

**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS DOCENTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ULLOA**

**ANGELA MARÍA CLAROS MONTERO
JESSICA ALEJANDRA REYES FORERO
JORGE IVÁN CARVAJAL CUENCA
OSWALDO MARTÍNEZ MUR**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA
NEIVA-HUILA
2013**

**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS DOCENTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ULLOA**

**ANGELA MARÍA CLAROS MONTERO
JESSICA ALEJANDRA REYES FORERO
JORGE IVÁN CARVAJAL CUENCA
OSWALDO MARTÍNEZ MUR**

**Trabajo de grado presentado como requisito
Para optar al título de
Especialista en pedagogía de la expresión lúdica**

**Asesor
JAIME MONJE MAHECHA
Especialista en docencia de la educación física.**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA EXPRESIÓN LÚDICA
NEIVA-HUILA
2013**

TABLA DE CONTENIDO

PRESENTACIÓN.....	5
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	6
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
2. JUSTIFICACIÓN.....	8
3. OBJETIVOS	10
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	10
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
4. MARCO TEÓRICO.....	11
4.1 CONCEPTO DE CREATIVIDAD.....	11
4.2 CREATIVIDAD Y COGNICIÓN	13
4.3 CREATIVIDAD Y DOCENTES.....	14
4.4 CREATIVIDAD Y LÚDICA.....	17
4.5 CREATIVIDAD Y ESTRATEGIAS	18
4.6 TENDENCIAS PEDAGÓGICAS Y CREATIVIDAD	20
4.7 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.	22
4.7.1 Perfil docente	22
4.7.2 Tendencia Pedagógica.....	22
4.7.3 Caracterización del estudiante.....	22
5 METODOLOGÍA.....	24
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	24
5.2 DEFINICIÓN DE LA UNIDAD DE ANÁLISIS Y UNIDAD DE TRABAJO	24
5.2.1 <i>Unidad de análisis</i>	24
5.2.2 <i>Unidad de trabajo</i>	25
5.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	25
6. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	26

6.1	PERFIL DOCENTE.....	26
6.2	TENDENCIA PEDAGÓGICA	27
6.2.1	<i>Concepto de lúdica</i>	28
6.2.2	<i>Concepto de creatividad</i>	29
6.2.3	<i>Estrategias aplicadas en el aula</i>	30
6.2.4	<i>Recursos</i>	31
6.2.5	<i>Programación y clases</i>	32
6.3	ESTUDIANTES	33
	CONCLUSIONES	34
	RECOMENDACIONES	36
	BIBLIOGRAFIA.....	37
	ANEXOS	39
	ANEXO 1: FORMATO ENTREVISTA DOCENTES	39
	ANEXO 2: FORMATO DE ENTREVISTA AL ESTUDIANTE	40
	ANEXO 3: FORMULARIO DE PERFIL DOCENTE	41
	ANEXO 4: FORMULARIO DE OBSERVACIÓN DE CLASE	42

PRESENTACIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo observar las maneras de entender la creatividad y las estrategias utilizadas para estimularla y promoverla por parte de los docentes de la Institución Educativa La Ulloa. Para esto se partió desde una base teórica sobre conceptos de creatividad, estrategias lúdicas, mecanismos mentales que posibilitan la creatividad y tendencias pedagógicas donde se puede desarrollar. Luego, mediante instrumentos de recolección de datos como la entrevista, la observación de clase se pretendió indagar las acciones enfocadas a la creatividad y las que no la fomentan. Desde la información recolectada se emiten en este texto unas conclusiones y recomendaciones.

Al visitar la Institución Educativa La Ulloa se logró conocer a fondo los procesos educativos. Una educación en busca de transformar sus prácticas de aula sin tener claro referentes conceptuales. Maestros con vocación y disposición a mejorar con pocas oportunidades de acceder a actualizaciones pertinentes.

Este trabajo reconoce los esfuerzos lúdicos de los docentes por brindar algo mejor de lo tal vez recibido. Además, indica la necesidad de reforzar, ampliar y afianzar conceptos pedagógicos claves. Bases necesarias para conformar equipos de trabajo donde se pueda reflexionar, compartir, crear y aplicar estrategias. Así, se orientará la dinámica del aula con una intencionalidad clara y relevante, hacia el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Un fenómeno del aula en la Institución Educativa La Ulloa son los trabajos de poca calidad presentados por los estudiantes. Tal vez, por el poco tiempo que le dedican, por copiarse o por no imaginar. Como docentes nos gustaría ver unos resultados más elaborados y creativos. Dejamos esto a la ocurrencia de los muchachos. Sin embargo, hemos de mirar nuestra posición pedagógica hacia la creatividad, es decir, qué tan creativos e innovadores somos en el aula y qué elementos proporcionamos a los estudiantes para desarrollarla y estimularla.

El proceso de enseñanza se ha convertido en una fórmula médica en la cual el educando debe aprender que uno más uno es dos y que la m con la a es ma, dejando a un lado la tarea de estimular la creatividad, la cual es una facultad innata del individuo. Ésta facultad tiene la posibilidad de subjuntivizar mundos posibles; por ende la capacidad de recrear la realidad donde están inmersos los jóvenes de la actualidad. Por otro lado, activa el proceso cognitivo para estructurar la actividad a desarrollar. Sin embargo, la creatividad en el proceso de enseñanza en el aula ha sido dejada a un lado. Actualmente, en la educación no importa la creatividad, ya todo está dado, se da más prioridad a abarcar toda la programación curricular, los horarios laborales y el cumplimiento pasivo de directrices departamentales y nacionales. De esta manera, los asuntos formales y las condiciones del sistema toman mayor intensidad y van eliminando la creatividad. Por lo tanto, al tener menor importancia, no se brinda a los estudiantes y maestros la posibilidad de trabajar de una forma más innovadora y significativa, al recrear sus realidades mediante pensamientos elevados y complejos.

Ante esto, se pretende abordar las formas en que se promueve la creatividad en las clases, por parte de los maestros de primaria, en la Institución Educativa La Ulloa, en el año 2013.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo se está desarrollando la creatividad en los docentes de la Institución Educativa La Ulloa en el primer periodo del año 2013, para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje con el nivel de básica primaria?

2. JUSTIFICACIÓN

La enseñanza en el aula para muchos se ve como algo simple. Lo complicado radica en controlar a los muchachos. Sin embargo, algo preocupante para quienes orientamos el proceso educativo durante cinco días a la semana, es el aprendizaje. Aquí está lo difícil de educar. Verificar que los muchachos están aprendiendo, están pensando.

En la cultura superficial de la educación poco importa esto. A las personas que legislan les preocupa el tiempo que el maestro debe estar en la institución, observar diarios parceladores, llenos de cuadros y fechas, y el vago cumplimiento de un montón de proyectos. Lastimosamente, sí el estudiante aprende o no, no importa.

Así, vemos en el aula muchachos de grados avanzados con altas deficiencias, en ortografía, comprensión lectora, creatividad y matemáticas. Jóvenes con el título de bachiller incapaces de escribir un párrafo, de recitar un poema, de resolver un problema matemático, de hacerse entender cuando hablan...estudiantes que parecen no haber pasado por la escuela, sin embargo graduados con altos honores de ella.

Ante esto, nuestra inquietud es abordar los métodos utilizados por los maestros en el aula para desarrollar la creatividad. Reconociendo la relación de estudiantes creativos, provienen de maestros creativos. La intención no será juzgar solamente la actividad docente, sino reconocer el trabajo de ellos por brindar mejores aprendizajes. Además buscaremos compartir elementos teóricos que les ayuden en su trabajo. De esta manera, esperamos cualificar nuestro quehacer pedagógico, al emprender rutas poco abordadas ante el facilismo y la

mecanización de nuestra educación, al aprender y aplicar elementos de la investigación y al mejorar las prácticas educativas.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar cómo desarrollan la creatividad los docentes de básica primaria en la Institución Educativa la Ulloa de la sede principal para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer los métodos de enseñanza que aplican los docentes de la Institución educativa la Ulloa.
- Identificar qué conocimientos tienen los profesores sobre la creatividad.
- Determinar acciones utilizadas por los docentes para el fomento de la creatividad en su quehacer pedagógico.

4. MARCO TEÓRICO

Para observar la relación entre la creatividad y el desarrollo de la misma en el aula de clase, es importante alcanzar claridad en algunos conceptos claves. Primero, se debe abordar el concepto de la creatividad enfocado a la docencia. Seguidamente, se revisará la cognición y su incidencia en el desarrollo de la misma. Luego, se llevará a cabo la observación a la relación del docente con la creatividad, al uso de la lúdica y de estrategias pedagógicas que ayudarían a este proceso. Finalmente, se verán algunas concepciones pedagógicas importantes para la estimulación del pensamiento creativo.

4.1 CONCEPTO DE CREATIVIDAD

La creatividad posee muchas definiciones de diferentes autores en sus épocas. Sin embargo, para referirnos a ella en el campo de la docencia se puede explorar su significado desde lo elemental a lo más elaborado.

Cuando en un salón se indica realizar un trabajo con creatividad, muchos piensan en los recursos como colores, marcadores, vinilos, pinceles y demás. El producto puede ser parecido a otro, pero lo diferencia los muñecos o dibujos o la letra. Entonces se podría decir que la creatividad es hacer algo en la forma, diferente, si un trabajo tiene dibujitos pintados, esto es creatividad.

¿Cómo así con creatividad? Se puede recurrir al diccionario el cual dice: “**1.** Facultad de crear. // **2.** Capacidad de creación.”¹. Aquí el término es relacionado con la palabra creación. Podemos asociar la creación narrada en la biblia, donde de la nada se creó un mundo. Es decir, la creatividad es hacer algo nuevo.

¹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, <http://lema.rae.es/drae/?val=creatividad>

Muchos pensarán en cómo hacer algo nuevo, original o ideado por ellos mismos. Lamentarán el hecho de haber venido al mundo sin este don. No obstante, se le informará una gran noticia, como lo enuncia Lilita Vacarro: "La creatividad se manifiesta en cualquier actividad humana y está potencialmente en todas las personas. La noción de pensamiento creativo no está restringida sólo al mundo de los genios (músicos, escritores, dramaturgos, pintores). Se expresa, también, en quienes inventan respuestas y acciones relacionadas con múltiples necesidades de la sociedad."². La creatividad no es un don de algunos privilegiados, todos la poseen, es una capacidad inherente al individuo.

No se refiere a cosas muy complejas, locas, originales o geniales, es buscar soluciones ante diferentes situaciones en la vida. En lo considerado simple o rutinario se podrá tener creatividad, al percibir la vida de una manera especial y emprender una labor con más sentido. En esta dirección Francisco Menchén Bellón menciona de la creatividad: "capacidad para captar la realidad de manera singular, generando y expresando nuevas ideas, valores y significados"³.

La creatividad no es exclusiva para algunas personas, pero no es dado solamente a la inspiración repentina o es algo fácil. Todos pueden ver, pero pocos logran captar su realidad y recrearla. Esta dimensión del individuo es un proceso mental. Es decir, no es algo simple, implica pensar o efectuar procesos cognitivos, María Teresa Esquivias enuncia: "El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo."⁴ Aquí, relacionan a la creatividad a un proceso cognitivo en el cual interaccionan varios elementos del pensamiento. Esta integración de procesos

² VACCARO CARRIZO, Lilita. Escuela afectiva y maestros creativos: ¿Apuesta realista?

³ MENCHÉN BELLÓN, Francisco. Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender. Madrid: Pirámide, 1998. p.62.

⁴ ESQUIVIAS SERRANO, María Teresa. Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista digital universitaria. <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>

mentales busca percibir de la realidad respuestas a las necesidades de manera especial y propia.

4.2 CREATIVIDAD Y COGNICIÓN

Reconociendo la creatividad como un ejercicio mental desarrollado, en el cual intervienen variados elementos del pensamiento, en este apartado se buscará comprender desde lo cognitivo los procesos mentales que conllevan a la creatividad.

¿Qué pasa por la cabeza de alguien creativo? Hay varios teóricos interesados en explicar este hecho. Para esto se retomará de una presentación hecha por Natalia Bernabeu y Andy Goldstein⁵. Se comenzará con Graham Wallas, quién observa dentro del proceso de la creatividad varios subprocesos como: la preparación, esta etapa se refiere a todos los elementos poseídos por las personas como materiales, ideas y conocimientos. Luego, está la incubación, el momento en el cual la mente inconsciente medita las ideas y las ordena. Seguidamente, la iluminación, la idea o acto creativo está en el consciente y se desarrolla. Finalmente, la etapa de la formulación, en la cual se evalúa y se revisa el producto obtenido. Aquí tratan de explicar el acto creativo desde lo interno del individuo, es decir en su preparación radica la capacidad inicial para lograr ideas nuevas.

También se encuentra el modelo de Robert Sternberg⁶. En este se ven tres pasos: primero, la codificación selectiva, el individuo clasifica lo importante y lo no importante, realiza un filtro de sus ideas. Segundo, la combinación selectiva, tras haber seleccionado la información se procede a combinarla de manera novedosa. Por último, la comparación selectiva, encargada de relacionar o comparar con analogías la información nueva con la antigua. El proceso de Sternberg da importancia a la comparación para llegar a una obra creativa.

⁵ BERNABEU, Natalia y GOLDSTEIN, Andy. Creatividad y aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica. Madrid: Narcea, 2009.p.58-59.

⁶ STERNBERG, Robert. Enseñar a Pensar. Alfaguara, Ediciones, S.A.- Grupo Santillana, Sep 2, 2000

Arthur Koestler⁷ enuncia la teoría de la bisociación, la cual se da en dos etapas. Inicia con la disociación, en donde el individuo se separa de las ideas viejas y rutinarias. Y, termina con la asociación, en donde se relacionan ideas generalmente lejanas. Se observa en este proceso cognitivo la importancia de detenerse del ritmo acelerado de la cultura y darle un tiempo a la meditación para que fluyan las ideas y se relacionen.

Otra teoría es la del pensamiento divergente explicada por Javier Cruz: “El pensamiento divergente, no tiene patrones de resolución, por eso pueda dar una gran cantidad de alternativas al problema en cuestión. Este tipo de pensamiento se relaciona directamente con el concepto de creatividad” La mente busca soluciones en una variedad de opciones abriendo paso a la imaginación: “Aquellas que tienen un pensamiento divergente tienden a utilizar la imaginación, buscando soluciones creativas e inconformistas...busca llevar adelante una transformación que le permita gozar de una vida plena”⁸ Así, ante una dificultad la mente buscará una solución en la imaginación teniendo un panorama diverso e inusual.

Estas diversas teorías explican de la creatividad, los múltiples elementos cognitivos conjugados para llegar a un acto creativo como los conocimientos previos, la capacidad de buscar analogías, las asociaciones mentales de ideas opuestas, el pensamiento divergente y otras más dentro de la meditación. Queda claro, la creatividad no es un golpe de suerte, surge la necesidad de darle el espacio para que se desarrolle y de mejorar las bases conceptuales para tener un buen punto de partida.

4.3 CREATIVIDAD Y DOCENTES

⁷ OBRADORS BARBA, Matilde. CREATIVIDAD Y GENERACIÓN DE IDEAS: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad. Universidad Autónoma de Barcelona, 2007. P. 89

⁸ CRUZ, Javier. Creatividad + pensamiento práctico: actitud transformadora. Buenos Aires: Pluma y papel, 2005. p.135

Ahora se observará la relación creatividad y docentes. Asumiendo la relevancia del perfil del docente para estimular la creatividad en el aula.

Estudiantes creativos es sinónimo de docentes creativos; la creatividad aunque no se aprende -es innata-, sí se estimula u obstaculiza. Por ejemplo, luego de abordado un tema lo asumimos por aprendido si el estudiante lo desarrolla como se le ha enseñado, pero si presenta resultados obtenidos por otros medios los catalogamos como dudoso y lo guiamos a responder como se le enseña. Por esta razón, promover nuevas alternativas suele parecer pérdida de tiempo, lo importante es aprender el tema de forma “segura”, cerrando la mirada a propuestas novedosas.

El proceso de enseñanza en la actualidad, lo podemos apreciar como una secuencia de algoritmos vacíos y aburridos para los estudiantes, es decir, cosas traídas de otro mundo, generando desmotivación por los temas, y por lo tanto, hace el aprendizaje memorístico y nada significativo. Jhon Dewey plantea: “Siempre existe la tentación del maestro de mantener fija la atención en un campo limitado de la actividad del alumno. ¿Es el hecho de que el estudiante progresa en los casos particulares de aritmética, historia, geografía, etc., lo que hay que tener en consideración? Cuando el maestro fija la atención exclusivamente en este tipo de temas, se descuida el proceso de formación de hábitos, actitudes e intereses subyacentes y permanentes. Y, sin embargo, la formación de éstos es precisamente lo más importante para el futuro”⁹ (John Dewey, 1989: 65). La relevancia de la acción pedagógica es atraída a procesos rutinarios y para lo esencial es escaso el tiempo.

Por estas razones, es necesario fomentar la creatividad en el aula de clases, y así los educandos puedan practicar las facultades de razonar, reflexionar y proponer, las cuales son innatas en el ser humano y formarse de una manera más humana.

⁹ DEWEY J. Cómo Pensamos. Nueva Exposición de la relación entre Pensamiento y Proceso Educativo. Barcelona: Paidós.1989

Esto surge gracias al espacio armónico propuesto por el docente a los estudiantes para generar nuevas ideas y propuestas. Para Teresa Amabile, la creatividad parte de tres componentes básicos¹⁰. El primero, la estudiosa lo llama “dominio del campo” (conocimiento, talento); el segundo “conocimiento de técnicas de pensamiento y trabajo creativo” (adecuado estilo cognitivo, estilo de trabajo, ideas novedosas) y la última “motivación intrínseca” (actitudes). Los primeros dos aspectos hacen alusión a las habilidades que el estudiante tenga sobre un saber y su capacidad creadora innata. Dichos aspectos, son de vital importancia, porque son el propulsor del proceso creador brindándoles las directrices necesarias para dicho proceso. En el tercer aspecto, se debe reflexionar qué tan motivados se encuentran los niños y jóvenes. ¿Se presentan temáticas de manera atractiva o como una dictadura?, ¿Insertamos todos aquellos conocimientos en la realidad? ¿Cómo es el ambiente dentro del aula de clases? Estos aspectos el docente los puede direccionar desde su preparación, actitud, comportamiento y estilo de trabajo.

Reconocer en el docente la capacidad de propiciar un ambiente favorable para el desarrollo de la creatividad es la primera tarea. Bernabeu y Goldstein indican: “La creatividad depende de la interacción del individuo y su entorno. El contexto desempeña un papel de primer orden en el hecho de determinar si las personas hacen o no uso de su potencial creativo.”¹¹ De esa manera el quehacer pedagógico debe ayudar a alcanzar un clima propicio para el desarrollo de habilidades cognitivas por los educandos. Para esto se debe mejorar en ciertas actitudes negativas en el aula, como lo enuncia Isabel Iglesias: “Impedirán su desarrollo una excesiva disciplina formal, la rigidez intelectual, el apoyo exclusivo a lo racional y la presión que se genera por descalificaciones, ridículo o rechazo.”¹² El burlarse de los comentarios y las exploraciones de los muchachos, generar espacios coercitivos impidiendo a los estudiantes pensar diferente, tener

¹⁰ AMABILE, Teresa. <http://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/10/modelo-de-componentes-de-amabile/>

¹¹ BERNABEU, Natalia y GOLDSTEIN, Andy. Creatividad y aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica. Madrid: Narcea, 2009.p.63.

¹² IGLESIAS CASAL, Isabel. La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ele: caracterización y aplicaciones. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf.p.946.

esquemas rutinarios para transitar al conocimiento y el exceso de raciocinio son comportamientos desfavorables al desarrollo de la creatividad.

Para ver un ambiente creativo Isabel Iglesias sugiere las siguientes actitudes en el aula: “Un ambiente creativo, por el contrario, incentivará la curiosidad, fomentará la autoevaluación y el autoaprendizaje, buscará un clima de libertad, comunicación y afecto en el aula, pospondrá juicios sobre las personas y las ideas, promoverá la flexibilidad de pensamiento, motivará las preguntas y explorará la dimensión holística de las distintas situaciones.” Hay la necesidad de superar la constante actual de creer la imposibilidad de hacer las cosas mejor por el docente debido a los contextos actuales de la educación. Salir de la posición cómoda del “se hace lo que se puede” por establecer espacios afectivos, incluyentes, comunicativos, flexibles y motivadores en los que al estudiante se le permita desarrollar y hacer uso de sus capacidades mentales.

4.4 CREATIVIDAD Y LÚDICA

Isabel Iglesias refuerza algunos elementos a tener en cuenta para generar ambientes creativos: “Sin duda, el factor crucial en la creatividad es la motivación para hacer algo creativo, por eso las actividades lúdicas estimulan la imaginación, la fantasía, la intuición, el humor y la espontaneidad.”¹³ Este esencial componente es la lúdica. Es ver en el proceso educativo formas poco racionales para dar campo a momentos poéticos, imaginativos, artísticos, humorísticos, es decir, lúdicos.

Carlos Alberto Jiménez aporta: “También es necesario precisar que la creatividad y el mundo de las emociones humanas tienen una estrecha relación con el mundo de la lúdica y del juego.” Aquí relacionan la lúdica y el juego como base para generar creatividad. Jugar en una clase, parece una locura, un profesor jugando

¹³ IGLESIAS CASAL, Isabel. La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ele: caracterización y aplicaciones. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf.p.948.

está enseñando, un concepto difícil de digerir. Sin embargo, los estudiantes sí aprenden jugando, son humanos, tienen emociones, además, el juego despierta la mente.

Para alcanzar espacios lúdicos en el aula de clases no necesariamente está ligado a poseer numerosos recursos, pues la lúdica se presenta en todos los espacios de la vida cotidiana como lo afirma Carlos Bolívar: “La lúdica, ya expuesta como dimensión fundamental del desarrollo humano, no se circunscribe a un encuadre temporal específico, no es únicamente para el tiempo libre, es para todo momento de la vida cotidiana, así como la cognición no se limita al marco témporo-espacial de la institución escolar y está presente en todos los actos diarios”¹⁴ Las acciones pedagógicas y la lúdica son componentes más importantes a los recursos. Lo fundamental radica en lo que hace el docente por su clase para darle vida, tal cual mencionó Antonio Iriarte de la clase de él profesor Ernesto Beinn: “Era una excursión viva y apasionante por los territorios más insospechados del conocimiento humano.”¹⁵ Uno de los objetivos fundamentales de un profesor es el de impulsar el desarrollo humano, siendo él mismo más humano. El mismo maestro Iriarte destaca cuatro aspectos de un maestro lúdico: primero, ser una excelente persona humana. Segundo, tener cultura universal. Tercero, amar profundamente lo que hace. Y cuarto, tener una gran capacidad de comunicación. En fin, no se necesita de muchos materiales para alcanzar una disposición mayor hacia un maestro lúdico que genera creatividad en sus estudiantes.

4.5 CREATIVIDAD Y ESTRATEGIAS

Para lograr un espacio creativo el docente aplicará estrategias intencionadas y planeadas. La repentización no es suficiente al momento de respirar un ambiente creativo en el aula. El docente sabrá escoger las acciones pedagógicas a ejecutar

¹⁴ BONILLA BAQUERO, Carlos Bolívar. El Des-Encanto de la Enseñanza: Mamera y Bacanidad. Neiva: Surcolombiana.2003.p.85.

¹⁵ IRIARTE CADENA, Antonio. El arte de maravillar: Artículos y ensayos. Editorial Universidad Surcolombiana. 2004.

para generar un contexto estimulante para el desarrollo creativo. Algunas de estas acciones son las siguientes:

- Ser capaces de originar muchas ideas con respecto a algo. ¿Cómo se logra esto? Incentivando en los niños la imaginación, esto no nos va a costar mucho, pues ellos por naturaleza son más curiosos y creativos, preguntan y cuestionan en todo momento sobre el sentido y la utilidad de las cosas.
- Atrevernos a equivocarnos. Los alumnos, están dispuestos a realizar muchas preguntas y hallar respuestas no necesariamente correctas. Lo importante, es permitir el error, sólo así se constituirán nuevos aprendizajes.
- Establecer límites al alumno, ayuda a estimular la creatividad. Para la creatividad en los estudiantes, es bueno establecer límites, por ejemplo, si se le pide a un alumno realizar un dibujo, probablemente pregunte ¿y qué dibujo?, a través de esta pregunta él nos está pidiendo ayuda para iniciar el despliegue de su imaginación, lo recomendable no es sugerirle cosas concretas, sino darle ideas o estímulos disparadores que permitan al niño generar sus propias ideas, esto ayuda a resolver el problema de quedarnos con “la mente en blanco” cuando no se nos ocurre nada.
- Descubrir los intereses de los estudiantes. Es básico conocer los intereses de nuestros alumnos para estimular la creatividad haciendo uso de esos ellos, por ejemplo si sabemos que a nuestro alumno le agrada la actuación, podemos hacerle representar a un doctor o a su animal preferido, si le gusta la danza, podríamos sugerirle inventar coreografías o nuevos pasos de baile, si lo que le llama la atención es la lectura o los cuentos, podemos animarlo a cambiar el final de una historia o inventar un cuento a partir de un personaje, una palabra u objeto.

Marcela Lavín, indica cinco acciones para el estímulo de la creatividad.

- “1. Tener en su aula objetos que despiertan la curiosidad y la imaginación del niño.
2. Incitar a que expresen sus ideas y a que escuchen y valoren las ideas de otros.
3. Utiliza técnicas para hacer participar al alumno en la clase, con la intención de enseñarle a deducir, sugerir, ver las diferentes soluciones de un problema, reflexionar y pensar.
4. Combinar objetos, técnicas e ideas de forma diferente a la habitual para facilitar el pensamiento creativo y hacer que los niños se expresen sin temor al ridículo.
5. Reconocer y valorar el esfuerzo, aunque el resultado no sea el esperado, lo importante es el proceso.”¹⁶

4.6 TENDENCIAS PEDAGÓGICAS Y CREATIVIDAD

Finalmente es importante ver la orilla pedagógica sobre la cual el docente basa sus acciones creativas.

La corriente constructivista ofrece elementos importantes. Willian Manuel Mora Penagos define el constructivismo como un proceso donde se debe “reconocer a los seres humanos como transformadores activos del conocimiento y como constructores de esquemas conceptuales alternativos”, mediante un “un proceso activo que se realiza conectando los aspectos de la situación vivida, con los conocimientos previos, en un proceso dinámico en el que el alumno genera posibles significados hipotéticos y los comprueba para ver si encajan en la situación. Se desecha la idea de que la mente es tabla rasa o vasija vacía que hay que llenar, por el contrario, en el pensamiento de las personas hay ideas que le sirven para aprender relacionándolas con nuevas ideas que se reconstruyen”¹⁷ Esta concepción pedagógica encaja en el desarrollo de la creatividad, pues es imposible impulsarla desde procesos tradicionales. Es necesario reconocer en el

¹⁶ LAVÍN. Marcela. Taller “La Creatividad y la Enseñanza”. Tijuana B.C.

<http://www.crecerysonreir.org/docs/Memoria%20La%20Creatividad%20y%20la%20Enseñanza.pdf> p.6.

¹⁷ MORA PENAGOS, Willian Manuel. Modelos de enseñanza- aprendizaje y desarrollo profesional. Revista educativa voluntad.

individuo sus capacidades internas de tener ideas previas, de proponer y de construir mediante asociaciones mentales significativos.

En la corriente pedagógica constructivista tiene como base a sus principales teóricos. En primer lugar Jean Piaget. El consideraba el conocimiento como una construcción realizada desde el interior de la persona a través de mecanismos de acomodación y asimilación. El individuo modifica su saber cambiando su estructura preexistente. Esta postura sostiene sobre la adquisición del conocimiento, un proceso de búsqueda del conocimiento a partir de las capacidades innatas del individuo. Así, se relaciona la capacidad natural del individuo para construir conocimientos con su posibilidad de realizar actos creativos por el hecho de ser humanos y pensar.

Otro teórico es Lev Vigotsky. El considera el factor social como elemento fundamental en la adquisición del conocimiento. Ve la necesidad de un maestro mediador, de la interacción social y un contexto determinado para la construcción del conocimiento. De esta manera, se reconoce al igual de la creatividad la importancia de un ambiente propicio para los educandos en el cual usen sus facultades para crear y construir.

De estas corrientes constructivistas se destaca para la creatividad el modelo desarrollismo pedagógico. Este modelo busca generar aprendizajes mediante el desarrollo de estructuras, esquemas y operaciones mentales del individuo. “La meta educativa de este modelo es lograr que el estudiante acceda progresiva y secuencialmente, por procesos, a la etapa superior del desarrollo intelectual, pero considerando las características biopsicosociales individuales, sus intereses y ritmos de aprendizaje”¹⁸. En este modelo es más relevante el proceso de

¹⁸ FORMACION PEDAGOGICA. Especialización Universidad Surcolombiana. Modelos pedagógicos.p.5.

adquisición de conocimientos a los resultados y sus contenidos son abiertos y flexibles a los intereses de los muchachos.

En síntesis, para propiciar ambientes creativos, el docente, deberá evaluar sus prácticas pedagógicas para encontrar estilos alternativos que en su aplicación permitan a los estudiantes desplegar sus habilidades cognitivas y construir conocimientos de manera significativa y creativa.

4.7 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.

Las categorías de análisis son unos referentes conceptuales que guían el proceso de estudio, especialmente la estructuración y puesta en marcha del diseño metodológico. A continuación definiremos las categorías establecidas para la presente investigación.

4.7.1 Perfil docente

En esta categoría se investigó lo relacionado al docente. La idea fue verlo desde un contexto amplio, más allá de la persona en el aula de clases. Para esto fue necesario mirar sobre su vida, sus estudios, logros, experiencia y su proyecto de vida.

4.7.2 Tendencia Pedagógica

En esta categoría será más específico el quehacer pedagógico del docente. Se investigó las tendencias pedagógicas, la lúdica, la didáctica y el espacio que se brinda para el desarrollo de la creatividad.

4.7.3 Caracterización del estudiante

Para observar el acto creativo se debe tener en cuenta los estudiantes. Se buscó relacionar su incidencia en el desarrollo de la creatividad en el aula. Se investigó su entorno y cómo este ayuda al docente en su intención de promover espacios lúdicos y creativos.

Categorías	Subcategorías	Dimensiones
Perfil del Docente	-Estrategias realizadas. -Proyecto de vida. -Actualización docente. -Datos personales. -Reconocimientos. Estatuto docente.	-Institucional. -Personal.
Tendencia Pedagógica	-Conceptualización. -Estrategias aplicadas en el aula. -Programación.	-Recursos didácticos. -PEI de la Institución. -Planeación
Caracterización del estudiante	-Entorno familiar. -Nivel educativo de los padres. -Etapas de desarrollo.	-Aspecto social. -Aspecto económico.

5 METODOLOGÍA

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para la presente investigación, se escogió un enfoque cualitativo de tipo etnográfico. Orientado a describir e interpretar determinados contextos, situaciones, eventos de la realidad social, personas, interrelaciones y comportamientos observables; buscando la comprensión de la lógica de sus relaciones, así como las interpretaciones dadas por sus protagonistas.

La investigación cualitativa permite introducirse en los métodos de enseñanza que los docentes aplican, y con ello denotar los espacios y los medios que brindan al desarrollo de la creatividad en sus aulas de clase.

“Esta metodología enfatiza la importancia del contexto, la función y el significado de los actos humanos... intenta identificar, analizar, interpretar y comprender la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones.”¹⁹

5.2 DEFINICIÓN DE LA UNIDAD DE ANÁLISIS Y UNIDAD DE TRABAJO

5.2.1 *Unidad de análisis*

¹⁹ La investigación cualitativa etnográfica en educación. Manual teórico- práctico. Martínez M., Miguel. Editorial Trillas. México D. F. 2000. Tercera edición. Página 8.

A la unidad de análisis pertenecen los estudiantes, docentes, coordinadores y rector de la Institución Educativa La Ulloa.

5.2.2 Unidad de trabajo

Los criterios que se aplicaron para seleccionar la unidad de trabajo fueron:

- Docente de los grados de cero a quinto de la sede central de la Institución Educativa La Ulloa.
- Tener mínimo tres años de experiencia en la Institución.
- Deseo de participar.

5.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Teniendo en cuenta el tipo de investigación y la temática a desarrollar las técnicas e instrumentos que se seleccionaron fueron:

- Entrevistas. De acuerdo los resultados encontrados en los talleres se escogieron algunos docentes para recolectar datos de acuerdo con la unidad de análisis.
- Observación participante: Se visitaron a los docentes entrevistados durante toda una clase sin previo aviso, con el propósito de constatar la información acumulada previamente en las entrevistas.
- Observación del Plan de Aula o Parcelador: Permitted recoger datos importantes para la unidad de Tendencia Pedagógica. Además, se comparó los datos obtenidos durante la entrevista.

6. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

6.1 PERFIL DOCENTE

Los docentes al servicio de la institución educativa la Ulloa, son licenciados en diversas áreas educativas, la mayoría de ellos con especialización, porque es un prerrequisito para ascender en el escalafón y porque es necesaria una actualización pedagógica permanente para estar a tono con la dinámica de la profesión.

Algunos profesores como la docente de preescolar aseguran que la Secretaría de Educación Departamental le ha ofrecido de manera sistemática cursos de actualización y capacitación, incluyendo material didáctico y libros: “cuando tuvimos la Secretaria de Educación que era licenciada de preescolar nos fue muy bien, porque hubo muy buen apoyo”, sin embargo, los demás añoran tener capacitaciones para mejorar sus prácticas educativas: “Esto es muy necesario no tan solo por parte del municipio sino por parte de la institución”.

Todos los docentes están vinculados a término indefinido, y tienen varios años de experiencia, unos con el estatuto docente anterior y otros regidos por 1278, los de este estatuto tienen la posibilidad de mejorar sus condiciones salariales de acuerdo con la capacitación, se reconoce la maestría y el doctorado además de la producción intelectual para ascender en el escalafón, mientras que los regidos por el estatuto 2277, les basta con una especialización para llegar a la categoría 14, máximo grado al que pueden aspirar, después de esta categoría el incremento

salarial depende de la inflación, factor que desmotiva a los profesores para seguir capacitándose.

La mayoría de los docentes expresa no participar en proyectos de investigación. Además, no han tenido reconocimientos por su labor a excepción de la profesora de preescolar quien recibió una condecoración por su labor pedagógica de parte de la alcaldía municipal

La totalidad de los docentes desde que cursaban estudios secundarios consideraron esta profesión dentro de su proyecto de vida, motivo por el cual se sienten a gusto ejerciéndola: “desde muy pequeña jugaba a la maestra y mi mamá tuvo muy en cuenta esto porque reunía muchos niños y como que ellos me buscaban mucho y ella me decía, no hija usted debería estudiar para ser docente y desde entonces esa ha sido digamos la meta.” Dado el compromiso que dicen tener con la profesión y la responsabilidad social que esta implica, quieren dejar como legado a unos niños enamorados del conocimiento, como expresa la profesora: “Claro que sí, para mí es muy importante, pues es mi trabajo, lo quiero y lo hago con mucho interés para dar el conocimiento y ahí colocar la semilla para que esta se reproduzca.”

Concordante con esto otro profesor expresa. “Desde un principio, porque eso fue lo que escogí en mi vida, lo más lindo que tiene la vida.” Sin embargo al parecer hay alguna contradicción entre el amor que profesa por su profesión y la manera de ejercerla, en este sentido dice. “Sí yo soy creativo, soy como rígido, como estricto, yo soy como un profesor de disciplina, pero me gusta la cosa y uno les dice la verdad a los chicos o sea está proyectándolos a futuro, imagine la generación cambia y uno ya tiene que también cambiar”. Se puede caer en el error de educar en el arte de disciplinar.

6.2 TENDENCIA PEDAGÓGICA

6.2.1 Concepto de lúdica

Los maestros de la Institución Educativa La Ulloa relacionan la lúdica a la “ambientación”, al “juego”, al “movimiento”, al “dinamismo” y a la “alegría”.

El maestro que se refiere a la ambientación, enmarca temporalmente la lúdica en el comienzo de una clase: “La lúdica es muy importante en todas las áreas, en todo trabajo porque es aquello que da la animación la ambientación, la armonía, el ánimo para iniciar un trabajo”. Este maestro encuentra en la lúdica una herramienta para ofrecer un ambiente de trabajo más animado y placentero previamente planeado. Otra maestra encuentra la lúdica al comienzo de una clase: “...yo no inicio una clase sin antes un juego...”. Aquí, se observa una reducción del concepto de lúdica al situarla en momentos específicos. Aunque es muy útil para dar ambiente al inicio de la clase, la lúdica como dimensión del ser humano ésta presente temporalmente en todos los momentos de la vida del niño.

Otra reducción del concepto de lúdica es asociarla al movimiento. “Lo mejor porque es el movimiento, usted nunca puede estar quieto, uno tiene que estar en algo”. Esto lleva a pensar que los únicos espacios lúdicos se pueden ofrecer en espacios abiertos y únicamente en clase de educación física. De esta forma se establece un límite para la lúdica, ella sólo se puede mover corporalmente.

Otra maestra en su experiencia expone el sentido de la lúdica. “Es como esa forma que se realiza se efectúa la clase con entusiasmo utilizando palabras de pronto graciosas para interrumpir esa seriedad del tema mirando que las cosas que uno hace sean divertidas, si está hablando por ejemplo de algo que uno se pueda mover estoy hablando de la serpiente y la serpiente se mueve de esta manera, estamos hablando del oso y el oso es así, habló como los animales, como la niña, como la anciana, entonces es como esa parte divertida que le coloca uno al momento de estar dictando la clase” En estas palabras la maestra ve en la lúdica la forma de hacer más divertida la clase en momentos inesperados.

Aquí la lúdica brota del ser para hacer más gozoso el trabajo y para ser más efectivo en la enseñanza.

La lúdica se debe mirar de manera más holística sin reducirla, ni limitarla. Tal como una maestra la enunció: “Para mí la lúdica es juego, es dinamismo, alegría, armonía.” Es juego desde su raíz como palabra, es dinámica al ejercitar no sólo el musculo, sino la mente, alegre al proporcionar situaciones divertidas, y armoniosa al posibilitar relaciones humanas más constructivas y significantes.

6.2.2 Concepto de creatividad

Un maestro asocia la creatividad con la lúdica: “Es aquello que uno debe de tener para hacer divertida agradable determinada actividad que vaya a realizar”. Es decir, ésta ligada a la diversión. La creatividad algo agradable. Otro maestro condiciona la creatividad: “es eso, es decir, si los estudiantes fueran todos, lógico que tiene que ir una variación pues sería bueno pero no eso es duro le cuento que manejar eso es duro eso no es cualquier cosa” La creatividad ésta sujeta al rendimiento y disciplina de todos los estudiantes, al no darse esta condición se imposibilita tener creatividad en el aula.

Otras maestras se refieren a la creatividad al realizar actividades fuera de lo común en momentos cotidianos dentro del salón: “La creatividad para mi es innovar algo que de pronto esta por ahí como inmóvil, inerte, innovar, cambiar, darle vida a algo que está por ahí pasivo”. “Hacer las cosas diferentes, que sorprendan, ir más allá de lo evidente, hacer cosa que admiren, como llegar a una exageración, bonita, agradable llamativa, pero sin salirse de pronto del contexto que están pidiendo”. Es importante reconocer el esfuerzo de las maestras en generar cosas nuevas y útiles en su labor de enseñar, sin embargo, se puede desconocer la creatividad como proceso mental sensible a la realidad y distinguirla solo en el resultado.

Los maestros piensan que la creatividad la poseen todos los seres humanos: “No igual a mí se me hace que la creatividad es como algo innato en el ser humano y en la medida que se van dando las circunstancias a uno como que le fluyen cosas nuevas para ir innovando para motivar los niños”. No obstante, la creatividad como cualquier dimensión del ser humano necesita ser estimulada y renovada mediante acciones y actitudes constantes en el diario vivir: “Tengo que ir al ritmo de las cosas y todo lo que veo por ahí pienso en mis niños”.

6.2.3 Estrategias aplicadas en el aula

Las estrategias manejadas por los docentes de la Institución Educativa la Ulloa tienen como fin despertar la creatividad en los educandos, las cuales están muy enmarcadas dentro de lo que plantea la maestra Marcela Lavín, que a grueso modo, es tener en la cuenta los intereses y gustos que posee el educando. Por ello, la mayoría de los docentes muestra que para llegarles a sus estudiantes se debe realizar mediante el afecto y la motivación, ya que este refuerza y permite generar espacios creativos y por ende un mejor aprendizaje.

Lo anterior, se evidencia por lo que dice un docente: “Yo primero empiezo a observar que niños son más callados, que niños son más indisciplinados, por esos comienzo a tener pequeñas charlas, con quién vives, cómo vives, quién te ayuda, qué haces, qué es lo que más le gusta, entonces uno se va dando cuenta que arroja el noventa por ciento de resultados de esas situaciones en las que una les presta más atención que es el afecto, entonces por eso siempre me gusta utilizar la común mente llamado terapia de contacto, empezar a darle la mano, te felicito, tu puedes, tu puedes, a veces los pongo a repetir a ellos como unos loros, si se puede, si se puede y siempre que pueda alimentar ese ánimo, siempre lo estoy haciendo porque de hecho, si lo estoy animando yo me estoy animando a continuar porque uno ve resultados”.

Al respecto, otro docente opina lo siguiente: "Siempre les digo porque ellos son muy dados a decir yo no puedo, yo no hago, entonces yo les digo, si podemos hacer, tenemos todos los sentidos bien desarrollados y mientras haya visión, tacto, oído es mucho lo que podemos hacer, entonces se les dice mire ahí hay unas pautas, ustedes miren a ver que más pueden hacer, hay niños la verdad, mucho más creativos que otros. Pero, siempre es diciéndoles, esto lo podemos innovar, esto lo podemos cambiar miren a ver que les pueden cambiar, así sea un pequeño gesto, pero ellos allí van desarrollando o explorando la creatividad que tienen dentro."

Por lo anterior, se puede inferir que los profesores dan más importancia al proceso que al resultado, el cual junto con el afecto, son estrategias efectivas para el desarrollo de la creatividad, así como Marcela Lavín nos expresa: "Reconocer y valorar el esfuerzo, aunque el resultado no sea el esperado, lo importante es el proceso".

6.2.4 Recursos

Expresan utilizar bastante recursos del medio sin premeditación, por tanto actividades improvisadas.

El recurso más utilizado y aplicado por el grupo de docentes de la I.E. es el juego, el cual, tiene como objetivo despertar el interés o curiosidad en los niños, mediante la expresión corporal y objetos. De esta manera, los educadores tienden a ver el juego como el articulador del conocimiento y el aprendizaje, y para ello, tienen en la cuenta las palabras de la profesora que nos plantea: "Se efectúa la clase con entusiasmo utilizando palabras de pronto graciosas para interrumpir esa seriedad del tema mirando que las cosas que uno hace sean divertidas, si está hablando por ejemplo de algo que uno se pueda mover estoy hablando de la serpiente y la serpiente se mueve de esta manera, estamos hablando del oso y el

oso es así, habló como los animales, como la niña, como la anciana, entonces es como esa parte divertida que le coloca uno al momento de estar dictando la clase”.

Al respecto, la docente de preescolar dice que no se puede desarticular el juego de la enseñanza, pues sería una bifurcación trágica en el rol del docente, si no, lograr una armonía juego aprendizaje diciendo: “Para mí lo primordial, lo fundamental y en el preescolar y en cualquier grado, yo pienso no solo en el preescolar, sino en todos que uno debería, mejor dicho yo no inicio una clase sin antes un juego, porque el niño aprende a través del juego, es la mejor manera y la mejor herramienta que uno tiene y utiliza como docente en cualquier grado”.

De lo anterior, se puede inferir que la lúdica y el juego se relacionan para ser el generador y, por ende, parte fundamental de la creatividad como lo indica Carlos Jiménez: “También es necesario precisar que la creatividad y el mundo de las emociones humanas tienen una estrecha relación con el mundo de la lúdica y del juego”. Por estas razones, los maestros en cuestión, tienen presente el juego como potenciador de la creatividad en los niños, ya que, a través de él, se pone en práctica la facultad de la imaginación y la creatividad.

También es importante recalcar la preparación para estimular la creatividad en el aula y desde allí verla en otras dimensiones diferentes al juego como la música, la danza, la literatura y la pintura

6.2.5 Programación y clases

En la programación se pudo observar maestras con claridad en los desempeños y temas, pero difusos en las actividades que conllevan a los aprendizajes. Algunos maestros llevan a cabo diversas actividades como, leer, rondas, enseñanza en el patio, observación, canciones, videos y trabajo en el cuaderno. Muchas son las actividades de los maestros, pero pocas registradas. Por otro lado, hubo maestros ceñidos a un texto en particular, realizando dictados y algunas explicaciones de los temas de la clase. Se observa una mezcla de tendencias tradicionales

enfocadas en acumular información y otras que buscan despertar y motivar el pensamiento en el niño para alcanzar aprendizajes. La creatividad está sujeta a la repentización que se requiera.

6.3 ESTUDIANTES

Los estudiantes enuncian la falta de apoyo por parte de su familia: “en la casa allá nadie me ayuda”. Otros señalan la ayuda en actividades racionales para mejorar en las áreas de matemáticas y lenguaje: “Nos pusiera a leer arto. Sí, me ponen a leer, me ponen a escribir, me ponen dictados” de esta manera se refleja en el estudiante el enfoque de la educación actual, donde la creatividad y la lúdica no son de importancia en la comunidad educativa.

Asimismo, los estudiantes enuncian las actividades hechas por los maestros. “pasa al tablero y nos hace sumas” y cuentan de los recursos traídos a clase: “Los marcadores”. Las clases son recordadas por ellos desde lo básico el uso del tablero y lo magistral. Esto lleva al requerimiento de los muchachos: “Me gustaría en clase cantos”, “Que compartiera con todos los compañeros”.

CONCLUSIONES

- ❖ Las capacitaciones referentes a lúdica y creatividad son de vital importancia para actualizar al maestro y de esa forma brindarle herramientas conceptuales y prácticas para un mejoramiento en su desempeño.
- ❖ Se desconocen los diversos procesos del pensamiento que pueden generar creatividad. De esa forma, se presenta una creatividad limitada y no se explora y enseña cómo alcanzar procesos mentales complejos.
- ❖ Los docentes muestran bastante interés y disposición para adoptar tendencias pedagógicas nuevas.
- ❖ Los docentes tienen dificultades para conceptuar y caracterizar la lúdica y la creatividad al limitarlas a acciones específicas y no situarlas desde la dimensión del ser humano. Por esto la estrategia lúdica más utilizada por el docente es el juego. De esta manera, restringen la lúdica a ciertos momentos olvidando que su aplicación puede darse en cualquier situación de la vida cotidiana.
- ❖ Sin embargo, en sus actividades son evidentes varias actividades lúdicas y creativas.

- ❖ Los profesores han ido incorporando tendencias pedagógicas basadas en el afecto, en proyectos de aula y en la generación de un ambiente propicio para el aprendizaje, mejorando las relaciones con los estudiantes.

- ❖ Los docentes utilizan variados recursos para el desarrollo de las clases. Aunque hay cierta limitación por recursos tecnológicos. Esto los lleva a usar muchos recursos del medio.

- ❖ La programación no incluye la lúdica y la creatividad. Esto conlleva a la improvisación en cuanto a estos aspectos. De esa forma, la lúdica y la creatividad se mantienen en un nivel de baja relevancia comparado a otras actividades racionales en la escuela como la transmisión de contenidos.

- ❖ Los estudiantes requieren más que sumas y dictados, piden pedagogías diferentes a las actividades racionales y atención genuina de sus maestros.

RECOMENDACIONES

Para los docentes:

- ❖ Se hace necesaria la estimulación y motivación hacia la investigación docente. La labor docente ofrece una amplia gama de opciones para investigar y generar conocimiento pertinente dentro de la Institución. Esto ayudaría a los docentes a relacionarse mejor con conceptos pedagógicos básicos, a mejorar sus prácticas educativas y a enriquecerse mutuamente con las experiencias compartidas.
- ❖ Promover la creatividad en el aula mediante actividades planeadas, ejecutadas y evaluadas que reconozcan la creatividad más allá de la diversidad de recursos materiales.
- ❖ Tener en la cuenta las sugerencias de los estudiantes al mantener un diálogo constante y democrático que busca hacer de la escuela un espacio de gozo y aceptación para los muchachos partiendo de las experiencias y superando las clases magistrales repetitivas.

Para la Institución:

- ❖ Generar espacios donde el docente pueda adquirir o compartir conceptos y estrategias que favorecen la enseñanza-aprendizaje en el aula de clase.

BIBLIOGRAFIA

- AMABILE, Teresa.
<http://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/10/modelo-de-componentes-de-amabile/>
- BERNABEU, Natalia y GOLDSTEIN, Andy. Creatividad y aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica. Madrid: Narcea.
- BONILLA BAQUERO, Carlos Bolívar. El Des-Encanto de la Enseñanza: Mamera y Bacanidad. Neiva: Surcolombiana.2003.
- CRUZ, Javier. Creatividad + pensamiento práctico: actitud transformadora. Buenos Aires: Pluma y papel, 2005.
- DEWEY J. Cómo Pensamos. Nueva Exposición de la relación entre Pensamiento y Proceso Educativo. Barcelona: Paidós.1989
- ESQUIVIAS SERRANO, María Teresa. Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista digital universitaria.
<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>
- IGLESIAS CASAL, Isabel. La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ele: caracterización y aplicaciones.
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf
- IRIARTE CADENA, Antonio. El arte de maravillar: Artículos y ensayos. Editorial Universidad Surcolombiana. 2004.

- LAVÍN. Marcela. Taller “La Creatividad y la Enseñanza”. <http://www.crecerysonreir.org/docs/Memoria%20La%20Creatividad%20y%20la%20Ense%F1anza.pdf>
- MARTINEZ M., MIGUEL. La investigación cualitativa etnográfica en educación. Manual teórico- práctico. Editorial Trillas. México D. F. 2000. Tercera edición.
- MENCHÉN BELLÓN, Francisco. Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender. Madrid: Pirámide, 1998.
- OBRADORS BARBA, Matilde. CREATIVIDAD Y GENERACIÓN DE IDEAS: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad. Universidad Autónoma de Barcelona, 2007.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, <http://lema.rae.es/drae/?val=creatividad>
- STERNBERG, Robert. Enseñar a Pensar. Alfaguara, Ediciones, S.A.- Grupo Santillana, Sep. 2, 2000
- VACCARO CARRIZO, Liliana. Escuela afectiva y maestros creativos: ¿Apuesta realista?

ANEXOS

ANEXO 1: FORMATO ENTREVISTA DOCENTES

Objetivo: Identificar los métodos que utilizan los docentes para estimular a los estudiantes para que desarrollen mejor su creatividad en cualquier asignatura de básica primaria.

Razones del estudio: El pensamiento es creativo y la energía sigue al pensamiento. Lo que nos revela que podemos reinventarnos a nosotros mismos y ser aquello que soñamos. Aplicar nuestra creatividad nos lleva a descubrirnos y a descubrir nuevos horizontes desde una visión ilimitada, que nos hace abrirnos a las infinitas posibilidades que tenemos delante de nosotros, aunque no las veamos.

CATEGORIA DE ANÁLISIS	PERFIL DOCENTE	¿La docencia hace parte de su proyecto de vida?
	P	¿Cómo considera su labor docente?
	E	¿La creatividad está implícita en ella?
		¿Qué elementos debe poseer un docente creativo?
		¿Cómo estimula su creatividad?
		¿Qué concepto tiene de lúdica?

	¿La lúdica implica creatividad? ¿Qué elementos lúdicos que utiliza en clase?
	¿Qué enfoque pedagógico apoya su trabajo?
	¿Qué capacitaciones realizadas por su institución o municipio han apoyado su labor como docente para ser más creativo o lúdico?
	¿De qué otra manera usted estimula a los estudiantes para que desarrollen su potencial creativo? Nombrarlas y dar ejemplos.

ANEXO 2: FORMATO DE ENTREVISTA AL ESTUDIANTE

FORMATO DE ENTREVISTA AL ESTUDIANTE
¿Cuándo viene al colegio lo hace con alegría?
¿Qué disfruta de las actividades en el colegio?
¿Hay profesores que generan gusto por aprender?
¿Qué le gusta de las acciones de su profesor para enseñarle?
¿Qué entiende por creatividad? ¿Considera a algún profesor creativo?
¿Qué recursos utiliza su profesor en la clase?
¿De qué manera participa usted en clase?
¿Cree que al llegar a clase usted está motivado?
¿Cómo le gustaría una clase?
¿Qué apoyos recibe de su casa para un buen desempeño en la escuela?

ANEXO 3: FORMULARIO DE PERFIL DOCENTE

FOMULARIO DE PERFIL DOCENTE	
NOMBRE	
TITULO	
ESTUDIOS REALIZADOS	
RECONOCIMIENTOS	
INVESTIGACIONES O TRABAJOS REALIZADAS	
ESTATUTO DOCENTE	
AÑOS DE SERVICIO	
AÑOS DE SERVICIO EN LA ULLOA	
GRADO QUE ORIENTA	

ANEXO 4: FORMULARIO DE OBSERVACIÓN DE CLASE

CATEGORIAS	OBSERVACIONES
Método para presentar los contenidos: Parte inicial Parte central Parte final	
Elementos lúdicos usados en clase.	
Uso de recursos.	
Tendencia pedagógica.	
Estrategias para motivar al estudiante.	
Participación del estudiante.	

Acciones para estimular procesos del pensamiento.	
Relación con el estudiante.	
Formas de comunicación.	