

**¿CÓMO DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO MEDIANTE LAS
ACTIVIDADES DE ARTES PLÁSTICAS EN LOS ALUMNOS DE GRADO 6º
DEL COLEGIO ANÍBAL FERNÁNDEZ DE SOTO?**

**LUZ STELLA OSPINA
MARIA CECILIA LOZANO RIOS**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
AREA DE ARTES PLÁSTICAS
CHÍA, CUNDINAMARCA**

2002

**¿ CÓMO DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO MEDIANTE LAS
ACTIVIDADES DE ARTES PLÁSTICAS EN LOS ALUMNOS DE GRADO 6º
DEL COLEGIO ANÍBAL FERNÁNDEZ DE SOTO ?**

**LUZ STELLA OSPINA
MARIA CECILIA LOZANO RIOS**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR
EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

ASESORA: OLGA LUCIA OLAYA

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
AREA DE ARTES PLÁSTICAS
CHÍA, CUNDINAMARCA
2002**

DIRECTIVAS

Rector de la Universidad de la Sabana

Vicerrectora Académica

Secretario General

Rectora Registro Académico

Decana de la Facultad de Educación

Jefe de área de Artes Plásticas

Dr. Álvaro Mendoza Ramírez

Dra. Liliana Ospina de Guerrero

Dr. Javier Mojica Sánchez

Dra. Luz Ángela Vanegas S

Dra. Inés Ecima

Dra. Olga Lucia Olaya

AGRADECIMIENTOS

Las autoras de este trabajo, agradecemos a la Universidad de La Sabana, a sus directivas y maestros que a lo largo de esta carrera contribuyeron con su conocimiento y experiencia en nuestra formación profesional, en especial a la Dra Olga lucia Olaya por su acertada asesoría para la realización del trabajo de grado.

A la comunidad educativa del colegio Distrital Aníbal Fernández de Soto, quienes nos permitieron realizar la ejecución de cada una de las actividades y en especial a la Licenciada Gilma de Bayona, docente de artes plásticas por su valiosa colaboración.

A nuestros compañeros y amigos con quienes formamos equipos de trabajo, de apoyo y de investigación, compartiendo momentos inolvidables en el sendero propuesto. Los recordaremos siempre y agradecemos a Dios el haberlos conocido.

DEDICATORIAS

A mi amor con especial afecto, por haber estado atento para apoyarme, brindándome una voz de aliento en el momento oportuno.

A mi hija Sandra Lucia a quien siempre dedico mis triunfos; a mi Madre, por su colaboración y apoyo durante toda mi vida, a mi hermana y a mis sobrinos por acompañarme incondicionalmente durante éste proceso y por su puesto a Dios que es el eje fundamental en mi existencia.

Luz Stella Ospina

A mi recordado esposo Gerardo, y a mis adorables hijos Andrés, Allain y Kelly quienes comprendieron que mi ausencia durante tantas horas significaría su orgullo y un motivo más para mi realización personal y profesional.

A mi querida Madre quien ha sido una guía imprescindible a lo largo de mi vida y un apoyo absoluto a lo largo de mi carrera.

Al Todopoderoso quien colma de bendiciones mi diario vivir.

María Cecilia Lozano Rios

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
<u>INTRODUCCIÓN</u>	11
1. <u>PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN</u>	13
1.1. <u>DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA</u>	13
1.2. <u>ANTECEDENTES</u>	14
1.3. <u>JUSTIFICACIÓN</u>	16
1.4. <u>OBJETIVOS</u>	16
1.4.1 <u>OBJETIVO GENERAL</u>	16
1.4.2 <u>OBJETIVOS ESPECIFICOS</u>	16
1.5. <u>ALCANCES Y LIMITACIONES</u>	17
2. <u>MARCO TEORICO</u>	18
2.1. <u>MARCO CONTEXTUAL</u>	18
2.1.1. <u>Localidad de Suba. Barrio Spring. Colegio Distrital Aníbal Fernández de Soto</u>	18
2.2. <u>MARCO LEGAL</u>	22
2.3 <u>MARCO CONCEPTUAL</u>	25
2.3.1. <u>Componentes del pensamiento</u>	26
2.3.1.1. <u>Desarrollo del pensamiento</u>	26
2.3.1.2. <u>Necesidad de desarrollar el pensamiento creativo</u>	26

2.3.1.3. El pensar como técnica	27
2.3.1.4. Aspectos que implican el pensar	30
2.3.1.5. Forma como opera el pensamiento	30
2.3.1.6. El acto de pensar como habilidad	31
2.3.1.7. Propósito esencial del pensamiento	32
2.3.1.8. El niño, un pensador eficaz	33
2.3.1.9. Momentos para ser creativo	33
2.3.2. Componente creativo	34
2.3.2.1. ¿Qué es la creatividad?	35
2.3.2.2. Características esenciales del pensamiento creativo	36
2.3.2.3. Las etapas del proceso creativo	37
2.3.2.4. Recursos para trabajar la creatividad: propuesta de Sternberg	39
2.3.2.5. Tipos de pensamientos intervienen en la creatividad	41
2.3.2.6. Relación del desarrollo del pensamiento creativo con el currículum básico	42
2.3.2.7. Beneficios de la creatividad en la educación	43
2.3.3. Componente artístico	43
3. METODOLOGÍA	48
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	48
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	48
3.3. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE AULA	50
3.3.1. Planeación del programa de artes plásticas del grado 6°	50

3.3.2. <u>Observación no estructurada del tercer bimestre</u>	50
3.3.2.1. <u>Actividades</u>	50
3.3.2.2. <u>Elaboración del material</u>	51
3.3.2.3. <u>Aplicación de las actividades</u>	51
3.3.2.4. <u>Análisis e interpretación de resultados</u>	62
3.3.3. <u>Propuesta innovadora – “Creatividad en la Educación”</u>	63
3.3.3.1. <u>Educación en la creatividad</u>	63
3.3.3.2. <u>Importancia de la incorporación de la creatividad en los procesos educativos</u>	65
3.3.3.3. <u>Recomendaciones teórico-metodológicas para educar en la creatividad</u>	65
3.3.3.4. <u>Conclusiones</u>	69
<u>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</u>	70
<u>REFLEXIONES</u>	72
<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	73

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: Mapa de la Localidad 11 de Suba	18
Figura 2: Introducción a la prehistoria	51
Figura 3: Introducción a la prehistoria	52
Figura 4: Técnicas utilizadas en el periodo de las cavernas	52
Figura 5: Técnicas utilizadas en el periodo de las cavernas	53
Figura 6: Técnicas Utilizadas En El Período Paleolítico	53
Figura 7: Técnicas Utilizadas En El Período Paleolítico	54
Figura 8: Expresiones Pictóricas Rupestres	54
Figura 9: Expresiones Pictóricas Rupestres	55
Figura 10: Inducción al arte en el neolítico y el megalítico	55
Figura 11: Inducción al arte en el neolítico y el megalítico	56
Figura 12: Representaciones en piedra de los diferentes tipos de dólmen	56
Figura 13: Representaciones en piedra de los diferentes tipos de dólmen	57
Figura 14: Representaciones en piedra de los diferentes tipos de dólmen	57
Figura 15: Representación de las Venus	58
Figura 16: Primeras etapas del moldeado de las Venus (En Arcilla)	58
Figura 17: Técnica libre basada en el tema de la prehistoria	59

Figura 18: Técnica libre basada en el tema de la prehistoria	59
Figura 19: Exposición de trabajos finales	60
Figura 20: Exposición de trabajos finales	60
Figura 21: Exposición de trabajos finales	61
Figura 22: Exposición de trabajos finales	61
Figura 23: Exposición de trabajos finales	62

INTRODUCCIÓN

Pese a su innegable importancia, es una realidad que la educación artística ocupa un lugar periférico en los planes y programas de la educación. Este hecho quizá se deba a que existe una idea muy difundida acerca de que educar a los niños y niñas en las áreas estéticas y artísticas exige, tanto de parte de los profesores como de los alumnos, una condición especial, una especie de "toque de genialidad" para acceder a esos conocimientos y habilidades. Esta índole casi sobrenatural se considera como una condición inherente a la naturaleza de los propios individuos y no una meta a alcanzar por parte de la escuela, es decir, un conjunto de propósitos educativos que se pueden someter a la acción orientadora y formadora de la institución escolar.

Esta percepción generalizada, por supuesto, es falsa y desafortunada. Numerosos autores y teóricos de la educación reconocen que los lenguajes y códigos artísticos constituyen un referente indispensable para que los niños y niñas puedan alcanzar con plenitud e integridad funciones tales como la autonomía individual, la creatividad, la búsqueda de nuevas alternativas frente a la resolución de problemas y la toma de decisiones y, en fin, nuevas y diferentes maneras de representarse y abordar la realidad.

Las experiencias educativas artísticas sin duda contribuyen al desarrollo de los educandos y proveen de determinadas capacidades que se reconocen como parte de su formación integral y armónica en las distintas áreas de su personalidad, tales como las cognitivas, psicomotrices, afectivas, interpersonales y de relación con el ambiente natural y social donde se desenvuelven.

Frente a una imagen simplificadora de la educación que la considera como un simple mecanismo de transmisión de conocimientos más o menos objetivos, se debe recordar que la sensibilidad y la creatividad no sólo son atributos de los individuos en particular, sino que constituyen elementos que pueden aportar a la consolidación y el fortalecimiento de las sociedades democráticas, que también requieren de la flexibilidad, la comprensión y la tolerancia hacia las manifestaciones diversas.

Por otra parte, es imprescindible darle énfasis a la idea de que la creatividad y la experiencia artística constituyen también una forma de inteligencia y que, como

tal, también debe ser desarrollada y promovida al igual que las otras formas del pensamiento.

De ahí que el grupo investigador haya visto la necesidad de elaborar este trabajo de grado, que no posee otra intención que la de introducir al lector en los aspectos que se deben tener en cuenta para el desarrollo del pensamiento creativo mediante las actividades de artes plásticas en los alumnos de grado 6° del Colegio Aníbal Fernández de Soto. Para el desarrollo del trabajo y dando cumplimiento a los objetivos planteados, en el marco teórico se desarrollan los diferentes conceptos relacionados con el marco contextual, legal y conceptual.

De esta manera, en el marco contextual se describieron los aspectos más relevantes relacionados con el Colegio Aníbal Fernández de Soto, tales como sus antecedentes, ubicación, localidad, administración, estrato socio-económico, con el fin de visualizar el ambiente escolar en que se desarrolla el niño y detectar los elementos que pueden influir en el proceso de desarrollo del pensamiento creativo del niño.

El marco legal hace referencia a las normas establecidas en la Ley General de Educación, toda vez que el área de Educación Artística las considera como vía para la fundamentación integral en la educación de los jóvenes, y es clasificada como área obligatoria y fundamental.

En el marco conceptual, se sintetizan los componentes del desarrollo del pensamiento; así como también los componentes creativos y artísticos, como factores que están relacionados directamente con el desarrollo del pensamiento creativo en las actividades de artes plásticas.

Por otra parte, el grupo investigador asistió a las actividades de artes plásticas realizadas en el grado 6° del Colegio Aníbal Fernández de Soto, durante el tercer trimestre de 2002, con el fin de obtener un diagnóstico sobre la situación problemática a través de la observación no estructurada y reflexionar sobre los aspectos que se deben tener en cuenta para el desarrollo del pensamiento creativo mediante las actividades de artes plásticas en este grupo de alumnos.

La condición anterior permitió a las investigadoras plantear una “Propuesta Innovadora” orientadas hacia las actividades de la enseñanza-aprendizaje en la creatividad, aplicables a los estudiantes de 6° grado del Colegio Distrital Aníbal Fernández de Soto, con el fin de contribuir al desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo, como alternativa para resolver las dificultades que se presentan.

1. PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Como resultado de un proceso continuo de observación no estructurada a los estudiantes del grado sexto del Colegio Distrital Aníbal Fernández de Soto, en el área de artes plásticas, se observó que la mayor parte de los estudiantes poseen un buen comportamiento y demostraron interés por las artes plásticas. No obstante, se encontraron algunas dificultades y fallas en aspectos tales como:

Un grupo significativo de estudiantes requiere orientación en cuanto al manejo del material que se utiliza para aplicar las actividades de artes plásticas.

Algunos estudiantes presentan dificultades al escuchar y aprender al mismo tiempo, como consecuencia de su atención dispersa.

Algunos niños a pesar de que hacen sus tareas, no vivencian la necesidad de ejecutar la práctica de las artes plásticas.

Por otro lado, se considera que el niño que pertenece a este grado de escolaridad llega con ciertas deficiencias en su desarrollo integral, en las cuales inciden ciertos factores desfavorables, como son el hecho que los niños ingresan a la vida escolar muy tarde (algunos hasta los 6 años), a diferencia de aquellos que por su condición económica pueden hacerlo a edades mas tempranas, logrando desarrollar más rápidamente habilidades psicomotrices, cognitivas, de socialización, de comunicación, etc.

Además, influye el mundo tan cerrado en el que viven (pues sus padres poco los sacan a pasear y a veces viven en habitación arrendada, lo cual les impide disponer de un espacio mayor para su desenvolvimiento).

De acuerdo a lo descrito anteriormente, el grupo investigador se plantea el siguiente interrogante:

¿ Cómo se desarrolla el pensamiento creativo mediante la aplicación de las artes plásticas en los alumnos de grado 6º del Colegio Aníbal Fernández de Soto?

1.2. ANTECEDENTES

Para conocer más de cerca cómo se concibe el arte en la escuela es importante tener presente, cómo ha sido la presencia del mismo dentro del contexto.

El arte se ha manifestado durante toda la historia de la humanidad, es a través de él que se construyen y se vivencian de forma gráfica la organización social y cultural de una sociedad, y gracias a estos grafismos se conocen elementos de carácter mitológico y religioso que las identifican y hacen únicas a nivel universal.

Todos aquellos elementos son culturizables, y qué mejor espacio que el de la escuela para invitar a los estudiantes a disfrutar del maravilloso mundo de la historia humana por medio del arte. El arte es y seguirá siendo el medio apto para permitir al hombre exteriorizar sus sentimientos, porque a través de él se disfruta y se puede expresar libremente.

Actualmente, se hace énfasis en la importancia que tiene la presencia de las artes plásticas a nivel educativo pero, ha sido difícil para muchos comprender y aceptar que es una materia mediante la cual se puede educar al hombre integralmente. Es decir, desarrollar las potencialidades de los educandos mediante actividades que les permitan organizar su pensamiento y construir ideas nuevas mediante el conocimiento y manejo de ciertas técnicas, concediéndoles a todos y cada uno de los jóvenes vivenciar su potencial creativo y reconocer que la estética adquiere un lugar representativo en sus vidas.

El lenguaje artístico es una alternativa favorable para que el hombre dialogue con la realidad, permite escudriñar en el interior de la persona y sacar a flote sus angustias, sus sueños, en fin todos aquellos elementos que acompañan diariamente al ser humano; el tiempo pasa, pero la presencia humana está allí latente a la expectativa de lo que ocurre. A nivel educativo, se trabaja constantemente en buscar nuevas estrategias pedagógicas que ayuden a los alumnos a cumplir con unas tareas; por esta razón el Ministerio de Educación Nacional a través de los años ha ido organizando y por supuesto esquematizando un sistema bajo el cual se deben regir las instituciones educativas lo que significa que cada establecimiento escolar puede actuar con autonomía frente a las necesidades de su comunidad teniendo en cuenta las reglas establecidas.

A nivel institucional el Colegio Aníbal Fernández de Soto, ha organizado el Proyecto Educativo Institucional (PEI), teniendo como base encuestas realizadas a los ex alumnos, con la finalidad de conocer el presente y el futuro de la misma; dentro de las inquietudes que nacieron, surgió la idea de considerar el estudio de las artes plásticas, la música y la danza como asignaturas que deberían aparecer dentro del currículo. Por esta razón se creó un plan de acción dentro del cual se

llevó a cabo la construcción de salas especializadas, entre ellas está el salón de artes plásticas. Cabe destacar que dentro del plan de estudios aparecen asignadas dos horas de clase para cada grado (grado 6° a grado 11°). La organización del proyecto para trabajo de aula, ha sido realizado por el educador de artes G. B., de la siguiente manera:

PLANEACIÓN DEL PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS DEL GRADO 6°

Bimestre	Contenidos	Competencias	Logros	Indicadores de Logro
I	La Imagen	Interpretativa Argumentativa Propositiva	Experimentar y crear imágenes personales a través de diferentes técnicas	<ul style="list-style-type: none"> Representa formas de su imaginación Experimenta y crea imágenes personales a través de diferentes técnicas
	Visión y percepción el punto en las formas	Interpretativa Argumentativa Propositiva	Educar los sentidos y desarrollar la percepción, plasmando sus experiencias e investigaciones en trabajos prácticos	<ul style="list-style-type: none"> Descubre texturas en los objetos Representa los sonidos de su ambiente
	Habilidad del ojo y la mano en el trazo de líneas a mano alzada	Interpretativa Argumentativa Propositiva	Desarrollar habilidades y destrezas al observar y representar gráficamente	<ul style="list-style-type: none"> Realiza ejercicios multidireccionales de la línea observando objetos Elabora copias de historietas
II	La línea es sus diferentes campos expresivos: vertical, horizontal, curva, delicada, rígidas, radiales	Interpretativa Argumentativa Propositiva	Reconocer la línea, como elemento básico de la forma, para desarrollar su valor expresivo en el plano	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja a partir de la observación directa, utilizando líneas simples, complejas, o valoradas Dibuja con una sola línea sin levantar el lápiz elementos de su entorno
III	El arte en las primeras grandes culturas universales y prehistóricas	Interpretativa Argumentativa Propositiva	Identificar rasgos de las primeras representaciones universales, las compara y relaciona con su propio arte rupestre	<ul style="list-style-type: none"> Investiga y descubre los rasgos de los primeros grafismos Representan formas y elementos de las primeras culturas universales y rupestres
IV	Trabajos navideños artesanías	Interpretativa Argumentativa Propositiva	Desarrollar el sentido de las fiestas navideñas, a través de la práctica de diferentes manualidades	<ul style="list-style-type: none"> Pintan cerámicas navideñas Dibujan el pesebre Elaboran tarjetas, con sentido de fiesta

Se puede considerar el arte como un eje polemizador, unos pueden estar a favor y otros en contra; lo que realmente debe interesar es el recordar que el hombre es un ser inacabado, sensible pero capaz de construir. Lo importante es ayudar a descubrir a cada hombre, que él se conozca a si mismo y reconozca sus aptitudes y debilidades con el fin de crecer y mejorar cada día.

1.3. JUSTIFICACIÓN

El proyecto de investigación en mención, beneficia a los niños del grado sexto de básica secundaria del Colegio Distrital Aníbal Fernández de Soto, puesto que les ofrece la oportunidad de construir un proceso que potencia el desarrollo del pensamiento desde el área de artes plásticas, aspecto que incidirá en el manejo de las demás áreas del conocimiento y en las situaciones cotidianas producto del avance de la ciencia y la tecnología. A un estudiante que posea un pensamiento creativo, le será fácil, más adelante, desarrollar los procesos abstractos, formar estructuras artísticas avanzadas y actualizar su potencial intelectual.

Este proyecto hace un aporte al área de artes plásticas y a las demás áreas, ya que contribuye al desarrollo del pensamiento creativo desde temprana edad; ofrece alternativas a los docentes para que puedan enseñar las artes plásticas a partir de un enfoque creativo, despertando así el interés del niño y motivándolo de tal manera que sea él quien manifieste un deseo por conocer, crear y construir nuevos conceptos. Esto genera un rompimiento con los anteriores esquemas, en los que se observa la repetición de contenidos, la ausencia de compromiso, la desorientación acerca de qué, cómo, por qué y para qué de la enseñanza de las artes plásticas.

Por intermedio de la creatividad, se da a las artes plásticas un sentido real, si se tiene en cuenta que el pensamiento de los escolares permanece ligado a la actividad concreta, con eventos planificados, mediante actividades de artes plásticas, lo que permite introducir a los niños en procesos de desarrollo del pensamiento que más adelante les permitirá enfrentarse con éxito a nuevas situaciones que se presentan, explorando todas sus capacidades, permitiéndoles estimular y desarrollar sus habilidades más notorias; igualmente, el éxito en la creatividad, contribuye al mejoramiento de la calidad de la vida y de la educación en general.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general

Sistematizar y reflexionar sobre los aspectos que se deben tener en cuenta para el desarrollo del pensamiento creativo mediante las actividades de artes plásticas en los alumnos de grado 6° del colegio Aníbal Fernández De Soto

1.4.2. Objetivos específicos

- Analizar el desarrollo del pensamiento creativo en los alumnos de grado 6° del Colegio Aníbal Fernández De Soto, a través de la observación no estructurada de las actividades de Artes Plásticas realizadas en el aula de clase.

- Comparar las teorías que existen en el marco conceptual, con las de la problemática investigativa, con el fin de programar estrategias que permitan desarrollar metodologías innovadoras.
- Desarrollar una propuesta innovadora, orientada hacia las actividades de la enseñanza-aprendizaje en la creatividad, con el fin de contribuir al desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo aplicable a los estudiantes de 6° grado del Colegio Distrital Aníbal Fernández de Soto.

1.5. ALCANCES Y LIMITACIONES

La investigación pretende vincular a los alumnos de 6° grado del Colegio Distrital Aníbal Fernández de Soto, en el fortalecimiento y desarrollo del pensamiento creativo a través de las actividades realizadas en la Asignatura de Artes plásticas.

En consecuencia, con el fin de responder a estas pretensiones, el grupo investigador, de acuerdo a la Planeación del programa de artes plásticas del III bimestre del Colegio Aníbal Fernández de Soto para el grado 6°, contó con una hora de clase asignada en la semana, donde se pudo apreciar a través de la observación no estructurada el desarrollo del pensamiento creativo de acuerdo a las actividades propuestas por la maestra relacionadas con “El arte en las primeras grandes culturas universales y prehistóricas”

En cuanto al desarrollo del pensamiento, creativo y artístico, se tomaron como referentes algunas fuentes bibliográficas que permitieron contextualizar estos componentes, que están relacionados directamente con el desarrollo del pensamiento creativo a partir de la implementación de actividades de artes plásticas.

En desarrollo del trabajo fue gratificante, ofreciendo espacios de reflexión acerca de la importancia de la incorporación de la creatividad en los procesos educativos, toda vez la creatividad es el motor que provee el delineamiento de las fronteras del saber, fortaleciendo el desarrollo del individuo por medio de la reafirmación de su ser y el encuentro con sus semejantes.

2. MARCO TEORICO

2.1. MARCO CONTEXTUAL



Figura 1: Mapa de la localidad 11 de Suba

2.1.1. Localidad de Suba. Barrio Spring. Colegio Distrital Aníbal Fernández de Soto. La comunidad educativa a la que hemos dirigido nuestra investigación, esta situada en Bogotá D. C., más exactamente en la Zona 11 de Suba, localidad que se

comenzó a construir aproximadamente desde 1940 gracias a pobladores que comenzaron a llegar de departamentos como Boyacá, Santander, Tolima y Cundinamarca, a partir de este momento los grandes terrenos se fueron vendiendo y poco a poco fueron apareciendo los distintos barrios que actualmente conforman la hoy conocida localidad 11 de Suba.

Esta comunidad lleva el nombre de Barrio Spring, ubicado a la altura del segundo puente de la Autopista Norte, en el costado occidental entre las calles 133 y 138 y entre las carreras 36 y 44; consta de 36 manzanas aproximadamente y sus límites son: al oriente con Villa Morena y Alcalá; al occidente Canal Córdoba y Sultana; al norte con Prado Pinzón; al sur con Prado Veraniego.

Según sus vecinos más antiguos, nació como una urbanización pirata y se encontraba dividida en lotes de 10 metros de frente por 29 metros de fondo; sin servicios de agua y alcantarillado y sus calles en recebo. Su población pertenece a clase media, los padres de familia se dedican a laborar en talleres de mecánica, ornamentación, pequeñas carpinterías y negocios que se organizaban en pequeños locales, y otros trabajan en empresas devengando así un salario mínimo, el cual deben distribuir para cumplir con los compromisos adquiridos.

En 1973 se encontraban en la urbanización varios casa-lotes con modestas edificaciones; no existían servicios de salud, la recreación se practicaba en los potreros y para impartir educación se encontraba el Colegio Aníbal Fernández de Soto, actualmente sigue prestando este servicio a la comunidad. Dicha institución educativa fue construida cuando el señor Aníbal Fernández de Soto desempeñaba un cargo importante en el Estado; él es abogado y economista de la Universidad Javeriana, su destacada actuación en política dentro del partido conservador, lo hacen acreedor a la confianza del presidente Misael Pastrana Borrero, quien lo nombra Alcalde de Bogotá en 1973 en reemplazo del Dr. Carlos Albán Holguín.

La comunidad a través de sus voceros había venido solicitando ante la Alcaldía mayor, la fundación de un colegio de secundaria; como esta petición fue atendida por su despacho, la comunidad como muestra de gratitud decide que la institución lleve su nombre. Tiempo después, se retira de la escena política y actualmente, se desempeña como notario.

La comunidad educativa que lleva su nombre contiene en su Manual de Convivencia como **Misión** “Dinamizar las acciones de todos los miembros de la comunidad, para que el ambiente de trabajo sea agradable y efectivo en búsqueda del desarrollo institucional”¹. Como **Visión** se puede destacar que ha venido trabajando en busca de crear una alternativa que permita a sus educandos

¹ Colegio Distrital Anibal Fernández de Soto. Manual de Convivencia. Editorial Gente Nueva. Santafé de Bogotá D.C., 1.997, p.41

comenzar su pequeña micro-empresa. Para contribuir al logro de esta propuesta la institución ha venido mejorando su dotación, ampliando el número de computadores (60 unidades) con programas actualizados, máquinas de escribir eléctricas, una biblioteca muy bien dotada, sala de artes y de lenguas. (Figura 2)

Lo anterior, y otros aspectos importantes como la calidad humana y el espíritu luchador de quienes conforman dicha comunidad educativa la sitúan como una institución de buen nivel académico, aspecto que a través del tiempo ha disparado su demanda de cupos. Retomando su historial, recién fundada la institución, los usuarios pertenecían en su mayoría al Barrio Spring, hoy en día solamente pertenece el 20% y el 80% restante a los barrios circunvecinos y al sector de Suba.

Según los registros de matrícula los alumnos pertenecen a clase media-baja, los oficios de sus padres son: conductores de buses, mecánicos, domésticas, ornamentadotes, pequeños comerciantes, empleados, albañiles, policías y algunos Suboficiales. Se puede considerar que de alguna manera la situación económica de los padres que conforman dicha institución ha llevado a quienes dirigen la misma a la búsqueda de formar micro-empresarios con la finalidad de que sean ellos mismos los administradores esos pequeños negocios que tienen sus padres o busquen nuevos horizontes.

Es importante resaltar, el personal que conforma el grupo de trabajo con que cuenta este plantel educativo para prestar un buen servicio ellos son:

Directivos Docentes

- 1 Rector
- 2 Coordinadores
- 2 Orientadoras
- 34 Profesores:
 - Jornada mañana 17 docentes
 - Jornada tarde 17 docentes

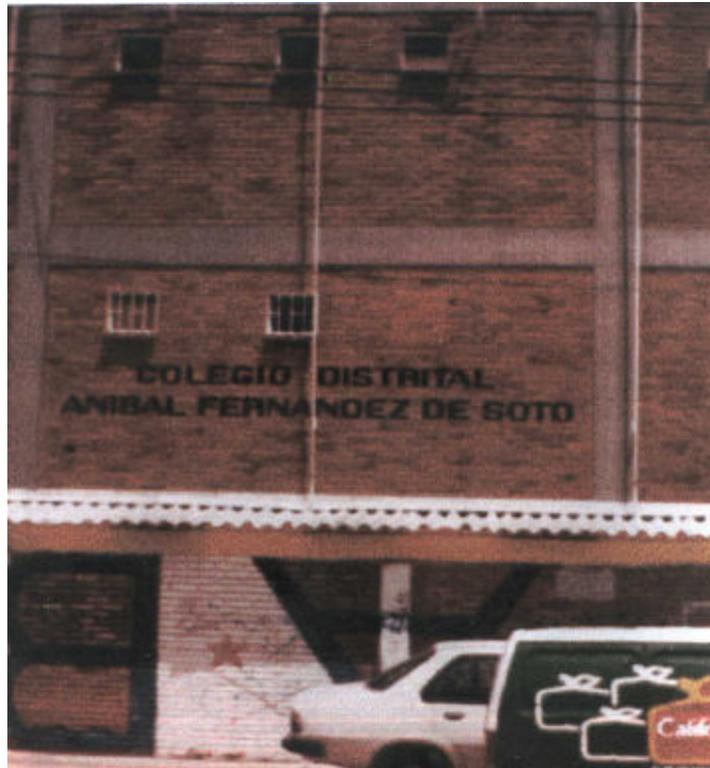
Administrativos

- 1 Secretaria
- 1 Pagadora
- 1 Bibliotecóloga

Personal de Servicios

- Vigilantes
- Personal de Mantenimiento
- Personal Tienda Escolar

FACHADA DEL COLEGIO



AULA DE ARTES



BIBLIOTECA



2.2. MARCO LEGAL

Es importante tener en cuenta, que para la planeación de cualquier proyecto se debe hacer bajo los parámetros que indica la ley; por esta razón, se han tenido en cuenta las disposiciones establecidas en la Constitución Política de Colombia con relación a la educación que dice en su artículo 67, “ La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura”². Lo que indica, que la educación esta al servicio de todas las personas y por lo tanto se debe trabajar en buscar el desarrollo integral del individuo, y para esto existen las entidades educativas que son las encargadas de impartir la educación, ellas también se rigen bajo unas normas establecidas por la Secretaria de Educación; en las disposiciones preliminares de la Ley General de Educación, y más exactamente en el Artículo 1°. Objeto de la Ley dice lo siguiente: “ La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”³. Esto refleja la gran responsabilidad que tienen los planteles educativos en la formación de sus alumnos, y para cumplir con los

² HIDRON, Henao Javier. Constitución Política de Colombia (comentada). Duodécima edición. Editorial Temis S.A. Santafé de Bogotá. Colombia. 1996. p. 39

³ LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. República de Colombia. Edición Unión Ltda.. Santafé de Bogotá. 1994. p. 1

requisitos establecidos por la ley deben tener en cuenta cuales son las áreas obligatorias de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional, PEI para planear sus actividades.

Como la finalidad de este trabajo es reconocer la importancia del Arte a nivel educativo se ha encontrado que su presencia a nivel formativo es imprescindible, que se ha clasificado como área obligatoria y fundamental por lo tanto, se requiere de personal capacitado para desempeñar la labor educativa en esta área. El Artículo 5° Fines de la Educación, en el numeral siete dice: “ El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones”⁴, son elementos fundamentales para la educación integral de la persona; se deben planear actividades que inviten a los educandos a la investigación y por supuesto a la reflexión; partiendo del estímulo se debe invitar a los educandos a conocer su cultura, a maravillarse de todos aquellos elementos que hacen de cada lugar un sitio único, cargado de fantasías que retomándolas son aquel eje sobre el cual cada estudiante deja volar su imaginación en búsqueda de nuevos conceptos que serán posteriormente plasmados en diferentes materiales y técnicas por esta razón, el Ministerio de Educación Nacional ha realizado un documento de lineamientos curriculares para el área de educación artística dentro del cual se destaca la actividad cultural como un medio para cambiar la actitud de la gente, se pretende que a través de estas actividades se cambien “ nuestras formas de violencia, modificando las maneras de comunicarnos, utilizando por ejemplo: los lenguajes artísticos”⁵. Muchos se preguntarán para qué sirve el uso de estos lenguajes? La respuesta es simple, es por medio del arte que el hombre se encuentra consigo mismo, y es desde aquí donde se debe partir para alcanzar cambios en el futuro.

El ser humano es sensible, cada experiencia es un pretexto para invitar la mente a reflexionar acerca de estas situaciones y así abrir paso a la creatividad que permite a cada hombre expresar sus sentimientos.

Los indicadores de logro para la educación artística aporta al educando la información que se necesita para realizar una buena evaluación del proyecto pedagógico, y de esta manera verificar que el área de artes se imparte a partir de un desarrollo integrado y progresivo de la experiencia sensible del ser humano, hacia sí mismo y hacia el contexto natural y sociocultural, mediante el quehacer artístico, con el fin de potencializar su creatividad. Al respecto la Resolución Número 2343 de junio 5 de 1996, establece como indicadores de logros curriculares para el educación artística en el grado sexto los siguientes:

⁴ LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. República de Colombia. Edición Unión Ltda.. Santafé de Bogotá. 1994. p.3

⁵ BULA ESCOBAR. Germán Alberto. Lineamientos curriculares. Artes Plásticas. Ministerio de Educación Nacional. Editorial Magisterio. Santafé de Bogotá D.C. 2.000. Impreso en Colombia. p. 63

ESTRUCTURA GENERAL DEL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA LOS GRADOS 4º - 5º - 6º

Dimensiones de la Experiencia Procesos	Dimensión Intrapersonal	Interacción con la Naturaleza	Dimensión Interpersonal	Interacción con la Producción Artística y Cultural y con la Historia
<p><i>Proceso contemplativo, Imaginativo, Selectivo</i></p> <p>Logros esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo perceptivo de las propias evocaciones y fantasías, de la naturaleza, de los demás y de las cosas. ✓ Apertura al diálogo pedagógico, cambios y generación de actitudes. 				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muestra sorpresa y entusiasmo por sus propias evocaciones, recuerdos, fantasías y expresiones artísticas. ✓ Denota confianza en su gestualidad corporal y en las expresiones de los otros. ✓ Comparte sus ideas artísticas, disfruta y asume una actitud de pertenencia con la naturaleza, los grupos de amigos y a un contexto cultural particular.
<p><i>Proceso de Transformación Simbólica de la Interacción con el Mundo</i></p> <p>Logros esperados:</p>				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordina y orienta activamente su motricidad hacia la construcción de formas expresivas. ✓ Explora, compara y contrasta cualidades estéticas, formas tangibles, sonoras y visibles de la naturaleza, de la producción cultural del contexto y de su época. ✓ Hace representaciones conjugando técnicas artísticas y lúdicas, inventa expresiones artísticas a través de formas tradicionales, construye instrumentos, herramientas simples y hace materiales básicos para lograrlas.
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo expresivo de sensaciones, sentimientos e ideas a través de metáforas y símbolos. ✓ Desarrollo de habilidades comunicativas que implican dominio técnico y tecnológico. 				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Establece comunicación con sus compañeros mediante símbolos, describe los procedimientos técnicos que realiza. ✓ Transforma creativamente accidentes, errores e imprevistos.
<p><i>Proceso Reflexivo</i></p> <p>Logros Esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Construcción y reconocimiento de elementos propios de experiencia estética y del lenguaje artístico. ✓ Desarrollo de habilidades conceptuales. 				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica características estéticas en sus expresiones artísticas y en su contexto natural y socio-cultural; manifiesta gusto, pregunta y reflexiona sobre las mismas; las agrupa y generaliza. ✓ Explica las nociones básicas propias del lenguaje artístico contenidas en sus expresiones artísticas, las contrasta y las utiliza adecuadamente en otras áreas.
<p><i>Proceso Valorativo</i></p> <p>Logros Esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Formación del juicio apreciativo. 				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa una actitud de género sincera y segura; asume con responsabilidad y equilibrio sus éxitos y equivocaciones. ✓ Propone y disfruta de actividades grupales que incidan en la calidad de su medio ambiente. ✓ Expresa el deseo de acceder a actividades culturales extraescolares.
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprensión de los sentidos estéticos y de pertenencia cultural. 				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manifiesta disfrute y aprecio, ubica históricamente y hace juicios de valores sobre historias sagradas de su comunidad, ritos, leyendas, artes y, en general, sobre la producción cultural de su tradición y de otras.

FUENTE: Resolución Número 2343 de junio 5 de 1996

Lo anterior deja ver la importancia que tiene el diseñar proyectos de aula involucrando los logros e indicadores para cada grado, ya que ellos están elaborados teniendo en cuenta las necesidades particulares para cada nivel.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

Toda acción pedagógica es gratificante, pero cuando se trata de trabajar con los niños es aún más valiosa, puesto que los niños poseen un potencial inagotable por querer conocer y saber.

No obstante, este mecanismo de admiración, de asombro ante cualquier cosa, que le permite al niño formular preguntas en algunas ocasiones es anulado y en cierta forma, atrofiado por los sistemas educativos vigentes, desligados de una metodología que permita desarrollar de manera natural el pensamiento creativo. Dentro de la educación tradicional todo esto dicho. En este sentido, el estudiante asume el papel del niño que no debe preguntar, trayendo como consecuencia lógica un retroceso en el desarrollo de su pensamiento y hasta un estancamiento; todo ello como consecuencia de un sistema que impide pensar por sí mismo. A cada momento se le refuerza esta actitud errónea en la medida que el niño saca mejores notas en cuanto más parecidas sean sus respuestas a las que han sido expuestas en los textos de clase con anterioridad o a la del profesor. Se anula así, la capacidad normal de todo niño de sorprenderse, de admirar cualquier cosa extraña a su entorno o dentro de sí. El niño puede introvertirse hasta el punto de quedar con dudas y enfrentarse a la vida con preguntas que nunca expuso por temor a salirse del sistema. Todo ello en últimas se traduce en desmotivación, inconformismo y la escuela o colegio se convierten en un lugar de aprendizaje mecánico.

Esto tiene repercusiones nocivas a nivel nacional e internacional porque el niño desmotivado, en cierto modo frustrado mentalmente, no estará capacitado para enfrentarse al mundo del adulto, dentro del cual no logra esforzarse por pensar lo que no pensó de niño; le costará trabajo desarrollar lo que no pudo durante su infancia, pasará a ser un ciudadano más del montón, asumiendo una actitud insegura ante la vida.

Un aspecto fundamental en la educación es el pensar, el cual permite organizar, clasificar e inventariar toda la información que nos llega, aspecto al que desafortunadamente no se le da la debida importancia y es por ello que los conceptos claros, diferenciados que se necesitan para comprender las proposiciones científicas, por lo general no están presentes en los individuos.

No se pueden adquirir conceptos solo mediante definiciones que en lugar de esclarecer el problema, lo agravan; ello se debe a que para entender las definiciones se deben entender los términos utilizados en ellas. Otro aspecto que es negativo es que el estudiante carece de una visión global ante una pregunta y por ello se le dificulta desde que punto la va a tratar.

A partir de las anteriores apreciaciones, los elementos conceptuales a considerar en la investigación: ¿Cómo desarrollar el pensamiento creativo mediante las actividades de artes plásticas en los alumnos de grado 6º del Colegio Aníbal Fernández de Soto?, están relacionados con la contextualización de los componentes del pensamiento, creativos y artísticos, como factores que directamente están relacionados con el desarrollo del pensamiento creativo a partir de la implementación de actividades de artes plásticas.

2.3.1. Componentes del pensamiento

2.3.1.1. Desarrollo del pensamiento. La edad de siete años marca un hito decisivo en el desarrollo mental del niño en aspectos intelectual, social y afectivo: aparecen formas de organización y construcciones nuevas. Sin embargo, es difícil determinar si el niño ha adquirido cierta capacidad de reflexión que le permita coordinar sus acciones con las de los demás.

Después de los siete años, las explicaciones entre niños se desarrollan en el propio plano del pensamiento y no sólo en el de la acción material. Desaparece el egocentrismo y se manifiesta la necesidad de conexión entre las ideas y su justificación lógica. En lugar de las conductas impulsivas de la pequeña infancia; el niño piensa antes de actuar y comienza a conquistar la difícil conducta de la reflexión, liberándose del egocentrismo social intelectual; se presentan entonces indicios de la construcción del pensamiento, el cual constituye el sistema de relaciones que permite la coordinación de los puntos de vista de los individuos. Aparece en consecuencia, una moral de cooperación y de autonomía personal.

El niño de siete años es capaz de construir explicaciones contemplativas coincidentes con la época en que comienza a desarrollar su motricidad manual; también se adquieren con esta edad principios de conservación que señalan el desarrollo del pensamiento, como la conservación de las longitudes y superficies de los elementos, que se ven plasmadas en sus dibujos. Más adelante, entre los once y doce años, el pensamiento del niño descubre formas y volúmenes, los cuales empieza a trabajar durante el desarrollo de sus trabajos en clase.

2.3.1.2. Necesidad de desarrollar el pensamiento creativo. Existen ciertos interrogantes que bien vale la pena analizar tales como: ¿Por qué los niños pintan

cuadros tan impresionantes en la primera infancia? ¿Por qué plantean tantas preguntas abstractas cuando todavía son muy pequeños y parece que luego van perdiendo sus capacidades cuando van acercándose a la adolescencia? ¿Cómo pueden aprender más de un idioma, hazaña que es difícil para el adulto? ¿Cómo tendría que ser la educación para mantener el desarrollo del niño siguiendo esas líneas meteóricas con las que empieza, en lugar de dejar que caigan en la indiferencia?

Lo anterior plantea la necesidad de desarrollar un pensamiento creativo en la infancia, toda vez que tendría en cuenta la capacidad del niño para implicarse en un diálogo racional, ofrecería razones de su conducta, trataría al niño tal y como es con su conducta más egoísta y menos idealista que la de los adultos.

Se cometen varios errores: el primero de ellos es el de asumir que la infancia es la preparación para la vida adulta y que sólo se le debe mirar como un medio para conseguir un fin, o como una condición incompleta que se dirige hacia su perfección.

Ser niño significa no saber, los adultos saben y por ello, aquellos deben adquirir el conocimiento que poseen los adultos. El error está en pensar que si los niños no se mueven en la dirección de lo que los adultos saben, creen y valoran; algo debe funcionar mal en su desarrollo. Por el contrario la diferencia entre la perspectiva infantil y adulta representa una invitación para una experiencia compartida de la diversidad humana más que una excusa para mantener la hostilidad intergeneracional, la represión y la culpabilidad. Lo anterior permite deducir que si la infancia fuera una dimensión de la experiencia humana menos enclaustrada y más abiertamente reconocida, el desarrollo del niño se daría en forma diferente.

Otro error es ofrecerle a los niños el estudio de las disciplinas educativas que están organizadas en un orden que va de lo simple a lo complejo, dejando de lado el juego y el discernimiento del pensamiento. Es por ello, que en la era moderna, en que se presta atención a los derechos del niño, existe la necesidad de prestar mayor atención al derecho de los niños a pensar y a razonar.

2.3.1.3. El pensar como técnica. Surge la necesidad de analizar el desarrollo del pensamiento como técnica. El pensar se puede ejercitar como un deporte: nadar, jugar tenis, esquiar, montar a caballo; se necesita deseo y voluntad para desarrollar el pensamiento; primero viene la atención, la práctica y la diversión.

El pensar como técnica es como todo al comienzo, hay torpeza, dificultad, luego se torna algo natural y se observa el progreso considerable. Como es lógico habrá quienes mejoren más rápido que otros e incluso algunos tienen la idea errónea de que deben resignarse a su presente grado de pensamiento ya que no hay nada que

puedan hacer por mejorarlo. Pero esta actitud debe ser descartada ya que el pensamiento se puede desarrollar gradualmente, y a lo largo de toda la vida.

Los científicos ya se han preguntado si la inteligencia es un asunto genético o si ella necesita de un entorno temprano, refiriéndose a una nutrición y estímulos adecuados, para llevar la inteligencia a su potencial genético total. Puede ser que las palabras, los conceptos y los hábitos mentales infundidos en la primera infancia faciliten la operación de la inteligencia. Es claro que cada cual nace con un potencial definido establecido por los genes y que éstos no se pueden cambiar, pero si se puede tratar de desarrollar un potencial enorme y se puede comenzar teniendo desde temprano un entorno adecuado.

En el campo educativo se han generado una serie de conceptos errados al respecto, entre ellos, la creencia de que las personas inteligentes piensan bien. Se da la noción de que el pensamiento es simplemente la inteligencia en acción. Al respecto, se tienen dos concepciones equivocadas:

Por una parte, si se tiene una inteligencia superior, no es necesario hacer nada con el pensamiento y si se tiene una inteligencia más modesta, no hay nada que pueda hacerse con el pensamiento.

En este sentido, Edward de Bono,⁶ define el pensamiento de la siguiente manera: "Pensar es una técnica operativa mediante la cual la inteligencia actúa sobre la experiencia (con un propósito)". Para explicar mejor la definición, él hace una analogía con un automóvil y su conductor. El automóvil puede estar en excelentes condiciones, pero la habilidad del conductor es algo diferente. La potencia del automóvil no asegura la habilidad del conductor.

Con respecto a la analogía, la ingeniería del automóvil responde a la inteligencia innata y la habilidad del conductor responde a la capacidad operativa que llamamos pensamiento. De ahí que un automóvil sencillo pueda tener mejor conductor o a la inversa.

La capacidad de conducir puede aprenderse, practicarse y mejorarse. La inteligencia tiene sus aspectos sorprendentes, entre ellas que la persona inteligente a veces puede ser la peor para pensar o puede necesitar tanto o más entrenamiento que otros en las técnicas del pensar. En ello influyen factores de tipo sociológico, psicológico, educativo y físico. Por esto se puede emitir un concepto equívoco sobre alguien con respecto a la inteligencia.

Así por ejemplo:

⁶ D E BONO, Edward. Aprender a Pensar. Plaza & Janés editores. Col Ltda, 1994. p. 63

1. Una persona puede tener una gran fluidez de palabra y en últimas puede hablar mucho sin decir nada.
2. Una persona inteligente tiene un status social y debe mantenerse en él, porque es como la necesidad de tener razón en todo. Psicológicamente al demostrar que otro está equivocado uno se siente vencedor y superior; estar de acuerdo con otro lo hace sentir subordinado y superfluo. Proponer una idea nueva puede proporcionar actitudes negativas en los otros, lo que puede cohibir totalmente al individuo de tal forma que muchas mentes brillantes queden anuladas.

En el aula, el estudiante que mejor memoriza y repite lo que dice el profesor es el niño inteligente del curso.

La pura velocidad física de la mente muy inteligente la conduce a saltar a conclusiones partiendo de unas pocas señales. La mente más lenta tiene que esperar más, examinar más señales y puede llegar a una conclusión más apropiada. La persona inteligente prefiere, por estímulos externos, darle más valor a la habilidad que a la sabiduría, porque la habilidad es más fácil de demostrar.

Tal como señala Edward de Bono,⁷ en este campo han surgido programas para la enseñanza y desarrollo del pensar en el niño. En primer lugar está el programa "CORT" (cognitiva Research Trust), cuyo uso se ha extendido a varios países.

En Venezuela fue introducido por el ministro para el desarrollo de la inteligencia Luis Alberto Machado, en el año 1.979. El programa fue adaptado a las condiciones locales. Después de un año de estudio piloto con cincuenta (50) maestros que habían sido entrenados por el Dr. Edward de Bono y luego dirigidos por Willian Copley, se decidió introducir el programa en todas las escuelas. En la actualidad se han entrenado más de cien mil (100.000) profesores y se pretende que en el futuro todos los niños de 10 a 11 años aprendan 20 de las 60 lecciones CORT.

Varios países que aprecian el hecho de pensar, están experimentando este programa. Las lecciones se han utilizado en niños desde los 6 años hasta adultos y con una gama de 15 a 150 de coeficiente intelectual. En el presente se adelantan investigaciones sobre los efectos de este programa en las escuelas donde los profesores fueron entrenados.

Con este programa se ha demostrado que es posible diseñar marcos sencillos y utilizables para la práctica y el desarrollo de las capacidades del pensamiento.

⁷ DE BONO, E., La creatividad en una cultura conformista, un desafío a las masas, Paidós, Barcelona, 1997. p. 112

El problema con relación a enseñar a pensar es intentar cambiar la imagen del yo y pasar a una nueva. La imagen que el niño tenga sobre su propia inteligencia es fundamental en el fracaso o éxito personal; por ello es indispensable que el niño tenga una imagen favorable y que pueda establecer su ente inteligente, no inteligente y ser pensante, lo cual no necesariamente tiene que contener los adjetivos "bueno" o "malo".

2.3.1.4. Aspectos que implican el pensar. Pensar implica pasar de un estado de conocimiento a otro superior. Sólo nuestra falta de información despierta la necesidad de pensar. En la educación se busca un acercamiento hacia el conocimiento absoluto, lo cual es cada vez más difícil porque hay mayor información que absorber. El lenguaje es el que suministra información. Por ejemplo, sí se quiere saber sobre el arte del renacimiento, nos encargamos de informarnos a través de diferentes fuentes, no nos dedicamos a pensar.

Cuanta más información se tenga, mejor será el pensamiento del individuo y más apropiadas sus acciones. Se pueden conocer temas en los que sea posible obtener toda la información, pero el principio es que se complemente con el pensamiento.

No obstante, hay un área en la que nunca se puede tener la información completa y ésta es el futuro. Todos nuestros planes, acciones, decisiones y elecciones se resolverán en el futuro. Se supone que si tiene toda la información necesaria, la acción será sencilla, pero esto no es así, porque la acción supone mucho más, hay que pensar en las prioridades, en las consecuencias de las acciones y en las otras personas implicadas. En este sentido, es aquí donde debería jugar un papel importante la educación para desarrollar la capacidad necesaria para actuar ante diferentes circunstancias de la vida, puesto que otra cualidad que introduce el pensamiento a la naturaleza humana es la capacidad para proyectar hacia delante; con los mismos instrumentos con que se construye el pasado, se diseña el futuro. Así se diseña el propio destino.

La experiencia es la principal fuente de información que se emplea para pensar en algo, por ello es bien importante. Por lo tanto en esta esfera se deben tener en cuenta todos los factores. Pensar es conocer, desarrollar las operaciones intelectuales y aplicar la razón, como parte rectora de la posibilidad total, en la que se inserta e influyen todas las vivencias.

2.3.1.5. Forma como opera el pensamiento. La gran mayoría de las personas tienen la creencia que pensar rápido es lo más conveniente. La mayoría de las evaluaciones están diseñadas de tal forma que obtener las respuestas en el menor tiempo posible es lo más apropiado. De esta manera, se confunde una comprensión rápida con un pensamiento rápido y se llega a la conclusión de que la lentitud es sinónimo de torpeza. Al respecto, se ha podido experimentar y comprobar que

estos conceptos son un tanto erróneos y que lo más aconsejable es pensar despacio; pensar despacio quiere decir que se puede enfocar más claramente cada etapa. Así se pueden obtener mejores beneficios. Es lógico pensar equivocadamente ya que la mente desea reconocer e identificar la certidumbre lo más pronto posible, lo que implica la posibilidad de entrar en acción.

Al pensar rápido, quizás no se explora, no se tienen en cuenta ciertas alternativas que en últimas pueden ser decisivas en cualquier manifestación del pensamiento. Se puede ejemplificar esto como el médico que cuidadosamente examina al paciente y se toma una apreciación de todas las alternativas que prueban su análisis antes de llegar a un diagnóstico y percibir lógicamente el tratamiento adecuado.

La mente tiene la tendencia natural del médico, por lo tanto se deben buscar mecanismos que lleven a la mente a actuar, es decir, que la mente busque las diferentes alternativas y finalmente escoja la más adecuada.

La mente tiende a emperezarse, y esto constituye un gran problema para el desarrollo del pensamiento. La gran mayoría optan por no buscar alternativas y su gran dificultad reside en el hecho de ponerse a buscarlas. Contentarse con una solución adecuada es el peor obstáculo que se encuentra a esta alternativa. Por ello, es importante que el niño aprenda a buscar el mayor número de alternativas aunque sea difícil encontrar muchas y más aún encontrarlas todas. Es aquí donde aparece el campo de lo probable e improbable. Lo primero resulta más fácil y hace creer que se está llegando a la verdad, pero no se debe dejar de lado el campo de lo imposible donde quizás se va a encontrar lo que se buscaba.

Es frecuente que la dificultad para tomar decisiones provenga de la imposibilidad de producir alternativas suficientes. El propio proceso de decidir no genera alternativas, éstas se tienen que buscar. Se pueden generar futuras alternativas de manera deliberada permitiendo que enriquezcan nuestra percepción aun cuando creamos en ellas hasta después de que se hayan producido.

2.3.1.6. El acto de pensar como habilidad. Como respirar, reír, sentir; pensar es un proceso natural, algo que hace todo el mundo. Es posible considerarlo como una habilidad susceptible de perfeccionamiento. Hay formas más eficaces de pensar; es decir, el ser humano posee criterios que le permiten distinguir entre un pensamiento hábil y otro torpe. Esos criterios son algunos de los principios del pensamiento creativo, los cuales nos permite establecer la diferencia que se existe entre las inferencias válidas y las que no lo son.

Los niños aprenden a crear, desde el momento en que realizan sus primeros trazos, o cuando realiza sus primeros encajes. Es decir, los niños son capaces de hacerlo en

una etapa temprana de la vida. El problema pedagógico, en su primer nivel, transforma al niño en un buen pensador. Un programa fiable buscaría consolidar el potencial cognitivo de los niños de tal forma que estuvieran para un futuro preparados en un pensamiento más efectivo.

El fin no es convertir a los niños en filósofos, sino ayudarles a pensar más, a ser unos individuos más reflexivos, más razonables. Así uno de los fines de un programa de habilidades del pensamiento sería la mejora del juicio, pues el juicio es el puente entre el pensamiento y la acción. Los niños reflexivos están preparados para mostrar un buen juicio y así, muy difícilmente realizarán acciones inapropiadas.

2.3.1.7. Propósito esencial del pensamiento. Para poder comprender mejor el pensamiento necesitamos saber como funciona la mente. La mente trabaja para encontrar esquemas familiares; en cuanto la mente encuentra uno de ese tipo se desplaza hacia él y lo sigue (ejemplo: cuando se produce un acto, dejamos de usar un esquema y se pasa a leer señalizaciones cuando nos son familiares). Aquí se necesita hablar de percepción y de procesamiento. La percepción es la manera en que observan las cosas y el procedimiento es lo que se hace con esa percepción. La percepción ocupa un primer lugar en importancia ya que es más importante la manera como se observa una situación determinada. La mayor parte del pensamiento tiene lugar en el área de la percepción, referida a la manera como se observan las cosas, cuando se toman asuntos más especializados, se elabora un procesamiento. En la mente se organiza la información recibida de acuerdo con unos esquemas. Una vez que se forma el esquema, la mente no tiene que analizar o clasificar la información, sino que sirve el esquema automáticamente y, cualquier información fluirá por él y cada vez se irá estableciendo un esquema más definido. Es así como el mecanismo de la mente se describe detalladamente como las redes nerviosas de la mente interconectadas que permiten que la información que llega se organice en esquemas. El objetivo de la percepción es la formación de esquemas para después usarlos.

El reconocimiento de esquemas es una propiedad de la mente humana; toda la vida consciente se basa en ello y todo el esfuerzo está dirigido a reconocer los esquemas familiares.

La mente reconoce esquemas completos, tales como caras, letras o palabras, así como para abstraer o extraer esquemas ocultos. Por ejemplo al hacer una lista con una serie de palabras para que memorice otra persona, ésta las clasificará de diferentes maneras de acuerdo con sus propios esquemas. Estos esquemas de abstracción ya deben estar en nuestra mente previamente para poder usarlos.

Según Piaget,⁸ existen dos conceptos básicos que complementan lo referente a los esquemas, a saber: La asimilación y la acomodación. Con base en el anterior ejemplo, el niño puede coger otro objeto (cuchara) y sacudirlo; en éste momento el niño está asimilando este nuevo objeto a su esquema de "agarrar" y "sacudir" para producir ruido. La cuchara no produce ruido como el sonajero lo cual crea una perturbación (desengaño): la perturbación es una de las condiciones que establece el momento para el cambio cognitivo. El hecho de que el niño coja la cuchara y no le produzca ruido permitirá una acomodación.

A menudo nos encerramos en esquemas erróneos. El repertorio de esquemas que tenemos en la mente determinará nuestra capacidad de reconocimiento, de abstracción, de clasificación, de análisis y de todo nuestro pensamiento.

Es de gran utilidad tener esquemas que puedan emplearse en diferentes situaciones. Por ejemplo en la psicoterapia el esquema freudiano permite profundizar y descubrir las explicaciones inconscientes de los sentimientos y la conducta.

2.3.1.8. El niño, un pensador eficaz. La finalidad es lograr conseguir que el niño con el tiempo sea un pensador eficaz y se defina como alguien que tiene confianza en lo que piensa. No sólo porque confía que está en lo cierto o que vaya a encontrar respuestas a sus problemas, sino porque busca la dirección correcta a lo que desee. Como alguien que controla su pensamiento en lugar de vagar de idea en idea, de emoción en emoción.

Un pensador eficaz tiene claro lo que se propone: define sus objetivos y decide conseguirlos. Prefiere la sabiduría a la inteligencia, es confiado y decidido, es humilde. Su pensamiento es robusto y también práctico cuando es necesario. Evidencia su progreso. Es constructivo más que crítico y sabe que el objeto del pensamiento es lograr una comprensión, decisión o línea de acción de trabajo. No le interesa probar que es más listo que todos. Aprecia una idea y rechaza la arrogancia.

En el niño se dan dos imágenes, la primera es "soy inteligente", lo que significa que puede contestar las preguntas del profesor, que puede aprobar los exámenes y que la escuela o colegio son áreas de éxito. La segunda es no soy inteligente, las clases y el colegio resultan aburridas y las lecciones son pérdidas de tiempo. Con los programas diseñados para aprender a pensar se intenta cambiar esa imagen del "yo" como "una persona que piensa".

2.3.1.9. Momentos para ser creativo. El niño por lo general es creativo; cuando al expresar y comunicar una especial percepción personal tiene éxito, se le asigna un

⁸ PIAGET, Jean. De la Lógica del Niño a la Lógica del Adolescente. Paidós, 1987. p 62

valor a su contribución, lo que permite que algunos vean el mundo a través de una perspectiva diferente. Si se le plantea un problema a un niño de 9 años, es posible que encuentre una idea original, porque no está condicionado a ningún aspecto convencional.

El pensamiento creativo (o "el pensamiento lateral ") se define como un cambio de esquemas dentro de un sistema esquematizado. En otras palabras, es la capacidad para mirar las cosas de diferente manera.

Existe una gran tendencia de las personas inteligentes a ser conformistas, ya que aprenden las reglas del juego y las usan para llevar una vida cómoda. El niño para evitar problemas en el colegio aprende cómo complacer al maestro, cómo aprobar los exámenes y cómo llevarse bien con los compañeros; los que se salen de ahí son los niños rebeldes; a ellos se les deja la creatividad para no seguir las normas. De ahí se desprende que en su gran mayoría el docente anula por completo la creatividad del niño. Por más creativo que el niño sea, no desea que lo reprendan, prefiere seguir las indicaciones que le son impuestas intrínsecamente antes de salirse de dicho esquema. Por el contrario el docente debería desarrollar esta capacidad creadora en el niño haciéndole ver que se respeta la manera diferente como él ve las cosas y que dicha apreciación es sólo una entre muchas. Se puede colaborar con el desarrollo de la creatividad a través de las diferentes manifestaciones artísticas, ya sea en pintura, música, escritura, poesía, entre otras, porque es allí donde el niño tiene la libertad de expresar, de sacar a flote esos esquemas mentales que posee.

Para que se despierte la creatividad en el niño se puede usar la provocación para obtener movimiento de ideas y fluidez de pensamiento. La provocación opera no con el juicio, sino con el movimiento; por eso, las provocaciones pueden ser ilógicas, absurdas, deliberadas. Ejemplo: ¿Cómo les parecería sí en lugar de comer por la boca comemos por los pies? ¿Qué les parecería si en lugar de un carro ir hacia adelante fuera hacia atrás, qué pasaría?.

2.3.2. Componente creativo. Durante mucho tiempo se consideró a la creatividad como un don que sólo había sido depositado en algunas personalidades del arte. En estos momentos, gracias a la preocupación de muchos científicos sobre ese fenómeno que ha permitido el avance de todas las disciplinas del que hacer humano, se puede decir que la creatividad es una herramienta a la que todos tenemos acceso y que podrá ser mejor si la trabajamos diariamente para alcanzar niveles más elevados en cada uno de los alumnos.

La naturaleza de la creatividad es una cuestión complicada, los estudios que se han realizado de ella nos muestran varias aristas de este fenómeno, que incluso pueden resultar complementarios al realizar un análisis más profundo. Para plantear el

desarrollo de la creatividad es fundamental conocer cuál es su naturaleza, cuáles son los elementos que la constituyen, identificar las características que hacen que un producto o un proceso pueda categorizarse como creativo, qué funciones cognoscitivas se presentan o se requieren para llegar a la creatividad, qué tipo de contextos escolares favorecen el que la creatividad se enriquezca, cuáles son los pasos o las etapas que recorre el proceso de la producción creativa, entre otros planteamientos igualmente importantes.

En estos momentos es relativamente fácil encontrar información de cómo desarrollar la creatividad en el salón de clases; aunque la mayor parte de estas propuestas hace una simplificación de esa tarea tan trascendente y necesaria. Existen planteamientos que nos hablan de que la creatividad es una característica del pensamiento, que tiene que trabajarse en todas las personas, independientemente de cuánta "dotación" de creatividad tenga en ese preciso momento; existen también algunos planteamientos que hablan de que la creatividad tiene que trabajarse de manera paralela a los espacios curriculares, sin conexión entre ambos, como si estuviera aislada del perfil intelectual que necesitamos como sociedad y que en la escuela se forma.

Dentro de estos lineamientos, se analizarán algunos aspectos que posiblemente son importantes para plantear el reto de desarrollar la creatividad en el salón de clases, aprovechando los tiempos y los espacios privilegiados que tiene la escuela en la formación de los individuos, para hacerlo simultáneamente al cumplimiento de las exigencias de los programas escolares. Para tal efecto, se estructurarán algunas ideas sencillas que pueden ayudar a todos los docentes a incorporar a la creatividad a sus actividades psicopedagógicas.

Es necesario ver a la creatividad como un elemento cotidiano en el salón de clases, que interactúa enriqueciendo las experiencias de aprendizaje que se presentan en el aula, como lo considera Marzano⁹ en sus dimensiones del aprendizaje: un hábito mental productivo.

2.3.2.1. ¿Qué es la creatividad? Hay concepciones de la creatividad que hablan de un proceso, otras de las características de un producto, algunas de determinado tipo de personalidad y también hay otras que hablan de la forma que tienen algunas personas de operar su pensamiento; las posturas más sociales hablan de las condiciones socioculturales requeridas para alcanzar desempeños creativos avanzados; pero lo importante de definir a un fenómeno educativo es tener todos los elementos para incidir de manera deliberada en su enriquecimiento y consiguiente desarrollo.

⁹ MARZANO, R., Dimensiones del aprendizaje, ITESO, Tlaquepaque, México, 1997. p. 82

La creatividad está relacionada con la generación de ideas que sean relativamente nuevas, apropiadas y de alta calidad. Tal como señalan Sternberg y Lubart:¹⁰ "El talento creativo es aquel que, cuando funciona efectivamente, puede hacer historia en cualquier área del esfuerzo humano". Todas las definiciones coinciden en lo novedoso, lo que es original, lo que resuelve un problema o el replanteamiento que permite una nueva visión de los ya identificados.

La creatividad es "algo" que todos tenemos en diferente medida, no es un calificativo fijo, se puede desarrollar en grados variables. Se puede encontrar a la creatividad en todas las tareas de la humanidad, no sólo en las artes; esto es identificable cuando la gente intenta hacer las cosas de una manera diferente, cuando aceptan los retos para solucionar problemas que afectan directamente su vida. Es interesante estudiar la creatividad en las personas altamente creativas; pero realmente nuestra atención debe estar en el estudio y propuesta de desarrollo de todos los alumnos, ya que son la realidad que tendrá la responsabilidad de manejar este país en un futuro próximo.

Todos los maestros quieren que los alumnos al finalizar el curso puedan ser capaces de generar ideas creativas. Tal como señala Treffinger:¹¹ "... el docente necesita que todos los alumnos sean creativos; igualmente advierte: ... por qué pensar que sólo algunos de ellos puedan enriquecer su nivel de creatividad cuando los tiempos actuales requieren de personas capaces de transformar las condiciones existentes actualmente". En torno a estas reflexiones es preciso cuestionarnos ¿Cuáles son las características esenciales del pensamiento creativo?

2.3.2.2. Características esenciales del pensamiento creativo. Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son:

La fluidez: La fluidez se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y el ser humano está acostumbrado a quedarse con la primera idea que se le ocurre, sin ponerse a pensar si realmente será la mejor.

¹⁰ STERNBERG, R. Y T. LUBART, "Creando mentes creativas", Revista UdeG, Dossier La atención a los niños sobresalientes, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México, 1996. p. 35

¹¹ TREFFINGER, D., New directions for gifted education, Center for creative learning, USA, 1993. p. 58

La flexibilidad: Esta característica considera manejar las alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es buscar una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco diferentes formas de construir un trabajo de artes plásticas, sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de materiales o insumos para la elaboración del trabajo y cuando se formula esta pregunta se invita a ir a otra categoría de respuesta que presente alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.

La originalidad: En tercer lugar se encuentra la originalidad, que es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver de realizar un trabajo artístico como a nadie se le ha ocurrido.

La elaboración: Una característica importante en el pensamiento creativo es la elaboración, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos. Por ejemplo: el concepto inicial de silla data de muchos siglos, pero las sillas que se elaboran actualmente distan mucho del concepto original, aunque mantienen características esenciales que les permiten ser sillas.

Existen otras características del pensamiento creativo, pero estas cuatro son las que más lo identifican, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo se puedan identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que se puede analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

2.3.2.3. Las etapas del proceso creativo. El proceso creativo ha sido revisado por varios autores y la mayoría de ellos hacen referencia a la misma categorización del fenómeno. En este sentido, a continuación se describirán las etapas más comunes, aquellas que en el trabajo de los docentes se identifican plenamente:

Preparación: Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de cognición, en la cual los pensadores creativos sondean los problemas.

Incubación: Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta etapa conduce al docente a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imaginería, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada. Algunos autores denominan a esta etapa como de combustión de las ideas. Perkins,¹² citado en Gellatly, sugiere una visión alternativa de la incubación, deja abierta la posibilidad de considerar un tipo especial de pensamiento inconsciente en esta etapa de la creatividad, que genera ideas nuevas a partir de procesos cognoscitivos comunes como el olvido fructífero, el refresco físico y psíquico, la observación de nuevas pistas en experiencias no relacionadas, el reconocimiento contrario, entre otros. El objetivo fundamental de la combustión es aumentar las alternativas de solución que se tiene y las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fácilmente ideas alternativas.

Iluminación: Es el momento crucial de la creatividad, es lo que algunos autores denominan la concepción, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que nunca antes se había pensado; es lo que mucha gente cree que es la creatividad: esa claridad que sorprende incluso al propio pensador en el desarrollo de sus interrogantes, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se "acomodan" las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.

Verificación: Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

Es importante mencionar que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también permite pensar en las etapas que se pueden trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa, saber en qué momento del proceso se encuentra cada uno de los alumnos, reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo.

¹² PERKINS, citado en Gellatly, A., La inteligencia hábil: el desarrollo de las capacidades cognitivas, Aique, Argentina, 1997. p. 58

Uno de los planteamientos más interesantes en la actualidad para conceptualizar y desarrollar la creatividad en las aulas es el elaborado por Robert Sternberg y Tood Lubartx,¹³ quienes consideran que la confluencia de seis recursos hace posible ver a la creatividad como algo terrenal y no como un estado inalcanzable.

2.3.2.4. Recursos para trabajar la creatividad: propuesta de Sternberg. Es obvio que para este autor la creatividad es una situación compleja en donde interactúan estos recursos; por cuestiones de espacio sólo se describirán los aspectos relevantes de sus planteamientos que servirán de base en desarrollos posteriores de este trabajo.

La inteligencia: La inteligencia juega un papel importante en la creatividad, ya que permite generar ideas, redefinir problemas y buscar ideas que funcionen. En este aspecto, se encuentra relación con las tres partes de la teoría triárquica del primer autor: la parte sintética, la analítica y la práctica. La inteligencia es la que aporta elementos importantes para el análisis de la información, como la codificación selectiva, la combinación selectiva y la comparación selectiva, requeridas en un pensador creativo. Además es importante saber cuál idea es buena y cuál no lo es, la creatividad exige no sólo proponer ideas buenas sino saber en dónde existe un problema interesante, qué recursos hay que asignar para su solución, cómo abordarlo, cómo evaluar nuestra intervención, todo esto lo proporciona la parte analítica de la inteligencia y la parte práctica de la misma permite reconocer cuándo las ideas funcionan y cuáles ideas pueden estar destinadas al fracaso.

El conocimiento: Para ser creativos es necesario tener conocimiento del área en donde se está buscando la idea creativa, es fundamental poseer conocimiento formal e informal de nuestro campo, esto significa que si se quiere innovar por lo menos se debe conocer qué es lo que existe como antecedente para nuestra propuesta; de lo contrario, se pueden hacer planteamientos que ya han sido resueltos. El conocimiento ofrece la posibilidad de hacer propuestas serias y funcionales, permite que una persona centre su atención en generar ideas innovadoras y no pierda tiempo en cuestiones básicas.

El conocimiento juega un papel importante en la creatividad porque las ideas originales surgen, en muchas ocasiones, de establecer nuevas relaciones con ideas existentes, transformando la información establecida o añadiendo detalles a situaciones conocidas.

Los estilos de pensamiento: Los estilos de pensamiento son los modos en que los individuos prefieren utilizar las capacidades intelectuales de que dispone, se pueden identificar tres estilos de pensamiento: el ejecutivo, el legislativo y el

¹³ STERNBERG, R. Y T. LUBART; Op. Cit. p. 38 - 40

judicial (haciendo similitud con los poderes del gobierno). Los estilos definen los enfoques como se abordan los problemas y también hay algunos que fomentan más que otros el desarrollo de la creatividad; por ejemplo, el estilo legislativo tiene que ver más con el diseño de situaciones, con la iniciativa y el reto de abordar problemas que no están acabados, con proponer estrategias audaces o no convencionales, mientras que los otros estilos del pensamiento están más asociados a cuestiones lineales y convencionales.

Las personas que no son legislativas quieren saber exactamente qué tienen que hacer y cómo lo tienen que hacer, no les agradan las ambigüedades, no toleran las consignas abiertas de trabajo y no les gusta salirse de las reglas.

Los estilos de pensamiento son importantes en la medida en que se pueda identificar cuál de ellos es el que más elementos aporta al desarrollo de la creatividad, cuál de ellos se tiene que incorporar con mayor frecuencia en el aula de clase; aunque es una situación de preferencia los estilos pueden enseñarse y pueden aspirar a mayores y mejores formas de funcionamiento. En el caso de la creatividad el estilo legislativo es el que se debe practicar más en las aulas, los docentes deben conocer y emplear las acciones que caracterizan a este estilo de pensamiento.

Existen otros estilos de pensamiento analizados por Sternberg y Lubart¹⁴ que tienen que ver con la forma de organizar las ideas por parte de los individuos; estos son el estilo monárquico, el jerárquico, el oligárquico y el anárquico. Estas diversas maneras de organización del pensamiento son las más comunes. En el caso de la creatividad el estilo monárquico es el que aparece con mayor frecuencia en los sujetos altamente creativos como Picasso, Freud, Einstein, entre otros; quienes se caracterizan por ser enérgicos, prefieren terminar una tarea antes de iniciar otra, les gusta dedicar todo el tiempo a un solo proyecto sin distraerse.

La personalidad: La personalidad es otro de los recursos que interactúa en la producción creativa y se refiere a la forma en que un individuo se relaciona con el entorno; aquí se habla de la perseverancia ante los obstáculos, la voluntad para asumir riesgos, la voluntad para crecer, la tolerancia a la ambigüedad, la apertura a las nuevas experiencias, la confianza en sí mismo, entre otros rasgos de la personalidad que permiten que el pensamiento creativo se desarrolle. En el trabajo con los alumnos de básica primaria se han introducido estos indicadores de personalidad para fortalecerlos en todos los niños de la clase; toda vez que tienen mucha importancia en el pensamiento creativo y en la medida en que se trabajen permitirán mejores condiciones para desarrollarlo.

¹⁴ Ibíd..., p. 52

La motivación: La motivación es importante porque es el motor que genera la energía suficiente para profundizar en los trabajos, que de otra manera causarían cansancio con facilidad. La motivación elevada provoca entusiasmo y placer no sólo en la tarea, sino también en las metas. Las personas creativas se manifiestan de esta manera en campos que son de interés, tienen una motivación intrínseca capaz de llevarlos a terminar trabajos complejos. Se puede decir que la motivación extrínseca poco aporta a la creatividad, aunque puede ser relativo, ya que recientes investigaciones confirman que existen motivadores extrínsecos que aparecen en la lista de motivos que llevan a los sujetos a la producción creativa; se da prioridad a los motivadores intrínsecos en primer lugar, pero los otros también participan.

El contexto medioambiental: El entorno y la creatividad son dos elementos unidos por una relación estrecha. El entorno debe presentar problemáticas que motiven al trabajo creativo; esto significa que los entornos adversos son requeridos para generar ideas creativas, pero se requiere de entornos retadores y alentadores del pensamiento creativo, con condiciones que permitan florecer y crecer las ideas creativas, que no las aniquilen antes de madurar.

La escuela tiene que constituirse en un entorno provocador de la expresión creativa, para ello se requieren contextos abiertos a la opinión de todos los participantes, consignas claras y ambiciosas que generen ideas diferentes. Nadie puede negar la importancia del contexto en el desarrollo de la creatividad y la escuela tiene que modificarse para lograr incorporar a la creatividad como una de sus principales metas.

2.3.2.5. Tipos de pensamientos que intervienen en la creatividad. Existen versiones que colocan a la creatividad como un tipo de pensamiento versus otro tipo de pensamiento. Nuestra visión acerca de esta relación es más dialógica. En la generación de ideas creativas intervienen muchos tipos de pensamientos en algún momento del proceso, que permiten hacer a la creatividad más efectiva; como se describe a continuación:

El pensamiento divergente: es considerado como uno de los pilares de la creatividad, se asocia cercanamente a esta última porque permite abrir las posibilidades existentes en una situación determinada, que de otra manera estaría limitada a sólo una o pocas ideas encerradas en una lógica convencional.

El pensamiento lateral: es un aporte de Edward De Bono,¹⁵ que lo define como "tratar de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos o aparentemente ilógicos". Consiste en desplazarse hacia los lados para probar

¹⁵ D E BONO, Edward. Aprender a Pensar. Plaza & Janés editores. Col Ltda, 1994. p. 63

diferentes caminos; los descubrimientos que permiten el avance de la ciencia se generan por que alguien probó una manera diferente de hacer las cosas con resultados favorables. La originalidad tiene gran influencia de este tipo de pensamiento; pensar en las soluciones poco comunes permite visualizar las situaciones desde perspectivas laterales.

El pensamiento productivo: es la denominación que hace Taylor,¹⁶ para hablar de un tipo de pensamiento que genera muchas ideas diferentes, originales y elaboradas; forma parte de los talentos que propone para llevarlos a las aulas. La propuesta de este autor es una de las formas más sencillas y efectivas de propiciar el desarrollo de la creatividad con este talento que llama del pensamiento productivo.

El pensamiento convergente: Aunque parezca contradictorio, existe ayuda de este pensamiento para el desarrollo serio y efectivo de la creatividad, ya que aporta elementos necesarios para cerrar, posterior a su apertura, las opciones generadas.

El pensamiento crítico: El pensamiento crítico de igual manera ayuda en la toma de decisiones y en la implementación de las ideas. Es importante decir que estos dos últimos tipos de pensamiento son útiles después de que se han abierto todas las alternativas y llega el momento del análisis, ayudan a realizar lo que en creatividad se llama el juicio diferido.

De acuerdo a lo señalado anteriormente, puede deducirse que estos tipos de pensamiento son los que más se involucran en la producción creativa dándole un toque más realista, haciéndola accesible a todos a partir del esfuerzo y del trabajo constante.

2.3.2.6. Relación del desarrollo del pensamiento creativo con el currículo básico. Los planes y programas en Colombia no sólo tienen como finalidad que los niños obtengan y almacenen datos; una de las líneas más importantes es desarrollar en ellos habilidades y capacidades cognoscitivas y afectivas, es ahí en donde la creatividad encuentra justificación; además, la formación de los perfiles que se necesitan para enfrentar el futuro no puede dejar de lado este aspecto tan importante del individuo.

Tanto las características de la creatividad, los recursos que en ella interactúan, así como las etapas del proceso creativo le proporcionan al docente elementos para el diseño de estrategias de trabajo en el salón de clases. Todos los docentes deben incorporar a sus prácticas técnicas que desarrollen la creatividad

¹⁶ TOYNBEE, A., citado en Taylor, C., La atención a los niños sobresalientes, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México, 1998. p. 22

Tanto las características de la creatividad, los recursos que en ella interactúan, así como las etapas del proceso creativo le proporcionan al docente elementos para el diseño de estrategias de trabajo en el salón de clases. Todos los docentes deben incorporar a sus prácticas técnicas que desarrollen la creatividad contextualizándolas con lo establecido, buscando el desarrollo del pensamiento creativo y tomando como materia prima lo contemplado en el currículo básico, esto es: la estructura organizativa de los contenidos temáticos no es un obstáculo para trabajar creatividad, se pueden llegar a los mismos objetivos y metas de una manera diferente, logrando experiencias más significativas y más enriquecedoras.

2.3.2.7. Beneficios de la creatividad en la educación. El maestro, preocupado por integrar en sus metas curriculares en el desarrollo de la creatividad, debe tener claro que para hacerlo es necesario modificar el contexto educativo preocupándose por:

- Que los niños generen mayor cantidad de ideas acerca de cualquier situación planteada.
- Que exista mayor libertad para expresar todas las ideas, por muy descabelladas que suenen.
- Invitarlos a que piensen ideas diferentes a las acostumbradas.
- Que busquen ideas poco comunes para resolver los requerimientos que les hace el propio maestro.
- Que se esfuercen por complementar sus ideas pensando en que sean más eficaces y añadan elementos para fortalecerlas.
- Que escuchen las opiniones de otros, ya que el diálogo puede enriquecer las visiones que se tienen de los problemas.
- Que analicen sus propuestas, las experimenten y comuniquen sus observaciones.
- Que estas recomendaciones se realicen de manera cotidiana, independientemente del contenido que se está revisando, para así acostumbrarlos a que la creatividad no es un espacio para relajarse e informalmente jugar con las ideas; por el contrario, considerar que es un camino que amplía nuestra panorámica de solución de problemas reales.

La creatividad es necesaria en todas las actividades educativas, porque permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos y afectivos importantes para el desempeño productivo. Ante este panorama su incorporación a las aulas representa la posibilidad de tener en el recurso humano el agente de cambio capaz de enfrentar los retos de una manera diferente y audaz; esta meta es un reclamo de la sociedad a la escuela como institución formadora de individuos.

2.3.3. Componente artístico. Hablar desprevenidamente acerca de la presencia del Arte en la escuela no es recomendable, puesto que se pierde la verdadera esencia que éste posee a través de la historia de la humanidad; y algo muy importante, la trascendencia que puede llegar a tener en la persona en un momento dado.

La Ley General de Educación, ha considerado el área de Artes Plásticas como materia fundamental para la educación de los jóvenes, es a través de ella que los individuos descubren y conocen acerca de sus antepasados y sus costumbres (formas de vivir, vestir, creencias) abriendo paso así al rescate cultural; pero, para que otros conozcan una determinada cultura debe existir comunicación, es aquí donde entra el lenguaje artístico a desempeñarse como mensajero de aquel mundo interno que llevan las personas y que se quiere mostrar. Es en la escuela, donde se desarrollan las aptitudes necesarias para alcanzar una comunicación aceptable dentro de la comunidad a la cual pertenece, para lograrlo el maestro debe crear los espacios necesarios y aptos para llegar a la meta.

Se dice que el Arte es un medio de hacer cultura, pero desafortunadamente con el paso del tiempo se destruyen lugares históricos sin detenerse a pensar que “ los hombres van dejando en las generaciones sucesivas, intangibles sedimentos de sus anhelos y sus amores, memorias de sus vidas fugaces, que se hacen vida duradera en las vidas de sus descendientes”¹⁷ lo que indica, que se debe aprender a cultivar todo patrimonio cultural que se encuentre en el entorno donde se vive ya que éste es la presencia viva de la cultura.

Para enseñar a cuidar el patrimonio cultural se debe trabajar partiendo desde cada alumno, comenzando por el desarrollo de los sentidos, ya que a través de ellos es que se comienza a descubrir el mundo.

El desarrollo de la percepción es importante, ya que da información sobre la realidad y gracias a ella se puede personalizar por decirlo así el mundo, los objetos en fin todo lo que se observa e impacta, es decir dotar un contenido de “señas de identidad destacándolo sobre el telón de fondo de las otras cosas”¹⁸, haciéndolas únicas; la pregunta correcta será, ¿por qué las hace únicas? La razón es simple pues cada individuo percibe la realidad de diferentes formas, cada persona elige lo que quiere ver por ejemplo: un grupo de personas van de paseo al campo, todos se maravillan del paisaje que existe allí pero, cada uno toma del lugar los aspectos que más le impactan y alrededor de esto comienzan a recrear su mente y a construir ideas nuevas, dando como resultado la manifestación de su sentir, de su anhelo, de sus sueños, descubriendo que el mundo esta lleno de significados.

¹⁷ NAVARRO, Borobio Luis. El Arte Expresión Vital. Ediciones Universidad de Navarra S.A. Pamplona. Impreso en España. 1988. p.51

¹⁸ MARINA, José Antonio. Teoría de la inteligencia creadora. Editorial Anagrama. Barcelona. Séptima edición. 1995. p. 41

Pero, aquí no termina el maravilloso mundo de la percepción ya que se deben organizar los estímulos, hay que tener presente que el momento de recibir información se enlazan unos datos con otros. Antonio Marina considera la percepción de la siguiente manera:” es un arte de corte y confección: recorto siluetas, e hilvano la información presente con la información pasada, en lo que técnicamente se llama síntesis perceptiva”¹⁹. Es decir, todos y cada uno de los individuos tienen en sus mentes guardada información que al contrastarla con lo que vivencia en un momento dado les permite relacionar aquello que está allí en su recuerdo, comenzando a construir una idea cargada de significado y contenido ya que cada forma, cada color, cada textura que elija tiene una razón de ser, se personaliza la idea en cada quien, y cuando el individuo hace relación entre la realidad y su yo interno se siente motivado a comenzar un proyecto; gracias a la inteligencia que posee busca alimentar las percepciones que tiene, investigando en otras fuentes que ayudan a alimentar la idea preliminar y así, descubrir el camino apropiado para emprender su labor, sin descuidar la relación existente entre la realidad interior y exterior que al fin y al cabo es quien llena de fantasía la propuesta que se tiene en mente. Lo anterior, deja ver la importancia que tiene el motivar a los educandos continuamente; este ejercicio no puede detenerse ya que la mente humana está en continua producción, el educador debe emprender actividades que mantengan a sus estudiantes inmersos en el mundo creativo, que los lleve a la investigación y posteriormente a la reflexión para que comiencen a construir ideas cargadas de conceptos e imágenes que muevan al espectador.

Pero la creatividad no aparece de la nada, ésta depende de un modo específico de pensar, de la forma como una persona organiza sus ideas; es aquí donde nace el pensamiento creativo que se caracteriza por ser:

“imaginativo, irracional y generador espontáneo de ideas. Se suele también asumir que algunos individuos serán más aptos para este tipo de procesos que otros, debido a sus rasgos cognitivos y de personalidad, y así, desde esta perspectiva de creatividad se considera sobre todo como una característica propia de las personas, como algo que queda al margen de los logros específicos que puedan alcanzarse.”²⁰

Lo anterior, nos permite ver la importancia que tiene el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, es una forma de invitar a todos a aprender a pensar, a pensar con lógica pero acompañada de aquella imaginación que permite caminar por los senderos de la fantasía, tolerando que cada individuo recree su mente en busca de aquel lenguaje con el que se identifique para luego plasmar sus ideas.

Se dice que algunas personas serán más aptas que otras para realizar los ejercicios de creatividad, esto es cierto, no se pretende formar artistas en la escuela, muy

¹⁹ Ibid., p.45

²⁰ Ibid. p. 204

posiblemente son personas que deben desarrollar al máximo este potencial, lo que se busca en la escuela es invitar al educando al descubrimiento de su propia identidad, a encontrar en sí mismo sus capacidades y deficiencias para ayudarlo a descubrir un equilibrio interior que le permita aceptarse y aceptar a sus semejantes. Esto no quiere decir, que a nivel escolar no se encuentren personas con grandes cualidades artísticas y que no se pueda ayudar a seguir por los caminos del Arte; lo que busca la escuela es formar personas competentes, individuos capaces de desempeñarse en un entorno determinado, atentos a colaborar a la comunidad a la cual pertenecen.

Por esta razón, se debe tratar de ubicar a los jóvenes en su propia memoria, ya que ella esta cargada de innumerable información, lo que sucede es que no se esta acostumbrados a escudriñar dentro de sí, para extraer aquellos elementos que por significantes que parezcan pueden ser el punto de partida para un buen proyecto. Para resaltar lo anterior, se toma el siguiente texto:

“El régimen de mi vida mental se ha alterado por completo. Ahora percibo significados que habían estado ocultos, las rocas responden a mis preguntas, una insignificante fisura, se vuelve significativa y la ladera de la montaña muestra una locuacidad magnífica”²¹.

El arte debe ser el medio que permita dar un sentido distinto a la mente humana, debe a través de sus actividades invitar de manera amable a descubrir las maravillas que componen el mundo dentro del cual se vive diariamente. Se debe crear la necesidad de reflexionar mucho acerca del tema que se ha seleccionado, se deben formular hipótesis que permitan investigar y por supuesto dar una solución al problema planteado. Lo que significa que se debe sentir motivación por lo que se hace, se debe dedicar tiempo para encontrar una manera nueva de hacer las cosas, la motivación tiene un aspecto importante y es “la disposición a detenerse para observar lo que nadie se ha preocupado por observar”²² es decir, el camino por donde el hombre debe transitar en busca de sus propias respuestas, de un lenguaje con el cual se identifique y pueda entablar un diálogo consigo mismo y con los demás; la motivación permite abrir la mente a la búsqueda de los elementos y signos necesarios para expresar lo que ha impactado, lo que se ha descubierto y se pretende mostrar, es decir, gracias a la motivación se pueden transformar las percepciones y dar como resultado nuevas ideas para buscar el “perfeccionamiento” que es la base principal del pensamiento creativo, esto no es otra cosa que tener la mente dispuesta a buscar procedimientos que den soluciones a un problema; se debe tener presente que una idea preliminar no necesariamente

²¹ MARINA, Op.Cit. p. 150

²² DE BONO, Edward. El pensamiento creativo. Ediciones Paidós. Primera reimpresión.1995. Impreso en España. p.88

es la indicada para solucionar lo que se desea, se debe seguir buscando otras alternativas.

En la actualidad se trabaja globalmente en busca de la competitividad desde diferentes campos y para ello se necesita de personal altamente calificado, que sean personas capaces de crear estrategias que permitan sacar a flote una empresa. Lo anterior indica que se debe preparar a las personas en el desarrollo de sus potenciales y así en un futuro no muy lejano puedan innovar métodos y diseñar estructuras que abran paso a nuevas oportunidades, por esta razón es tan importante tener presente que el desarrollo del pensamiento creativo es de vital importancia para cada persona en particular ya que está relacionado directamente con “el incremento y la creación de los valores, y con la generación de oportunidades”²³, una persona que se forma en valores es una persona leal a su familia, a la empresa donde trabaja y por supuesto a la comunidad a la cual pertenece, así se abre camino por el largo transcurrir de la vida, es una persona competente capaz de realizar sus labores con un alto nivel de calidad.

Por lo anterior, a nivel educativo se tiene una gran responsabilidad, las actividades programadas deben estar dirigidas a buscar el desarrollo de la creatividad, de los valores y algo muy importante el desarrollo del pensamiento para que los estudiantes estructuren las ideas con un orden lógico y por supuesto alcancen óptimos resultados.

El arte es un lenguaje que como tal lleva un mensaje, razón por la cual se le considera dentro del ámbito escolar como portador de cultura, es decir, que permite mostrar a otras personas aspectos relacionados con una cultura y por ende aprender de otras; es un lenguaje interactivo que lleva y trae mensajes que son aceptados por el hombre quien por capacidad creadora puede interpretar, recrear y crear gracias a su mente que es capaz de transformar los códigos y signos en otros nuevos que por supuesto van cargados de sentimientos y emociones muy particulares, y que cada persona interioriza y exterioriza a diferentes niveles.

²³ Op.Cit. p. 121

3. METODOLOGÍA

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación corresponde a un estudio de tipo cualitativo, toda vez que permite según Briones, “estudiar las características básicas, la situación actual y las interacciones en el contexto de un grupo de estudiantes seleccionados intencionalmente, para determinar características de la población objeto de estudio la comprobación de la hipótesis y el sometimiento a prueba de las explicaciones.”²⁴ Ella ha permitido adquirir información del contexto de una manera adecuada ya que mediante su estructura se llevan a cabo observaciones y entrevistas dentro de unos parámetros adecuados para esta comunidad utilizando un estudio de casos “constituido por el análisis de sucesos que se dan en un caso único o solo en algunos casos elegidos por el investigador.”²⁵

Dentro de estos lineamientos, en la investigación propuesta están claramente definidos los objetivos y las características que se desean describir, la forma de realizar las observaciones y la determinación del objeto de la investigación. Además, se fundamenta la investigación en conceptos que se relacionan con los diferentes aspectos de la temática propuesta, es decir, diagnosticar situaciones actuales, apropiando la realidad para hacer análisis de las causas que inciden en la problemática enunciada; por consiguiente, se plantean acciones que sean consecuentes con sus soluciones.

Se implementan actividades pedagógicas a base de actividades de artes plásticas en el aula, buscando, a través de estos instrumentos, identificar los procesos de apropiación del conocimiento por niños de 10 a 12 años, acerca de los logros que se consiguen de acuerdo con sus percepciones, para lo cual pretendemos descubrir paso a paso los procesos observados en esta investigación de aula.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

El colegio Aníbal Fernández de Soto está ubicado en la carrera 42 No. 135-13, de la localidad 11 – de Suba; casi todos los estudiantes pertenecen a la clase media-baja sus ingresos familiares, en su mayoría, oscilan alrededor de un salario mínimo, lo cual no permite satisfacer las necesidades plenamente. Esto es quizás una de las

²⁴BRIONES, Guillermo. La investigación social y educativa n° 1. Tercera edición. Editora Guadalupe Ltda.1.995. p. 63.

²⁵ Ibit.p. 68

razones por las cuales el diagnóstico detecta elementos que pueden influir en el proceso de desarrollo del pensamiento creativo del niño:

- Bajo nivel cultural e intelectual de algunos de los padres.
- Carencia de un ambiente propicio par una formación integral adecuada.
- Falta de estímulo del educando a nivel familiar y social.
- Falta de recursos económicos.

En la actualidad, el colegio cuenta con 12 cursos distribuidos en los niveles de educación secundaria (11 grados), con un total de 800 estudiantes en sus dos jornadas.

La muestra tenida en cuenta para este proceso investigativo corresponde a un grupo de 41 estudiantes del Colegio Aníbal Fernández de Soto, de los cuales 21 son hombres (51%) y 20 son mujeres (50%) ; sus edades están comprendidas entre los 10 y los 12 años. Estos niños cursan en la actualidad el sexto (6°) grado de secundaria en la jornada de la mañana.

ALUMNOS DE GRADO 6°



3.3. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE AULA

3.3.1. Planeación del programa de artes plásticas del grado 6°

Bimestre	Contenidos	Competencias	Logros	Indicadores de Logro
III	El arte en las primeras grandes culturas universales y prehistóricas	Interpretativa Argumentativa Propositiva	Identificar rasgos de las primeras representaciones universales, las compara y relaciona con su propio arte rupestre	<ul style="list-style-type: none">• Investiga y descubre los rasgos de los primeros grafismos• Representan formas y elementos de las primeras culturas universales y rupestres

3.3.2. Observación no estructurada del tercer bimestre

De acuerdo a la Planeación del programa de artes plásticas del III bimestre del Colegio Aníbal Fernández de Soto para el grado 6°, los contenidos que se deben desarrollar están relacionadas con “El arte en las primeras grandes culturas universales y prehistóricas”

En consecuencia la maestra desarrolló una serie de actividades con el fin de cumplir con los logros de dicha planeación. Gracias a dichas actividades, todos los niños y en especial aquellos que presentan dificultades, manifestaron sus capacidades intelectuales, de manera natural, mediante la observación, la experiencia directa y la participación gradual, importante para la superación de problemas expuestos anteriormente.

Las actividades llevaron a los niños a identificar rasgos de las primeras representaciones universales, así como también del arte rupestre, que les permitieron acercarse y entender ciertos conceptos del arte en las primeras culturas universales y prehistóricas.

Se rescata la importancia de las actividades, como elemento valioso para desarrollar el pensamiento creativo y como recurso para acceder más fácilmente a la conceptualización y abstracción de lo experimentado, comparándolo y confrontándolo con otras experiencias y situaciones análogas.

3.3.2.1. Actividades. Las labores pedagógicas realizadas por la maestra, contemplaron el desarrollo de nueve actividades relacionadas con los indicadores de logro, cuyos objetivos pertinentes, apuntan al manejo y la familiarización del “*arte en las primeras grandes culturas universales y prehistóricas*”; así como también al desarrollo de la imaginación, al desarrollo de la creatividad y al desarrollo del lenguaje verbal.

Cada actividad permitió desarrollar y potenciar algunos procedimientos relacionados con el desarrollo del pensamiento creativo, tales como el estimular las funciones de comparación y diferenciación entre las primeras representaciones universales y del arte rupestre; así como también el ejercitar estructuras de pensamiento formal como: descripción, comprensión, organización, reconocimiento, identificación, observación, análisis, comparación y desarrollo de la atención.

3.3.2.2. Elaboración del material. Los estudiantes del grado 6° del Colegio Aníbal Fernández de Soto para el grado 6°, elaboraron su propio material de trabajo; es decir, construyeron sus tareas apoyados en la asesoría de la maestra.

3.3.2.3. Aplicación de las actividades. El desarrollo de las siguientes actividades contempló los siguientes elementos: Nombre de la actividad, participantes, presentación del tema, actividades a desarrollar, recursos a utilizar, procedimiento a seguir, dinámicas, trabajo individual y de grupo y por último la exposición de los trabajos realizados en el salón de clase.

ACTIVIDAD # 1 INTRODUCCIÓN A LA PREHISTORIA

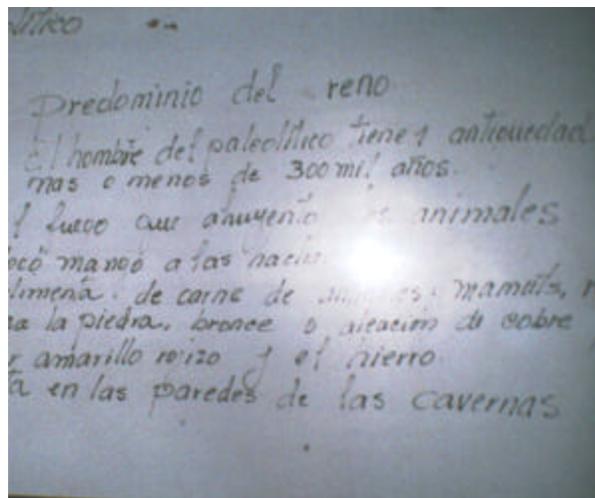


Figura 2: Introducción a la prehistoria

Descripción de la actividad: En esta actividad, la maestra explica la forma de vida del hombre en el período paleolítico. Destaca como se cazaban los animales, como principal fuente de alimentación. Se utilizaba el amarillo rojizo y el hierro para pintar sobre las paredes de las cavernas.

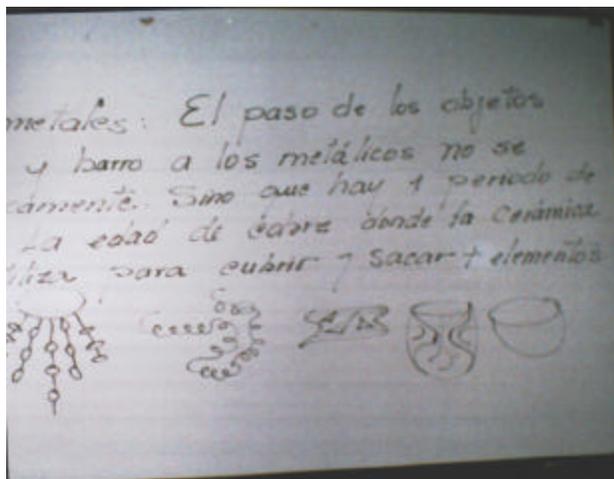


Figura 3: Introducción a la prehistoria

Descripción de la actividad: En esta actividad, la maestra explica el paso de los objetos de barro a los metálicos. El barro era utilizado para moldear y sacar otros elementos como vasijas, collares y otros utensilios.

ACTIVIDAD # 2 TÉCNICAS UTILIZADAS EN EL PERIODO DE LAS CAVERNAS



Figura 4: Técnicas utilizadas en el periodo de las cavernas

Descripción de la actividad: En esta actividad los alumnos hacen diseños relacionados con los utensilios y algunos signos característicos de esta época.



Figura 5: Técnicas utilizadas en el periodo de las cavernas

Descripción de la actividad: En esta actividad la maestra busca que los alumnos recorten la silueta del trabajo realizado.

ACTIVIDAD # 3 TÉCNICAS UTILIZADAS EN EL PERÍODO PALEOLÍTICO



Figura 6: Técnicas Utilizadas En El Período Paleolítico

Descripción de la actividad: Con la misma técnica, el alumno representa al hombre de este período, resaltando algunas características.



Figura 7: Técnicas Utilizadas En El Período Paleolítico

Descripción de la actividad: Con una hoja de papel doblada por la mitad, los alumnos le aplican betún y diseñan figuras representativas de las cavernas.

ACTIVIDAD # 4 EXPRESIONES PICTÓRICAS RUPESTRES

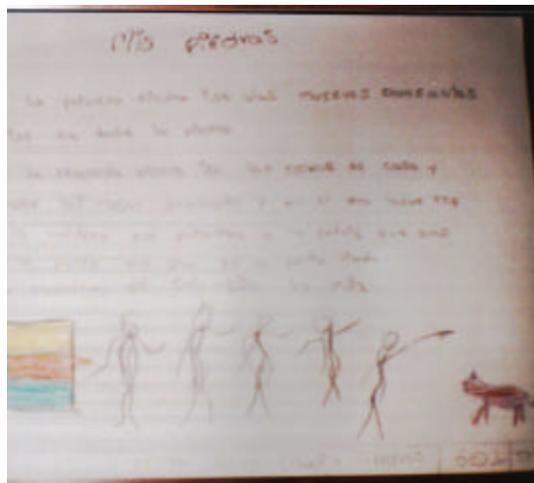


Figura 8: Expresiones Pictóricas Rupestres

Descripción de la actividad: En esta actividad cada alumno debe explicar que va a realizar en su piedra seleccionada.

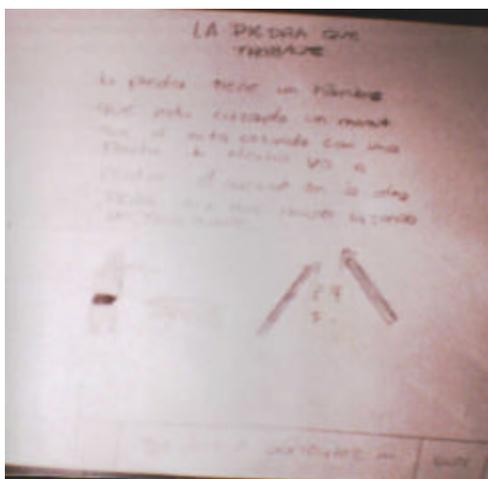


Figura 9: Expresiones Pictóricas Ruprestres

Descripción de la actividad: De acuerdo con la prehistoria cada alumno comienza a elaborar su propio recorrido, resaltando elementos característicos como: flechas, herramientas y otras. Se puede observar el buen manejo de la línea al representar las bailarinas, es un trazo suelto, también, es importante la representación del animal y la bandera de nuestra patria Colombia.

ACTIVIDAD # 5 INDUCCIÓN AL ARTE EN EL NEOLÍTICO Y EL MEGALÍTICO



Figura 10: Inducción al arte en el neolítico y el megalítico

Descripción de la actividad: En esta actividad la maestra da una explicación sobre los diferentes tipos de dólmen del período neolítico.

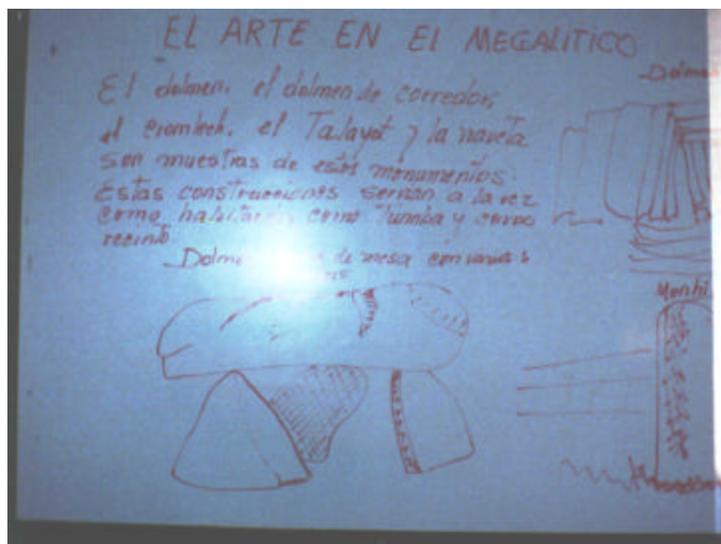


Figura 11: Inducción al arte en el neolítico y el megalítico

Descripción de la actividad: En esta actividad la maestra ofreció una explicación sobre las construcciones de los dólmenes en el período megalítico. Enfatiza que son construcciones que servían como habitación, tumbas. En aquella época se destacan el dolmen de: corredor, el cranch, el talayot y la naveta.

ACTIVIDAD # 6 REPRESENTACIONES EN PIEDRA DE LOS DIFERENTES TIPOS DE DÓLMEN



Figura 12: Representaciones en piedra de los diferentes tipos de dólmen

Descripción de la actividad: Las siguientes son muestras elaboradas por los alumnos sobre los diferentes tipos de dólmen vistos en clase.



Figura 13: Representaciones en piedra de los diferentes tipos de dólmen



Figura 14: Representaciones en piedra de los diferentes tipos de dólmen

ACTIVIDAD # 7 REPRESENTACIÓN DE LAS VENUS

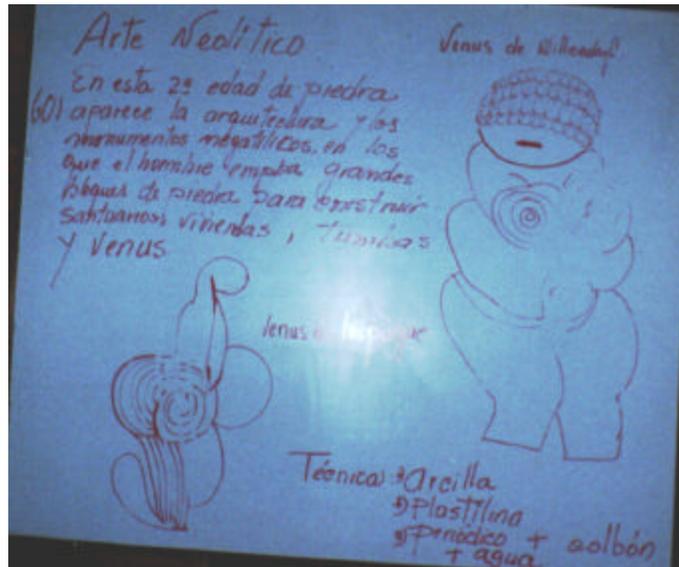


Figura 15: Representación de las Venus

Descripción de la actividad: La maestra explica a los alumnos sobre las Venus, que eran construidas sobre grandes bloques de piedra.

PRIMERAS ETAPAS DEL MOLDEADO DE LA VENUS (EN ARCILLA)



Figura 16: Primeras etapas del moldeado de las Venus (En Arcilla)

Descripción de la actividad: Estas Venus fueron elaboradas por los niños en diferentes materiales como: la arcilla, la plastilina y el papel maché.

ACTIVIDAD # 8
TÉCNICA LIBRE BASADA EN EL TEMA DE LA PREHISTORIA



Figura 17: Técnica libre basada en el tema de la prehistoria

Descripción de la actividad: Para este ejercicio los alumnos utilizan recortes, manchas de pintura, marcadores, lápiz de color y otros elementos que les permitan expresar los elementos más llamativos de la prehistoria.



Figura 18: Técnica libre basada en el tema de la prehistoria

Descripción de la actividad: Para este ejercicio los alumnos utilizan recortes, manchas de pintura, marcadores, lápiz de color, la finalidad es que los alumnos trabajen en una misma hoja pero haciendo énfasis en el tema que se ha tratado en clase, luego se hará la exposición dentro del mismo salón de clase.

ACTIVIDAD # 9
EXPOSICIÓN DE TRABAJOS FINALES

Descripción de la actividad: A continuación se ofrecerá una pequeña muestra sobre la exposición de los trabajos finales dentro del salón de clase, realizados por los alumnos de 6° grado del Colegio Aníbal Fernández de Soto durante el tercer trimestre de 2002, en el área de Artes Plásticas.



Figura 19: Exposición de trabajos finales



Figura 20: Exposición de trabajos finales



Figura 21: Exposición de trabajos finales



Figura 22: Exposición de trabajos finales



Figura 23: Exposición de trabajos finales

3.3.2.4. Análisis e interpretación de resultados. Los resultados arrojados mediante la observación no estructurada, manifiestan que la mayor parte de los estudiantes demostraron interés por la asignatura; desarrollaron sus actividades con entusiasmo; propiciaron espacios de reflexión a través de sus preguntas. Así mismo, se observa buen comportamiento y respeto hacia la maestra.

Por otra parte, durante el tiempo, que se llevó a cabo el seguimiento se percibió un proyecto bueno. La planeación que tiene la docente para el desarrollo de su trabajo es interesante, agradable y lleno de expectativas, invita a los estudiantes a reflexionar descubriendo el mundo que les rodea.

Sin embargo, se observó que algunos niños presentan algunas deficiencias respecto al desarrollo de sus labores. A pesar de que realizan las actividades ordenadas por la maestra, se sienten desmotivados; subestiman las prácticas realizadas; por lo tanto, no manifiestan la necesidad de ejecutar las actividades de Artes plásticas.

Así mismo, se observa que un número representativo de niños requiere de recomendaciones más delimitadas en cuanto al desarrollo de las actividades; así como también al manejo de los materiales.

Igualmente, algunos niños mantienen una atención dispersa, motivo por el cual se distraen fácilmente y como consecuencia se les dificulta escuchar y aprender al mismo tiempo, tanto la teoría como la práctica de la asignatura.

En contrapartida, la mayor parte de los alumnos ampliaron la visión que suministraba la actividad que estaban realizando, volviendo evidentes algunos elementos que pasaban desapercibidos.

Otros, combinaron de modo novedoso los datos y los elementos proporcionados por la docente para crear algo nuevo. Y al hacerlo proporcionaron una diferente imagen de lo que se les estaba solicitando.

Las actividades realizadas en el área de artes plásticas, permitió que ellos optimizaran el desarrollo del pensamiento creativo a través de las actividades realizadas en clase en aspectos tales como: entendieron mejor la combinación de materiales; desarrollaron diferentes ideas teniendo en cuenta la ubicación del tema; pusieron en práctica la elaboración de sus trabajos de acuerdo con determinadas características dadas por la maestra; se sintieron atraídos y trabajaron en forma espontánea durante el tiempo de realización de cada actividad y al mismo tiempo profundizaron en el conocimiento de: “El arte en las primeras grandes culturas universales y prehistóricas,” dando cumplimiento a la Planeación del programa de artes plásticas del III bimestre del Colegio Aníbal Fernández de Soto.

En concordancia con las falencias encontradas a través de la observación estructurada en las actividades realizadas en la asignatura de Artes plásticas, por los alumnos de grado 6° del Colegio Aníbal Fernández de Soto; el grupo investigador presentará a continuación una propuesta renovadora denominada “Creatividad en la Educación”, con el fin de ofrecer una herramienta útil de consulta para los maestros, que invite a la reflexión sobre la educación creativa en los niños y que contribuya a favorecer las potencialidades del alumno dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.3.3. Propuesta innovadora – “Creatividad en la Educación”

La presente propuesta tiene como objetivo reflexionar acerca de una educación creativa, tomando como punto de partida la importancia de “*La Creatividad en la Educación*”. La propuesta está estructurada en tres temas principales que se entrelazan alrededor de una idea central: *educar en la creatividad*. Así, podrá leerse una primera parte dedicada a reflexionar acerca de las características de una educación creativa. En la segunda se hará referencia a la importancia de la inserción de la creatividad en los procesos educativos. Una última parte enfatiza una serie de recomendaciones teórico-metodológicas para educar en la creatividad.

Se espera que la lectura de estas páginas ofrezca una serie de cuestionamientos, conocimientos y sugerencias para todos los que se dedican a *educar en, por y para la creatividad*.

3.3.3.1. Educar en la creatividad. Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación.

La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Siguiendo con estas ideas no podríamos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar *reflexivo y creativo* en el salón de clase.

La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado.

Siguiendo con esta manera de pensar tendríamos un concepto de creatividad acorde con los planteamientos anteriores, que bien puede ser el siguiente:

Creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos e intelectuales, que a través de una atmósfera creativa se pone de manifiesto, para generar productos novedosos y de gran valor social y comunicarlos trascendiendo en determinados momentos el contexto histórico social en el que se vive.

Este concepto, integracionista o conjuncionista, plantea una interrelación dialéctica de las dimensiones básicas con que frecuentemente se ha definido la creatividad de manera unilateral: *persona, proceso, producto, medio*.

Por otro lado, este educar en la creatividad implica el *amor por el cambio*. Es necesario propiciar a través de una atmósfera de libertad psicológica y profundo humanismo que se manifieste la creatividad de los alumnos, al menos en el sentido de ser capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. Además, enseñarles a no temer el cambio, sino más bien a poder sentirse a gusto y disfrutar con éste.

Se puede afirmar, sin miedo a equivocarnos, que una educación creativa es una educación *desarrolladora y autorrealizadora*, en la cual no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el desaprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos nos llenan de *candados psicológicos* para ser creativos o para permitir que otros lo sean.

3.3.3.2. Importancia de la incorporación de la creatividad en los procesos educativos. La inserción de la creatividad en los procesos educativos es de vital importancia vital, se constituye en el dinamizante de lo configurador y lo resolutorio, es el motor que provee el delineamiento de las fronteras del saber, haciendo posible sembrar y cosechar los frutos en las diferentes áreas disciplinarias. La creatividad puede ser abordada como asignatura propia con carácter teórico-práctico en la escuela y la universidad, o como contenido y vivencia generalizada en cada una de las asignaturas de los *curriculum* escolares de manera intencionada.

Con la incorporación de la creatividad en la educación se busca fortalecer el desarrollo del individuo por medio de la reafirmación de su ser y el encuentro con sus otros, utilizando la reflexión cognitiva, el diálogo inter-subjetivo, la autogestión y la comunicación. Es urgente la modernización de las organizaciones e instituciones en un saber creativo, con el objeto de brindar una perspectiva de cambio y transformación social efectiva, cualificando los actores sociales y los escenarios, enriquecidos por el legado cultural creativo de la comunidad académica. La creatividad, al respecto, se constituye en efecto de "bola de nieve" que con su dinámica generadora de ideas y desarrollos, propiciará nuevas alternativas y elaboraciones; es decir, el uso de la creatividad para el desarrollo de la creatividad.

La educación en creatividad, además de requerir ser abordada desde lo curricular, debe incorporar, para su interiorización y práctica, la perspectiva de lo pedagógico, por cuanto es en la dinámica propia de los procesos de aprendizaje donde la creatividad se ejerce, se evidencia, se eleva, se interioriza, se desarrolla y se fortalece con mayor facilidad; en esto cumple un papel determinante el hecho de facilitar las condiciones necesarias para una construcción interactiva del conocimiento, desde los ambientes, un panorama flexible a la indagación, a la curiosidad, al asombro y a la disposición en la que se edifiquen estructuras autónomas que mediante el acopio de mapas y esquemas conceptuales, a través de la práctica, la reflexión, la tarea, la lectura, la narrativa creativa, etcétera, configuren una simbolización enriquecida, en las que se puedan dibujar y visualizar nuevas realidades.

3.3.3.3. Recomendaciones teórico-metodológicas para educar en la creatividad. Educar en la creatividad implica partir de la idea de que ésta no se enseña de manera directa, sino que se propicia y que para esto es necesario tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

1. Favorecer la voluntad para superar obstáculos y perseverar. Cuando empezamos con un proyecto innovador para la educación, debemos partir siempre de dos metas: la primera, ser fieles a los objetivos que deseamos alcanzar; y la

segunda, estar conscientes de que para llegar a lograrla se van a presentar toda una serie de barreras a derribar. Se elimina una y aparece otra y así sucesivamente hasta alcanzar nuestro objetivo. Los obstáculos se convierten en oportunidades y no en amenazas.

2. Desarrollar la confianza en sí mismo y en sus convicciones. En la escuela se debe cultivar la confianza en sí mismo a través de indicadores que no siempre sean las buenas notas y el pasar de grado. Otros indicadores que se debieran tomar pueden ser: la apertura mental, la originalidad, asumir riesgos y plantearse preguntas que en determinados momentos pongan en duda el conocimiento que se está trabajando, entre otros.

3. Propiciar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo. El maestro que desea lograr un clima donde los alumnos aprendan a pensar y crear mejor debe trabajar duro. A veces los resultados alcanzados no son los esperados o no son tan gratificantes en un periodo corto de tiempo, pero hay que seguirle poniendo todo el empeño, ya que las huellas formadoras que se dejan en los alumnos trascienden el presente y se recogen en el futuro.

4. Invitar al alumno a trascender el presente con un proyecto futuro. El maestro creativo constantemente se anticipa a cómo va a ser la clase siguiente. Todavía no ha finalizado la clase y él ya está viendo qué recursos pedagógicos va a emplear para que la siguiente sea de mejor calidad. Además se acompaña de una forma optimista de ver la vida. Esta anticipación se relaciona mucho con el disfrute por el proceso de enseñar más que por los resultados que pueda obtener. También él invita a sus alumnos a creer *que toda idea soñada puede ser una idea posible*.

5. Aprender a confiar en lo potencial y no sólo en lo real. El profesor debe confiar en las capacidades potenciales de sus alumnos y no solamente en las reales. Debe favorecer una *enseñanza desarrolladora y colaborativa* en donde lo que el alumno puede realizar con su apoyo pueda hacerlo solo el día de mañana.

6. Desarrollar tanto en nuestros maestros como en los alumnos, una actitud diferente ante la responsabilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los alumnos deben tomar poco a poco la responsabilidad de su propio aprendizaje en la medida en que desarrollen una *motivación intrínseca* en torno a esto. El maestro debe facilitar y mediar las oportunidades para que los estudiantes decidan lo que necesitan saber y con qué herramientas construirlo y favorecer la ejercitación de estrategias para lograr lo anterior.

7. La autoridad para validar el conocimiento debe partir de un proceso social, dialógico y cooperativo. Para esto es necesario romper con aquellas creencias en las cuales el maestro tiene la verdad acerca del conocimiento a construir y el

alumno debe encontrarla bajo el control de este experto; donde el maestro constantemente habla y el alumno escucha y les hace sentir en las clases que está plenamente seguro de lo que enseña, que hay poco que descubrir e indagar en relación con esto.

Este tipo de maestro genera actitudes en los alumnos ante el aprendizaje que se caracterizan por la inseguridad, la pasividad, la sumisión, la dependencia, la repetitividad, la reproducción de conocimientos más que la construcción activa del mismo.

8. Cuando se propicia un clima creativo la motivación intrínseca y la de logro deben estar presentes. La primera en el sentido de que debe nacer, desarrollarse y realizarse en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje, sin requerir de recursos externos. En el caso de la segunda, implica desarrollar una actitud en los alumnos ante los logros que van teniendo en la escuela, que propicie el pensar no sólo en ser competentes, sino también ser excelentes; así como disfrutar de los trabajos que realizan pero nunca estar completamente satisfechos con los mismos, para de esta manera seguirlos mejorando.

9. Es necesaria la contextualización del conocimiento y las habilidades de pensamiento crítico y creativo. Contextualizar implica no concurrir en situaciones como las siguientes: se imparte tal y como se había leído en el texto básico de la asignatura, el cual generalmente es una selección de lecturas realizada hace más de tres años, y en la que en ocasiones faltan las referencias de donde se tomó o no se cita de forma correcta; se pide que se observen determinados conocimientos tal como los mencionaba un reconocido estudioso del tema; se exigen tareas a los alumnos como si fuera esta la única asignatura que recibiera, olvidando el resto de ellas; se quiere reproducir un experimento tal como se había realizado en un país desarrollado; se trabaja en la clase tal tema o autor porque está de moda y todos lo citan; se extrapolan técnicas creadas para una actividad docente a otra completamente diferente.

10. Las necesidades fundamentales del alumno están relacionadas con enseñarle a pensar creativa y reflexivamente, o sea, a pensar de manera excelente. Lo que se requiere es un alumno imaginativo y cuestionador de las verdades que aparecen a través de la voz del maestro o de los libros de textos y un constructor de puentes imaginarios para que transiten las ideas invisibles para la mayoría y en un momento determinado se hagan visibles; que analice las experiencias y conocimientos de la realidad y los sistematice a través de su pensamiento crítico y creativo, con la cooperación de un educador con profundos conocimientos de grupo y de mediación.

11. Quitar el vendaje de los ojos que en determinadas ocasiones no permiten ver la ignorancia. Se vive con vendaje en los ojos cuando: año tras año se repiten las clases tal como se planificaron la primera vez; se termina una licenciatura, maestría o doctorado y nunca más se vuelve abrir un libro de texto o se asiste a un curso de posgrado para el enriquecimiento de la práctica educativa; cuando no se tiene la valentía de decir al alumno qué es lo que se sabe y qué es lo que no. Si se desea quitarse el limpiar el vendaje de los ojos, se debe emplear el conocimiento de manera flexible. Además, es necesario favorecer que el alumno busque fuentes alternativas de lectura a las oficialmente sugeridas y dejar un espacio de conocimiento a aportar por éste durante la clase. También tomar conciencia de que aprender implica reconocer nuestras ignorancias y realizar un análisis en cuanto a lo que sabemos genuinamente y lo que simplemente memorizamos.

12. Es más valioso cubrir una pequeña proporción de conocimientos a fondo que una gran cantidad. Es más útil que el alumno obtenga una pequeña parcela del conocimiento que una gran cantidad pero de manera superficial, y que discuta el significado de los mismos y descubra los sentidos que pueden tener de acuerdo a su historia y cultura.

13. Pensar de forma creativa y reflexiva por parte del alumno puede darse rara vez de forma verbal del maestro hacia los alumnos. Es decir, una persona no puede dar de forma inmediata a otra lo aprendido, ya que el reflejo de la realidad en el ser humano es mediado; pero sí, en cambio, puede crear una atmósfera creativa que favorezca las condiciones óptimas para que el alumno aprenda por sí mismo a pensar de estas maneras.

14. Convertir las aulas en espacios para asombrarnos, experimentar e investigar. Uno de los recursos más importantes y al alcance del educador es la capacidad de asombrarse ante cada comentario reflexivo o creativo de sus alumnos. Para lograr lo anterior él propicia un conocimiento lleno de sorpresas y situaciones inesperadas. Es decir, lleva a los alumnos a disfrutar de lo inesperado y lo incorpora dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que está ocurriendo.

15. Los estudiantes necesitan tratarse como personas, es decir, tener una buena comunicación cuando están creando o pensando. Los alumnos requieren aprender a escuchar críticamente, tener apertura hacia el juicio del discrepante o ante los *puntos de controversia* de la dinámica de razonamiento del grupo o para apreciar las dos caras de un asunto tratado. Además, necesitan aprender a retroalimentarse a sí mismos y a los otros durante un proceso creativo o crítico. Los maestros deben modelar actitudes comunicativas para lo anterior.

16. El cuestionamiento es un excelente indicador de que se está trabajando el pensamiento creativo y crítico. Se parte de considerar que los alumnos que

formulan preguntas que invitan a pensar e imaginar están aprendiendo. Los maestros tienen a la pregunta como una de sus estrategias fundamentales.

17. Vínculo entre los conceptos cotidianos que trae el alumno acerca de la habilidad de pensamiento creativo o crítico, a trabajar con los científicos acerca de la misma. Cada vez que se comience a trabajar una clase, se debe tratar de que el alumno comente sobre los conceptos cotidianos que posee acerca de la habilidad o conocimiento a trabajar para vincularlos de manera orgánica con los científicos. De esta manera los conceptos científicos se enriquecen de la vida cotidiana de los estudiantes que trascienden las paredes del aula y a su vez los cotidianos encuentran una lectura más sistematizada, objetiva y abstracta sobre la realidad por medio de los científicos. De esta forma tendremos un aprendizaje más rico de sentidos y significados.

18. Unidad de lo cognoscitivo y lo afectivo en cada sesión de atmósferas creativas. Cuando se está trabajando el pensamiento creativo y reflexivo se parte siempre de que la actividad lúdica que se esté realizando va a movilizar los recursos afectivos e intelectuales de la persona que esté ejercitando en ese momento la misma. Además, es importante crear un clima donde se dé *un vínculo entre los afectos y el intelecto*, así como también buscar un equilibrio entre lo afectivo e intelectual, para lograr un espacio dinámico y motivante para el buen pensar y crear.

3.3.3.4. Conclusiones. Educar en la creatividad debe orientarse al desarrollo personal y mejora profesional de la práctica educativa de todos los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto histórico social dirigido a la integración educativa, partiendo del criterio de que la creatividad nos permite tener una actitud flexible y transformadora que propone romper las murallas o barreras para edificar la nueva escuela del futuro, cuyos principales apellidos sean: integrada, solidaria, respetuosa, reflexiva, divergente, desarrolladora, abierta y consistente con las necesidades de todos los alumnos.

Todo lo anteriormente expresado conlleva una educación en la creatividad que propicie un sistema de actividades y comunicación donde el pensamiento reflexivo y el creativo se desarrollen a la par de una actitud coherente.

Cada alumno que egrese de una escuela formado con esta visión deseará que en los lugares donde llegue se manifieste el pensar, crear, sentir, comunicar y compartir por respeto a sí mismo y a sus semejantes.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el presente trabajo se describieron algunas actividades realizadas por la maestra a partir de las artes plásticas; las cuales permitieron al grupo investigador a partir de la observación no estructurada arrojar resultados positivos tipificados en un manejo aceptable de la parte conceptual y cognitiva. No obstante, se observaron algunas deficiencias en el desarrollo del pensamiento creativo, en la capacidad de crear, imaginar, observar, ordenar, comparar, reflexionar, identificar, describir, interpretar, comprender, entre otras, las cuales requieren de un acompañamiento pedagógico intencionado por parte de quienes intervienen en el proceso educativo.

Así mismo, se encontró que el enfoque que se le ha dado a la enseñanza de las artes plásticas, no contribuye ampliamente a la práctica de actividades pedagógicas, consideradas esenciales para el desarrollo creativo que permitan _despertar sus actitudes creadoras y aprovechar su fantasía infantil de manera auténtica, libre y espontánea en pro de la construcción significativa del conocimiento. Por lo tanto, se considera necesario revisar los procesos de aprendizaje, con el objetivo de determinar métodos y procedimientos más apropiados para la solución de las deficiencias.

En contraposición con lo anterior, fue muy satisfactorio y productivo el proceso de elaboración del material de trabajo por parte de los mismos estudiantes. Los niños tuvieron la posibilidad de expresarse de manera espontánea; toda vez que la maestra les permitió construir conceptos en forma natural y, además, aprender de manera agradable y divertida.

Así mismo, el diseño de actividades de artes plásticas y la aplicación de las mismas en el aula fortalecieron el proceso del pensamiento creativo y permitieron al niño, no solo obtener un sentido creativo y desarrollar sus habilidades dentro del campo del pensar, sino también poner en práctica los procesos que a partir de cierta información, le permitieron resolver problemas que refuerzan su independencia intelectual.

En concordancia con lo anterior, se recomienda implementar actividades de artes plásticas, como herramientas para la formación y estructuración del pensamiento desde temprana edad, estructurando en los estudiantes una mente creativa a través del esparcimiento y la fantasía; ya que por medio de la experiencia directa se facilita el aprendizaje y se puede solucionar problemas de una manera eficaz.

Así mismo, es preciso señalar que el maestro debe ser cuidadoso en el uso de un lenguaje preciso, adecuado, oportuno para no causar confusión en el niño. Todas las actividades deben ser conocidas por el profesor antes de realizarlas con los niños. Además, el docente debe estar atento en el momento de las actividades para realizar, su oportuna intervención llevará a los niños a que por sí mismos encuentren la solución correcta en las diferentes actividades. Esto requiere que el profesor mantenga una actitud abierta y tolerante entienda que su manera de pensar no es necesariamente la misma de los niños; no existe una única forma de desarrollar el pensamiento creativo.

REFLEXIONES

El desarrollo de este trabajo llevó a las autoras del mismo a analizar la importancia que tiene el ser un buen educador artístico, ya que en sus manos está el rescate social y cultural a partir de sus innovaciones educativas.

Cada actividad que se emprende debe poseer un alto grado de calidad y organización de los contenidos, teniendo en cuenta la flexibilidad como elemento fundamental en el proceso educativo, permitiendo al estudiante demostrar su autonomía y creatividad en el desarrollo de sus trabajos.

La educación artística debe tener en cuenta el contexto donde se desenvuelve el niño, de allí debe tomar elementos fundamentales para iniciar su proceso de observación, llevándolo a admirar la fantasía de la naturaleza, con el fin de invitarlo a interpretar, argumentar y proponer sus ideas y percepciones.

Es importante tener presente que en la actualidad la escuela y su currículo necesitan estar en sintonía con las situaciones cambiantes que afectan a los sujetos en sus relaciones sociales y culturales.

Se debe tener presente que la educación artística debe buscar la integración de niños y niñas, con aras a desarrollar algunos valores especialmente el respeto, la solidaridad y la responsabilidad.

El pensamiento creativo tiene que trabajarse desde la edad temprana hasta los niveles superiores, tiene que estar presente en todas las estrategias metodológicas que diseñe y ejecute el docente, tiene que estar directamente relacionado con las metas y objetivos de la educación, es importante que se considere como un hábito de la forma en que operamos el pensamiento; sólo de esa manera se comprenderá que es importante que la creatividad ocupe un mejor lugar en nuestra práctica profesional.

Los estudiantes deben ser pensadores, investigadores e innovadores; no sólo aprendices, memorizadores e imitadores; no repetidores del pasado, sino productores de nuevos conocimientos; no sólo versados en lo que se ha escrito, sino alertas a encontrar lo que aún no se ha escrito; que no sean capaces únicamente de ajustarse al medio, que lo ajusten a ellos; no sólo productores de escritos de imitación, sino de artículos creativos; no sólo ejecutantes de alta calidad, también compositores y creadores de nuevos patrones.

BIBLIOGRAFÍA

BRIONES, Guillermo. La investigación social y educativa N° 1. Tercera edición. Editora Guadalupe Ltda..1.995.

BULA ESCOBAR. Germán Alberto. Lineamientos curriculares. Artes Plásticas. Ministerio de Educación Nacional. Editorial Magisterio. Santafé de Bogotá D.C. 2.000. Impreso en Colombia.

Cepeda, Margarita. Entrevista. Colegio Distrital Aníbal Fernández de Soto. Bogotá, D.C. 2002

COLEGIO DISTRITAL ANÍBAL FERNÁNDEZ DE SOTO. Manual de Convivencia. Editorial Gente Nueva. Santafé de Bogotá D. C., 1.997.

DE BONO, Edward. Aprender a Pensar. Plaza & Janés editores. Col Ltda., 1994.

DE BONO, Edward. El pensamiento creativo. Ediciones Paidós. Primera reimpresión. Impreso en España. 1995.

DE BONO, E., La creatividad en una cultura conformista, un desafío a las masas, Paidós, Barcelona, 1997.

FAW, Terry. Teoría de problemas de psicología del niño. Primera edición. Editorial Kimpres. Bogotá, D.C.

HIDRON, Henao Javier. Constitución Política de Colombia (comentada). Duodécima edición. Editorial Temis S.A. Santafé de Bogotá. Colombia. 1996.

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. República de Colombia. Edición Unión Ltda.. Santafé de Bogotá. 1994.

LOWENFELD, Víctor y otros. Desarrollo de la capacidad creadora. Segunda Edición. Editorial Kapelusz. Impreso en Colombia. 1980.

MARINA, José Antonio. Teoría de la inteligencia creadora. Editorial Anagrama. Barcelona. Séptima edición. 1995.

MARZANO, R., Dimensiones del aprendizaje, ITESO, Tlaquepaque, México, 1997.

NAVARRO, Borobio Luis. El Arte Expresión Vital. Ediciones Universidad de Navarra S.A. Pamplona. Impreso en España. 1988.

PERKINS, citado en Gellatly, A., La inteligencia hábil: el desarrollo de las capacidades cognitivas, Aique, Argentina, 1997.

PIAGET, Jean. De la Lógica del Niño a la Lógica del Adolescente. Paidós, 1987.

RIVERA, Leonardo. Didáctica y educación artística. Edición preliminar. Universidad de la Sabana. Santafé de Bogotá, D. C. 1998.

SABINO, Carlos. El proceso de investigación. Cuarta edición. Panamericana. 1998.

STERNBERG, R. Y T. LUBART, "Creando mentes creativas", Revista U. de G. Dossier La atención a los niños sobresalientes, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México, 1996.

TOYNBEE, A., citado en Taylor, C., La atención a los niños sobresalientes, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México, 1998.

TREFFINGER, D., New directions for gifted education, Center for creative learning, USA, 1993.