la creatividad partiría netamente del niño, es importante resaltar el rol que el maestro ocupa en todo este proceso. Sabiendo que los maestros a nivel mundial son reconocidos como (Porlán 2011) sujetos que investigan para conocer, conocen para enseñar, replantear y reestructurar la educación a partir de nuevos métodos, en este caso se refiere a la creatividad y como, el maestro emprende una actitud investigadora que le permita reconocer al niño como un sujeto que piensa y crea nuevas ideas. Para la UNESCO, la creatividad se plantea como un elemento esencial de la vida espiritual, material y económica de la sociedad, Aunque por medio de la creatividad se encuentran procesos favorables para el desarrollo del niño, se evidencia que, si no se desarrolla

correctamente la creatividad, aparece el bajo pensamiento crítico, esto no permite que los niños desarrollen sus destrezas con fluidez, es por esto que el maestro que debe ser un guía dentro del aprendizaje.

Los maestros ayudan a que el niño incremente su capacidad creativa, generando un fortalecimiento en habilidades como un pensamiento reflexivo, flexible, divergente, solución independiente y autónoma de problemas, habilidad de indagación y más que permiten precisamente apuntar a los propósitos formativos que corresponden a las exigencias de una sociedad mundial que trabaja por cumplir los objetivos de educación de calidad para todos, que siempre está generando nuevas actividades y está demandando mentes creativas que generen siempre nuevas ideas, es por esto que durante el año 2018 la ONU (Organización de naciones unidas) celebra el primer día de la innovación y la creatividad promoviendo el cambio social y el pensamiento creativo, para ayudar a conseguir un futuro sostenible, que además ayudará a darle un nuevo sentido a la creatividad y comenzar a trabajar en el pensamiento crítico del niño quien se formara para brindar una mejor calidad de vida.

El pensamiento crítico de los niños genera habilidades cognitivas y a su vez generan procesos mentales que le permiten percibir, relacionar, sistematizar o sintetizar la información externa y relacionarla con el contexto, en términos anatómicos, y para contextualizar el uso de las funciones cognitivas relacionadas con la creatividad se considera que para (Garcia, 2008) el desarrollo de estas funciones está íntimamente ligado a la maduración del cerebro y, especialmente, de la corteza pre frontal que es la que brinda la flexibilización para generar conexiones cerebrales que brinden nuevas ideas, ya que es durante la primera infancia que se consiguen la mayoría que conexiones que le permiten al niño identificar sus habilidades y consolidar a partir de la neurología su creatividad aplicándola a los procesos educativos.

El pensamiento crítico se debe fortalecer, y también el desarrollo de destrezas ya que estas se pueden considerar según (Gadea, Perez, 2001) basadas en el aprendizaje de procedimientos que permiten resolver problemas y generar soluciones a diferentes conductas que se adquieren por medio de la comprensión y la realidad, estas son cualidades que tiene la personalidad creativa, teniendo en cuenta que según (Klimenko, 2008) la creatividad

también se basa en los procesos de pensamiento y habilidades cotidianas o comunes de todos los niños, llevando a pensar que aunque los procesos neurológicos son necesarios para la creatividad, esta también puede ser vista como una característica implícita que se debe reforzar con el fin de que todos los niños quieran generar una conciencia creativa, pero esto se logra en un trabajo colectivo desde las instituciones de educación infantil como los jardines, siguiendo por los colegios de primaria y bachillerato hasta llegar a la universidad.

“Es indiscutible que la atención al asunto de la creatividad debe transversalizar todos los niveles de la educación, desde el preescolar hasta la universidad, siendo todas las etapas evolutivas importantes y contribuyentes al fomento de esta. El cumplimiento del objetivo dirigido a fomentar una educación en pro de la creatividad requiere de una elaboración de pautas y estrategias metodológicas específicas, cuya operacionalización depende a su vez de una sólida conceptualización en torno al concepto de la creatividad (Klimenko, 2008, pág. 195)”

Lamentablemente, la educación y la innovación muestra una realidad distinta a la que se quiere llegar. A pesar de la importancia que tiene la creatividad a nivel educativo para la formación del niño y a nivel neuronal para el desarrollo, se percibe una escasa aplicación de actividades que fomenten la iniciativa del niño por crear un producto, esto se debe a poca información que se tiene conceptualmente de la palabra creatividad, aunque este concepto se ha fortalecido más desde el año 1950 aun no se logra cumplir el objetivo que esta tiene para el progreso y se considera, entonces, que es necesario y productivo generar en los niños un mejor pensamiento creativo.

Esto explicaría el ¿Por qué?, los niños y niñas de Educación Inicial no potencian sus habilidades creativas de forma adecuada y debidamente ordenadas, por el contrario, seleccionan realizar actividades dirigidas por el maestro y direccionadas a cumplir un objetivo establecido por la institución o por el currículo, en los cuales también tienen la influencia el maestro, y que incluso reprimen el descubrimiento de sus habilidades creativas.

Ante esta situación, se expresan una preocupación, frente a la participación del niño en su aprendizaje dado que esto se manifiesta en el resultado de sus actividades individuales y libres, puesto que se les dificulta llegar a la resolución de problemas y de generar ideas sin la

aprobación de un tercero o adulto, si en los niños se fomentara el proceso creativo durante sus actividades de rutina esto traería grandes beneficios en el desarrollo académico, social y personal del niño, ya que a medida que fluyen ideas y se genera un intercambio de información se mejora la comunicación y ayuda al niño a relacionarse con su entorno y sus pares y esto les sirve para enfrentarse a su realidad.

Por lo antes expuesto, en este contexto, es necesario analizar en qué medida la creatividad de los niños genera una participación activa en el ámbito educativo, incidiendo en la madurez social y personal desde la educación inicial, con el propósito de repensar y promover una nueva forma de trabajo en el aula, donde los actores o protagonistas principales no sean los maestros, sino por el contrario, sean los niños. De esta forma, se pretende integrar directamente la creatividad con el previo conocimiento de su realidad y la relación que este tiene con la educación inicial. En concordancia con los nuevos enfoques, tendencias y objetivos pedagógicos de las Instituciones Educativas, la cual tiene el reto de mejorar la calidad de la educación.

A nivel nacional la educación está puesta frente a un gran reto y es el de generar estrategias innovadoras y creativas que permitan el avance educativo, la mejora de metodologías y el desarrollo de capacidades llegando a apostar por un futuro mejor para todos como estudiantes, profesionales y adultos (Kilmenco 2008), escribe sobre la creatividad como un desafío para el siglo XXI y se refiere a que la creatividad es un bien social, una decisión y un reto visto hacia el futuro progresivo de un país o una comunidad. Por ello, formar en creatividad es apostar por un futuro de superación, de justicia, de tolerancia y de convivencia para todos y todas. Creatividad es hacer algo nuevo para bien propio y el de los demás. (Bas 2014) dice que la creatividad se trata de proyectar el sistema nacional de educación, como un sistema integrado que genera una cultura innovadora y se fundamenta en la participación activa de los estudiantes dejando ver a los estudiantes como la estructura de la educación internacional, nacional e institucional.

## 1.2 Preguntas y Objetivos de Investigación

Las preguntas y objetivos contruidos para este apartado se hacen con el fin de lograr evidenciar que la investigación ha obtenido resultados y respuestas sobre ellos.

Los objetivos planteados se establecen con el fin de:

- Identificar necesidades y oportunidades para que a partir de ella se pueda reconocer el papel de la creatividad en la educación.
- Diseñar o construir una propuesta pedagógica que con lleve al desarrollo del pensamiento creativo en la infancia.
- Implementar o ejecutar será llevada de forma educativa y creativa en los niños.
- Analizar el pensamiento creativo y la relatividad en un grupo de estudiantes.

Las preguntas que surgen a partir del planteamiento del problema están constituidas de la siguiente manera:

¿Cuáles son las dimensiones de la creatividad?

¿Qué se debe tener en cuenta para evidenciar la creatividad en los niños?

¿Existen diferencias significativas respecto a la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración, posterior a la implementación de una estrategia pedagógica para el desarrollo de la creatividad?

¿Los ambientes y las variaciones de aprendizaje fomentan la creatividad?

Estas preguntas planteadas serán contestadas a medida que se desarrolla la investigación.

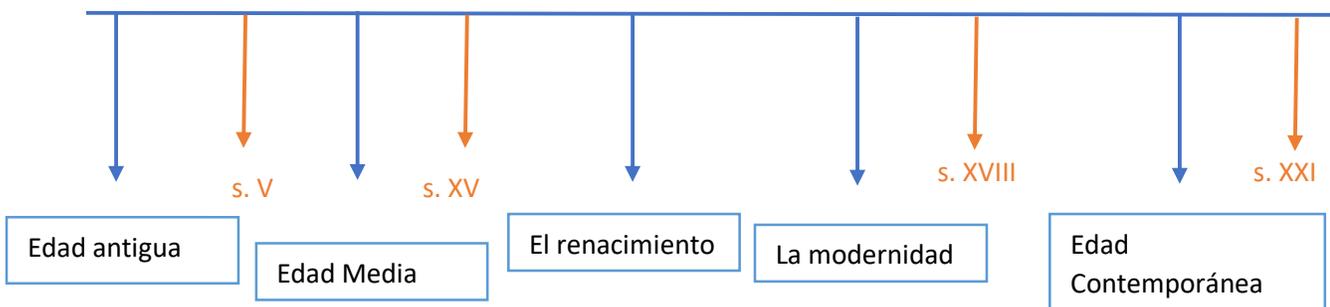
## Capítulo 2. Referente Conceptual

*Evolucionar hace parte de crear (Anónimo)*

### Resumen

La creatividad como los diferentes temas de estudio ha sido concebida desde hace muchos siglos atrás una forma de crear y construir, es por ello que durante este capítulo se abordara la creatividad a partir de los primeros pobladores y la historia universal, a través de todo lo investigado se da respuesta a lo que se entiende como creatividad, teniendo en cuenta el concepto de esta palabra construida desde la psicología, la neurología, las tecnologías, la ciencia, la sociología y la educación y finalmente se describe a partir de las nuevas percepciones que trascienden el pensamiento, el conocimiento y la investigación.

La creatividad se viene estudiando desde hace muchos siglos, es por esto que el recorrido histórico retoma épocas como: La edad antigua, la edad media, el renacimiento, la modernidad y la edad contemporánea, donde el concepto de creatividad es estudiado por diferentes ciencias, surgen nuevos contextos y definiciones de la misma; se relaciona con otras ideas como la inteligencia, el pensamiento divergente y convergente, factores que fomentan la creatividad y toma una importancia primordial en el desarrollo del ser humano y de su contexto. Así como lo muestra la siguiente tabla se aborda el concepto de creatividad desde la historia universal y la transformación de dicho concepto a través de ella y de los siglos en los que surgieron:



*Figura 1.* Edades universales donde se construye el concepto de creatividad

La creatividad ha sido siempre uno de los factores más difíciles de comprender, abordar y entender del ser humano, pues ha sido objeto de estudio de médicos, filósofos, psicólogos, educadores y profesionales de las ramas artísticas, desde los siglos anteriores se observó la creatividad como una fuente que le permitía a los seres primitivos idear estrategias de casa, supervivencia y alimentación, y hasta principios del siglo pasado se consideró como una cualidad exclusiva de algunos seres humanos pero también se considera ahora como una capacidad, (Lara, 2012) afirma que la creatividad puede ser una habilidad del pensamiento que busca generar una idea, producirla, plantearla y manifestar resultados que aprueben la idea, es decir que a lo largo de la historia la creatividad se ha ido transformando siglo tras siglo y década tras década y es así como se abordara desde las primeras edades, hasta la década actual.

Desde la edad antigua, la especie humana plasmó con imágenes y jeroglíficos sus deseos y sus necesidades, las ilustraciones. [\(Sánchez, 2014\)](#) muestran como surgen de necesidades primarias ideas como la invención del fuego, las armas de guerra y la rueda que sirvió como trabajo en los siglos anteriores. Posterior a ello en la época de los griegos y los romanos, llamada la edad media es donde prevalece el teocentrismo o llamado cristianismo y en este momento surge la palabra creatividad, la conceptualización y el pensamiento creativo, aunque no se intentaba con mucho esfuerzo generar cosas creativas, si se plasmaba de la misma manera que los primeros seres vivientes sus ideas, inquietudes y todo aquello que surgía de sus intereses, en actividades creativas que impulsan el conocimiento de quienes eran los sabios, “Partiendo del concepto de creatividad los griegos y los romanos adquirían destrezas que les ayudaban a generar nuevas cosas, donde aplican su conocimiento y la capacidad para aplicarlas a la vida cotidiana, ya que sin está sería imposible su realización” [\(Araño,1994. p3.\)](#).

Sin embargo para los griegos y los romanos era casi imposible que cualquier persona fuera usada por los dioses para depositar toda su sabiduría, parecía inalcanzable desarrollar

destrezas y fundamentos para la creatividad, ya que era considerada una destreza del ser humano que se usaba para fabricar objetos y cosas, que además disponía en su totalidad de las normas que se regían y cómo debían aplicarlas a sus invenciones, sin este conocimiento era imposible alcanzar un invento y realizarlo para que “De esta manera quien conoce esas técnicas y leyes y sabe aplicarlas es considerado un artista” ([Araño 1994. p3](#)).

Aunque parecía tan difícil para los griegos y los romanos que algún pensador fuera totalmente creativo se propone una conceptualización de la creatividad y del pensamiento creativo durante esta época de la historia, donde los grandes pensadores comienzan a gestionar propuestas e inventos que parecían necesarios para el avance de la humanidad, pasaban calidad de tiempo generando experimentos y partiendo de nuevas premisas que les ayudarían a crear algo innovador dentro de un contexto cerrado a la idea del pensamiento diferente, es por ello que cuando los pensadores comenzaron a generar ideas que si tenían cambios increíbles y aportaban a la sociedad, el concepto creatividad y de pensamiento creativo se pensó como una manifestación de todo a partir de lo innato, para esto se conocieron y validaron las ciertas necesidades que para (Sánchez, 2004) comenzaron a surgir con varias ideas y experimentos que ayudaban a la solución de problemas y a la mejora de la calidad de vida.

Culminando la edad media y entrando en el renacimiento se manifestó la creatividad desde el reconocimiento del ser humano como un individuo inteligente, racional, artístico y cultural, que podía generar ideas desde su contexto y aplicarlas a su realidad ya que esta época fue además antropocentrista ligada al desarrollo del hombre, su conocimiento del cerebro y generando un renacer en la literatura, la música, el arte y las ciencias, lo cual se respaldó con la idea de creatividad y de ideas nuevas generadas desde sus antepasados que fueron los griegos y los romanos, esta época nos entregó pintores, artistas y literatos, que generaron un cambio social y a su vez un nuevo concepto de creatividad, viéndola como las ideas generadas desde el contexto.

En la modernidad la creatividad surge desde la Ciencia de la Psicología, no tiene la misma connotación que en la edad media desde la sabiduría de los dioses, sino que se atribuye a las diferencias individuales, los rasgos hereditarios. La creatividad se ve influenciada por la

evolución, el desarrollo del individuo y es entonces donde la creatividad se ve desde el punto del interés del individuo en su funcionamiento cerebral, para evidenciar si la creatividad surge desde el contexto, la biología o el desarrollo, ambientes favorables o estímulos además al concepto creatividad se unen otros conceptos como: Originalidad, autenticidad, innovación e inteligencia.

(González 1994 y Martínez 1998) se inclinan a favor de la concepción de la creatividad como un fenómeno que puede ser generado, alimentado y reproducido mediante un diseño especial de ambientes favorables y estimulantes, tanto para el desarrollo de las características y capacidades creativas de las personas, como para la manifestación de estas mediante un proceso o un producto creativo.

Ya en el estudio contemporáneo de la creatividad y retomando los factores innatos, el contexto, los ambientes y los estímulos de la modernidad, el concepto de creatividad

propone que es un sistema que resulta de la interacción del dominio, el ámbito y la persona, y que constituye una evolución cultural, dado que cada aporte puede considerarse como un cambio sobre los autores existentes en la cultura, pasando a integrarse a ésta nuevos autores ([Páscale, 2005, p66](#)).

La modernidad nos muestra la creatividad como la naturaleza de innovar, generar y realizar ideas, enfocar la atención en un tema que además es determinado por los intereses personales y se favorece el pensamiento creativo del que se ha hablado desde la edad media. El ser humano se ve enfrentado al uso de su creatividad desde la libertad de generar, proponer y promover ideas que pueden desarrollar, construir y sustentar desde un enfoque, que genere para él y su entorno un cambio social.

Para el siglo pasado más exactamente en el año 1900 afirma (De la torre, 2003) que surge más como la imaginación creadora y los procesos creativos, pero se le dio más un uso imaginativo que creativo siendo que en el año 1950 “el señor Guilford le otorga el nombre de Creatividad y desde entonces así se ha venido estudiando como capacidad mental para imaginar, generar ideas y resolver problemas. Si nos atenemos a su intrahistoria, la creatividad ha tenido también un origen social” (De la Torre, 2003, p1). Es entonces que

podemos ver la evolución de la creatividad siendo que como lo afirma (De la torre 2003) durante más de cien años y constituida primero como imaginación y después como creatividad ha ido evolucionando y explicando las creaciones desde el valor social que impuso para la creatividad una descripción basada en el siglo que se estaba viviendo.

La creatividad ha sido considerada durante décadas como una aptitud o cualidad humana personal e intransferible para generar ideas y comunicarlas, para resolver problemas, sugerir alternativas o simplemente ir más allá de lo aprendido. Los estudios y teorías psicológicas han contribuido de alguna manera a profundizar en este fenómeno complejo (De la Torre, 2003, p2).

Pero la creatividad va evolucionando y durante las décadas 1970 y 1980 surge de nuevo con la idea de reafirman que esta es de gran interés y entonces se habla directamente del sistema educativo es de esta manera que los psicólogos y educadores entran a promoverla desde el aprendizaje efectivo y de calidad (Lara,2012) dice que surge entonces la creatividad a partir del cambio educativo, ya que se evidencia que el aprendizaje memorístico y repetitivo tapa la importancia del aprender a pensar, es entonces donde los estudios de la creatividad y la creatividad en general ya se puede ver como una habilidad es decir para hacer una actividad correctamente y con una motivación adecuada, entonces de esta manera el panorama de la creatividad va evolucionando hacia la estimulación del pensamiento creativo y la orientación de dicha creatividad, en la historia siguió evolucionando hasta este momento..

En la actualidad los estudios de creatividad se enfocan en la cantidad de ideas generadas por el individuo frente a un tema determinado “se considera importante estimular la creatividad, utilizando estrategias que se apeguen a las disciplinas que sirven de guía a las diversas propuestas o teorías desarrolladas para tal fin”(Chacón, [2005, p.2](#))”.

Para el momento actual de la historia aumenta la investigación y el interés sobre la necesidad de ofrecer soluciones originales a los problemas y hacerlo desde la educación, promover niños innovadores que puedan dedicar parte de su infancia a la personalidad creativa y el proceso creador, en la actualidad se evidenciaría la creatividad desde el desarrollo de la personalidad, pues es en este momento donde “El fomento de la creatividad requiere un ambiente presidido por la flexibilidad y la libertad. La enseñanza excesivamente rígida y

programada constriñe el proceso creador. La educación puede inhibir o estimular cualquier brote de originalidad. Conviene, por lo mismo, transitar hacia una pedagogía que fomente la expresión y las aptitudes personales” (Martínez, 2005, p 170), entonces es así como surge el concepto de imaginación que se transforma en creatividad.

Con el pasar de los años se ha ido demostrado que la creatividad surge a partir de varias ideas plasmadas en el contexto donde se desarrolla y moldea el individuo, partiendo de la premisa que se:

Asume que la creatividad es primordial e importante dentro del desarrollo humano y que a su vez surge a partir del contexto social de acuerdo con diferentes enfoques de investigación y los diversos modelos conceptuales que se proponen a través de los años. “La creatividad toma una importancia primordial dentro del desarrollo humano de acuerdo con los diferentes enfoques de investigación y los diversos modelos conceptuales que se han propuesto a través de los años. [\(Chacón, 2005, p1\)](#).

Durante la historia se evidencian fenómenos importantes que permiten notar de forma más clara la evolución que ha tenido la creatividad y el impacto que se ha generado a partir de ella siendo el nivel cultural, social, económico unos de los notablemente más beneficiados y ahora siendo motivo de estudio desde las áreas médicas, psicológicas y educativas pues la creatividad se ha generado interés en estas áreas de conocimiento que han permitido ver su evolución más desde el ser humano que desde la economía notoria y además ha sido una fuente de ingreso durante años pero también una importante forma de cambiar la educación y potenciar las habilidades creativas en los niños.

Durante toda la historia de la humanidad la creatividad ha sido la fuente de progreso y cambios culturales, sociales y tecnológicos. La época histórica por la cual está pasando la sociedad contemporánea con sus problemáticas preocupantes a nivel ecológico, social y cultural, requiere más que nunca de unas propuestas y soluciones creativas y responsables, que permitan ofrecer alternativas para un desarrollo sano y sostenible de la humanidad. Al mismo tiempo, los cambios en el pensamiento científico postmoderno con el advenimiento del paradigma de la complejidad exigen imperativamente pensar y vivir el mundo de una manera flexible, abierta a los cambios y creativa. En este orden de ideas, la creatividad se convierte, según palabras de Saturnino de la Torre (2006), en “un bien social, una decisión y un reto del futuro” [\(Klimenko, 2009, p4\)](#) .

Es en este instante donde ya podemos ver la creatividad (Cemades,2008) como una característica del ser humano que es susceptible a la estimulación por el entorno, familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear. El niño en sus primeros años de vida se encuentra en un período crítico donde se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano y la mayor cantidad de sinapsis es decir conexiones cerebrales, es en estos años donde se debe presentar la mayor potencialización de la creatividad.

## 2.1 Qué Entendemos por Creatividad

Así como el concepto de creatividad, el individuo creativo, el pensamiento creativo y el contexto que influye en las experiencias creativas se fue transformando durante cada época universal de la historia, también diferentes ciencias y autores han estudiado la creatividad desde sus enfoques, metodologías, observaciones e investigaciones el término de creatividad y sus variables, es así como las concepciones educativas y las teorías, son parte fundamental de la construcción general de creatividad.

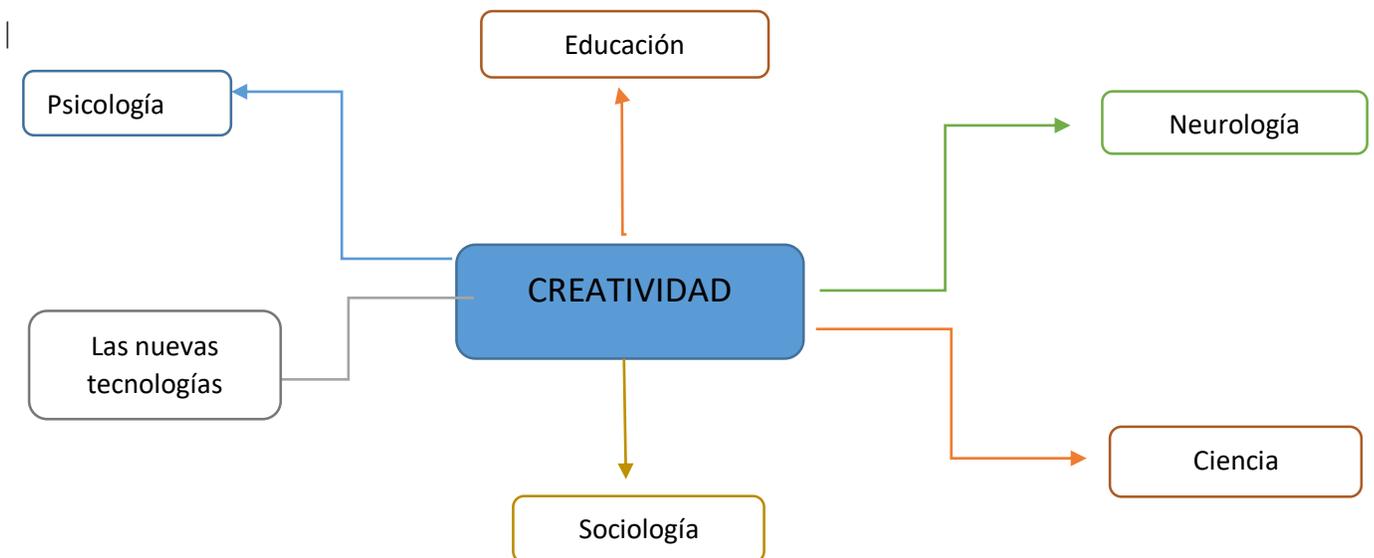


Figura 2. Enfoques para abordar el concepto creatividad

## 2.2\_Como se Describe la Creatividad.

Las nuevas ideas se generan a partir del surgimiento de percepciones diferentes que trascienden en el pensamiento y en la mente del buen creador, aquel que forma su personalidad creativa a partir del conocimiento, la investigación y la capacidad de dominar su campo formativo con diferentes ideas y estrategias innovadoras que le servirán de base para un futuro prometedor y más si esto se desarrolla y se alcanza durante los primeros años de vida, como ser acaso un ser creativo y de donde aprovechar la creatividad en los niños, la respuesta a dicho interrogante se gestiona desde la afirmación que “se ha aumentado el interés de los investigadores para ampliar el campo de acción, facilitando un mayor acercamiento del concepto de la creatividad con aspectos como la inteligencia, personalidad, motivación y el movimiento humano” ([Chacón, 2005, p2](#)).

Para generar nuevas ideas, la neurología propone que la creatividad sea vista desde el motor del funcionamiento cerebral y así se adapte a la construcción social, partiendo desde el enfoque general hasta llegar al enfoque particular que es donde el cerebro afirma (López,2016) que generar varias soluciones a un solo problema, propicia al cerebro una estimulación interna y externa, que genera de manera rápida y contundente esquemas de acciones voluntarias, toma de decisiones y procesos de formulación de ideas, que le ayudan a tomar varias respuestas y aplicarlas de forma creativa, a lo que se le aplica totalmente la fluidez, viendo la creatividad desde

La flexibilidad cognitiva se ha asociado con la unión frontal inferior y la corteza parietal posterior. Específicamente la unión frontal inferior se asocia con procesos ejecutivos y de control que podrían mediar la inhibición de respuestas obvias en las características típicamente creativas como fluidez, flexibilidad u originalidad ([López, 2016, pág. 122](#)).

Si bien la creatividad tiene su enfoque neuronal, también la ciencia que tiene gran influencia en la sociedad define la creatividad como un proceso reciente que se usa para el progreso de la inteligencia personal y el avance de la sociedad como una de las estrategias fundamentales de la evolución natural.

La evolución natural es evidente y se une con la evolución social, es por esto que la sociología define la creatividad como creatividad social (Llobet, 2011) afirma que el término creatividad

social tiene como fundamento dar respuestas a los problemas sociales, reorganizando y fortaleciendo la sociedad, justificando los cambios culturales y económicos de esta de forma creativa y multicultural.

Las tecnologías a su vez han sido un impacto para el entorno educativo y su impacto a provocado cambios en la introducción de procesos de aprendizaje, por esta razón se considera que la creatividad es aplicada desde el cómo hacer uso de la información conocida, pero de forma creativa incrementando las Tics y la definen como la estimulación del pensamiento y la interacción entre diferentes culturas.

Las diferentes culturas se relacionan directamente con las personas que forman parte de esas culturas, es por esto que la psicología define la creatividad como la capacidad de crear nuevos conceptos, ideas y planes, frente a temas de su interés, haciendo válida la teoría de las inteligencias múltiples, algo parecido a la definición que se presenta desde la rama educativa.

La psicología también tiene su propia definición de creatividad (Manuela Romo, 1997) afirma que la creatividad surge desde la forma de pensar, de ser, de vivir y de existir en el mundo, se vería entonces como un estilo de vida constante que a su vez se acompaña de los factores del ambiente que están cerca a la persona creativa.

El enfoque del estudio es directamente educativo y desde este enfoque se construye el concepto creativo, partiendo de la premisa que la creatividad le permite al ser sentirse libre, experimentar de forma tangible sus capacidades y además fomenta en los maestros, padres de familia y estudiantes el deseo por transformar los paradigmas educativos y generar una cultura de pensamiento divergente.

Autores como Edward de Bono (1998), Torrance (1997), Tonucci (1997), Iglesias (1999), Paulo Freire y otros autores modernos como (González 2006), han estudiado la creatividad desde diferentes concepciones y proponen en sus teorías e investigaciones aportes, resultados y conclusiones, frente al estudio de la creatividad en el campo de la educación y el desarrollo de los procesos creativos.

El término creatividad afirma que. “No hay duda de que la creatividad es el recurso humano más importante de todos” (De Bono, 1998 p.60). Progresar hace parte de avanzar y en términos creativos es la idea de mejorar, crecer y evolucionar.

Los estudios de Edward de Bono afirman que sin la creatividad no habría progreso y se estaría constantemente repitiendo los mismos patrones, a su vez el pensamiento se ve como un recurso que el ser humano puede potencializar en su desarrollo cognitivo, pero en ocasiones la mente no está en capacidad de progresar creativamente. Pero no cabe resaltar que la mente siempre quiere lograr buenas cosas y tener un buen desarrollo en ellas. No se puede tener un pensamiento limitado ya que este afecta en el proceso de progreso cognitivo y creativo que impide el poder del pensamiento.

Podemos observar que el principal pensamiento que puede tener un niño es la confusión, este hace que realicemos demasiadas cosas a la vez, pero de esta manera no se generara nada bueno ya que es mucha información la cual no va encaminada con ningún fin, y se verá afectado las emociones, la información obtenida, la lógica, la esperanza y vemos como la creatividad llega a un punto donde se agobia y las ideas no fluyen con normalidad.

Edward de bono expone en su libro los seis sombreros para pensar trabajando un concepto esencial para el pensador que le permite seleccionar la lógica de la emoción, la creatividad y la información, esto es lo que trabaja el concepto de los seis sombreros para pensar, donde de bono nos quiere demostrar que colocarse alguno de estos implica determinar un cierto tipo de pensamiento. A continuación, veremos específicamente cada uno y lo esencial que sería para conducir el pensamiento de cada uno.

El primer valor de los seis sombreros para pensar es el de la conceptualización de un papel definido, la cual el principal problema es el del pensamiento con la justificación del ego, que es el responsable de la gran mayoría de los errores funcionales del pensar. Estos sombreros le permitirán decir y pensar cosas que tal vez en su mayoría no lograría abarcar frente a una situación. El segundo valor es de manejar la atención, si se desea que el pensamiento no solo se maneje de manera reactiva, y se debe buscar una manera para dirigir la atención. Este libro ayuda a mejorar la atención y manejar diferentes aspectos de este mismo.

El tercer valor es el de la conveniencia, el emblema de los seis distintos sombreros muestran un modo conveniente de pedir a las personas que cambie el modo de pensar. Pero no se puede pretender que alguien deje de ser negativo y tenga una respuesta emocional. El cuarto valor es la base en química cerebral y argumentos que van más allá del estado del conocimiento. El quinto valor establece las reglas del juego, y este es esencial ya que los niños aprender a

través de la lúdica. Los seis sombreros para pensar establecen algunas reglas para el juego de pensar.

Cada uno de los seis sombreros para pensar tiene un objetivo y un color diferente estos son el blanco, rojo, negro, amarillo, verde y azul. Cada color da el nombre a cada sombrero.

Sombrero Blanco: El blanco es neutro y objetivo. El sombrero blanco se ocupa de hechos objetivos y de cifras. Este se asemeja como a una computadora siendo neutral y objetiva. No realiza interpretaciones ni opina. Cuando se usa el sombrero blanco, el pensador debería imitar a la computadora. Porque pide información y debe acertar las preguntas precisas para obtener la información para completar las partes vacías de la información existente. Los hechos deben ser probados y verdaderos para ser verificados y tengan credibilidad en el medio que se está utilizando.

El pensamiento de sombrero blanco es una disciplina y una dirección. El pensador se esfuerza por ser más neutral y más objetivo al presentar la información. Te pueden pedir que te pongas el sombrero blanco o puedes pedirle a otro que lo haga. Se puede optar por usarlo o por quitárselo. El blanco (ausencia de color) indica neutralidad (De bono).

Sombrero Rojo: El rojo sugiere ira, furia y emociones. El sombrero rojo da el punto de vista emocional.

El pensamiento de sombrero rojo es hacer visible este trasfondo para que se pueda observar su consiguiente influencia. Esta emoción de fondo puede dominar todo el pensamiento. El trasfondo emocional puede estar ligado a una persona o a una situación o puede estar allí por otras razones (De bono).

Cuando se está utilizando este sombrero hace que las personas demuestren lo que sienten y expresen sus emociones y sentimientos como una parte importante del pensamiento. El sombrero rojo hace visibles los sentimientos para que puedan convertirse en parte del mapa y también del sistema de valores que elige la ruta en el mapa. Este sombrero proporciona un método para entrar y salir del modo emocional, donde explorara sus sentimientos. Cuando se está usando el sombrero rojo, nunca debería hacer el intento de justificar los sentimientos o de basarlos en la lógica.

Sombrero Negro: El negro es triste y negativo.

El sombrero negro cubre los aspectos negativos, por qué algo no se puede hacer. Este sombrero señala lo que está mal, lo incorrecto y erróneo. El pensador de sombrero negro señala que algo no se acomoda a la experiencia o al conocimiento aceptado. Y también señala por qué algo no va a funcionar y las imperfecciones de un diseño. El pensamiento de sombrero negro no es argumentación y nunca se lo debería considerar tal. Es un intento objetivo de poner en el mapa los elementos negativos.

Sombrero Amarillo: El amarillo es alegre y positivo. El sombrero amarillo es optimista y cubre la esperanza y el pensamiento positivo.

El ser positivo es una opción. Podemos elegir mirar las cosas de manera positiva. Podemos elegir concentrarnos en los aspectos positivos de una situación. Podemos buscar los beneficios (De bono).

El pensamiento de sombrero amarillo se ocupa intensamente de producir cosas. Puede ocuparse de tomar una idea ya en uso y hacerla funcionar en otro contexto. Puede ocuparse de generar planteos alternativos de un problema. Incluso puede definir oportunidades. Pero el pensamiento de sombrero amarillo no se ocupa de cambiar conceptos o percepciones. El pensamiento de sombrero amarillo se apropia de producir cosas y retomar ideas y hacerlas funcionar en otros contextos. Puede ocuparse de generar planteos alternativos de un problema. Incluso puede definir oportunidades. Pero el pensamiento de sombrero amarillo no se ocupa de cambiar conceptos o percepciones.

El Sombrero Verde: El verde es césped, vegetación y crecimiento fértil, abundante. El sombrero verde indica creatividad e ideas nuevas. Este ayuda a pensar específicamente en ideas y formas nuevas de centrar ideas nuevas y cambiarlas por las viejas, para no seguir retornando en las mismas ideas todo el tiempo y surgir con temas nuevos que ayudaran el pensamiento creativo de la persona.

El sombrero verde es para el pensamiento creativo. La persona que se lo pone va a usar el lenguaje del pensamiento creativo. Quienes se hallen a su alrededor deben considerar el producto como un producto creativo. Idealmente, tanto el pensador como el oyente deberían usar sombreros verdes (De bono).

El sombrero Azul: El azul es frío, y es también el color del cielo, que está por encima de todo. Sombrero azul se ocupa del control y la organización del proceso del pensamiento. También del uso de los otros sombreros. El papel del pensador de sombrero azul es también establecer tareas específicas de pensamiento. Esto es aún más importante si alguien está pensando solo. Este sombrero nos habla del control donde el pensador organiza la manera de pensar y define los temas hacia los cuales piensa dirigirse definiendo y elaborando preguntas sobre lo que desarrollara.

El mayor enemigo del pensamiento es la complejidad, porque conduce a la confusión. Cuando el pensamiento es claro y sencillo resulta más grato y eficaz. El concepto de los seis sombreros para pensar es muy sencillo. Su utilización también es muy sencilla (De bono).

El resumen que se quiere dejar frente a los seis sombreros para pensar tiene propósitos centrales, y el más importante aquí es de mejorar el pensamiento, adaptando al pensador a que se encargue de sus propias emociones, la lógica, la información y la creatividad.

Torrance Test de pensamiento creativo de Torrance, Este test evalúa cuatro componentes principales de la creativa: fluidez, flexibilidad originalidad y elaboración, el test tiene dos pruebas alternas una verbal que aprecia la imaginación del alumno y su expresión frente a ella y esta consta a su vez de siete cortas evaluaciones, la otra prueba evalúa la imaginación desde los dibujos y tiene a su vez tiene tres evaluaciones. Evaluando así la actividad creativa del niño

El educando que está en busca del mejoramiento y de la innovación es quizá el factor más importante ya que las definiciones de creatividad tienen como objetivo mostrar que. La creatividad para el niño es la manifestación de su modo de pensar, de razonar y de llegar a las conclusiones [\(Tonucci, 1997 p.10\)](#).

Otros autores recientes ven la creatividad como la capacidad de crear que denota producir algo de la nada, implica la facultad de generar algo nuevo, una idea, un objeto, todo con la originalidad de que lo creado no existía previamente. Se podría decir que crear es inventar [\(González, 2006 p. 392\)](#).

Se considera que la creatividad en sí misma:

Supone proyectar sobre las cosas una mirada singular, tiene algo de transgresión y mucho de libertad; existe en cada uno de nosotros, por eso, puede -y debe- ser descubierta, avivada y nutrida. Se encuentra potencialmente en todos los sujetos, sin embargo, como toda facultad requiere ser estimulada mediante una serie de estrategias específicas ([Iglesias, 1999 p.941](#)).

Que se unen para generar ideas innovadoras y fortalecer la mente creativa desde procesos de asimilación y acomodación de información, para generar al tiempo una personalidad creativa que se irá formando con el paso del tiempo y le permitirá construir soluciones a problemas de su vida cotidiana, de su entorno escolar y social, con capacidades que generan cambios que le aportan a la sociedad y le nutren al ser.

En el proceso educativo escolar durante los últimos años el concepto de creatividad se ha ido consolidando de tal manera que ha sido un tema fundamental para generar estrategias en la educación inicial ya que por naturaleza los seres humanos somos capaces de crear ideas y darles una explicación lógica partiendo del razonamiento o la acción de manifestar ideas coherentes y ponerlas en funcionamiento a partir de conocimientos previos y adquiridos, buscando generar nuevas ideas con propósito de enriquecer el conocimiento y mejorar la calidad educativa promoviendo el cambio y transformando los campos de acción que permitan enriquecer al niño y generar procesos educativos de preescolar.

En las posturas e interpretaciones del término creatividad este, se encuentra como el conjunto de saberes que lleva un proceso académico de calidad junto al modelo creativo de educación para todos y todas (Velasco 2003). Señala que la creatividad es la actividad humana que busca potenciar diferentes elementos que se pueden definir como personalidad creativa. Este campo, apoyado en las concepciones educativas y las teorías, genera para el pensador creativo unas características e indicadores propios de su personalidad, que se generan desde el talento creativo, desarrollo evolutivo y cognitivo que se une y apoya en las conexiones cerebrales y observaciones propias, para generar así técnicas de apoyo y factores importantes sencillos, entendibles y concretos para que el motor creativo del creador sea un educador que pueda poner en práctica sus ideas en la formación del educando.

## Capítulo 3. Referente Teórico

---

*“La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencia, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis además de comunicar resultados” Torrance*

---

### Resumen

La creatividad ha tenido un desarrollo evolutivo y cognitivo a través del tiempo, por esta razón diferentes teorías han abordado la creatividad desde la personalidad y el pensamiento, buscando destacar entre ellas los indicadores de creatividad como lo son la fluidez, la originalidad, la elaboración y la flexibilidad, a partir de esto se generan técnicas de apoyo y factores importantes para trabajar en que los niños sean más creativos generando ambientes propicios para dar valor a la creatividad, entendida desde la educación.

---

El ser humano posee una creatividad innata, que durante su tiempo de formación y desarrollo se va evidenciando, pero algunos niños la evidencian y la fortalecen más que otros, es por esto que se ira describiendo paso a paso las diferentes formas de evidenciar la creatividad, partiendo desde la personalidad creativa.

### 3.1 La Creatividad desde la Personalidad

La mejor manera de explicar la Personalidad creativa y el pensamiento creativo es ver desde la teoría y la práctica, cuáles son las características e indicadores esenciales trabajados y definidos a lo largo de los años que se dirigen con seguridad, observación y exploración, hacia la definición de la misma desde los resultados generados, vivenciando con seguridad y exactitud que el niño genera capacidades creativas que parten de la personalidad y el pensamiento como dos factores importantes que se complementan uno con el otro y a su vez van generando factores relevantes. (González, 2004) considera buscar entre los numerosos términos que han sido utilizados como sinónimos de la creatividad humana: <<Inventiva>>, <<originalidad>>, <<imaginación constructiva>> o <<pensamiento divergente>> la estructura de la personalidad creativa.

A partir de los numerosos estudios y los aportes brevemente mencionados sobre creatividad generan características del ser creativo que busca, el estudio de la creatividad está reforzado por la importancia que se concede a la capacidad para innovar, resolver problemas y asumir riesgos, en contextos y situaciones marcadas por cambios constantes, que requieren la divergencia y la discontinuidad del pensamiento (Oliveira, y Almeida, 2009).

La personalidad creatividad tiene otros factores importantes de relación con el sujeto que desarrolla las capacidades y potencialidades creativas, (Martínez, 2005) expone que la personalidad creativa presenta los siguientes rasgos; para comenzar, la autonomía es la capacidad mas general de una persona con personalidad creativa, pues el ser creativo valora de la mejor manera su independencia, otra seria el pensamiento no convencional, es decir que requiere de retos intelectuales que le permitan poner a prueba su pensamiento reproductivo y productivo, poseen también un alto nivel intelectual en general una creación requiere de un amplio conocimiento intelectual y es por ello que con seguridad una persona creativa es inteligente pues se ha estado formando y estimulando para siempre dar algo mejor e innovador, por otro lado está la motivación desde el reconocimiento de sí mismo y el valor que le da a sus creaciones desde su perspectiva; de esta forma se tendría en cuenta que, la creatividad es producto de la genética y un buen ambiente de estimulación desde pequeños (Martínez, 2005, p 172).

Es por ello que se establece que la creatividad va ligada al proceso del conocimiento y utilizada como imaginación, originalidad, o pensamiento divergente. De igual manera los indicadores muestran que es entendida como la capacidad de utilizar conocimientos e informaciones de una manera innovadora, y de descubrir soluciones variantes y poco convencionales a todos los problemas.

Es allí donde nos podemos dar cuenta que crear no significa partir de la nada, en realidad el proceso creativo del niño parte de sus conocimientos previos y los nuevos, para esto se requiere de características e indicadores definidas a partir de: Una buena memoria que debe ir acompañada por elaboración, imaginación, motivación, orientación, además debe hacer uso del pensamiento divergente y convergente como herramienta innovadora en la resolución

de problemas generando varias hipótesis que busca enriquecer el pensamiento Crítico y expresivo desde la creatividad.

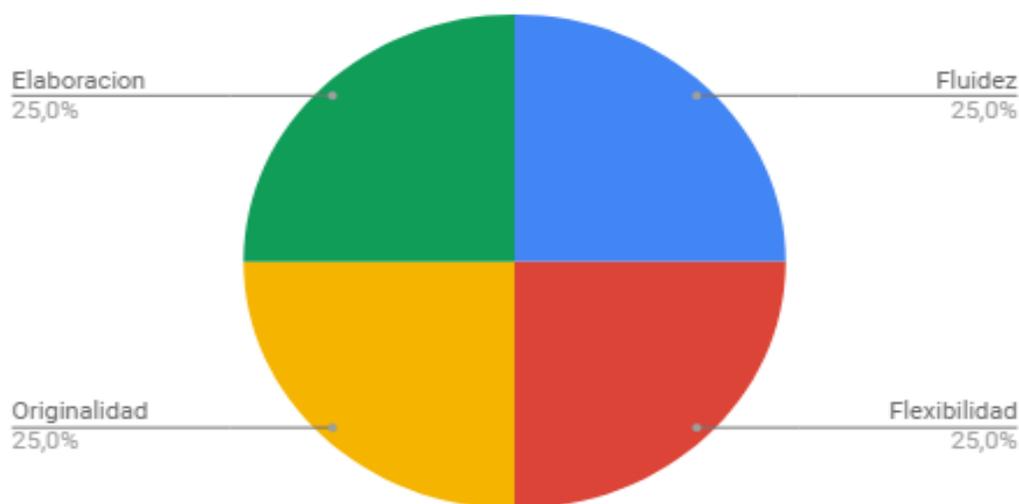
### **3.2 Indicadores de la Creatividad**

Son contruidos para evaluar los tipos de pensamiento que se desarrollan y se estimulan desde la creatividad, registrando como primordial el pensamiento divergente, éste consta de un conjunto de tareas cuya solución exige dar muchas respuestas de forma fluida, que sean diferentes a nivel de flexibilidad, novedosas tanto como originales y embellecidas con detalles muy elaborados (Torrance, 1974).

Los indicadores de la creatividad se apoyan en 4 puntos fundamentales la fluidez que es considerada como la cantidad de un primer paso para llegar a la calidad. Se trata de multiplicar las alternativas sin hacer caso de las restricciones lógicas, sociales o psicológicas que nuestra mente nos impone habitualmente.

Las personas creativas dan más respuestas, elaboran más soluciones, piensan más alternativas, por otro lado la flexibilidad que se entiende como la capacidad de aceptar múltiples alternativas y de adaptarse a nuevas reglas de juego, al mismo tiempo la originalidad es fruto de una profunda motivación; se produce en un momento de inspiración, en el que se movilizan todas las fuerzas del individuo y surge la chispa, como resultado de las combinaciones que se realizan entre los distintos elementos intelectivos y la multisensoriales.

Hoy se sabe que la originalidad proviene de un proceso de constante análisis y de incesantes modificaciones, empezamos por la imitación y poco a poco modificamos nuestra manera de proceder y la capacidad de redefinición que se ha convertido en un baremo clásico a la hora de medir el pensamiento creativo y consiste en encontrar usos, funciones o aplicaciones distintas a las habituales. Pretende acabar con la forma restrictiva de ver las cosas, agilizar la mente y liberarnos de los prejuicios que limitan nuestra percepción y nuestro pensamiento. (Muñoz, 1994 p.16).



*Figura 3.* Cuales son los indicadores de creatividad y que porcentaje debe usarse d

Las características e indicadores muestran que el niño no debe estar ligado completamente a la memoria, es necesaria, pero debemos generar en los niños un pensamiento crítico que le permita hacer su propio argumento y sus propios conceptos sobre el tema de interés que le hará explotar todo su potencial y crear a partir de ello ideas diferentes que con trabajo pueden llegar a hacer significativas para la sociedad e impulsar a los niños a pensar desde ya en sus proyectos de vida.

A su vez el talento creativo y el pensamiento creativo es innato. Los niños son creativos en sus juegos, en sus conversaciones, en sus gestos y mímicas. Es con la intervención del adulto, en su misión de modelar y moldear la conducta del niño que recorta, reprime y coarta esas expresiones espontáneas de creatividad ([González,2007 p.3](#)). Es por esto que no solo el niño debe tener características e indicadores innovadores sino que también deben ser respaldados por los educadores.

### 3.3 Desarrollo Evolutivo y Cognitivo.

El niño tiene diferentes etapas de desarrollo, el proceso cognitivo va aumentando según la edad y la etapa, esto se da a través de estímulos que cultivan y desarrollan la creatividad. De Bono (1994) afirma que la creatividad no es una cualidad o destreza, sino que es innata es decir que viene con el ser y es posible cultivarla y mejorarla durante los periodos de tiempo. La información que se le brinda al niño desde la familia, los docentes, sus pares y el entorno, es fundamental ya que esta le permite hacer procesos mentales que cultivan hábitos investigativos que le generen ideas nuevas en cualquier tema de su interés ya sea, música, arte, matemática o lenguaje que le permite abarcar los pilares de la educación, desde su pensamiento y su producción manual.

La creatividad también tiene una gran relación con todo el proceso de los hemisferios, sistema nervioso central y todo el cerebro humano, este crea una estimulación al interior del mismo, llegando a crear de una manera diferente aspectos de gran impacto para el quehacer pedagógico. Este se ve como un proceso cognitivo complejo el cual utiliza varias conexiones cerebrales que busca llevar la información a la totalidad de sus neuronas y buscando que las conexiones le ayudarán a dar una percepción para organizar, asimilar y producir una idea nueva, generando esquemas que le permiten realizar una intervención adecuada a la misma.

De Bono (1994), creador del llamado pensamiento lateral, nos enseña que no vemos el mundo tal como es sino cómo lo percibimos y lo sentimos. Las pautas de la captación que han sido construidas por determinadas secuencias de experiencias, es por esta razón que, percibimos el mundo en términos de pautas establecidas creadas por lo que tenemos frente a nosotros en cada momento. El niño crea a partir de sus experiencias y sus estímulos propios generados desde el entorno.

El desarrollo cognitivo y la creatividad parecen que llevaran ligada la palabra inteligencia, Álvarez E (1980) contribuye la idea de que la creatividad desde la ligadura que tiene con la inteligencia y esta a su vez genera muchas adaptaciones psicológicas. Que se esperan actos creativos en los que tienen un Coeficiente Intelectual elevado, y no se espera en aquellos cuyo Coeficiente Intelectual es bajo. Tal confusión, a menudo, es juzgada lamentable, pero la tradición parece haber cambiado y ya no ser de esta manera. Pero el niño inteligente no es completamente creativo en realidad esto también se va desarrollando y aunque son procesos que se conectan entre sí, es necesario pensar que

son diferentes, pero tienen habilidades comunes y técnicas parecidas que muestran que no es necesario ser muy inteligente si se es un creador innato o en proceso construido.

Habitualmente suelen relacionarse inteligencia y creatividad; no obstante, una persona inteligente puede ser un mal pensador si no ha adquirido las técnicas necesarias para pensar bien. Y una persona menos inteligente puede tener mejores habilidades de pensamiento, pues como han demostrado las investigaciones en el ámbito de la psicología, por encima de cierto nivel de inteligencia, nadie necesita una inteligencia excepcional para ser creativo (Iglesias, 1999 p.942).

De esta manera vemos que, Gómez (1998) genera la idea de que los “genios” no nacen, sino que se hacen, a partir de la formación cognitiva y sus enlaces cerebrales que se utilizan activamente en su imaginación para ir más allá de sus conocimientos y de su inteligencia”.

El profesor e investigador Cristóbal Cobo nos muestra cómo podría la escuela impulsar la creatividad de los niños. Para él la creatividad es ver problemas que otros no han visto y combinar ideas para encontrar una solución. La creatividad siempre se desarrolla en nuevos desafíos, en las dificultades y en las problemáticas. Los colegios deben desarrollar esta habilidad con ayuda de varios espacios que tengan diversas oportunidades para no limitar la creatividad, posibilitando no limitarse solamente con las cosas que están alrededor, sino construir con más espacios y nuevos desafíos.

Cada persona tiene un diferente aprendizaje y esto conlleva a que cada uno tiene distintas maneras de ser creativo, pero esto no quiere decir que algunas son menos capaces que otras. Todos pueden llegar a explotar y moldear la creatividad al gusto de cada uno teniendo en cuenta las características de cada persona.

El niño tiene la capacidad de asociar y recordar un tema que se evidencia en clase con sus vivencias, entre algunos casos se observa que al dibujar los niños dan respuestas a lugares o a cosas que quizá han visto durante un periodo corto y así imaginar historias que posiblemente han creado en su mente, algunos de los niños entre las edades de 4 y 5 años, dan respuestas que al adulto le parecen poco convencionales frente a temas de su edad, ya que el cerebro tiene un potencial creativo por naturaleza.

La creatividad es el camino alternativo: es una construcción de significado al margen de la normalidad, entendida esta última como el proceso de elaboración cognoscitiva que hacen la mayoría de las personas si fueran evaluadas con alguna clase de instrumento psicométrico

(Puertas, 2016, p 107).

### **3.4 Técnicas de apoyo, Factores importantes para trabajar la Creatividad:**

Así mismo Bournelli, Makri y Mylonas (2009) resaltan que la creatividad es un sistema de interacción donde se vinculan diferentes habilidades propias del pensamiento, las inteligencias y las variables de sociedad o cultura, uniéndose de esta manera a la naturaleza de su carácter y personalidad. Es necesario que en la edad preescolar el niño desarrolle y potencie al máximo su creatividad.

La producción creativa se puede expresar a través de diferentes actividades que le permitan al niño desarrollar conocimientos esenciales, por lo que se refiere a la creatividad, como la capacidad que tiene una persona de tomar el camino común y volverlo único haciéndose diferenciar de los demás.

Aquí se sugieren ciertas estrategias destinadas a estimular las potencialidades creativas de tal manera que el lenguaje se vaya enriqueciendo más allá de las convenciones aceptadas y el niño pueda expresar sus nuevas ideas a partir del vínculo que se va fortaleciendo a su vez con la sociedad, colegio, casa y sus pares.

Entonces teniendo en cuenta que en la escuela y sociedad actual la creatividad está enfrentada a desarrollar técnicas de apoyo, veremos algunas estrategias para el desarrollo de la misma.

Es importante generar en el niño la capacidad de pensamiento, para que de esta manera podamos llegar a generar un pensamiento crítico. Para lograr esto es necesario ver e identificar la originalidad de cada uno de estos pensamientos en el momento donde el niño se apropia del contexto que brinda un problema este da una resolución de muchas maneras y trabaja el pensamiento productivo y no un pensamiento repetitivo.

Es aquí donde el quehacer docente juega un papel sobresaliente, donde busca generar espacios de todo tipo de juegos, dirigidos y libres, dándole el campo al desarrollo e implementación de la imaginación y brindando así ambientes adecuados con nuevas experiencias que le permitan al estudiante explorar más allá de sus conocimientos. (Garaigordobil y Pérez, 2004)

Esto permite al maestro como al estudiante tener un aprendizaje sencillo y significativo que lo llevara a ver el conocimiento como parte esencial de su vida, sin presiones y malos hábitos de estudio, siguiendo su proceso de aprendizaje y poniéndolo en práctica para el aprovechamiento de sus procesos mentales, su inteligencia y su desarrollo integral.

Las referencias y citas de la investigación, brinda un concepto de creatividad similar al estudiado, que nos permiten generar nuevas ideas y combinar procesos para llegar al estudio completo del pensamiento creativo y de la mente creativa.

Como docentes se debe tener claro que la creatividad es un papel importante que puede ayudar a afianzar algunas ideas y pensamientos productivos del ser humano, Los maestros de educación inicial son responsables directamente de no impedir que surja la creatividad, pues ellos deben facilitar el acercamiento a diferentes contextos que generen conocimientos propios en los niños y no limitarlos a ver más allá de lo que tiene su entorno. Amabile, (2005).

Para evitar destruir la creatividad en ocasiones el maestro debe hacerse a un lado y tomar un rol de receptor, permitiéndole al niño que demuestre sus conocimientos previos, para volver a tomar una posición de ser un guía y potencializar las ideas generadas por el niño, ayudándolo a ejercitar su pensamiento crítico y creativo, evitando así que sus conexiones cerebrales se limiten a salir de su zona de confort.

### **3.5 Ambientes Propicios para generar la Creatividad:**

Los colegios son un hogar para los niños, pues en este espacio se construyen lazos de compañerismo, amor, comprensión y educación, es el segundo lugar más frecuentado por los niños y es allí donde se construye día a día el aprendizaje, es por esta razón que se deben estructurar de forma adecuada para ellos, teniendo en cuenta sus procesos cognitivos y evolutivos, los buenos espacios permiten que el aprendizaje sea significativo y representativo.

¿Cuáles son los elementos que se deben tener en cuenta para un ambiente escolar propicio que fomente la creatividad?, más allá de los elementos amplios y visibles, lo ideal es tener pequeños momentos espontáneos con los niños, con cajas u hojas que les permitan evidenciar las múltiples ideas que tienen, dentro de los elementos es necesario tener libros, material didáctico, libros y material que tangible para el niño.

Silveira (2014) Si el entorno de las escuelas influyen directamente en el carácter estructural de la manifestación de la creatividad en las personas, se elabora una serie de recomendaciones y ajustes para que la escuela genere un aula ideal que sea propicia para mejorar la creatividad, buscando apoyar y fortalecer las ideas excepcionales en las respuestas de los estudiantes, también utilizan el fracaso como un elemento efectivo para ayudar a los estudiantes a realizar, corregir sus errores y cumplir con los estándares aceptables en un ambiente de apoyo, esto permite adaptarse a los intereses de los estudiantes y las ideas siempre que sea posible, con el tiempo los estudiantes piensan y desarrollan sus ideas creativas. No todas las acciones creativas se producen de inmediato y espontáneamente.

Las escuelas son las que influyen en esta, se debe crear un clima de respeto mutuo y la aceptación entre todos los estudiantes y relación profesor alumno, compartir ideas, desarrollar y aprender juntos, así como de forma independiente donde se es consciente de las muchas facetas de la creatividad, las artes y oficios que motivan la expresión verbal y escrita, tanto en prosa y el estilo poético, ficción y no ficción. La creatividad viene en todas las áreas del plan de estudios y sus disciplinas, ayuda a fomentar actividades de aprendizaje divergentes, escucha y ríe con los estudiantes, ambientes cálidos y de apoyo que proporcionan una idea de la libertad y la seguridad exploratorio, esto permite a los estudiantes tomar decisiones y participar en el proceso de toma de decisiones, hágale sentir la experiencia de aprendizaje y Promueva un compromiso real.

### **3.6 Valoración de la Creatividad:**

La evaluación es el elemento que permite valorar el avance y los resultados de un proceso determinado, pero valorar la creatividad es demasiado complejo por esto nace la necesidad de crear un elemento que permita abordar y medir los elementos influyentes de la creatividad,

el desarrollo del proceso creativo, la personalidad creativa y el ajuste cerebral que se hace a cada proceso.

Para evaluar la creatividad se han usado test que miden desde el tiempo para resolver un problema, o los puntos claves de temas y su desarrollo, enfoque y aplicación dada por un ser humano, pero la evaluación de la creatividad se debería hacer de otra manera. Que relacione los conocimientos previos, las ideas nuevas y las ideas que se van potenciando durante el tiempo de conocimiento, es decir una herramienta que pueda valorar todo el proceso de formación.

Pero para evaluar la creatividad se tendrá en cuenta el test de Pensamiento Creativo de Torrance, que evalúa la creatividad el ámbito escolar y se realiza habitualmente de forma espontánea, los profesores catalogan como creativos a los alumnos cuyas acciones se destacan por ser novedosas e innovadores. (Martínez, 2005) Habla puntualmente de este test y describe que el Test de Torrance es muy famoso y se basa en una concepción de la creatividad en cuanto a la sensibilidad a los problemas, fallos, lagunas de conocimiento y las desarmonías. De acuerdo con este planteamiento, las personas creativas saben identificar las dificultades de las situaciones, buscar las soluciones, hacer conjeturas, formular hipótesis, modificarlas, probarlas y comunicar los resultados. Este test es aplicable a lo largo de toda la escolaridad y se encamina a evaluar los cuatro componentes principales de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. El test se compone de dos pequeñas pruebas: verbal y figurativa. La primera valora la imaginación del alumno cuando utiliza el lenguaje. Consta de siete pruebas mínimas que exigen las siguientes tareas: Plantear preguntas que sugiere un dibujo; Imaginar y buscar razones que expliquen lo que se refleja en el dibujo; Imaginar las consecuencias de lo expresado en el dibujo; Buscar ideas que contribuyan a hacer más divertido un determinado dibujo; Hallar ideas que permitan utilizar un objeto de forma novedosa; Formular preguntas y para terminar valorar situaciones irreales. La otra prueba pequeña se llama figurativa y evalúa el nivel de imaginación realizando dibujos. Se compone de tres pruebas mínimas las cuales con; Componer un dibujo; Acabar un dibujo, y Realizar dibujos a partir de dos líneas paralelas. De acuerdo con el propio manual de la prueba (Torrance 1972), hay que ser muy prudentes en las conclusiones que se extraigan, ya

que no hay baremos que permitan contrastar las puntuaciones. De hecho, las respuestas de cada sujeto se comparan con las del resto del grupo que se convierte de este modo, en el sistema de referencia.

El test de Torrance es el que se usa para recolectar los procesos imaginativos de la investigación aquí descrita.

### **3.7 Antecedentes**

#### **3.7.1 Aportes al Ámbito Educativo.**

Los autores Claudia Ximena González, Yulia Solovieva y Luis Quintanar, mediante el artículo: Neuropsicología y psicología histórico-cultural: Aportes en el ámbito educativo, escrito en el año 2012, evidenciaron una gran contribución con respecto a un avance científico en el nivel pedagógico y clínico con base en que la neurología que se hizo paso entre las otras ciencias generando aportes grandes y significativos en el ámbito educativo desde la estructura cognitiva del individuo y el desarrollo humano; la neurología hace aportes directos al desarrollo normal como a las patologías de un niño ya que por ejemplo en Colombia la salud y la educación son ramas de los derechos fundamentales y que deben ser atendidas con una importancia alta, se demuestra que mediante el lenguaje verbal y no verbal permite que las funciones del estudiante se organicen y se conciban como garantía en la educación referente a la solución de algún problema. Los resultados de este estudio poblacional se dan en contribuir unas estrategias conjuntas en los sectores de salud y educación para fortalecer el desarrollo integral de los niños mediante la enseñanza ya que los maestros utilizaran sus acciones pedagógicas más dinamizadas y didácticas para hacer más sencillo pero eficaz el método de aprendizaje en todos sus campos con los niños y generar un impacto positivo en su formación.

#### **3.7.2 Idea General de Aplicación de Creatividad.**

María Alejandra Morales y Monica Tatiana Sánchez son los autores del artículo fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientada por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil en el año 2017, plantean un proceso que se pueda ejecutar de manera eficiente mediante una investigación que genere y diseñe una

propuesta de intervención pedagógica la cual este orientada al fortalecimiento de los procesos creativos en los niños mediante estrategias artísticas y literarias en la educación de los infantes entre los 5 - 6 años de edad; en el transcurso de esta etapa los niños en sus niveles de la estimulación de la creatividad en el grado de transición, pre jardín y jardín son más limitados en ciertas ocasiones se puede determinar que la manera en que los niños deben seguir la indicación de su maestra no está contribuyendo ningún sentido de creatividad en ellos si no de obediencia, por lo cual estas autoras proponen 3 campos de acción el primero orientado al desarrollo de habilidades creativas en niños entre 5 - 6 años de edad que se encuentren en el nivel educativo de preescolar; el segundo se centró en la valoración de la propuesta de intervención pedagógica mediante los proyectos de aula para evaluar el desarrollo y ejecución de las actividades seleccionadas y el tercero integró el proceso de reflexión pedagógica en el diseño y elaboración de una cartilla digital que contribuya al mejoramiento de las prácticas de los docentes y agentes educativos.

### **3.7.3 La Creatividad desde un Vistazo Social.**

El artículo sobre creatividad y educación: El desarrollo de la creatividad como herramienta para la transformación social escrito en el año 2012 por los hermanos Isabel y Luis Martín tiene como objetivo comprobar que la creatividad es entendida como competencia cognitiva, y su trabajo sistemático en las aulas, tiene una trascendencia importante, no sólo en la construcción de la personalidad del alumnado, sino también para conseguir los dos fines más importantes de cualquier sistema educativo. Ya que a creatividad es una competencia del ser humano que es susceptible de ser desarrollada, las metodologías creativas y la aplicación de determinadas actividades en el aula que ayudan a conseguir el desarrollo integral de la personalidad que convierte a la creatividad en una herramienta eficaz para transformar la realidad, también se busca llevar cualquier situación escolar y familiar a la creatividad buscando introducir e incorporar todas las orientaciones pedagógicas en el primer núcleo familiar directamente para ver la creatividad manifiesta en el niño según su nivel evolutivo y en su contexto escolar desde su elección de actividades primarias en las que se ve o se manifiesta directamente sus nuevos aprendizajes y se proporciona la formación integral del niño que dio como resultado la implementación de ejercicios que ayuden a fomentar la

creatividad, la técnica y además estimular el pensamiento creativo para la innovación y la creatividad en el aula.

#### **3.7.4 Entornos Educativos**

Jonatán Rodríguez, Jackeline Valencia; Alejandro Valencia escribieron el artículo Creatividad: concepciones, estrategias y su estimulación en entornos educativos en el año 2012, buscaron explorar la importancia de estimular la creatividad desde los entornos educativos como mecanismo para mejorar los procesos de aprendizaje en el aula. Ya que la creatividad es un fenómeno social que busca diseñar estrategias de estimulación adecuadas para el desarrollo de las capacidades de los niños, pensando en un modelo de educación flexible que responda a los intereses, las necesidades y los desarrollos tecnológicos que se han ido presentado durante finales del siglo XX y comienzos de siglo XXI en información y conocimiento, donde es más importante el desarrollo de las capacidades de los niños y aplicarlas a sus diferentes contextos y que obtuvo como resultados la implementación y el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Planteamiento de nuevas estructuras, identificación de necesidades y planteamientos frente al uso y a la potenciación de la imaginación y la creatividad en los niños.

#### **3.7.5 Podemos Evaluar la Creatividad**

La evaluación de la creatividad es un artículo muy interesante escrito por la señora Miriam Pérez en el año 2005, el artículo se sitúa en la idea de evaluar la creativa partiendo de factores de valoración, validez y confiabilidad de las pruebas de creatividad que son normalmente aplicadas y analizan el futuro de la evaluación de la creatividad. Teniendo en cuenta que la evaluación de los procesos creativos ha ido en aumento en los últimos años, debido a que existen necesidades sociales crecientes, que se caracterizan por el cambio constante, en las cuales la creatividad se encuentra inmersa. Por ello, surge la necesidad de contar con instrumentos de medida y determinar un abordaje científicamente serio de medición de los elementos que influyen en la creatividad y el desarrollo del proceso creativo. La fluidez, la flexibilidad y la originalidad son puntos de vista principales, que se tienen en cuenta en la elección y en la composición de los ejercicios de evaluación de la creatividad. Se evalúan 4 características a partir de: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración y que

como resultados podríamos afirmar que la valoración de la creatividad es una realidad muy compleja y la evaluación cuenta con esa misma característica de complejidad, que cambia según su sentido, el proceso, el ambiente y el producto creativo.

### **3.7.6 Conocimiento y Pensamiento Creativo**

Antoni Castelló escribió el artículo organización del conocimiento y pensamiento creativo durante el año 2014, que tenía el objetivo de Definir el pensamiento como una exploración del conocimiento disponible desde la manera en que se representa la información determina qué conexiones pueden establecerse entre representaciones, mientras que las estructuras de conocimiento resultantes, a su vez, determinan cómo se pueden utilizar, es decir, a qué tipo de pensamiento pueden dar soporte, basados en que la lógica y la creatividad se han considerado tradicionalmente como capacidades generales de las personas, ancladas en características cerebrales y aplicables a cualquier tipo de contenido. Una vez visualizadas las dos formas de organización del conocimiento se hace bastante intuitivo entender por qué el pensamiento convergente suele conducir a un único y aporta mucha certeza a la conclusión, mientras que el pensamiento divergente es básicamente exploratoria y fácilmente genera múltiples resultados. Al ser más lineales las estructuras lógicas, soportan un tipo de razonamiento de alta precisión, pero secuencial y dejando como resultado la reconstrucción del currículo a partir de las experiencias propias, cambio de procedimientos de evaluación y la modificación de clases en el aula.

### **3.7.7 Cambio de panorama**

La señora María Cristina Rinaudo en el año 2002 escribió el artículo llamado Reseña de “Creatividad, el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención” que tiene como objetivo comenzar con una breve descripción del concepto creatividad desde un vistazo general del libro “Creatividad, el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención” del autor Mihaly Csikszentmihalyi. A partir de este libro genera ideas concretas de porqué es necesario estudiar la creatividad y como los modelos de los sistemas educativos aportan al desarrollo de la misma, partiendo de preguntas que esperan estimulen el pensamiento científico y contesten a las necesidades sociales y culturales de los niños, busca además tener y generar un objetivo que ponga a reflexionar al lector sobre el cambio de panorama que

reafirma que la creatividad se puede comenzar a desarrollar y estimular en el individuo y no es necesario que termine con él sino que pueda generar una serie de cambios sociales y de relaciones críticas que asignen al conocimiento valor y que connote la eficacia de los niños al realizar cosas correctas y de temas de interés que les generen emoción y que se puedan representar en su personalidad creativa. En dicho artículo se tiene como resultado el interrogante que sostiene que la creatividad de los niños es transformada por el entorno social ya que los padres tienen científicamente comprobado mucho que ver con el desarrollo de la personalidad de sus hijos.

### **3.7.8 La Creatividad en el Aula**

El artículo la importancia de la creatividad en el aula es muy interesante debido al manejo que el autor Alberto Guerrero le da a los conceptos directamente ligados y de trasfondo de la creatividad, afirmando que la creatividad desde la actualidad en el punto de vista educativo se constituye como la base sobre la que se puede apoyar la enseñanza y el aprendizaje de cualquier asignatura o materia, la dimensión creativa se puede establecer en todas las edades, pero si se cultiva desde los primeros años tendrá más posibilidades de desarrollar las capacidades de creación. El principal objetivo de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas de generar a partir de los componentes creativos ideas que promuevan sus capacidades y habilidades que como resultado tendrán condiciones que favorecen la capacidad creadora, donde los maestros pueden hacer uso de metodologías, estrategias y técnicas para fomentar el desarrollo de la creatividad manifestando la importancia que tiene en el aula y como hacer uso de ella para generar un ambiente adecuado y cómodo para los estudiantes.

### **3.7.9 Libertad creativa**

Carl Rogers fue un psicólogo humanista y gran defensor de la educación igualitaria, que escribió en el año 1983 la libertad y creatividad en la educación, donde se refería a lo que realmente es enseñar y la relación que tiene con el aprender, ya que la labor del maestro no es solo brindar información sino generar en el niño un pensamiento creativo para que a partir de este busque interiorizar el conocimiento y promover el aprendizaje generando una curiosidad auténtica en cada estudiante, la labor del maestro es darle la libertad al niño de

asumir el aprendizaje y trabajar en él de forma que pueda promover a su nivel dicho aprendizaje, la infancia como todos los demás momentos de la vida solo se puede vivenciar una vez, es por esta razón que es la infancia donde debemos generar niños críticos, creativos, flexibles, hábiles y sorprendentes desde la creatividad que les ayuden a formar y a desarrollar los maestros como guías de su proceso de modo que cada uno sea capaz de medir sus posibilidades y trabajar en ellas creciendo como ser humano, ayudando a crecer su sociedad y su cultura.

### **3.7.10 La Creatividad en la Educación Infantil.**

El documento desarrollo de la creatividad en Educación inicial desde una perspectiva constructivista escrito por Inmaculada Ramírez en el año 2008 fue escrito para dar una visión del desarrollo creativo basado en las experiencias y en las necesidades propias del aprendizaje en primer lugar es evidente que debemos intentar educar niños creativos y capaces de resolver problemas por sí mismos, por lo que los educadores debemos buscar una metodología que permita llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje que estimule la creatividad. Una vez que el maestro ha tomado conciencia de la importancia de la creatividad, debe formarse y prepararse para llevar a cabo este tipo de proceso. No basta con incluir la educación artística en el currículo de infantil ya que, incluso estas materias se pueden enseñar desde un punto de vista creativo y estimulador o, por el contrario, no dar cabida a la fantasía y la creación propia, siendo la repetición o copia el único ejercicio permitido. Por lo que debemos buscar un modelo en el que todo el proceso esté comprometido con esa idea, en el que se valoren las aportaciones personales de los alumnos, se les permita aplicar lo aprendido en distintos contextos, como resultado este artículo muestra que los maestros deben capacitarse para incluir en el aula proyectos transversales que permitan fortalecer desde la creatividad los procesos propios del aprendizaje, la construcción de conceptos y el alcance de metas y propósitos que lleven a los niños a un nivel superior de creatividad también gestiona que el aula debe considerarse como un espacio abierto a la creatividad y es por esto que debe permanecer como el lugar indicado para su labor.

### **3.7.11 Desafíos de la Psicopedagogía de la Creatividad.**

Valentín Pérez y Otero Pérez son estudiantes de una universidad de España y autores del artículo Rumbos y desafíos de la Psicopedagogía de la creatividad, publicado por la revista Complutense de educación en el año 2005, este artículo destaca la importancia y la necesidad de desarrollar la creatividad en los niños desde la primera infancia, como valorar el proceso creativo de los niños y como estimularla en la institución educativa, para afirmar esto, se plantea que las instituciones pueden con facilidad hacer surgir cualquier muestra de originalidad, fomentando la expresión junto a las aptitudes personales y sociales del educando, también aborda de forma significativa como se evidencia la personalidad creativa, teniendo en cuenta que se estudia desde la psicología diferencial, además se dirige a 4 fases que afronta el proceso creativo y como estas fases ayudan a evidenciar el producto que va siendo creado y va construyendo al noción primaria de la creatividad, este artículo muestra como el niño puede ir aprendiendo a ser objetivo y a adecuar sus inventos al entorno social al que pertenece, el artículo rescata que en ocasiones el miedo no permite que los niños innoven en diferentes aspectos, es por ello que dan técnicas que ayudan a promover la creatividad.

De la misma manera se afirma que para la creatividad no se necesita de mucho dinero o mucho material, en realidad cuando se da una buena estimulación al infante es posible que con lo más mínimo pueda construir algo verdaderamente impactante, retomando así el test de Torrance para finalmente evaluar la creatividad y sacar sus propias conclusiones frente al proceso creativo.

### **3.7.12 La pregunta.**

Hacia una pedagogía de la pregunta es un artículo escrito por Paulo Freire quien fue un educador y experto en temas educativos y además influyó bastante en la pedagogía crítica, este artículo se escribe desde una conversación que tiene junto a otro maestro, donde se aborda la importancia que tiene la pregunta en el proceso educativo, durante la lectura de dicho artículo se evidencian aspectos importantes y fuertemente criticados; se tiene la idea de que el estudiante va al colegio a aprender y el profesor únicamente a enseñar lo cual es una idea herrada, pues los maestros atribuyen a la educación la búsqueda de la curiosidad del

estudiante desde la pedagogía de las preguntas y la importancia de ellas, pues la pregunta debería ser el juego entre el educador y el educando siendo esta para Freire la mejor forma de generar acciones que en un momento adecuado se podrían ejecutar, es entonces como se debería buscar la manera de preguntar y preguntar de forma adecuada generando un estímulo permanente, que podrá convertirse en creatividad, pues sin evaluarse y preguntarse no es posible llegar a la acción de crear, Paulo Freire afirma en este artículo que el maestro no debe cortar la creatividad del estudiante es decir que para él no deben haber respuestas buenas o malas.

El escrito aborda la naturaleza de la pregunta a partir del estímulo real, las buenas preguntas para generar más curiosidad, al educarse de forma adecuada se deben generar interrogantes frente a los temas que importan, pues la pregunta genera más y más preguntas que a su vez moldean el pensamiento creativo, en palabras de Freire sería esta la mejor forma de mantener la educación sólida e inventiva.

### **3.7.13 Maestros Creativos**

El maestro creativo: Nuevas competencias es escrito por Francisco Menchen, durante el año 2009, donde se refiere a que la actualidad y el futuro estará en continuos cambios desde todas las áreas enfocándose en la creativa y entonces aborda la creatividad refiriéndose a que los maestros aun parece que se encuentran en el ámbito tradicional sin cambio alguno, este artículo muestra la importancia de ser maestro, un maestro creativo que potencia las habilidades y destrezas de sus educandos, buscando siempre el éxito de ellos y de su aprendizaje, entonces ya no se vería al maestro solo como un maestro más, sino como un entrenador que busca estrategias para trascender en la formación, pues es el maestro quien debe despertar en sus niños el deseo por aprender, investigar y crear, debe buscar promover la creatividad en sus alumnos y activar esta capacidad natural del ser humano que se ve apagada en el ámbito educativo, pues es necesario re aprender para re enseñar a los niños, un maestro que se exige puede con facilidad estimular la creatividad de un niño que sigue con ejemplo los pasos de su maestro.

## Capítulo 4. Metodología de la Investigación

---

*“Es un privilegio trabajar desde la experimentación y la perceptiva de la investigación cuantitativa” (Quintana)*

---

### Resumen

Durante este capítulo será abordado el paradigma de la investigación que será usado en el presente trabajo y el que además supone establecer la relación del enfoque empírico analítico con el método de pedagogía experimental por medio de test, dando a la investigación una objetividad durante el proceso de valoración y de aplicación, para realizarlo de forma adecuada, se tendrán en cuenta algunos instrumentos y técnicas aplicables a la población establecida.

---

### 4.1 Paradigma De La Investigación

El paradigma de la investigación presentada durante el presente trabajo supone establecer la relación del enfoque empírico analítico con el método de pedagogía experimental, dando a la investigación la búsqueda de una objetividad durante el proceso de valoración y de aplicación.

El enfoque Empírico – Analítico sobresale en la objetividad de que asume la investigación, al ser objetiva debe ser medible, verificable, confirmada y comprobada, para lograr cada variable se hace uso de herramientas que se puedan medir y valorar de forma cuantitativa, es decir que estos instrumentos se usan para recoger la cantidad de información necesaria, comprobarla y por medio de estrategias evidenciar la frecuencia con que sus variables son usadas para que sean evaluadas durante la implementación de la herramienta pedagógica, la cual permitirá que el investigador explique diferentes comportamientos del cerebro al aplicar el pre test, la herramienta y el post test, además establecerá la cantidad de variables relacionadas y las frecuencias causadas en medio de las intervenciones.

Matas (2012) afirma que la base de este paradigma es la investigación a partir de la acción, Creswell (2014) afirma y sostiene que la investigación acción y basada en la teoría crítica

trabaja con tres fases esenciales: 1. Observar esta es la que constituye la construcción de un diagrama del problema de estudio y la recolección de los datos necesarios que serán usados durante la investigación y la aplicación, 2. Pensar que comprende el análisis e interpretación de la construcción significativa encontrada y la fase que caracteriza la investigación acción y que lo diferencia del resto de diseños cualitativos, 3. Actuar que es el momento en el cual la investigación busca la resolución de los problemas detectados mediante la implementación de mejoras y de estrategias que evidencian los cambios positivos en la población que será valorada. El paradigma crítico analítico se ha tomado como un enfoque asociado al método de pedagogía experimental y hará parte de la reflexión investigativa, de forma que evidencie claramente el proceso valorativo y además se pueda evidenciar de forma objetiva la construcción de las herramientas e instrumentos a implementar.

#### **4.2 Método de Investigación**

La pedagogía experimental es una propuesta que le apuesta a los test de aplicación general y continuos, que miden la capacidad mental por medio de pruebas y variables que permitirán evaluar la originalidad, la flexibilidad, la fluidez y elaboración (Binet) fomento el incremento el uso de la pedagogía experimental a partir de 3 elementos: el primero es el desarrollo metodológico de medición de inteligencia de menores, el segundo es el desarrollo de métodos adecuados para agrupar los educandos a partir de distintos tipos de aprendizaje y el último elemento es desarrollar por medio de la exploración las aptitudes adecuadas que permitan determinar las diferencias individuales de los estudiantes.

##### **Pasos para implementar el método:**

- ✓ Se comienza planteando el método científico que es el de observar, preguntar y formular hipótesis, y es de aquí donde se hace un experimento y se sacan las conclusiones, observando las bases empíricas de la pedagogía. Observar y plantear la hipótesis, donde se derivan los pasos a seguir una reformulación de la hipótesis, o seguir con el paso siguiente que sería una prueba.

- ✓ También se puede comenzar con una hipótesis donde se pueden generar preguntas y observar si las respuestas son correctas o apropiadas según lo visto o trabajado en ese momento.
  
- ✓ Plantear cuestiones significativas que puedan ser investigadas empíricamente.
  - Ligar la investigación a teoría relevante.
  - Utilizar métodos que permitan la búsqueda de la respuesta directa a la cuestión planteada.
  - Proporcionar una cadena explícita y coherente de razonamiento.
  - Intentar resultados que puedan replicarse y generalizarse.
  - Distinguir métodos y datos para facilitar y estimular el escrutinio y crítica del trabajo.
  - Mediante la prueba de hipótesis se encuentra la respuesta a muchas de las preguntas que se plantean. Buena parte de la sabiduría que se transmite de una generación a otra es producto de la experiencia, si ésta no aporta beneficios, el progreso sería muy lento. Se piensa que la capacidad para extraer conocimiento de la experiencia es una característica primordial del comportamiento inteligente.
  - Se puede llegar a conocer la naturaleza de los fenómenos a través de la experiencia, el razonamiento y la investigación, estas vías son complementarias, la experiencia opera en el campo de los acontecimientos que se producen por azar y supone una aproximación de la realidad.

Teniendo en cuenta el método y el enfoque que se tiene propuesto en esta investigación se quiere lograr establecer la relación del enfoque crítico analítico con el método de pedagogía experimental, dando a la investigación la búsqueda de una objetividad durante el proceso de valoración y de aplicación. El enfoque proporciona a que la investigación debe ser de una manera medible, comprobada y verificable para llegar a lograr las variables a través de las herramientas para evaluar de forma cuantitativa y gracias a estas estrategias evidenciar las diversas variables utilizadas para la implementación del proyecto. La cual permitirá que el investigador explique diferentes comportamientos del cerebro al aplicar el pre test, la

herramienta y el post test, además establecerá la cantidad de variables relacionadas y las frecuencias causadas en medio de las intervenciones.

El método experimental ha tenido consigo diferentes autores entre ellos el pionero del este método sería Galileo Galilei quien se considera el primero en aplicar el método experimental-matemático, después del tiempo de Galileo se vino fortaleciendo este método.

(Claude Bernard 1865) habla de los principios de este método de los cuales postulo 4, el primero se constituye cuando el científico se somete a los hechos reales y objetivos, a los cuales tiene que sacrificar la teoría por muy brillante que sea, el segundo surge cuando la investigación experimental se basa en el determinismo de los fenómenos, que se tendrán que repartir en las mismas condiciones hasta que entre ellos se puedan establecer relaciones constantes, generales e individuales, el tercero la ciencia es ajena a cuestiones epistemológicas, puesto que no se pueden comprobar experimentalmente y cuarto las hipótesis se contrastan decisivamente con las contrapruebas Cabe destacar, la existencia de dos tendencias: la de explorar nuevos diseños que se ajustasen a condiciones experimentales y la de introducir una orientación cualitativa.

Por otro lado (Cook y Campbell 1979) y (Campbell y Stanley 1963) Asignan una estructura para los diseños del método experimental que se trabajan en tres variables.

R: Aleatorización

O: Observación, medida registrada en el pre test o en el post test

X: Tratamiento e indicación de instrumentos

Este diseño permite que el investigador organice las variables y proporcione la observación.

### **4.3 Instrumentos y Técnicas**

La técnica debe ser objetiva y el instrumento ayudar a que el objetivo sea cumplido y pueda ser valorado debe cumplir con objetivos de verdad, certeza y validez, estos elementos que serán creados deben cumplir con los estándares para ser clasificados como test de inteligencia, entrevistas y cuestionarios. Para que un test sea llamado test de inteligencia o test de psicometría como se le llama en psicología que básicamente es valorar las funciones mentales debe cumplir varios requisitos entre los que están los siguientes:

(Pichot , 1996) Habla de que estos requisitos intervienen a la hora de aplicar un test de psicómetra para iniciar el contenido y la dificultad de los ítem están sistemáticamente controlados, aquí se hace la construcción del test que será aplicado, posterior a esto viene la situación de aplicación del test: el ambiente en el cual se le aplica, el material del test, la administración, debe estar bien definida y debe ser reproducida idénticamente para todos los sujetos que serán valorados con el test, después viene el registro del comportamiento provocado en el sujeto examinado debe ser preciso y objetivo. Las condiciones de cómo hacer este registro deben estar bien definidas y deben ser cumplidas rigurosamente y como se ha determinado desde el comienzo, el comportamiento registrado debe ser evaluado estadísticamente, con diagramas de datos que sean con respecto al de un grupo de individuos llamado grupo de referencia o normativo, cada uno de los sujetos examinados son clasificados en función de normas resultantes del examen previo del grupo de referencia o normativo , este sería el pre test , lo que permite situar cada una de las respuestas, totales o parciales, en una distribución estadística o diagrama, las respuestas a las cuestiones planteadas dan una medida correcta del comportamiento al que el test apunta, aplicando el post test y si las condiciones no cambian o varían, la repetición del examen debe conducir siempre al mismo resultado, o a otro muy próximo y en otro caso variar en la mejoría de la creatividad en los niños.

Cada uno de los instrumentos y cada una de las técnicas deben estar representadas por criterios de evaluación que serán la base para realizar la valoración a cada participante del test es decir que cada uno contara con los mismos criterios, pero se establecerán dentro de un porcentaje de calificación, de forma que antes, durante y al terminar de aplicar se haga la selección, clasificación, diagnóstico, investigación y evaluación del instrumento y los test con el fin de valorar su eficiencia.

Por otro lado se encuentra la entrevista se propone como una técnica de gran utilidad durante la investigación cualitativa para recolectar datos; se define también como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar, pues es un instrumento técnico que toma la forma de un diálogo normal entre personas, y es definida como “la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio,

a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto (Díaz, García & Hernández, 2013, p.2).

Existen para los expertos como (Díaz, García & Hernández, 2013) y para (Galán), dos o tres tipos de entrevistas: La estructurada, la semiestructurada y la no estructurada, las tres con el mismo fin de explorar y obtener la mayor cantidad de conocimientos del sujeto entrevistado, pero para cada una un tipo de planeación correspondiente donde la primera consta de preguntas que se han planeado desde el principio con un orden puntual, la segunda presenta un grado de flexibilidad en algunas preguntas o lleva de una pregunta estructurada otra que puede ir surgiendo y la última es una entrevista más informal y se puede adaptar a cualquier momento. La entrevista que será usada para la recolección de datos de esta investigación, es una entrevista estructurada la cual consiste en planear preguntas de acuerdo al tema, siguiendo un orden, para llevarla a cabo se elabora un formulario que contiene entre 10 o 12 preguntas, van dirigidas a interactuar con el entrevistado el tema que nos ocupa a las dos partes, esta entrevista tiene la ventaja de clasificar y analizar la información, además se presenta con mayor objetividad y confiabilidad.

Al utilizar este tipo de entrevistas el investigador tiene limitada libertad para formular preguntas independientes generadas por la interacción personal.

Su desventaja es la falta de flexibilidad que conlleva la falta de adaptación al sujeto que se entrevista y una menor profundidad en el análisis.

Otro instrumento del que se hará uso es el cuestionario siendo la técnica que más datos recoge para una investigación, esta permite facilitar el análisis de un mayor grupo de participantes, Matronas (2004) dice que el cuestionario es un instrumento utilizado para la recogida de información, diseñado para poder cuantificar, tomar toda la información y estandarizar el procedimiento de la entrevista. Su finalidad es conseguir la comparabilidad de la información, entre varios sujetos o una población.

En el proceso de elaboración de un cuestionario se deben tener en cuenta diferentes pasos: Definir el aspecto a medir o a cuantificar, el propósito de este cuestionario debe ser medido por los contenidos, los ítems y los aspectos relacionados a la estructura del proyecto, se debe tener en cuenta el muestreo y la población a quien se dirige el cuestionario, para construir un

cuestionario de forma adecuada se debe tener en cuenta que cada ítem o pregunta debe ser generadora de una respuesta cerrada y puntual, o abierta pero puntual, las cantidad de preguntas que se pueden aplicar al cuestionario están entre las 10 y las 90 preguntas de manera que puedan abarcar todos los aspectos de la investigación, el contenido de estos ítems puede estar medido por evaluar las dimensiones o los mismos puntos de los test, las preguntas deben ser redactadas de acuerdo a la población y el muestreo.

Por otro lado, está la codificación de las respuestas pueden ser evaluadas por sí o no, falso o verdadero y se puede evaluar por respuestas acertadas o por ítems cumplidos o como acierto o desacierto para poder validar los porcentajes de dicha rubrica de valoración que será usada durante la investigación.

<b>RUBRICA DE VALORACIÓN</b>	
<b>FLUIDEZ:</b>	Gran cantidad de respuestas, gran cantidad de soluciones y gran cantidad de ideas.
<b>ORIGINALIDAD:</b>	Habilidad de pensamientos, respuestas innovadoras, Respuestas poco convencionales y haciendo propuestas inusuales.
<b>FLEXIBILIDAD:</b>	Interpretación, soluciones diferentes, cambio de pensamiento y resolución de problemas.
<b>ELABORACIÓN:</b>	Desarrollo, mejoras en las actividades, respuestas creativas y detalles innovadores

### 4.3.1 Protocolo para Análisis Contextual

Buenas tardes

Señores

A continuación, les presentamos el Protocolo de investigación Universidad El Bosque Estudio de Creatividad vista desde la neurología y como se evidencian las conexiones neuronales en ella.

Un estudio como este requiere de una preparación frente a dos temas que se relacionan como son la creatividad y la neurología, se requiere de aplicar estrategias y recursos innovadores a fin de brindar a los niños, tutores y maestros opciones que impacten su proceso de desarrollo integral, igual que el profesional y el nuestro en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Este proyecto surge al querer conocer el impacto que tiene en las aulas y en los niños el fomentar la creatividad, evidenciando las sinapsis y conexiones cerebrales que se hacen en este proceso y durante el surgimiento de las ideas, se quiere evidenciar como estos procesos neuronales surgen más rápido cuando es un tema de interés de los niños.

Para evidenciar los procesos neuronales en el trabajo creativo de los niños contamos con estas herramientas y estrategias \_\_\_\_\_ para hacer el respectivo proceso que permita evidenciar las cantidad de conexiones que hacen los niños durante las ideas que son generadas referente a sus temas interés, para hacer esto se pide solicitar un permiso a los padres de familia y a la institución permitiendo que hagamos uso del material en los niños a su cargo y en los horarios establecidos por la misma.

El programa a seguir es:

1. Presentar brevemente los puntos importantes de la investigación de forma lúdica
2. Presentar el proyecto de investigación al lugar o Colegio.
3. Compartir los objetivos generados de esta investigación.
4. Hablar de la herramienta o herramientas a utilizar con los niños.

5. Mostrar las cartas de premiso y leer detalladamente las condiciones presentadas en ellas, a los directivos y padres de familia.
6. Hablar del proceso que se llevara a cabo con los niños, con el fin de cumplir los objetivos de la investigación.
7. Presentar las herramientas y su aplicación.
8. Destinar los niños que serán presentados para la investigación y con quienes se aplicarán las herramientas.
9. Usar las herramientas, durante las sesiones planteadas.
10. Hacer un seguimiento puntual de los objetivos alcanzados por sesión.
11. Evidenciar el impacto que han tenido las herramientas en el desarrollo de la creatividad.
12. Justificar los test con los que se han evaluado los niños, antes y después de la aplicación de la estrategia.
13. Presentar los resultados y diagramas de procesos que se han recolectado de los niños.
14. Compartir las conclusiones de la investigación, con todos los partícipes de ella.
15. Hacer entrega de la estrategia a la institución en agradecimiento al espacio y al tiempo brindado por ellos.

#### **4.4 Participantes de la Investigación**

Según las investigaciones experimentales, estas se definen por tener las características que permiten hacer que la investigación sea más objetiva, una de ella es que reúnen en grupos equivalentes a las personas intervenidas para que de esta forma las diferencias en los resultados sean evidentes por medio de la asignación al azar de los sujetos en los grupos y así los resultados puedan verse en las variables, otra es la comparación en el caso de esta investigación entre diferentes niños y su pensamiento creativo, una más de es el estudio directo de las variables, de otra forma también se muestran y se asignan valores numéricos, independientes y cuantificables, también se hace uso de una estadística inferencial que permite analizar las generalidades de los sujetos.

El tipo de participantes que se va a manejar utilizando este método es la población de niños de 6 y 7.

El muestreo será probabilístico sistémico, esta población será usada aleatoriamente, con los instrumentos que se implementaran se buscara que para esta población se encuentren variables de interés y de correlación, con esta población será bueno implementar los test.

#### 4.4.1 Consideraciones Éticas

En este proyecto las consideraciones éticas se abordan con el fin de respetar las prácticas y las evaluaciones en la parte educativa teniendo en cuenta la propuesta abordada, es importante analizar el papel de la ética frente a lo expuesto en este proyecto. Teniendo como base los dilemas, controversias éticas que afrontaran lo evaluadores y los procesos éticos que se deben tener en cuenta.

Es de vital importancia manejar esta parte correctamente ya que hace que el proceso que se realice tenga todo adecuado y su manejo sea el adecuado. Junto a los investigadores como a los investigados que en este caso serían con los que se trabajara la propuesta didáctica.

A lo largo de esta investigación se tendrá la oportunidad de profundizar en algunas de las perspectivas más importantes adoptadas en el estudio de la Creatividad, por el momento se ha abordado cierta cantidad de conocimiento sobre importantes aspectos de la conducta creativa, sin embargo, la mayoría de las veces estos aspectos aparecen desconectados de un campo teórico integrativo. Todo esto se realiza de acuerdo a las normas propuestas de las consideraciones éticas teniendo en cuenta el investigador, el contexto y las personas con las cuales se realizará este proceso y así poder llevar una excelente investigación con las normas éticas claras.

La investigación ha incrementado durante los últimos años, y específicamente la investigación educativa, esto se ve reflejado gracias a los métodos y procedimientos. Pero es difícil encontrar una publicación que trate sobre la problemática frente el tema investigado. se podrán preguntar ¿Qué es lo educativo de las investigaciones? ¿Con que fin se realiza la investigación?

Lo que diferencia la investigación educativa de otro tipo de investigación, es el uso y relevancia en la práctica de que hacer educativo. De acuerdo con Nixon y Sikes, no es sólo pensar en un conocimiento útil y relevante, sino que “lo educativo” requiere de una mejor

comprensión. “La investigación educativa está cimentada, epistemológicamente, en los fundamentos morales de la práctica educativa.

Son sus propósitos epistemológicos y morales los que subrayan la utilidad y la relevancia de la investigación educativa que importa” (2003:2)

La utilidad y su gran importancia no sólo se aplican teniendo un gran impacto e influencia, que hace cambiar, lo que educativamente se define como útil y relevante, ya que es de gran importancia para la investigación educativa, no es sobre educación, sino investigar con un propósito educativo.

No es sólo sobre la escuela donde sería necesario actuar, sino preguntarse por la mejora de la sociedad en su conjunto, pero debe ser iluminada por los trabajos de los investigadores. El triángulo: teoría, práctica e investigación. (Olivé, 2003)

Como nos dice Carr (2003) que la investigación educativa está en crisis de dos maneras. Una en saber que se hace con la investigación educativa y cómo se evalúa esta investigación educativa. Cualquier evaluación frente el estado de la investigación educativa necesita un nivel diferente de autoconciencia y revisión metodológica que permita a los investigadores ser más críticos acerca de las preconcepciones que guían su comprensión de lo que están tratando de lograr con su investigación.

El tipo de indagación educativa actual está construida por una problemática que se enfatiza metodológica, es decir, una ciencia aplicada que contiene una visión del cambio educativo como fin. Esto, menciona Carr (2003), trae como consecuencia que la educación debe ser vista como una actividad moralmente llamativa con fines que lleven a la transformación cultural y social, por esto, la investigación educativa debe volver a preguntarse sobre la sociedad que quiere constituir.

Otra consecuencia es la reorientación de la actual percepción de que la investigación educativa es insignificante con resultados frecuentemente contradictorios, buscando la posibilidad de que adapten en un todo y que responda de manera significativa a las preguntas sobre el papel de la educación en la nueva sociedad. Finalmente, otra consecuencia es lograr

cuestionar el rol de la investigación educativa actual en la educación institucionalizada a través de la recuperación histórica, pensando en la transformación del conocimiento práctico educativo.

En cuanto a la Creatividad Total y las Inteligencias Múltiples, tal como se puede ver en la, sólo se ha encontrado correlación estadísticamente significativa entre la Creatividad Total y la Inteligencia Interpersonal. La correlación entre Creatividad Total e Inteligencia Interpersonal es igual y tiene una probabilidad asociada. Es decir, se puede afirmar que es significativa. En cambio, en el resto de las inteligencias no se ha encontrado relación significativa.

Considerando al niño como un sujeto de derechos, y comprendiendo que uno de sus derechos fundamentales es a educarse, la sociedad y el maestro deben asumir el papel de guía en el proceso de crecimiento del estudiante, formulando estrategias que fomenten su creatividad y que esta a su vez sea valorada y tenida en cuenta para sus procesos formativos.

Para la formación integral del niño y para formar ciudadanos competentes con visión amplia de la construcción de su país se ha considerado que un ser creativo es capaz de generar empleo y cambiar vidas a nivel social. A partir del contexto social y cultural es considerado el niño como el eje central de educación ya que son ellos quienes poseen la mayor capacidad de generar nuevas ideas que proporcionen un cambio general y personal.

Lo fundamental de las consideraciones éticas son las relevancias del estudio propuesto, las competencias como investigadores, el consentimiento informado, lo ocurrido en el desarrollo del proyecto, confidencialidad, las intervenciones, y la calidad de la investigación y sus resultados, Tratar con estos asuntos éticos efectivamente incluye precaución, negociación, y trade-offs entre los dilemas éticos, además de la aplicación de las reglas. (Miles y Huberman, 1994)

Se considera importante los ítems que maneja el sujeto que investiga por otro lado los investigadores tienen el derecho a ser reconocidos y tener el derecho de autor de sus productos de investigación. Es de vital importancia reconocer sus competencias y limitaciones. No debe ser discriminado en el reclutamiento, en el ámbito laboral y en el profesional por género, orientación sexual, discapacidades físicas, estado civil, nacionalidad,

raza, entre otras. Debe declinar participar en investigaciones que le provoquen conflictos de intereses.

Por otro lado, lo principios de los sujetos investigados, es importante el respeto por la privacidad y la confidencialidad, ya que ellos son la parte central de la investigación. Estos principios se derivan de otros como el derecho de autonomía, al beneficio y el de confianza, La privacidad tiene dos grandes aspectos. El primero tiene que ver con el derecho del sujeto de elegir qué información, en qué tiempo y circunstancias, que actitudes, creencias, conductas y opiniones quiere compartir. El segundo se refiere al derecho de la persona de no dar la información que no quiere compartir

La confidencialidad tiene que ver con acuerdos acerca de los que los investigadores u otros responsables pueden hacer con los datos. Compartir los datos con otros colegas o los organismos que financian. La investigación es parte del proceso de investigación, por lo que las condiciones en que esto debe ser hecho deben formar parte del acuerdo. La confidencialidad puede ser manejada parcialmente, de manera que si a través de la investigación se tiene noticia de delitos contra niños o niñas o contra ancianos, enfermedades infecciosas u contagiosas, u otras de mayor envergadura se tienen la posibilidad de manejarlos con discrecionalidad (Guerra 2007)

El acuerdo de privacidad y confidencialidad discutido y escrito en el consentimiento informado debe satisfacer la necesidad de privacidad del sujeto y al mismo tiempo permitir el curso de la investigación. El investigador debe estar consiente que cualquier violación puede tener serias repercusiones a los participantes.

Los investigadores son responsables con las éticas de la recolección de participantes. Los principios de autonomía, respecto de las personas, los beneficios y la justicia deben ser los principios que el investigador debe tener en cuenta en el proceso de la selección de los sujetos de la investigación. Los investigadores deben eliminar la inducción coercitiva a la participación, pero al mismo tiempo, deben ofrecer facilidades para participar en el proceso, sobre todo si son de grupos vulnerables o menores de edad. De ninguna manera deben ser contactados los niños y niñas sin el consentimiento de sus padres. (Scott-Jones, 2001)

Los investigadores educativos deben ser conscientes y claros de los derechos, dignidad y bienestar de los sujetos participantes en este caso sería la población a manejar (los niños) y como parte de esto deberán hacerles saber el tipo de estudio en el que se están involucrando

Dentro de este documento hay un formato que tiene como nombre consentimiento informado, la cual incluye una explicación clara de los propósitos, procedimientos, riesgos y beneficios del proceso de investigación, igualmente las obligaciones y compromisos de ambos: sujetos participantes e investigadores. Este proceso se basa en el principio de autonomía de los participantes y de la protección de aquellos que por diversas razones no pueden asumirla.

“El consentimiento informado debe ser voluntario, informado y dado por un sujeto competente. La responsabilidad del investigador es garantizar que ese consentimiento se obtenga antes de incluir al participante en el proyecto de investigación”

Este es un proceso que se da entre el investigador y el sujeto participante o el representante legal. Solicita una clara y adecuada comunicación entre ambos en la cual el sujeto puede decidir colaborar en la investigación después de haber sido ampliamente informado de todos los aspectos relevantes del estudio.

Las consideraciones éticas que se deben tener en cuenta para el proceso de investigación y estas se basan en la investigación cualitativa que reconoce la individualidad de los sujetos como parte constitutiva de su proceso indagador. Esto involucra que las ideologías, las identidades, los juicios y prejuicios y todos los elementos de la cultura, impregnan los propósitos, el problema, el objeto de estudio, los métodos y los instrumentos. Forman parte incluso de la selección de los recursos y de los mecanismos empleados para hacer la presentación y divulgación de los resultados y de las interpretaciones del estudio.

Es necesario incluir en dicho proceso de análisis a ciudadanos con capacidad y disposición de reflexión y comunicación que comprendan los valores sociales, las prioridades, la vulnerabilidad y las inquietudes de los sujetos potenciales del estudio. O sea, la pluralidad es otra condición deseable en los grupos evaluadores. Así como esta condición es atendida en la investigación cualitativa, debe ser también incorporada en el método que se utiliza para construir los juicios éticos (Guerra 2006).

Por otra parte, también están los sujetos que se investigan no puede solamente como un objeto para la realización de los estudios previstos, sino que se debe reconocer como personas con derechos, incluyendo el respeto a sus vidas, su autonomía y su privacidad. Aún a través de técnicas de obtención de datos que no involucran una clara manipulación de las personas, como pueden ser las entrevistas y los cuestionarios, es éticamente necesario que los sujetos involucrados otorguen su consentimiento para que se pueda obtener y usar la información requerida para fines de esta investigación.

Las personas involucradas deben tener información clara de la investigación que se está realizando, de sus objetivos y posibles implicaciones y, con base en esta información, decidan voluntariamente colaborar en la investigación. Además del consentimiento explícito de las personas que son estudiadas, es importante preservar en lo posible el anonimato de los individuos involucrados para respetar su privacidad e intimidad.

Viendo la importancia de los investigadores e investigados en el proceso de desarrollo en la propuesta a realizar también hay que hacer partícipe a la institución y comunidad con la cual se trabajara.

Es importante determinar si las restricciones o requerimientos de los fondos que financian la investigación afectan la validez o algún aspecto ético de la investigación. Los fondos inadecuados pueden comprometer la validez o la seguridad de la investigación, es de vital importancia el respeto hacia las personas y las preferencias del grupo, se debe determinar qué es lo aceptable para indagar con los participantes y como debe ser asignado.

Conseguir y mantener negociaciones y relaciones favorables en todos los contextos y situaciones que le permitan acceder a todas las pluralidades de situaciones, teniendo una posición de confianza frente a la institución siempre manteniendo el respeto y la confianza.

La investigación puede introducir varios acuerdos con los cuales se podrán explicar todo lo relacionado con la ética y la integridad. Los investigadores deben asumir el rol y mantener firme su compromiso durante el proceso. Lo cual eso se realizará antes de empezar a realizar el proyecto propuesto por los investigadores en la institución correspondiente o la población a trabajar.

Ser ético no se refiere nada más a hacer elecciones éticas en respuesta a situaciones particulares, sino más bien a comprometerse en un todo como persona, como educador, como investigador, en un proceso donde se trata de expresar algo sobre sí mismo, un estilo de vida. En un sentido importante, se ocupa del equilibrio que conseguimos entre nuestros valores personales, respetando la justicia y la moralidad, y los valores sociales que se deben.

La ética, entonces, se actualiza y observa en la acción, en todas las acciones incluyendo las que se refieren a las acciones de indagación. Existe una “nueva situación de las relaciones entre la ciencia y la moral”. (Mialaret, 2003:19) Es claro, después de todas las reflexiones anteriores que las consecuencias del trabajo científico ya no son neutrales, la ciencia con conciencia.

#### 4.6. Consentimiento Informado para Docentes

Investigadora Camila Peña

Institución Universidad el Bosque- Facultad de educación

Fecha\_\_\_\_\_ Nombre\_\_\_\_\_

El propósito de la investigación que se lleva a cabo es fomentar los procesos creativos y la importancia de la creatividad en la educación inicial, midiendo y evaluando dichos procesos en los niños por medio de magia, durante el procedimiento se evaluaría la producción de ideas, la fluidez, originalidad y la flexibilidad que desarrolle el participante. Este proceso será dividido en 3 momentos de los cuales usted será un participante activo, antes de que participe se requiere de hablarle de los objetivos, procesos y momentos que se tendrán en cuenta durante la recolección de información, en una segunda medida se requiere de que se evidencie el proceso al cual ha sido sometido, es decir que pueda ver sus resultados y si desea nos permita estudiarlos o no, también que evidencie los procesos y sepa claramente cómo se hacen y como se usara esta información durante el ejercicio académico:

Es importante que sepa que si es el padre del niño nos gustaría que nos diga claramente si:

1. Tiene alguna alergia a un material como plastilina, arcilla o pintura.
2. Toma algún medicamento.

3. Previamente han trabajado en ejercicios de estos.
4. Si en las últimas semanas se ha interesado por conocer nuevas estrategias de conocimiento.
5. Evidencia en su hijo una personalidad creativa.

¿Tiene alguna sugerencia frente al procedimiento? \_\_\_\_\_

Las personas que participaran en esta investigación entran en dos grupos de 10 a 15 niños, el tiempo empleado en ella es de 3 a 5 meses, si durante este tiempo desea retirarse por cualquier motivo puede con libertad revocar el consentimiento, al retirarse no habrá ningún problema, si evidencia que tiene alguna dificultad con el proyecto de creatividad por motivos personales deberá avisar para interrumpir el procedimiento, claramente primero está el buen estado de su salud emocional y física.

Los beneficios obtenidos durante el tiempo de investigación serán la participación en el proyecto, la mejora de metodologías aplicadas a la creatividad para su institución, pero tenga en cuenta que solo puede participar en lo que sea de su agrado y con lo que esté de acuerdo, una vez tengamos la información esta será completamente confidencial es decir no saldrá del proceso académico y tampoco se hará un mal uso de dicha información, recuerde que para nosotros primero esta su confianza y el buen manejo de su privacidad de datos, no tiene ningún costo hacer parte de este proceso.

Los resultados de la investigación se conocerán al final de la misma y se los daremos a conocer a la comunidad y a las personas que hacen parte de ella, si tiene alguna pregunta o problema puede avisarnos y consultarnos.

Claramente agradecemos su participación y esperamos que esto sea de mucho aprendizaje para usted como para mí, estoy gratamente sorprendida por contar con personas tan dispuestas como usted para hacer parte de esta investigación.

#### 4.6.1 Asentimiento Informado de Firmas de los Niños y o Institución

Fecha \_\_\_\_\_

Yo \_\_\_\_\_ con documento de identidad C.C \_\_\_\_\_, certifico y manifiesto que se me explica e informa la Naturaleza, propósito y objetivo debido, respecto al ejercicio académico al que se ha invitado a participar a mi hijo, actuó consciente, libre y voluntariamente como integrante, contribuyendo a este procedimiento de forma activa y clara. Soy consciente y poseo la autonomía suficiente para decidir si mi hijo se retira, opone o se niega al mismo ejercicio académico, cuando estime pertinente o conveniente. En caso de usar algún instrumento sobre el cuerpo de mi hijo es necesario que conozca todo el procedimiento que será realizado, los resultados y los propósitos del instrumento usado en el cuerpo de mi hijo. Espero que se respete la confiabilidad e intimidad de la información que se suministra, lo mismo que mi seguridad y la de mi hijo.

Estudiante \_\_\_\_\_ Padre de familia \_\_\_\_\_

Documento T.I \_\_\_\_\_ C.C \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_ Nombre \_\_\_\_\_

Yo \_\_\_\_\_ identificado con C.C número \_\_\_\_\_ en mi calidad de representante legal del niño \_\_\_\_\_ identificado con T.I \_\_\_\_\_ manifiesto que se me ha explicado la naturaleza, propósito y objetivo del ejercicio académico al que invitan a mi representado, desarrollado por el estudiante \_\_\_\_\_ en la facultad de ejercicio académico. Autorizo que se realizan transcripciones de fragmentos narrados, tomar ideas o fotos, y este contenido pueda ser compartido o difundido por las estudiantes para mostrar su investigación e implementación de la misma, se me hace saber que es posible que en algún momento esté acompañado directamente por las estudiantes. De la misma manera deseo que en caso de usar algún instrumento sobre el cuerpo de mi hijo me sea necesario conocer todos los procedimientos que serán realizados, los resultados y los propósitos de la tecnología usada

en el cuerpo de mi hijo. Manifiesto que la participación es voluntaria y que mi representado puede retirarse en el momento que estime pertinente.

Estudiante \_\_\_\_\_ Documento C.C \_\_\_\_\_

Entrevistado \_\_\_\_\_ Documento T.I \_\_\_\_\_

Persona Responsable \_\_\_\_\_ Documento C.C \_\_\_\_\_

#### **4.6.2 Formulario de Firmas de los Acudientes y/o Padres**

Fecha \_\_\_\_\_ Nombre \_\_\_\_\_

Yo \_\_\_\_\_ identificado con C.C número \_\_\_\_\_ en mi calidad de representante legal del niño \_\_\_\_\_ identificado con T.I \_\_\_\_\_ manifiesto que se me ha explicado la naturaleza, propósito y objetivo del ejercicio académico al que invitan a mi representado, desarrollado por el estudiante \_\_\_\_\_ en la facultad de ejercicio académico. Autorizo que se realizan transcripciones de fragmentos narrados, tomar ideas o fotos, y este contenido pueda ser compartido o difundido por las estudiantes para mostrar su investigación e implementación de la misma, se me hace saber que es posible que en algún momento esté acompañado directamente por las estudiantes. De la misma manera deseo que en caso de usar algún instrumento sobre el cuerpo de mi hijo me sea necesario conocer todos los procedimientos que serán realizados, los resultados y los propósitos de la tecnología usada en el cuerpo de mi hijo. Manifiesto que la participación es voluntaria y que mi representado puede retirarse en el momento que estime pertinente.

Estudiante \_\_\_\_\_ Documento C.C \_\_\_\_\_

Entrevistado \_\_\_\_\_ Documento T.I \_\_\_\_\_

Persona Responsable \_\_\_\_\_ Documento C.C \_\_\_\_\_

## Capítulo 5. Propuesta Pedagógica

*“La Creatividad es el ingrediente catalizador de cualquier innovación exitosa”*

La propuesta pedagógica establecida para esta investigación, se genera a partir de la magia, y como esta influye en los procesos creativos de los niños, para ello se creó Abrakadra una propuesta que busca establecer una relación lateral con estos dos componentes.

### 5.1 Objetivos Específicos

En este apartado del capítulo de propuesta pedagógica, se hará constar que los objetivos planteados por el investigador han sido cumplidos y se hará constar que dichos objetivos fueron alcanzados en su totalidad o de forma parcial.

Los objetivos planteados durante la investigación corresponden a las fases en las que esta se desarrolló, es decir para analizar el contexto se planeo Identificar necesidades y oportunidades para que a partir de ella se pueda reconocer el papel de la creatividad en la educación, mientras que para lograr una estrategia de innovación se buscó diseñar o construir una propuesta pedagógica que con lleve al desarrollo del pensamiento creativo en la infancia, en la fase de implementación de la propuesta se buscó que fuera ejecutada de forma educativa y creativa en los niños y para terminar con la fase de evaluación se llevó a cabo un análisis cuantitativo del desarrollo de la creatividad en los estudiantes por medio de 2 test que nos permitieron hacer una comparación entre el inicio de la propuesta y el final.

Dados los objetivos de la investigación se cortejo que fueron cumplidos durante el tiempo de implementación.

### 5.2 La magia de la creatividad AbraKadabra

#### 5.2.1 La Magia una Innovación Creativa

Para alcanzar el diseño de esta estrategia se tuvieron en cuenta dos factores importantes, el primero hacia quien iba dirigida la propuesta y que se quería transformar, y el segundo ofrecer un cambio en la educación a partir de la innovación, en este proceso de unir la magia con la creatividad se encontraron muchos beneficios para los niños ya que para ellos va dirigida esta estrategia de transformación, teniendo en cuenta que la magia estimula la

motricidad en habilidades manuales, la magia potencia la creatividad y estimula el pensamiento creativo, mejora la autoestima al dirigir la atención al niño, fomenta la comunicación y la oralidad al enfrentarse a un público y mejora la capacidad de hacer un análisis frente a un tema de interés, por esta razón la magia se convierte en el factor sorpresa de esta estrategia.

AbraKadabra es la propuesta pedagógica diseñada a partir de la investigación que se generó desde la creatividad y donde la magia será un componente de creación diseñado para que los niños y los maestros encuentren en ella una manera de mejorar los procesos creativos, es por esto que esta propuesta ha sido dividida en momentos que les permitan a los niños la exploración, la implementación y por último la evaluación todas estas propuestas corresponden a espacios en los que se trabajara la creatividad y las dimensiones que esta necesita para lograr un desarrollo eficaz con la ayuda de la agilidad en los dispositivos básicos de aprendizaje y alcanzando como último punto un show de magia realizado por los niños.

AbraKadabra -La magia de la creatividad, consiste en encontrar por medio de la magia, la innovación y la creatividad una mejora en los procesos creativos de los niños, la estrategia contara con diferentes espacios, donde por medio de la magia se fortalecerán procesos creativos y se trabajara la solución de problemas.

La finalidad de esta estrategia es que los niños se diviertan y aprendan, pero sobre todo que desarrollen su creatividad.

En la implementación se realizarán actividades que fortalezcan las dimensiones de la creatividad, a partir de los gustos de los niños, a su vez estas se verán reflejadas en medio de problemas he indagaciones de ellos, buscando el conocimiento sobre cómo se hace magia o cada truco, cautivar su atención, hacer ejercicios de concentración y memoria, medir y establecer sus habilidades y destrezas, alcanzando un show de magia realizado por ellos mismos.

En el último momento de evaluación, su buscara establecer si se logró y alcanzo el objetivo planteado, usando las variables.

Las variables son:

Magia: Creatividad

Publico: Situación

Niño: Mago

- La magia será vista como un conjunto de trucos y habilidades con los que se hacen juegos de manos, cosas sorprendentes y extraordinarias.
- En esta medida la magia será unida con la creatividad y la neurología con el fin de que el instrumento pueda ser usado y evaluado completamente.

Para finalizar el proceso de implementación del instrumento se hará el post test para la valoración del grupo.

Para la propuesta a implementar se llevarán a cabo una medición cuantitativa, en la que se trabajaran en una primera instancia un pre test, posterior a esto se hará la aplicación de la propuesta de la magia de la creatividad, después se usara un medidor de frecuencias cerebrales y con este se termina aplicando el post test a la población o muestreo.

Transformación educativa que buscamos alcanzar, es generar la necesidad en los maestros de innovar a partir de las necesidades de los niños y ver esto como una oportunidad para alcanzar una mejor calidad de educación por medio de actividades no convencionales.

El producto es un sombrero de magia que tiene en su interior diferentes elementos para organizarse como un gran mago: Tiene Cartas, gafas, palos para doblar, caja de fósforos, papeles de colores, billetes didácticos y serán totalmente de uso personal y profesional, cada uno tiene una cartilla que le guíara los pasos para alcanzar la meta del mago y los docentes tendrán una cartilla que les permitirá hacer el acompañamiento adecuado que necesita el estudiante.

La intención propuesta en la estrategia pedagógica que es respaldar la importancia de la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando la formación y el aprendizaje de los estudiantes. Es decir, la forma o manera como se ofrecen los contenidos para asegurar el logro de los propósitos para responder con las características, motivaciones, estilos y ritmos de los estudiantes a partir de la magia como factor sorpresa.

### 5.2.3 Registro de Actividades

<b>Introducción al campo de práctica, Área Exploración ...</b> Implementar estrategias que fortalecen la creatividad			
Área	Actividad	Descripción	Evaluación
<b>Exploración</b>	Revisión de campo.	Visita al campo de Exploración donde se hará la implementación del proyecto, hablar con las directivas y registrar las respuestas que se dan a la entrevista.	Exploración
<b>Exploración</b>	Entrevistas y aplicación de la primera encuesta.	Visita al espacio del estudiantado donde se hablará con los niños y se les aplicarán encuestas a los niños para comenzar a evaluar el proceso educativo y formador de los estudiantes.	Pre test Resultados Cuantitativos de las encuestas
<b>Introducción al campo de práctica, Área de implementación ... ¿El ambiente de aprendizaje es apropiado para implementar el proyecto?</b>			
<b>Implementación</b> (Creamos a partir del juego)	Creando un juego	En este espacio dividiremos a los niños primero en grupos de 3 donde escogerán su juego favorito y le harán un cambio, después en grupos de 7 niños para formar 5 equipos van a unir dos juegos, le pondrán otro nombre y reinventarán el juego.	La evaluación se dará cuando todos los grupos enseñen y muestren a sus compañeros los diferentes juegos que reinventaron, como lo enseñan y si da resultado.
<b>Implementación</b> Tienes un minuto para hablar.	Una historia para contar.	Una historia para contar es una actividad que tendrá figuras en colores, cartas y papeles con ideas, la idea es que en un minuto los niños brinden soluciones a las diferentes imágenes o	Puntos

		problemas que saldrán en las cartas, este espacio se dividirá en el uso de los materiales y la expresión oral.	
<b>Implementación</b> <b>Lo que tienes para decir es demasiado importante ES MAGIA</b>	El sombrero y la varita de un buen mago.	En esta actividad se dará la introducción a la magia, la idea es que los niños puedan aportar todos sus conocimientos previos, una vez desarrollemos el tema de la magia, cada uno se pondrá el nombre de un mago y pondremos nuestra creatividad a la orden realizando el sombrero y las varitas (Lápiz) que nos dio Faber Castell.	Marcadores, fomi, sombreros de papel, colores, marcadores y mucha imaginación.
<b>Implementación</b> <b>Trucos de magia</b>	El Truco del mejor mago	Para este espacio usaremos diferentes materiales, donde les enseñaremos a los niños a hacer magia con trucos sencillos. La idea es que ellos también tengan trucos para compartir con sus compañeros vamos a crear haciendo magia. En el segundo espacio de esta sesión los niños con los ojos cerrados tomarán un material diferente y con ese harán un truco.	Cauchos, billetes, lápices, cajas, peluches, botellas, pintura.
<b>Implementación</b> <b>Sorpresa</b>	AbraKadabra	Vamos a tener una sorpresa donde nos disfrazaremos y les enseñaremos a los niños el Kit de abrakadabra, cada uno tendrá la oportunidad de ver el sombrero de revisar lo que está dentro de él y poder tener un espacio secreto solo para magos.	Sombrero AbraKadabra.
<b>Introducción al campo de práctica, Área de evaluación ...</b> Se alcanzó el objetivo de crear con magia			
<b>Evaluación</b>	Convención de magos.	En esta actividad todos habrán creado un truco de	Expresión oral y funcionalidad.

		magia diferente y lo compartirán con sus compañeros, creando un espacio de elaboración de aprendizaje, con materiales del sombrero y otro que ellos mismos han creado.	
<b>Evaluación</b>	Show de magia.	En esta actividad vamos a invitar a todos los compañeros a observar un gran show de magia, donde los niños van a mostrar su creatividad por medio de la magia.	Show de magia.

*Tabla #1.* Actividades realizadas en el contexto – hechura propia

### 5.2.3.1 Actividad 1 Contexto

Las primeras actividades serán enfocadas en indagar sobre el contexto, conocer los profesores y los estudiantes, durante este proceso se hará uso de entrevistas y encuestas donde se podrá recolectar la mayor cantidad de información esto permite que se pueda organizar de forma adecuada, las intervenciones de implementación.

Área	Actividad	Descripción	Evaluación
<b>Exploración</b>	Revisión de campo.	Visita al campo de Exploración donde se hará la implementación del proyecto, hablar con las directivas y registrar las respuestas que se dan a la entrevista.	Exploración
<b>Exploración</b>	Entrevistas y aplicación de la primera encuesta.	Visita al espacio del estudiantado donde se hablará con los niños y se les aplicarán encuestas a los niños para comenzar a evaluar el proceso	Pre test Resultados Cuantitativos de las encuestas

		educativo y formador de los estudiantes.	
--	--	--	--

**Antes**

Fecha:

Espacio para llevar la entrevista: Café o Colegio

Tiempo estipulado: 45 minutos a 1 hora

Nombre: De directivos a quien se aplica la entrevista

Antecedentes de los profesionales, temas importantes que han estudiado, contacto que han tenido con estudiantes, sus estudios y profesionalismo en campos de la educación y de la neurociencia, cuáles han sido sus trabajos, en que cosas les gustaría innovar. (Toda esta información es recolectada por las entrevistadoras)

**Cuerpo**

1. ¿Cuál es su concepto de creatividad?
2. ¿Autores que hablan sobre creatividad?
3. ¿Cree que el cerebro influye en la creatividad? ¿Qué piensa que puede hacer el cerebro de una persona creativa?
4. ¿La creatividad se evidencia?
4. ¿Cómo se evidencia los procesos creativos en los niños y en los docentes?
5. ¿Cuáles son los elementos que se usan para desarrollar o fortalecer la creatividad? ¿Con esos instrumentos y que resultados se han logrado cuando se fortalece la creatividad?
6. ¿Qué procesos de creatividad usan para transformar el ambiente de aprendizaje?
7. ¿Cómo se evalúa la creatividad? ¿Es posible evaluar la creatividad y desde que posición?
8. ¿Conocen programas del gobierno que impulsen el desarrollo de la creatividad?
9. ¿Cómo es el campo de acción desde su perspectiva?
10. ¿Ha pensado fomentar la creatividad en su institución?

**Cierre**

Hablar más informal como de que campos de trabajo tienen, cuáles son sus proyectos.

Especializaciones.

Agradecimientos

Crear como una conexión más formal.

### **Antes**

Fecha:

Espacio para llevar la entrevista: Colegio Aula

Tiempo estipulado: 45 minutos a 1 hora

Nombre:

Información del profesional al que va dirigida la entrevista, sus estudios, trabajos.  
(Conocimiento amplio acerca de su experiencia)

(Con esta información se realizan las preguntas de forma que estas enriquezcan nuestro trabajo)

### **Cuerpo**

1. ¿Qué es la creatividad?
2. ¿Cómo defines la creatividad? ¿Tiene la creatividad alguna diferencia con la imaginación?
3. ¿Cómo manejar los procesos creativos de los niños?
4. ¿Cómo potencializar los procesos creativos de los niños?
5. ¿Cómo se evidencian estos procesos creativos?
6. ¿Qué herramientas, proyectos o estrategias pedagógicas usas para manejar la creatividad en el aula de clase?
7. ¿Cómo maestra que herramientas usas para cautivar la atención de los niños y hacer de su proceso de aprendizaje más interesante, brindado más instrumentos para ser creativos?
8. ¿Crees que los colegios deberían valorar más los procesos creativos de los niños teniendo en cuenta que esto iría relacionado directamente con el ámbito social?
8. ¿Qué características evidencias en los niños que tienen personalidad creativa?
9. ¿Cómo potencializa un maestro las habilidades, destrezas y potencialidades de los niños para que ellos tengan la seguridad de que sus ideas y sus creaciones pueden ser alcanzables?

10. ¿Cómo evaluar la creatividad?

**Cierre**

Cuéntenos una frase que inspire su profesión.

Una conclusión acerca de la importancia de la creatividad.

Agradecimientos

Crear como una conexión más formal.

**5.2.3.2 Actividad 2 Contexto**

Encuesta para los estudiantes

Nº	Pregunta	Carita
1.	Al realizar actividades prefieres hacerlas solo o con ayuda	  
2.	Te gusta dibujar cosas diferentes.	  
3.	Se te ocurren muchas ideas mientras estás en clase.	  
4.	Te gustan todas las clases o algunas no.	  
5.	Te gustaría hacer realidad todas tus ideas.	  
6.	Prefieres compartir juegos.	  
7.	Te gustaría observar las cosas que pasan a tu alrededor.	  
8.	Piensas cosas divertidas que puedes lograr.	  
9.	Te gusta resolver problemas y generar ideas.	  
10.	Te gusta Crear juegos donde todos tus compañeros participen.	  

**Cuáles son las cosas que más te gusta hacer:**

**Te diviertes en clase realizando cuales actividades:**

--

**Que te gustaría hacer en las clases:**

--

*Tabla #2.* Encuesta para estudiantes, hechura propia d

### **5.2.3.3 Actividades de Implementación**

La implementación es la fase posterior a la exploración del contexto, en la cual se procede a implementar la estrategia que se va a ejecutar la cual se estructura por medio de actividades que buscan generar espacios de diversión y magia para los niños, a través de la cual se disponen de diferentes recursos y capacidades que son necesarios para ejecutar la estrategia, esto ayuda a comprobar de forma progresiva los resultados que se están obteniendo con la ejecución de la estrategia revisando si coinciden o no con los objetivos formulados y ya planteados dentro de la investigación también a partir de ellas los niños lograrán mostrar su creatividad y responder a la propuesta pedagógica de forma significativa.

En la implementación se realizarán actividades que fortalezcan las dimensiones de la creatividad, a partir de juegos inventados y creados por los niños, tiempos de fortalecimiento del trabajo individual y en equipo que a su vez se verán reflejadas en medio de problemas e indagaciones de los niños, buscando llegar al conocimiento sobre cómo se hace la magia o cada truco, buscando que la magia logre cautivar su atención, hacer ejercicios de concentración y memoria, procurando medir y establecer sus habilidades y destrezas, para al final del proceso alcanzar un show de magia realizado por ellos mismos.

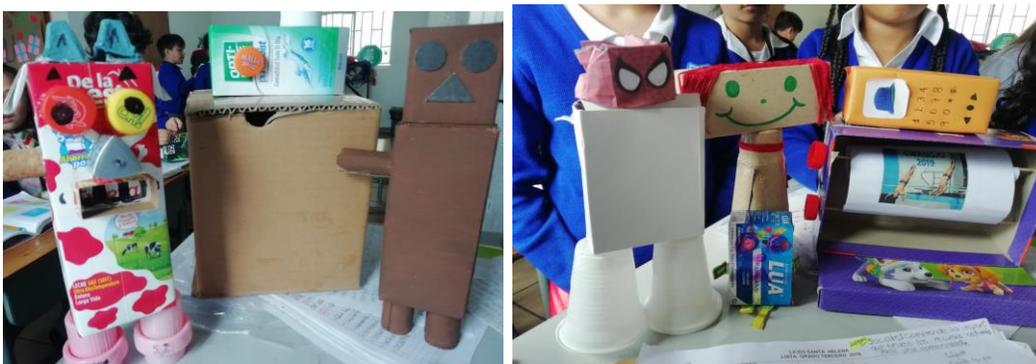
Es este momento se conocerá Abrakadabra, Abrakadabra es un gran sombrero mágico que contiene, capa, guantes y una varita mágica es decir la indumentaria del mago, dentro del sombrero cuenta con cartas, cauchos, billetes e implementos que magia que serán usados durante las 5 intervenciones se verá un orden, el orden busca poder establecer una mejora consecutiva a medida que se van culminando las sesiones, se unirán las actividades de magia con otras como juegos divertidos establecidos para alcanzar la experimentación de la creatividad y cumplir con los objetivos.

<b>Implementación</b> (Creamos a partir del juego)	Creando un juego	En este espacio dividiremos a los niños primero en grupos de 3 donde escogerán su juego favorito y le harán un cambio, después en grupos de 7 niños para formar 5 equipos van a unir dos juegos, le pondrán otro nombre y reinventaran el juego.	La evaluación se dará cuando todos los grupos enseñen y muestren a sus compañeros los diferentes juegos que reinventaron, como lo enseñan y si da resultado.
<b>Implementación</b> Tienes un minuto para hablar.	Una historia para contar.	Una historia para contar es una actividad que tendrá figuras en colores, cartas y papeles con ideas, la idea es que en un minuto los niños brinden soluciones a las diferentes imágenes o problemas que saldrán en las cartas, este espacio se dividirá en el uso de los materiales y la expresión oral.	Puntos
<b>Implementación</b> Lo que tienes para decir es demasiado importante ES MAGIA	El sombrero y la varita de un buen mago.	En esta actividad se dará la introducción a la magia, la idea es que los niños puedan aportar todos sus conocimientos previos, una vez desarrollemos el tema de la magia, cada uno se pondrá el nombre de un mago y pondremos nuestra creatividad a la orden realizando el sombrero y las varitas (Lapiz) que nos dio Faber Castell.	Marcadores, fomi, sombreros de papel, colores, marcadores y mucha imaginación.
<b>Implementación</b> Trucos de magia	El Truco del mejor mago	Para este espacio usaremos diferentes materiales, donde les enseñaremos a los niños a hacer magia con trucos sencillos. La idea es que ellos también tengan	Cauchos, billetes, lápices, cajas, peluches, botellas, pintura.

		trucos para compartir con sus compañeros vamos a crear haciendo magia. En el segundo espacio de esta sesión los niños con los ojos cerrados tomarán un material diferente y con ese harán un truco.	
<b>Implementación</b> <b>Sorpresa</b>	AbraKadabra	Vamos a tener una sorpresa donde nos disfrazaremos y les enseñaremos a los niños el Kit de abrakadabra, cada uno tendrá la oportunidad de ver el sombrero de revisar lo que está dentro de él y poder tener un espacio secreto solo para magos.	Sombrero AbraKadabra.



Figura 4. Actividades de implementación, juegos colectivos, elaboración propia.



*Figura 5. Actividades de implementación, creación, elaboración propia.*



*Figura 6. Actividades de implementación, creando nuestro lápiz de magia, elaboración propia y materiales proporcionados por Faber Castell.*

#### **5.2.3.4 Actividades de Evaluación**

La evaluación de la propuesta pedagógica es la última etapa del proceso de la estrategia, cuyo objetivo primordial es realizar la evaluación de los objetivos, evidenciando si se logró alcanzar y desarrollar la creatividad por medio de la magia.

Por último, se harán 2 sesiones para el momento de la evaluación, aquí se buscará establecer si se logró y alcanzo los objetivos planteados, usando las variables.

Las variables serán:

Magia: Creatividad

Publico: Situación

Niño: Mago

<b>Evaluación</b>	Convención de magos.	En esta actividad todos habrán creado un truco de magia diferente y lo compartirán con sus compañeros, creando un espacio de elaboración de aprendizaje, con materiales del sombrero y otro que ellos mismos han creado.	Expresión oral y funcionalidad.
<b>Evaluación</b>	Show de magia.	En esta actividad vamos a invitar a todos los compañeros a observar un gran show de magia, donde los niños van a mostrar su creatividad por medio de la magia.	Show de magia.

Para finalizar y culminar la totalidad del proceso de exploración, implementación y evaluación de la estrategia se hará el post test para la valoración del grupo.

Nota: Es muy importante tener en cuenta que Abrakadabra cuenta con un manual para los profesores, este instrumento será usado de forma que pueda ayudarlos a realizar sus intervenciones académicas desde la magia buscando desarrollar la creatividad.

Para la propuesta a implementar se llevará a cabo una medición cuantitativa, en la que se trabajaran en una primera instancia un pre test, posterior a esto se hará la aplicación de la propuesta de la magia de la creatividad, después se usara un medidor de frecuencias cerebrales y con este se termina aplicando el post test a la población o muestreo.



*Figura 7.* Actividades de evaluación, sombrero de Abrakadabra, elaboración propia.



*Figura 8.* Invitación al show de magia, elaboración propia.



*Figura 9.* Show de magia realizado por los niños, elaboración propia.

Para lograr la evaluación y aplicar el enfoque empírico analítico y la pedagogía experimental, esta propuesta pedagógica establece unas tablas de valoración por porcentajes que serán usadas más adelante en la organización y recolección de datos.

0% al 25%	Aprendiendo a ser un mago creativo
25% al 50%	Generando ideas creativas individuales y en la interacción con otros mago.
50% al 75%	Producción de factores creativos y alcance de oportunidades en un contexto dinámico y didáctico.
75% al 100%	Sostiene una actitud creativa buscando la elaboración y evaluación de un mago efectivo.

*Figura 10.* Actividades de evaluación, tabla de valoración conceptual, elaboración a propia

Nombre del mago \_\_\_\_\_ Curso \_\_\_\_\_ Genero \_\_\_\_\_

<b>Pre test</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Búsqueda de nuevas perspectivas</b>
Flexibilidad		
Originalidad		
Fluidez		
Elaboración		
Total:		Alcance de objetivos y Resultados:

Nombre del mago \_\_\_\_\_ Curso \_\_\_\_\_ Genero \_\_\_\_\_

<b>Post test</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Búsqueda de nuevas perspectivas</b>
Flexibilidad		
Originalidad		
Fluidez		

Elaboración		
Total:		Alcance de objetivos y Resultados:

*Figura 11.* Actividades de evaluación, pre test y post test - Elaboración propia.

### 5.3 Revisión Docente

	PREGUNTAS	PERTINENCIA	CLARIDAD	SUFICIENCIA	CAPACIDAD DISCRIMINANTE
GENERAL	¿Cuánto tiempo lleva en el campo de acción y cuál es su campo de acción?				
	¿Cuáles son las herramientas pedagógicas que trabaja?				
ANTE	¿Cuál es el plan para fortalecer la creatividad?				
	¿Cuáles son las destrezas, habilidades y propuestas que tienen los estudiantes?				
DURANTE	¿Cómo ha desarrollado estrategias para desarrollar la creatividad y definir los procesos neurológicos que usan los estudiantes?				
	¿Cuáles son los recursos que utilizan y si dan resultados?				
DESPUES	¿Cómo se evalúan los objetivos planteados?				
	¿Qué aprendizajes se logran?				
ASPECTOS A MEJORAR					

*Tabla #3. Valoración docente*

## Capítulo 6. Sistematización y Análisis de los Resultados

*“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose” (Anónimo)*

---

### Resumen

Dentro de este capítulo se aborda el tratamiento de la información que se recolecto durante el implementación de la propuesta, con este tratamiento de información se generaron 3 preguntas claves en el proceso de investigación que fueron contestadas durante el desarrollo del capítulo, una vez registrados los factores obtenidos de las preguntas se hará una evaluación del contexto y se dará respuesta a dichas preguntas, buscando que el resultado alcance los objetivos propuestos y el resultado del producto.

---

### 6.1 Resumen del Tratamiento de la Información

Aquí se abordan los resultados que se han obtenido durante el proceso de implementación de la propuesta pedagógica directamente relacionada con la creatividad, el proceso es organizado y procesado por la experiencia vivida a través de las actividades que se dividieron en tres áreas, una de exploración donde se realizan visitas al campo de práctica, entrevistas y encuestas, en la etapa de implementación se aborda toda la estrategia desde la creación y el juego, y finalmente la evaluación el proceso mediante el cual se evidencia que se fomentó la creatividad, durante la sistematización se dispone de métodos para juntar la información y organizarla, codificarla, crear una relación de los marcos conceptuales con los códigos implementados según las preguntas que son generadas en el contexto, el enraizamiento de la información, la densidad siendo el número de relaciones que tiene cada código, a través de las redes semánticas estructuramos y construimos a partir de la pregunta inicial dando respuestas concretas, la teoría que es usada para concretar la información y una vez este proceso sea llevado a cabo se triangula la información, a continuación se mostrara una recopilación completa de la experiencia obtenida durante este proceso.

### *6.1.1 Tratamiento de información cualitativa*

Durante la exploración del contexto que es la primera fase para recoger datos e información en el que se implementa la propuesta pedagógica, se redacta un formato de entrevista dirigido al profesional en el área de la creatividad y a los docentes que aplican creatividad en su proceso de aprendizaje, este formato consta de preguntas semi-estructuradas que llevan a un dialogo fluido y respuestas asertivas durante el tiempo de entrevista, a su vez se implementan encuestas a los niños para conocer los conocimientos pertinentes a la propuesta que será implementada, una vez realizadas las actividades ya expuestas, se valida la información con los puntos más importantes y de mayor relevancia, al organizar la información se sube al software ATLAS. Ti, por medio de imágenes y audios, que hacer constar que las actividades están siendo realizadas de forma adecuada.

Una vez el proceso de organizar la información comienza, se debe analizar, leer y marcar los aspectos más relevantes obtenidos durante la primera fase y el primer acercamiento al contexto, para esto se suben los archivos al software exportándolos del computador, posterior a ello se seleccionan las partes que son necesarias y brindan información concreta al proceso de investigación, al marcarlas se clasifican en categorías de forma que queden directamente conectadas con los códigos que darán respuesta a las preguntas que surgen a partir del contexto.

Para lograr un buen análisis cualitativo se debe tener un proceso de codificación, la codificación es un ejercicio mental que permite relacionar el conocimiento con los códigos que serán usados para exponer la información que es la parte fundamental del análisis junto a los códigos que son palabras claves que ayudan a trabajar los significados, para que el proceso de categorización con indicadores sea más viable y entendido para el proceso, esto ayuda al investigador a organizar las categorías que son investigadas.

Una vez realizada la codificación, la selección de códigos y las preguntas a responder según el contexto, las preguntas son generadas a partir de las necesidades y oportunidades que el investigador ve a medida que adquiere experiencia, dichas preguntas se relacionan con el marco conceptual que es el que define la teoría y de allí se toma todo el concepto necesario que respalda los códigos que ya han sido generados por cada pregunta, para este proceso se

toma el software de nuevo, se redactan las preguntas, posterior a ello se instauran los códigos que contestan dicha pregunta y en los códigos la definición construida a partir del contexto, el conocimiento que ya se ha obtenido de la investigación y la aplicación, todo el proceso estará ligado a encontrar una respuesta.

Las redes semánticas son estructuras que se construyen a partir de la pregunta inicial y que se caracteriza por relacionarla con los códigos que son instaurados para dar respuesta a las preguntas que se han generado, desde la teoría y la experiencia. Para construir una red semántica, el investigador debe ingresar al software ATLAS. Ti generar un vínculo general donde estará la pregunta a contestar, después crear códigos nuevos con las categorías a trabajar para dicho vinculo que darán respuesta a la pregunta y que permitirá una interrelación a través de un mapa conceptual, una vez hecho esto, se vera de forma más concreta la información, es así como el investigador accederá de forma más rápida a lo que desea contestar frente a su proyecto de grado.

Una vez la red semántica fue constituida de forma adecuada, los códigos y los conocimientos del investigador debieron ser respaldados por la teoría y los verdaderos expertos en el tema que se está investigando, para esto se crean los memos que son unas pequeñas ventanas instaladas dentro de la red semántica, con teoría y autores que respaldan la información obtenida o que a su vez puede ser contrapuesta al indicar que no se ha dado en la experiencia como se creía según los autores y las referencias ya tomadas, a partir de este momento se realiza una triangulación.

La Triangulación fue construida a partir de la postura del investigador y consto de analizar cuatro aspectos fundamentales en el primer aspecto se ubica la pregunta u objetivo que conecta con la pregunta ya propuesta, en un segundo momento la descripción del fenómeno donde se escribe todo lo que se encontró frente al tema, después de ello viene la postura pedagógica que es respaldada por un autor o experto en el tema y para terminar las implicaciones donde el autor pondrá sus conocimientos de forma asertiva para defender su postura frente a la pregunta.

## 6.2 Análisis del Contexto

### 6.2.1 Acerca de las Dimensiones de la Creatividad

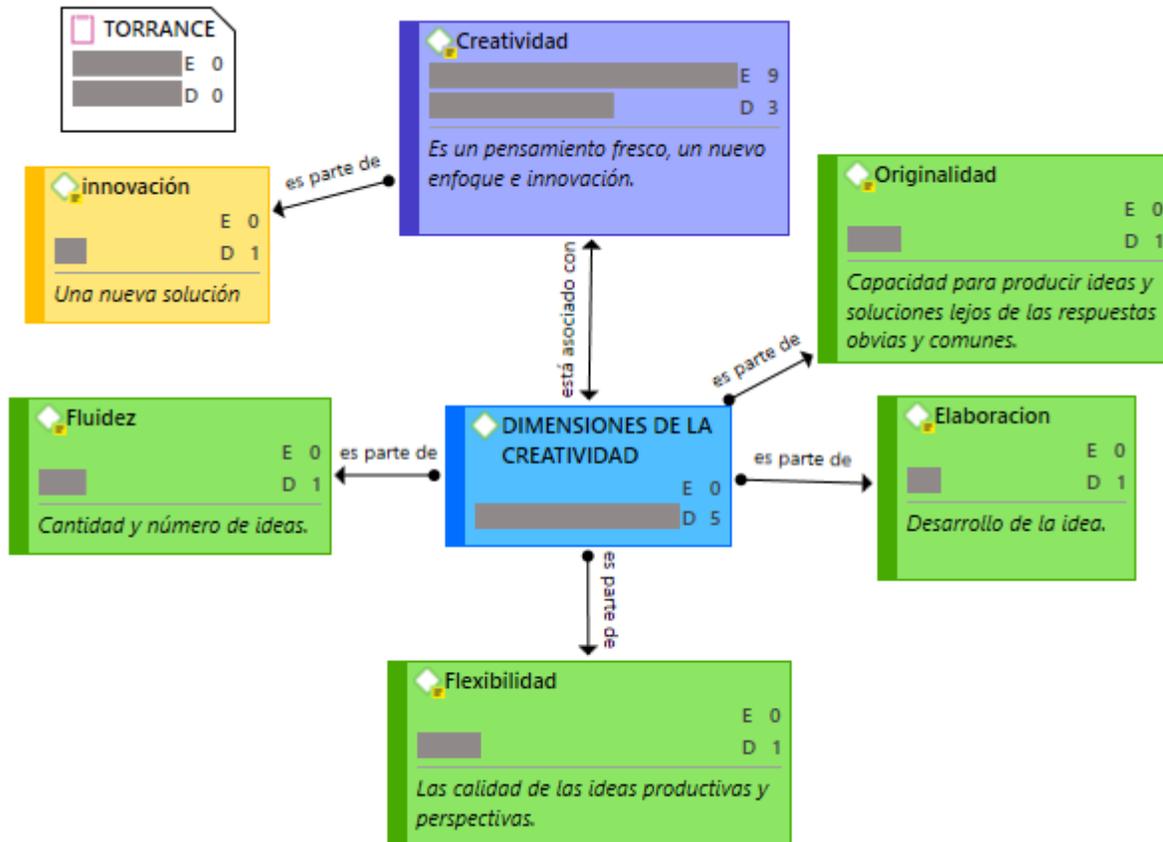


Figura 12. Red semántica correspondiente a las dimensiones de la creatividad- Elaboración propia

Las dimensiones de la creatividad que ya han sido propuestas para evidenciar si una población es más creativa, se estima que dichas dimensiones son; la Originalidad que responde a la capacidad para producir ideas y soluciones lejos de las respuestas obvias y comunes, la fluidez que es la cantidad y el número de ideas, la flexibilidad que refiere a la calidad de las ideas propuestas y por último la elaboración que es el desarrollo de la idea.

*Experto 1* ➡: *La educación desde otra perspectiva, y buscando completamente generar un desarrollo de dimensiones en el niño o un interés por un tema en específico es el que nos ayudará*

*para su educación y para descubrir sus habilidades que nos llevaran a desarrollar su creatividad.*  
(DI- 2:2)

Se encontró en la muestra de trabajo que las habilidades propuestas son realmente basadas en el origen de pensamiento de la creatividad, evidenciando que dichas habilidades se presentan cuando se da la libertad de proponer y hacer nuevas actividades que permitan que la creatividad sea el centro de la propuesta, dentro de este espacio se muestra como la creatividad es importante y necesaria para la demanda educativa que se presenta hoy dentro de las instituciones educativas, ya que la mayoría de instituciones y profesionales de la educación propone una innovación a los modelos educativos y para innovar se debe usar la dimensiones de la creatividad.

Se logra evidenciar con las respuestas de los niños que en una población de 34 estudiantes, solo un porcentaje menor tiene habilidad en la originalidad, otro porcentaje más alto en la fluidez y uno menor en la flexibilidad, debido a que como dice la teoría existen tipos de pensamiento que se desarrollan y se estimulan desde la creatividad, registrando como primordial el pensamiento divergente aquel que se caracteriza por generar múltiples soluciones frente a diferentes problemas, éste consta de un conjunto de tareas cuya solución exige dar muchas respuestas de forma fluida, que sean diferentes a nivel de flexibilidad, novedosas tanto como originales y embellecidas con detalles muy elaborados (Torrance, 1974).

De acuerdo con la teoría Autores como Edward de Bono (1998), Torrance (1997) proponen que la creatividad es el recurso humano más importante de todos” (De Bono, 1998 p.60). Pues la creatividad y las dimensiones creativas le permiten al ser humano progresar, hace parte de avanzar y en términos creativos es la idea de mejorar, crecer, evolucionar e innovar.

Otros autores como Tonucci (1997) Afirma que el educando que está en busca del mejoramiento y de la innovación es quizá el factor más importante ya que la creatividad para el niño es la manifestación de su modo de pensar, de razonar, de llegar a las conclusiones que le permitan establecer sus ideas, se evidencia que los autores como Torrance tiene razón en establecer estas cuatro dimensiones creativas que si efectivamente son evidenciadas en la población y que si es necesario fortalecerlas según actividades propuestas que a su vez

cambien en el niño los modelos ya establecidos y se establezcan nuevos modelos de pensamiento y dimensiones creativas.

*Experto I* : *Desarrollar o potenciar la creatividad desde el pensamiento (D1-2:4)*

A partir de esta reflexión consideramos que es importante trabajar en las dimensiones de la creatividad es trabajar en el desarrollo de ellas de forma que la muestra de estudiantes logre obtener las 4 dimensiones ya mencionadas teniendo en cuenta que E mucho más evolucionadas y se pueda hacer uso cada una de forma adecuada y esta a su vez permita desarrollar otras habilidades propias de la innovación, teniendo en cuenta que son los niños quienes se construyen así mismos en estas habilidades, pues ellos tienen la capacidad de pensar y razonar de forma que puedan construir e innovar desde su experiencia y desde el entorno, para trabajar en las habilidades que propone Torrance, se propone hacer ejercicios de preguntas y respuestas, imaginación, escritura y creación, fichas de juegos para crear, concéntrese, con esto se busca llegar a comprender que la educación actual requiere de niños competentes que generen ideas creativas.

Las habilidades ya mencionadas fueron evaluadas a través de un grupo de actividades que propone la estrategia Abrakadra, las actividades ponen en juego la capacidad de estructurar y desarrollar el pensamiento creativo, dando la oportunidad de evidenciar aspectos, escenas o situaciones de creatividad en la población valorada, una población que corresponde a 34 niños, donde la invitación era ser motivados por medio de la magia a crear y generar ideas que permitieran poner en evidencia que si es verídico que las dimensiones de la creatividad son las ya propuestas anteriormente dado que Torrance (1992) hizo constar que las actividades creativas en construcción ponen en funcionamiento la capacidad de encontrar propósito a algo que no está definido, es decir a algo que la creatividad debe buscar en medio desarrollo.

Afirmado esto podemos concluir que Gardner (1995) tiene razón al decir que la calidad de los años iniciales es importante para el desarrollo de la creatividad, ya que es el momento donde el niño acumula el capital creativo que utilizará el resto de la vida como construcción de las dimensiones, que a su vez permiten a los niños desarrollar habilidades de libertad, proposición, generación e invención de nuevas ideas que les permiten ser el centro de la

propuesta mostrando que la creatividad es importante y necesaria para la demanda educativa que se presenta hoy dentro de las instituciones educativas, como una innovación e modelos de educación.

Al iniciar el proceso se logró evidenciar con las respuestas de los niños que en una población de 34 estudiantes, solo un porcentaje menor tenía habilidades en originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración esto debido a que como dice la teoría existen tipos de pensamiento que se desarrollan y se estimulan desde la creatividad, una vez evidenciado esto y al terminar las sesiones de implementación del proyecto se logró alcanzar una mejora significativa caracterizada por como dice Torrance (1974) generar múltiples soluciones frente a diferentes problemas, ideas, juegos y un conjunto de tareas cuyas soluciones exigían brindar muchas respuestas de forma fluida, que fueran diferentes a nivel de flexibilidad, novedosas tanto como originales e innovadoras con detalles muy elaborados

Lo que debemos tener en cuenta es que las dimensiones de la creatividad y el desarrollo de ellas se muestran de manera que los estudiantes logran alcanzar las 4 ya mencionadas mucho más evolucionadas y pueden hacer uso de cada una de forma adecuada siendo que estas a su vez le permiten desarrollar otras habilidades propias de la innovación, teniendo en cuenta que son ellos los niños quienes construyen la magia, pues ellos tienen la capacidad de pensar y razonar de forma que puedan construir e innovar desde su experiencia y desde el entorno, para concluir y entregando una respuesta frente a esta postura se obtiene de forma afirmativa que estas dimensiones de la creatividad si son las evaluadas, y haciendo constar que se han implementado las actividades formativas y correctas de la investigación en el contexto donde evidentemente hemos fortalecido la flexibilidad, originalidad, la fluidez y la elaboración, se evidencia que a partir de los juegos mentales, las historias para contar en grupo, creando desde el interés de los niños, inventando juegos y trabajando en grupo, se acierta que la creatividad y las dimensiones creativas le permiten al ser humano progresar, hace parte de avanzar y en términos creativos es la idea de mejorar, crecer, evolucionar e innovar ya que los estudiantes han mostrado interés en las actividades, han producido la mayoría de ideas, han generado más respuestas y preguntas según sus temas de interés, se interesan por los trabajos por puntos, poco a poco han mejorado su oralidad y el trabajo en equipo.

Las dimensiones evaluadas por Torrance se han evidenciado en algunos de los estudiantes más que en otros, y aunque la teoría y la práctica han estado ligadas, también en el campo se evidencia que, para un porcentaje de niños, es difícil salir de la educación tradicional, a la educación a partir de la creatividad y del juego, entre las implicaciones más importantes y sobre todo los objetivos, se obtuvo una respuesta favorable al alcanzar el desarrollo de la creatividad y hacer un ligero cambio en la forma de obtener el conocimiento en la institución, dado que los maestros de este lugar repleto de ideas avanzan tanto como los niños en mejorar sus estrategias escolares, y brindar una educación más centrada en la creatividad de los niños, mejorando las habilidades propuestas por Torrance.

### 6.2.2 La Evidencia de la Creatividad

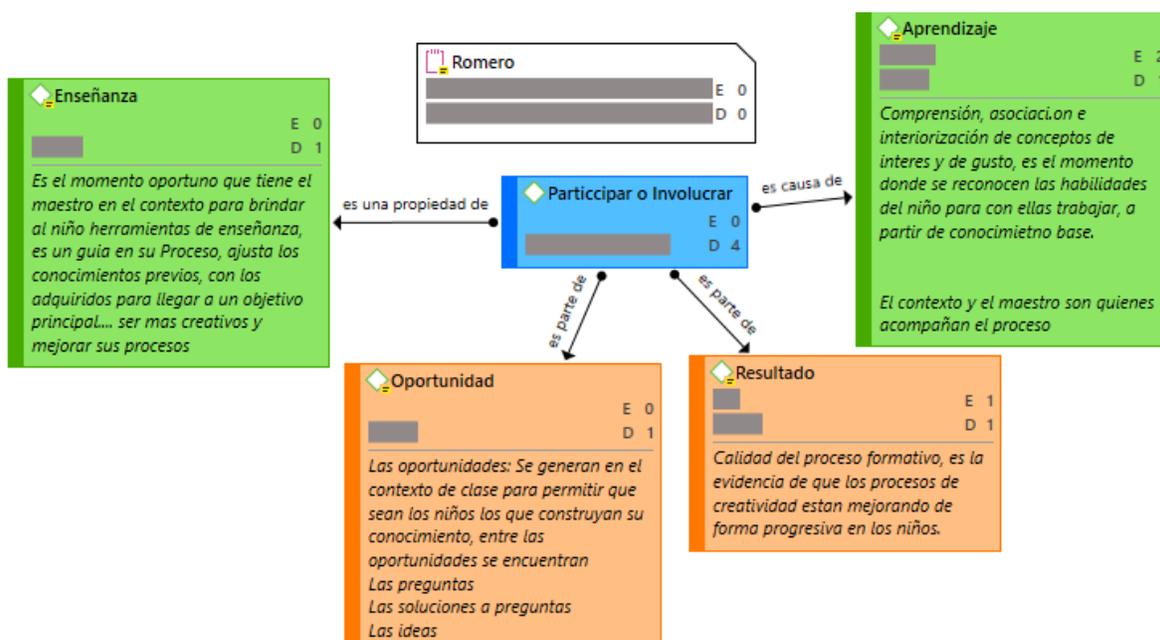


Figura 13. Red semántica correspondiente a la evidencia de la creatividad- Elaboración propia

La creatividad en el contexto educativo e institucional, se ha ido transformando desde su concepto original hasta el que hacer disciplinar, atravesando y surgiendo entre cambios sociales, económicos y educativos entre otros, ya no solo se habla desde el concepto sino también desde la propuesta creativa aplicada a la enseñanza y el aprendizaje directo con los estudiantes, permitiendo que se generen espacios donde se tiene en cuenta la creatividad de

los niños, se le da valor a sus ideas y como muestra como estas mismas innovan dentro del conocimiento de los estudiantes.

Para generara espacios donde se pueda evidenciar la creatividad se ha encontrado que el proceso enseñanza y aprendizaje es fundamental, Hervas (2005) establece que los procesos de enseñanza y aprendizaje en escenarios educativos deben centrarse en los intereses de los niños y de esta forma orientar y asesorar a los maestros para brindar oportunidades y con este la oportunidades que son dadas a los niños para llegar a un resultado final que conteste una necesidad encontrada en medio de la población, trabajar desde el interés del niño permite contribuir unas estrategias conjuntas para fortalecer el desarrollo integral de los niños mediante actividades, que los maestros utilizan en sus acciones pedagógicas más dinimizadas y didácticas para hacer más sencillo pero eficaz el método de aprendizaje en todos sus campos con los niños y generar un impacto positivo en su formación, que finalmente es como se evidencia.

Experto 3 : Los niños son creativos por naturaleza, pero esto se debe formalizar a partir de aquello que se hace con mucha dedicación, estudio y estrategias de aprendizaje (D3- 3:8).

Para el proceso creativo se tuvo en cuenta que durante sus actividades de rutina que fueron necesarias para generar oportunidades que se construyan desde su conocimiento y traigan grandes beneficios en el desarrollo académico, social y personal del niño en ocasiones los niños producen momentos de inspiración, en el que se movilizan todas las fuerzas del individuo y la teoría señala que como resultado de las combinaciones que se tienen en cuenta entre los distintos elementos intelectivos se proporciona la formación integral del niño que dio como resultado la implementación de un resultado que ayuda a fomentar la creatividad, la técnica y además estimular el pensamiento creativo para la innovación y la creatividad en el aula.

En la muestra se evidencia que el modelo de aprendizaje de la institución poco permite que el aprendizaje sea significativo y que se tenga en cuenta el proceso creativo del niño debido a su estructura, aunque, la teoría afirma que el encargado del aprendizaje es el estudiante y debe ser el quien lo construya y se apropie del mismo, pero como hacerlo, como permitirle

al estudiante que se involucre de tal forma que la creatividad sea su mejor herramienta de investigación y construcción del aprendizaje.

De acuerdo con lo realizado en el campo de práctica, la creatividad es un desafío que permite que los niños se involucren en los procesos de aprendizaje, que ellos mismos trabajen con sus conocimientos previos, exploren actividades desde las habilidades de los niños, cambiar el método de aprendizaje de forma progresiva, generar actividades que impliquen más el pensamiento, generara espacios de creatividad e innovación que le permitan a los niños construir desde su precepción, dar más oportunidades generar mejores resultados creativos.

Para este proceso creativo se tuvo en cuenta que durante las actividades era necesario generar oportunidades desde su conocimiento y ofrecer así grandes beneficios en el desarrollo académico, social y personal del niño en ocasiones se pudo evidenciar los momentos de inspiración de los niños que iban muy de la mano con sus momentos de relación enseñanza y aprendizaje esto se debía a que entre más los niños mostraran interés por aprender sobre magia todas las fuerzas del individuo señalaran con resultados que la implementación de estos 4 factores si fomentaban la creatividad y estimulaban el pensamiento creativo para la innovación y la creatividad en los espacios que la institución nos cedió para implementar, así se pudo obtener respuesta frente a lo que se debe tener en cuenta para evidenciar la creatividad como un modelo de aprendizaje significativo teniendo en cuenta que al involucrar a los niños de forma directa la creatividad se vuelve una herramienta de investigación y construcción del aprendizaje.

De acuerdo con lo realizado en el campo de práctica, la creatividad es un desafío que permite que los niños se involucren en los procesos de aprendizaje, que ellos mismos trabajen con sus conocimientos previos, exploren actividades desde las habilidades de los niños, cambiar el método de aprendizaje de forma progresiva, generar actividades que impliquen más el pensamiento, generara espacios de creatividad e innovación que le permitan a los niños construir desde su precepción, dar más oportunidades generar mejores resultados creativos.

Evidenciar la creatividad es un **acto cuantitativo** con el fin de poder ver como todo lo implementado si ayudo a mejorar los procesos creativos, y a lograr evidenciar que se debe tener en cuenta para ver la creatividad dentro de esta experiencia se logró ver qué el conocimiento, las oportunidades, los resultados y la relación de enseñanza y aprendizaje

sobre aplicar estrategias de creatividad en la institución es poco, igual que son muy pocos los espacios que se generan para que los niños realicen actividades creativas y de aprendizaje significativo, Una vez aplicada la estrategia, la institución permitió y abalo el uso de otros espacios para darles a los niños oportunidades y evidenciar en ellos resultados del proceso que estaban teniendo, mejorando evidentemente el porcentaje de niños que hacían una relación de enseñanza-aprendizaje, evidenciamos en el post test que se aplicó a los niños que si mejora en gran cantidad el desarrollo de la creatividad dado a que han experimentado otras oportunidades y han podido generar resultados a actividades que les permitan relacionar su aprendizaje con su proceso creativo y así alcanzar un mejor porcentaje en su desarrollo Mella (2003), afirma que los nuevos escenarios de prácticas buscan mejorar los resultados académicos de los estudiantes y a su vez ofrecer un escenario de oportunidades de tipo significativo que les ayude a enfrentarse a la innovación como parte de un proceso de cambio llama centrar la educación en crear y ejecutar desde la enseñanza y su relación directa con el aprendizaje.

### 6.2.3 Ambientes y Variaciones del Aprendizaje que Fomentan la Creatividad

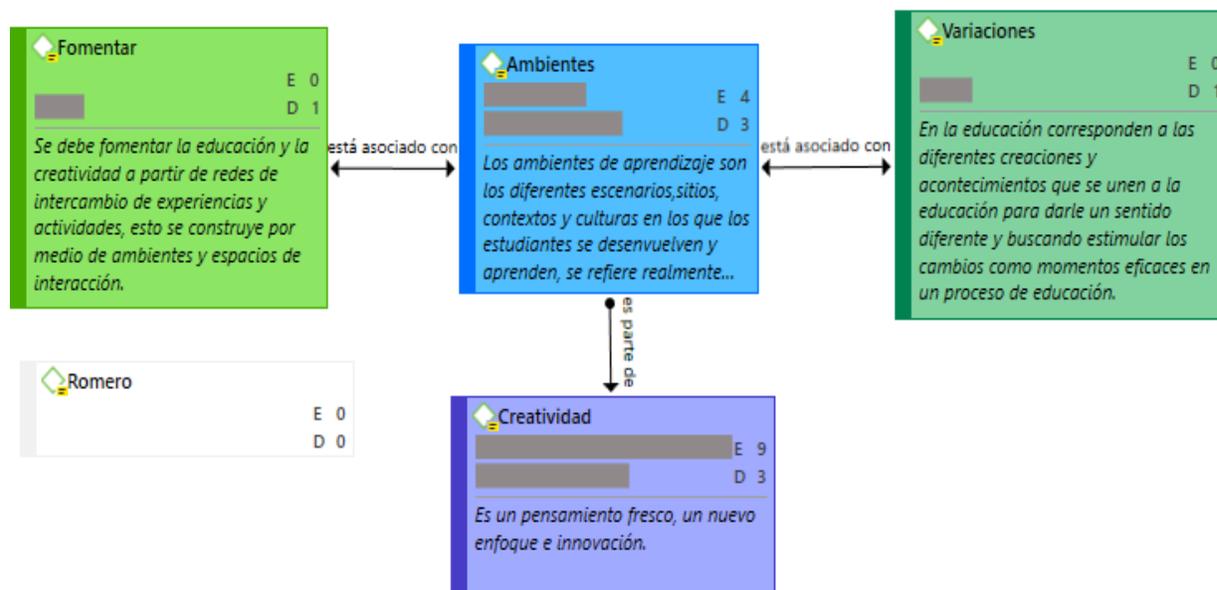


Figura 14. Red semántica ambientes y variaciones del aprendizaje- Elaboración propia

Romero (2010) propone que, desde este último marco general, las propuestas existentes destinadas a conocer, utilizar y potenciar la creatividad se centran, en general, en detectar ambientes de aprendizaje que enriquecen las metodologías didácticas con aportaciones dirigidas a facilitar y estimular la creatividad y a eliminar circunstancias bloqueadoras, en enriquecer el componente creativo del currículo y otros tipos de acciones más o menos puntuales. Es decir, entender que la creatividad es una tarea muy eficaz y requiere de adaptación escolar y una ayuda adecuada. En educación requieren de un cambio que los lleve a la innovación y que estos cambios harán que mejore la educación entendiendo que comprender un cambio hace que varíen los procesos de aprendizaje y esto posibilite una mayor relación de los niños con la creatividad, es decir que en una sesión de las que se programaron durante la investigación se sacaron todos los puestos del salón, al llegar el estudiantado y no comprender lo que pasaba, se obtuvo la total libertad de crear espacios que se determinaron por juegos, creación y cuentos, un espacio lleno de pupitres, se convirtió en un club de magia donde todos podían ser lo que su creatividad hiciera, así que como resultado se puede afirmar que Rhodes (1994) tiene razón al decir que la construcción de escenarios educativos diferentes permite que se conciba lo imaginado y lo magnifico, como una variación real que mejora el proceso de creación en el que interviene los estudiantes, profesores, espacios y comunidad.

En respuesta a esta pregunta se evidencio que los ambientes de aprendizaje tales como los salones de música, de danzas, las aulas tics, aulas múltiples y parques si fomentan la creatividad de los niños, ya que en estos ambientes, varia la forma de relacionar la enseñanza con el aprendizaje, estos ambientes dan libertad a los niños de expresiones, permite salir de la zona de confort y enfrentase a lo ingeniosos e innovadores que son los niños, si aumentan las dimensiones de la creatividad en espacios fuera del aula.

### **6.3 Instrumentos de recolección de resultados**

Los instrumentos que fueron utilizados para recolectar la información durante esta investigación se abordaron desde enfoque empírico analítico que sobresale al ser objetivo, medible, verificable, confirmarle y comprobado junto con el método de pedagogía experimental desde la observación, las preguntas y formulación de hipótesis por medio de test, un pre test y un post test que se establecieron dentro de una valoración porcentual durante

las intervenciones en el campo de practica y dando a la investigación una objetividad durante el proceso de valoración y de aplicación de la propuesta pedagógica.

En primera instancia el primer test hace la valoración porcentual de la creatividad a partir de los siguientes ítems establecidos según la observación realizada en el contexto, este test se practicó antes de comenzar las intervenciones de implementación de la propuesta pedagógica y se estableció así:

En esta tabla se encuentran los porcentajes

0% al 25%	Aprendiendo a ser un mago creativo
25% al 50%	Generando ideas creativas individuales y en la interacción con otros mago.
50% al 75%	Producción de factores creativos y alcance de oportunidades en un contexto dinámico y didáctico.
75% al 100%	Sostiene una actitud creativa buscando la elaboración y evaluación de un mago efectivo.

Con dichos porcentajes se estableció la primera valoración de test, que se realizó estableciendo una diferencia entre el antes y el después.

Nombre del mago \_\_\_\_\_ Curso \_\_\_\_\_ Genero \_\_\_\_\_

<b>Pre test</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Búsqueda de nuevas perspectivas</b>
Flexibilidad		
Originalidad		
Fluidez		
Elaboración		
Total:		Alcance de objetivos y Resultados:

Para seguir continuar con el proceso de valoración y teniendo en cuenta el avance y la implementación, se obtuvo una segunda rubrica evaluativa y se organizó de la siguiente manera.

<b>RUBRICA DE VALORACIÓN</b>	
<b>FLUIDEZ:</b>	Gran cantidad de respuestas, gran cantidad de soluciones y gran cantidad de ideas.
<b>ORIGINALIDAD:</b>	Habilidad de pensamientos, respuestas innovadoras, Respuestas poco convencionales y haciendo propuestas inusuales.
<b>FLEXIBILIDAD:</b>	Interpretación, soluciones diferentes, cambio de pensamiento y resolución de problemas.
<b>ELABORACIÓN:</b>	Desarrollo, mejoras en las actividades, respuestas creativas y detalles innovadores

Para establecer una relación entre los dos test aplicados a los estudiantes, evidenciamos las mismas variables que en ambas versiones corresponden a la flexibilidad, la originalidad, la fluidez y la elaboración. Estos 4 factores permiten evaluar la confiabilidad de ambas rubricas y por ende de los dos test aplicados a la población.

Nombre del mago \_\_\_\_\_ Curso \_\_\_\_\_ Genero \_\_\_\_\_

<b>Post test</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Búsqueda de nuevas perspectivas</b>
Flexibilidad		
Originalidad		
Fluidez		
Elaboración		
Total:		Alcance de objetivos y Resultados:

Con dichos instrumentos se logró obtener los siguientes resultados.

## 6.4 Resultados

Para poder conocer los resultados de la valoración de la creatividad a partir de las rubricas y los test aplicados a la población, se estableció primero la realización de una tabla donde se reflejan los resultados obtenidos en el pre test y en el post test de cada uno de los miembros de la población valorada.

Para obtener estos resultados se utilizó el software SPSS que permite hacer evidenciar si existen diferencias significativas entre los momentos de pre test y los de post test.

	ESTUDIANTES	PREFLUIDEZ	POSTFLUIDEZ	PREORIGINALIDAD	POSTORIGINALIDAD	PREFLEXIBILIDAD	POSTFLEXIBILIDAD	PREELABORACIÓN	PREELABORACIÓN_A	var
1	Aguilar Osonio Mariana	2	3	3	3	3	4	2	4	
2	Alfonso Velez Jose Matias	3	3	3	4	3	4	3	3	
3	Bonilla Cifuentes Jose Sebastian	3	3	3	4	2	4	2	3	
4	Cobaleda Ortiz Isabella	1	3	2	3	3	3	3	3	
5	Fuentes Rodriguez Maria Camila	2	3	3	4	3	3	3	4	
6	Gonzalez Manrique Juan Sebastian	3	3	2	4	2	3	3	3	
7	Gualtero Cortes Thomas Alejandro	2	4	3	3	3	4	3	3	
8	Guzman Lesmes Luisa Fernanda	2	2	3	4	3	3	3	3	
9	Hernandez Infante Juan Esteban	3	3	2	3	3	3	3	3	
10	Jimenez Gonzalez Karen Fernanda	3	3	2	3	2	3	2	3	
11	Latorre Betancur Sara Nicol	2	3	2	3	3	3	3	3	
12	Lopez Mercado Stefany	2	4	2	4	3	3	3	4	
13	Lopez Peñuela Emmanuel	3	3	3	4	3	4	3	3	
14	Mateus Roa Daniel Felipe	2	2	3	4	2	3	3	4	
15	Melo Devia Sara Valentina	2	4	3	5	3	4	3	4	
16	Merchan Pirajan Sara Sofia	3	4	2	4	3	4	3	3	
17	Monroy Torres Santiago	2	4	3	4	3	3	2	3	
18	Murcia Casas Jose Isaac	2	4	2	5	3	4	2	2	
19	Niño Bayona Sarah Sofia	3	3	2	3	2	3	3	3	
20	Ortiz Lozano Martin	3	5	3	5	3	3	4	5	
21	Ortiz Medrano Nickole Juliana	2	3	3	4	2	3	4	4	
22	Paiba Contreras Matias David	3	3	2	3	3	4	3	3	

Figura 15. Esquema de valoración de la creatividad- Elaboración propia

Después de realizar la primera organización de resultados se procede a revisar las 2 muestras relacionadas que competen al pre y al post, en este caso se toman las dos que se van a comparar y se lleva a cabo el proceso de la siguiente manera.

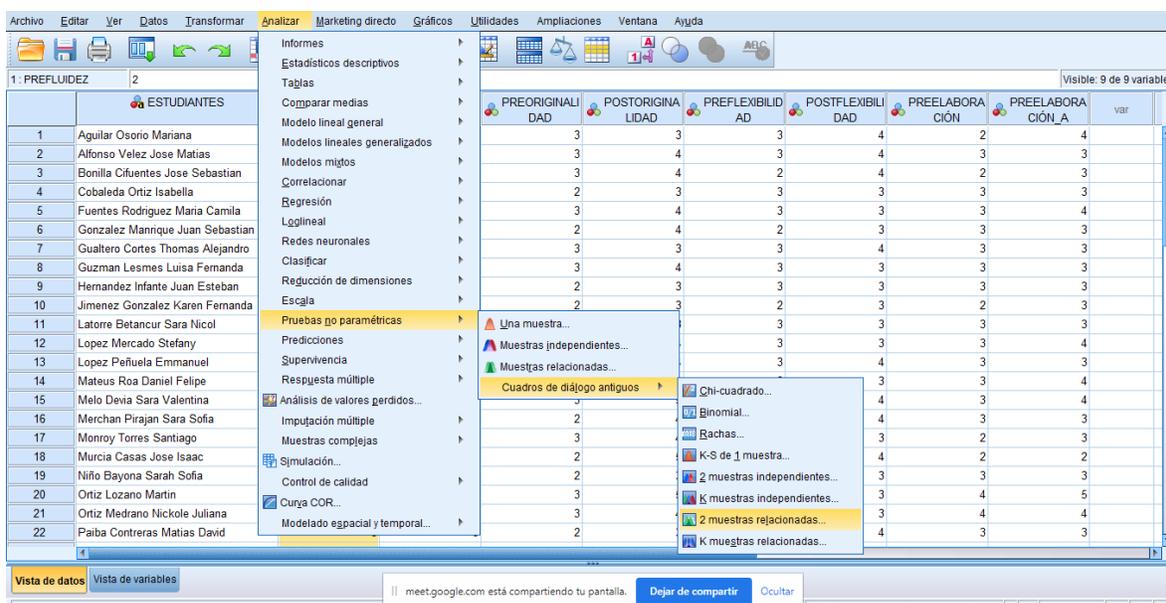


Figura 16. Procedimiento para la comparación de dos variables - Elaboración propia.

De esta manera resulta la comparación de las 2 muestras en el software y se aplica la prueba de rangos de Wilcoxon

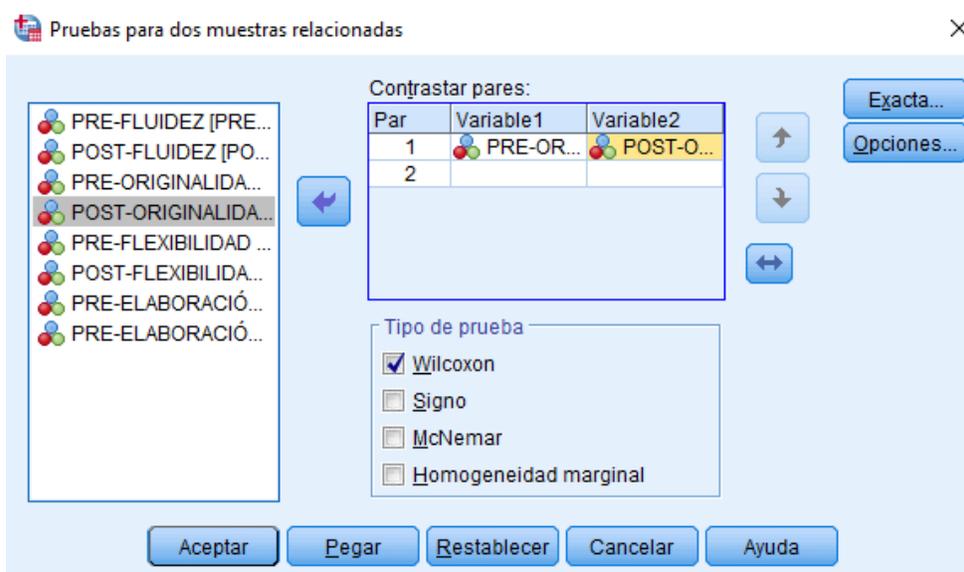


Figura 17. Prueba para dos muestras relacionadas - Elaboración propia.

Una vez comparadas las dos muestras se establece que si hay una diferencia numérica menor a 0,05 hay diferencias entre los dos momentos y si por el contrario es mayor a 0,05 no hay ninguna diferencia.

## Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	POST- FLUIDEZ - PRE- FLUIDEZ
Z	-4,417 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Figura 18. Prueba de rangos de Fluidez - Elaboración propia.

The screenshot shows the SPSS software interface. The main window displays the following content:

**Prueba de rangos con signo de Wilcoxon**

**Pruebas NPar**

**Prueba de rangos con signo de Wilcoxon**

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	POST- ORIGINALIDA D - PRE- ORIGINALIDA D
Z	-4,777 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

At the bottom of the window, there is a status bar with the text: "meet.google.com está compartiendo tu pantalla. Dejar de compartir Ocultar"

Figura 19. Prueba de rangos de Originalidad - Elaboración propia.

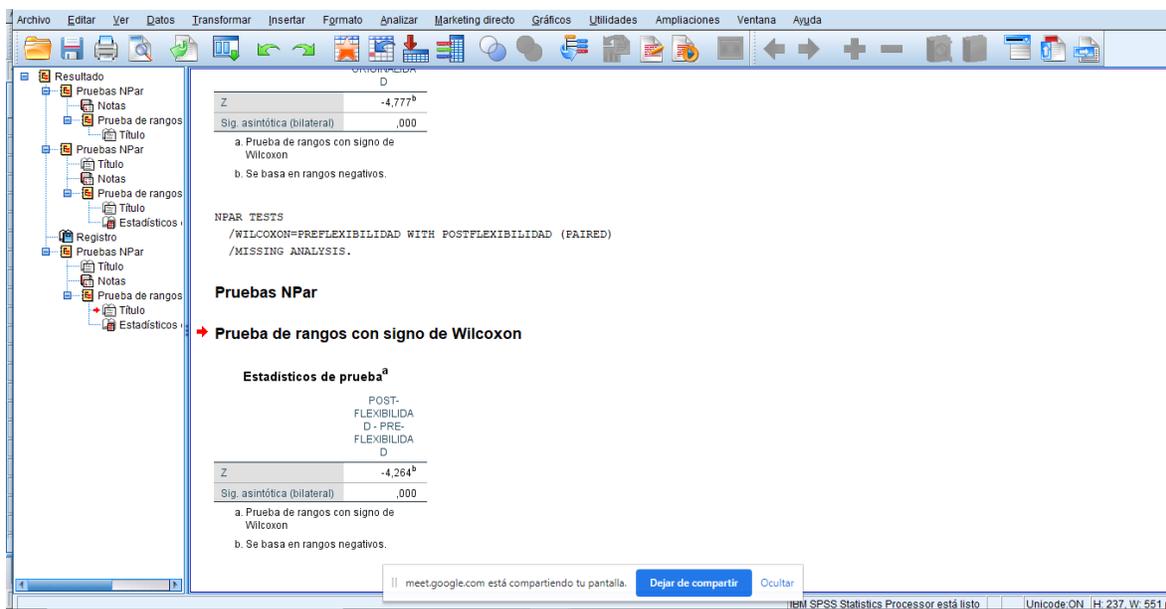


Figura 20. Prueba de rangos de flexibilidad - Elaboración propia.

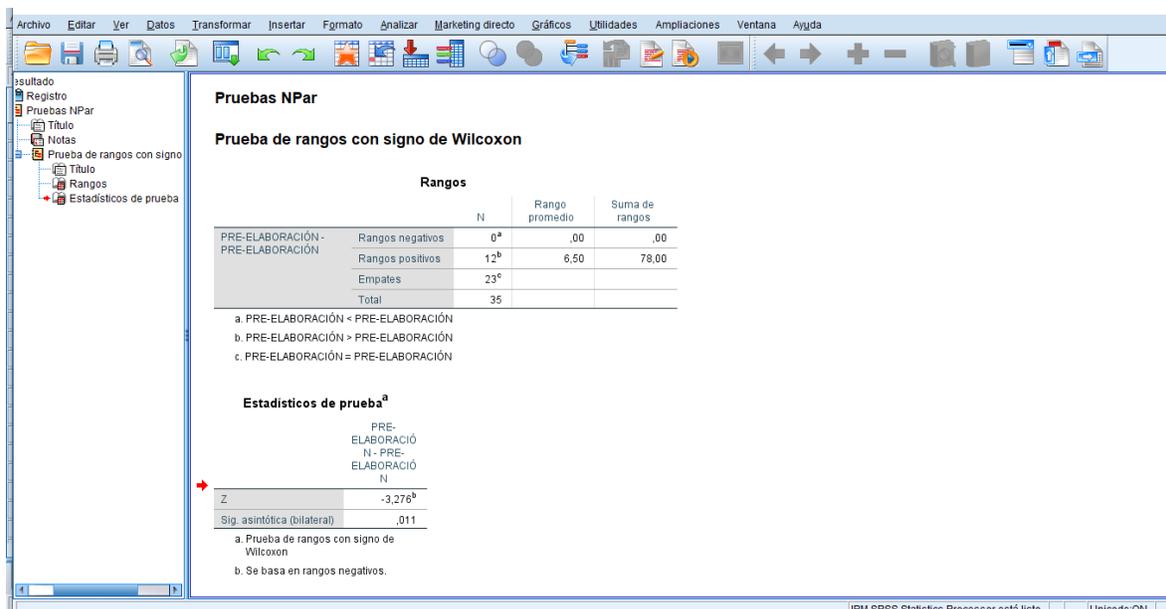


Figura 21. Prueba de rangos de Elaboración - Elaboración propia.

De esta forma se logró evidenciar que se dio cumplimiento a los objetivos planteados y que las 4 variables de la creatividad si tuvieron una mejora durante el proceso.

## 7. Reflexiones Finales

El proyecto que se realizó, ha logrado fortalecer la creatividad de los niños entre 6 y 7 años, del colegio Liceo Santa Helena, brindando a la institución herramientas significativas que le han permitido fortalecer sus prácticas pedagógicas y establecer otro estilo de enseñanza y aprendizaje que demuestra que es posible alcanzar un nivel de innovación a partir de la creatividad, los niños del colegio demostraron un cambio de actitud frente al aprendizaje, fueron motivados para cumplir con el objetivo y se evidencio un progreso fuerte en su desarrollo creativo, por otro lado, los maestros y el personal que labora en la institución logro evidenciar que este siglo enfrenta un reto nuevo a nivel de creatividad, es por ello que los planes y planeaciones del colegio se ven mejorados y preparados para un cambio, finalmente, la institución, adquiere un gran progreso a nivel profesional.

Aunque se ha contribuido de manera muy importante para identificar, resaltar, cubrir y considerar la creatividad como una actividad de fortalecimiento constante e implementación exitosa en el desarrollo de la educación, deja algunos aspectos importantes que reflexionar y que reforzar, dentro de los puntos que son considerados con más relevancia se encuentran los espacios donde se realizó la implementación ya que estos deben ser estructurados de forma adecuada, siendo espacios de motivación que les permiten a los estudiantes interactuar y generar aprendizajes entre ellos mismos, de esta manera la institución lograra conseguir un aprendizaje basado en la creatividad y así alcanzar de manera clara los beneficios educativos que les corresponden a todos.

El aporte más grande que se establece, es considerado y establecido en como la creatividad en la educación diaria transforma y no solo transforma la educación, sino que, además, transforma el ambiente de aprendizaje, construye a partir del pensamiento creativo, elabora y cambia constantemente, construye al niño como un ser integral y entre todo brinda herramientas que permiten al mismo tiempo que se logra crear, también se lograr innovar y con innovar el emprender.

En la introducción de este documento se abordó la forma correcta en la que se llevarían a cabo los objetivos que se deseaba lograr, buscando brindar una calidad educativa, después de abordar un planteamiento, metodología y unos resultados, se presentan a continuación las reflexionales que se construyen teniendo en cuenta los desarrollado en el estudio:

En el objetivo correspondiente al contexto indicaba la importancia de Identificar necesidades y oportunidades para que a partir de ellas se pudiera reconocer el papel de la creatividad en la educación, este objetivo llevo la investigación a encontrar la oportunidad de hacer creatividad a partir de actividades diarias donde los niños involucraron su conocimiento y encontraron que es fundamental trabajar a partir de la creatividad, sin embargo, el objetivo propuesto para alcanzar esta oportunidad se vio plasmado desde la idea de diseñar y construir una propuesta pedagógica que llevará al desarrollo del pensamiento creativo en la infancia, una propuesta que logro contribuir a la educación de forma significativa a partir del factor sorpresa y de la magia, esta propuesta fue establecida como obligatoria es la institución educativa donde se realizó el trabajo de campo, ahora después de implementar o ejecutar la propuesta de forma creatividad se evidencia que ha alcanzado, logrado y superado los objetivos establecidos ya que durante la fase de evaluación y resultados se observa que el pensamiento creativo si tuvo una amplia mejora. Por lo cual, se puede indicar que el proyecto ha sido exitoso y que cumplió las expectativas para lo que fue diseñado de manera estricta.

En otro aspecto la metodología llevada a cabo en el proyecto se estableció bajo un conjunto de procedimientos que se planificaron e implementaron en el transcurso de la aplicación de la propuesta pedagógica que tiene en cuenta todos los componentes establecidos para lograr hacer una intervención de calidad, dicha metodología se estableció desde que se identificó la oportunidad para mejorar el desarrollo de la creatividad, posterior a esto se indago en el contexto para lograr evidenciar los recursos que serían necesario para aplicarla, después se establece la fase de planeación de las actividades y la implementación de ellas buscando una relación entre la investigación y la realidad para así poder llegar a la fase de evaluación y establecer la revisión de dicha metodología, logrando resultados eficaces.

Una vez se aplicó la metodología, se establecieron algunos instrumentos de recolección de datos que permitieron recolectar la información necesaria para lograr ver con claridad los resultados cuantitativos y matemáticos que se lograron obtener antes, durante y después de la aplicación de la propuesta, estos instrumentos se aplicaron a la población según lo establecido, cada instrumento cumple una función entre ellas el software SPSS logro establecer la diferencias entre las dos muestras relacionadas en la rúbrica de la valoración de la creatividad que buscada encontrar diferencias significativas entre los 4 componentes

evaluados que corresponden a la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, los cuales aumentaron su porcentaje de crecimiento en los niños después de aplicar la propuesta.

Con esta investigación se puede demostrar que la implementación de estrategias para el fortalecimiento de la creatividad con llevan a desarrollarla, concibiéndola como una habilidad porque se es posible desarrollarla, fortalecerla, aprenderla y consolidarla a través de estrategias que la pueden potenciar dado a que se demostró por las diferencias significativas entre el pre test y el post test.

Por otro lado, y después de hacer esta investigación he llegado a obtener aprendizajes significativos, en este ejercicio académico de investigar, logre establecer la diferencia que hay entre un investigador educador y un educador solamente, el investigador tiende a llevar a cabo proyectos orientados a indagar, buscar y obtener conocimiento tangible y real frente a la educación, este proyecto me permitió como investigadora evidenciar que los procesos académicos de los niños van más allá de contemplar el aprendizaje, es necesario hacerlo tangible y diario, en cuanto a la aplicación del proyecto y lo importante que fue todo este proceso, tengo una gran satisfacción al poder lograr cumplir los objetivos planteados y también dejar una nueva línea de investigación abierta a profesores de esta institución para intervenir en las clases y en el proyecto de educar, en los alcances se logró no solo mejorar el proceso creativo sino también lograr que el interés de los niños fuera tanto que por si solos llegaran con ideas nuevas, gracias a la institución y a este acto de investigar aprendí más de lo que como investigadora se puede imaginar.

Este producto se transfiere a la institución educativa Liceo Santa Helena, quienes abrieron sus puertas a la implementación e investigación de este proyecto y quienes además hacen uso actualmente de los productos de la misma, lo aplican en sus clases lúdicas, matemáticas y español como un producto que fortalece la creatividad, también se constituyó como un proyecto anual en el que participa todo el colegio desde pre jardín, hasta quinto.

Después de evidenciar lo importante que es la creatividad en la educación, emergen temas de impacto y de investigación como lo son, la neuro creatividad para evidenciar como se fortalece la creatividad desde el área neuronal, también es importante saber porque los

maestros del siglo XXI hablan tanto de la innovación y como aplicarla a partir de la creatividad, por otro lado, es bueno saber cuándo los estímulos y bajo qué circunstancias la creatividad es evidencia, desarrollada y fortalecida desde la primera infancia y por último como las instituciones educativas pueden plantear proyectos creativos que sean medibles matemáticamente y evaluables.

## 8. Referencias

- Álvarez E. (2010). Creatividad y pensamiento divergente-Desafío de la mente o desafío del ambiente. *Inter AC* 1-28.
- Araño, (1994), *Arte, educación y creatividad*, universidad de Sevilla, p, 12.
- Aravena, M., Kimelman, E., Micheli, B., Torrealba, R., Zúñiga, J., (2006), *Registro Propiedad Intelectual, Investigacion Educativa* 1. 9-448.
- Arredondo, M. Martínez, S., Mingo, A. Wuest, T., (0000) *Revista Mexicana de Sociología* (46) 5-38.
- Castelló, A., (2014), *Organización del conocimiento y pensamiento creativo*. Servicio de publicaciones de la universidad de Murcia, 32 (2), 19-40.
- Chacón, (2005) *Una revisión crítica del concepto de creatividad*, Actualidades investigativas en educación, p.2.
- De Bono, E. (1988). *Seis sombreros para pensar*. Viking (2), 1-91.
- De la Torre, S (2003) *La creatividad es social*, *Revista creatividad aplicada* (10), 1-4
- Díaz, L.,García, T., Martínez, M., Varela, M., (2013), *La entrevista, recurso flexible y dinámico*, *Investigación educación medica* 2 (7), 1- 10.
- Dussel, I., Quevedo, L., *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*, *Foro latinoamericano de Educación*, 6, 4-81.
- Escobar, A y González, B. (2006). *Creatividad y función cerebral*. *Neuroci* (5), 391-399.

- Freire, P, Hacia una pedagogía de la pregunta
- González, A. (2004). Biología de la creatividad. Monog (11), 38-54.
- González, C.X., Solovieva, Y., y Quintanar, L. (2012), Neuropsicología y psicología histórico-cultural: Aportes en el ámbito educativo. Revista de la facultad de medicina, volumen 60 (3), 221-231.
- González, L. (2007). Potenciación del talento creativo en estudiantes universitarios. Rev. Mexicana (5), 1-6.
- Hervás, R., (2005). Estilos de enseñanza y aprendizaje en escenarios educativos, Granada: Grupo editorial universitario (24) 211-216.
- Iglesias, I. (1999) La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ele: Caracterización y aplicaciones. Actas x, 941-954
- Klimenko. (2009) Una reflexión en torno al concepto creatividad y su relación con los componentes del proceso educativo, Revista virtual universidad católica del norte.
- Krumm, G., Vargas, & Gullón, S., (2013) Estilos Parentales y Creatividad en niños Escolarizados. Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad, Vol. 12, No. 1 Págs.: 161-182
- Lara, A (2012), desarrollo de habilidades de pensamiento y creatividad como potenciadores de aprendizaje, 85-96
- López, V. (2016) Neuropsicología del proceso creativo. Un enfoque educativo, Revista Complutense de Educación, 29(1), 113- 127.
- Llobet, M. (2011) La creatividad social frente a la sociedad de riesgo, Universidad de Barcelona, 1-17.
- M, C., (2004) Diseño y validacion de cuestionarios, Matronas profesion 5 (17), 23-29.
- Matas, A., ( 2012 ) Introduccion a la investigacion en Ciencias de la Educacion, Aidesoc Formaciòn y desarrollo ( ) 1- 200
- Martin, I., Martin, L., (2012), creatividad y educación: El desarrollo de la creatividad como herramienta para la transformación social. Revista de investigación social (9), 311-351.

- Martínez, V & Pérez, O (2005) Rumbos y desafíos en Psicopedagogía de la Creatividad 169-181, Revista complutense de educación (16) 1, 169-181
- Menchén, F (2009) El maestro creativo: nuevas competencias, Revista tendencias pedagógicas (14), 279-289
- Mialaret, Gastón (2003) Mundialización y educación. Reflexiones personales y generales, Innova
- Morales, M.A, Sánchez, M. T., (2017), Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. Zona Próxima (26), 61-81
- Páscale. (2005) Donde está la creatividad? una aproximación al modelo de sistemas de mihaly Csikszentmihaly, pag 66.
- Pérez, M., (2005), la evaluación de la creatividad. Liberabit (11), 31-35.
- Ramírez, I., (2008), Desarrollo de la creatividad en la educación infantil, Revista creatividad y sociedad, 12 (5), 7-20
- Rinaudo, M., (2002), Reseña de “Creatividad, el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención” de Mihaly Csikszentmihalyi. Educación a distancia, (004), 1-9.
- Rodríguez (2011) Contribuciones de la neurociencia al entendimiento de la creatividad humana, Arte, Individuo y Sociedad, 23 (2), 45-54.
- Rodríguez, J., Valencia, J., y Valencia, A., (2012), Creatividad: concepciones, estrategias y su estimulación en entornos educativos. Educación y desarrollo social, 6 (2), 4-203.
- Rogers, C., (1983), Libertad y creatividad en la educación, 1- 47
- Romero, J., (2010), Creatividad distribuida y otros apoyos para la educación creadora, Revista Pulso (33) 87-107.

Sánchez M, Martínez O, García C & García M. (2003) Adaptación de la prueba figurativa del test de pensamiento creativo de Torrance en una muestra de alumnos de los primeros niveles educativos. RIE (21), 201-213.

Sánchez, ~~2004~~, (2004) Historia de la creatividad Comunicar, núm. 23, 2004, Grupo Comunicar Huelva, España. 64-67

Tonucci, F. (1997). La verdadera reforma empieza a los tres años. Investigación en la escuela (33), 5-15.