



Universidad Virtual

Escuela de Graduados en Educación

La creatividad en el desarrollo de estrategias docentes

Tesis que para obtener el grado de:

Maestría en Educación, con acentuación en Procesos de Enseñanza – Aprendizaje

Presenta:

María Eugenia Osorio García

Asesor tutor:

Mtra. Lourdes Teresa Ruiz Carbajal

Asesor titular:

Dra. Perla Adriana Salinas Olivo

Cali, Valle del Cauca, Colombia

Abril, 2013

Hoja de firmas

El trabajo de tesis que se presenta fue APROBADO POR UNANIMIDAD por el comité formado por los siguientes profesores:

Maestra Lourdes Teresa Ruiz Carbajal (asesor)

Maestra Yudiria Graciela Cantú Robles (lector)

Maestra María Teresa Guel Macias (lector)

El acta que ampara este veredicto está bajo resguardo en la Dirección de Servicios Escolares del Tecnológico de Monterrey, como lo requiere la legislación respectiva en México.

Dedicatorias

- Dedico este trabajo de investigación, en primer lugar a Dios, por haber dispuesto en mi vida todas las condiciones necesarias para el logro de esta meta.
- A mi esposo e hijo que han sido el soporte que invita a continuar en este camino difícil pero de grandes satisfacciones como lo es el camino de la docencia.
- A todos los estudiantes con quienes en algún momento de la vida he tenido la fortuna de compartir, porque han sido la inspiración para seguir enriqueciendo mi proceso formativo y poder emprender procesos de mejor calidad cada vez.

Agradecimientos

- Al Instituto Tecnológico de Monterrey, pues gracias a su calidad educativa, a la disposición de excelentes recursos tecnológicos y a su experiencia en educación, me brindaron una formación de alta calidad que me permitió un proceso de mejoramiento continuo.
- A todos los docentes, tutores y titulares, pues gracias a su apoyo, orientación y sobre todo a su amplia formación, la cual disponen sin reservas al servicio de sus estudiantes permiten el enriquecimiento del ser humano en todas sus facetas.
- A mis compañeros del colegio que aportaron su experiencia y profundos conocimientos para sacar adelante este proyecto de grado. Igualmente a los estudiantes que me compartieron sus experiencias de clase y permitieron que fueran utilizadas en el presente estudio.
- Y por último, infinitas gracias a mi esposo y a mi hijo por su gran apoyo, por creer siempre en mí, por demostrarme el orgullo que sienten por cada cosa que hago, por haberme dado el espacio y tiempo necesarios para la realización de este proyecto, por haberme dado sus palabras de aliento cuando creí desfallecer y por todo el amor que día a día me brindan y que constituyen el motor que hace que inicie y finalice con éxito cada nueva propuesta.

La Creatividad en el Desarrollo de Estrategias Docentes

Resumen

La presente investigación se llevó a cabo en el Centro Educativo Industrial Luis Madina de la ciudad de Cali, en el departamento del Valle del Cauca de la República de Colombia, durante los meses de enero a marzo de 2013. Plantea la problemática alrededor de la identificación de la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes y la manera en que influye la aplicación de dichas estrategias a estudiantes de secundaria. Para cumplir con el propósito del estudio se hizo una revisión literaria acerca de la definición de creatividad, las clases y la relación de la creatividad entre los diferentes aspectos que inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje, tales como, la educación, la escuela, la incidencia del maestro, los tipos de personas creativas, elementos que influyen, bases para el desarrollo creativo, proceso creativo, factores culturales que inciden, herramientas y métodos que fomentan la creatividad, así como también estudios empíricos relacionados con la creatividad. El enfoque utilizado fue el cualitativo y para su desarrollo se utilizaron instrumentos de recolección de datos tales como: observaciones y entrevistas estructuradas, empleados para recabar la información de manera oportuna y precisa de quienes participaron como muestra, la cual la conformaron tres docentes y cinco estudiantes de séptimo grado. Los resultados permitieron evidenciar la manera en que los docentes utilizan la creatividad durante el desarrollo de sus estrategias de aprendizaje, los factores que impiden que dichas estrategias se apliquen de la mejor manera y que no sean aprovechadas al máximo por los estudiantes.

Índice

Introducción.....	1
1. Planteamiento del problema.....	4
1.1 Marco Contextual.....	4
1.2 Población de estudiantes.....	6
1.3 Antecedentes del problema.....	7
1.4 Planteamiento del problema.....	9
1.4.1 Definición del problema.....	9
1.4.2 Diagnóstico del problema.....	9
1.4.3 Pregunta de investigación.....	11
1.5 Objetivos de la investigación.....	11
1.5.1 Objetivo General.....	12
1.5.2 Objetivos Específicos.....	12
1.6 Hipótesis.....	12
1.7 Justificación.....	12
1.8 Delimitaciones.....	14
1.8.1 Limitaciones.....	15
1.9 Definición de términos.....	15
2. Marco teórico.....	18
2.1 Definiciones de creatividad.....	18
2.1.1 Tipos de creatividad.....	19

2.2.	Educación y creatividad.....	21
2.3.	Desarrollo de la creatividad en la escuela.....	23
2.3.1.	Incidencia del maestro en la creatividad.....	24
2.4.	Características de las personas creativas.....	26
2.4.1.	Indicadores de las personas creativas.....	27
2.4.2.	Elementos que influyen en las personas creativas.....	28
2.4.3.	Fundamentos para el desarrollo creativo.....	31
2.5.	Proceso creativo.....	32
2.6.	Aprendizaje y creatividad.....	35
2.7.	Factores culturales en el desarrollo de la creatividad.....	38
2.8.	Herramientas y métodos que fomentan la creatividad.....	39
2.8.1.	Métodos de potencialización del proceso creativo.....	41
2.8.2.	Conexión con el inconsciente.....	42
2.8.3.	Técnicas de sensibilización.....	42
2.9	Estudios relacionados con la creatividad.....	44
3.	Metodología.....	55
3.1.	Enfoque metodológico.....	55
3.1.1.	Fases de la investigación.....	56
3.2.	Definición del universo.....	61
3.2.1.	Población de estudiantes.....	62
3.2.2.	Población de docentes.....	63

3.2.3.	Muestra.....	63
3.3.	Justificación de las técnicas de recolección escogidas.....	65
3.3.1.	Descripción de la observación.....	66
3.3.2.	Descripción de la entrevista.....	67
3.4.	Aplicación de instrumentos.....	67
3.4.1.	Etapa uno: justificación de la aplicación de instrumentos utilizados.....	68
3.4.2.	Resumen informativo sobre la aplicación de los instrumentos como se recabó la muestra.....	68
3.4.3.	Análisis de datos y presentación de resultados.....	69
4.	Análisis de resultados.....	70
4.1.	Presentación y análisis de resultados.....	70
4.1.1.	Presentación de resultados del instrumento observación.....	70
4.1.2.	Presentación de resultados del instrumento entrevista a docentes.....	74
4.1.3.	Presentación de resultados del instrumento entrevista a estudiantes.....	78
4.2.	Triangulación.....	82
4.2.1.	Categoría conceptos básicos de la creatividad.....	83
4.2.2.	Categoría limitantes externos.....	84
4.2.3.	Categoría normatividad rígida.....	85
4.2.4.	Categoría docente motivador.....	87

4.2.5.	Categoría estrategias no planeadas.....	89
4.2.6.	Categoría modelo pedagógico sin retroalimentación.....	90
5.	Conclusiones y recomendaciones.....	93
5.1.	Hallazgos.....	93
5.1.1.	Hallazgos en cuanto a la institución.....	93
5.1.2.	Hallazgos en cuanto a las estrategias didácticas.....	94
5.1.3.	Hallazgos en cuanto al modelo.....	95
5.1.4.	Hallazgos en cuanto a los docentes.....	95
5.1.5.	Hallazgos en cuanto a los estudiantes.....	96
5.2.	Recomendaciones.....	96
5.2.1.	Recomendaciones al docente.....	96
5.2.2.	Recomendaciones a la institución.....	97
5.3.	Futuras investigaciones	97
	Referencias.....	99
	Apéndices.....	104
	Apéndice A.....	104
	Apéndice B.....	105
	Apéndice C.....	106
	Apéndice D.....	107

Apéndice E.....	109
Apéndice F.....	115
Curriculum vitae.....	118

Introducción

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo con estudiantes de séptimo grado de secundario del Centro Educativo Luis Medina ubicado en la ciudad de Cali, Colombia. Las particularidades de este centro de estudio que fueron consideradas como motivos de estudio están relacionadas con una apatía generalizada por parte de los estudiantes de secundaria en lo que se refiere a aspectos propositivos, es decir, escasa participación en eventos como la feria de la ciencia, concursos literarios, concursos de arte y todas aquellas actividades que involucren altos niveles de creatividad, asimismo, la elección de la vía fácil que escogen al momento de dar respuesta a las diferentes problemáticas planteadas tanto en la realización de los proyectos de aula, como en las actividades cotidianas de las asignaturas.

Lo anterior es preocupante, más si tiene como precedente que el desarrollo de la creatividad representa una herramienta que trae consigo beneficios como motivación al estudio, el desarrollo de destrezas cognitivas y la generación de pensamientos más abiertos, lo que trae como consecuencia estudiantes más capaces académicamente y propositivos hacia los problemas del entorno que les rodea. Es necesario entonces no solamente verificar que está ocurriendo con los estudiantes, sino también caracterizar las prácticas docentes que están influyendo en estos procesos de estimulación de la creatividad y poder ofrecer alternativas de solución a los docentes del Centro Educativo Industrial Luis Medina para que el logro de competencias creadoras converjan en la formación del estudiante creativo e innovador que persigue la sociedad actual.

En este orden de ideas también tiene un aspecto fundamental en esta investigación , lo que se evidencie respecto a la institución, el apoyo que esta brinde al desarrollo de las estrategias creativas, los espacios de socialización y retroalimentación que permita el crecimiento y mejoramiento no solamente de docentes y estudiantes sino también del modelo pedagógico mismo y de la contextualización frente a las necesidades del estudiante, del entorno y de la integración de toda la problemática dentro de su horizonte institucional.

El presente estudio tiene como objetivo general analizar la manera en que influye la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina, asimismo, determinar la respuesta de los estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina frente a dichas estrategias. Para alcanzar dichos objetivos, se diseñó una investigación con enfoque cualitativo, ya que a través de este, es posible dar profundidad a los datos, enriquecer interpretativamente lo observado, además de ser el propio contexto en el que la investigadora se encuentra sumergida, permitiéndole un contacto directo con los detalles a través de experiencias muy cercanas y por lo tanto únicas

Para llevar a cabo la recolección de datos, se diseñaron diversos instrumentos, la observación de tres sesiones de clase de cada uno de los docentes escogidos como muestra, en el grado séptimo, las entrevistas con cada uno de ellos y por último las entrevistas con los cinco estudiantes de séptimo que participaron en el estudio.

Como resultados del estudio se encontraron algunos que inciden directamente en la manera en que la creatividad influye como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria, es evidente la falta de tiempo y seguimiento al desarrollo de las estrategias, así como también son insuficientes los espacios de

retroalimentación tanto para el docente como para el estudiante mismo. En general se le da más valoración a otros temas en la agenda escolar lo que impide que haya un proceso serio frente al desarrollo, aplicación y evaluación de las estrategias tendientes al desarrollo de la creatividad, lo que genera tanto en docentes como en estudiantes una apatía generalizada respecto al tema y se comentan en errores propios de la no planificación, y por lo tanto de la repetición de esquemas tradicionales que terminan bloqueando el aspecto creativo.

Mientras la institución siga enfocándose más en la parte formal de las clases, al seguimiento estricto de las normas, al manejo estandarizado de respuestas y conductas, creando esquemas estandarizados de comportamiento tanto en docentes como en estudiantes, seguirá inhibiendo la actitud creadora desde la concepción misma de la estrategia, su diseño, implementación y respuesta a la misma.

En este sentido se recomienda una futura investigación que incluya una propuesta curricular específica sobre desarrollo e implementación de estrategias creativas, que incluya proyectos enfocados en la relación entre la libertad que se le brinda al estudiante y la calidad de su respuesta creativa, asimismo, el hecho de enfocar más al estudiante en el proceso valorativo o de calificaciones, hace que el estudiante preste menor atención al proceso creativo como tal y a sus resultados y finalmente un proyecto que contemple la relación que existe entre la parte emotiva y sensible del estudiante del Centro educativo Luis Madina y su compromiso con el desarrollo de las estrategias creativas propuestas, sin perder de vista que el estudiante es un individuo creativo por excelencia y la implementación exitosa de estrategias que fortalezcan el aspecto creativo del proceso de enseñanza aprendizaje debe formar parte inherente del modelo pedagógico y de la agenda de trabajo de la institución.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

El presente estudio tiene como objetivo general analizar la manera en que influye la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina, asimismo, determinar la respuesta de los estudiantes a dichas estrategias. Es por esto que en este primer capítulo se analizarán las características más importantes del colegio, el modelo pedagógico, la población a investigar, asimismo, la caracterización completa de la problemática que gira en torno de la creatividad y la mejor manera de propiciarla.

1.1. Marco Contextual

El Centro Educativo Industrial Luis Madina, es una institución industrial, de carácter privado y de confesión católica, fiel a los principios originales de su fundador el padre Luis Madina, en cuanto a brindar un servicio educativo desde los grados de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media técnica vocacional a las comunidades de escasos recursos económicos, desde la perspectiva de la calidad y la excelencia.

En la actualidad se encuentra bajo la dirección y administración de la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium, con el objetivo de garantizar su sostenibilidad y crecimiento, es así que la Facultad de Educación de dicha institución asumió el Proyecto Educativo con el propósito de orientar los procesos académicos y de formación integral a fin de lograr que El Centro Educativo Industrial Luis Madina se posicione en la ciudad de Cali como uno de los mejores, teniendo en cuenta que dentro de la misión y visión institucional del

colegio se contempla la formación de personas integras desde el evangelio, la ciencia la tecnología y la pedagogía social, fortaleciendo sus potencialidades humanas para contribuir al impulso de retos regionales, logrando reconocimiento , por la excelencia en sus procesos educativos en torno a la formación de individuos promotores de cambios sociales.

La proyección de la institución hacia la comunidad se centra en el conocimiento de su entorno, en la participación de formas de integración dentro de los diferentes estamentos de la comunidad, asimismo en la promoción de aquellos valores que permitan integrar a la comunidad personas críticas, analíticas y participativas que ayuden en la construcción del reino de Dios. Todo lo anterior se posibilita gracias a la antigüedad del colegio y a los procesos educativos de calidad que hacen que el impacto que genera en la comunidad sea visible.

En este mismo sentido, el centro educativo Luis Madina propende por concientizar al padre de familia y sensibilizarlo frente a la corresponsabilidad en la formación de sus hijos como seres humanos integrales, dignos hijos de Dios, igualmente resalta la importancia que trae consigo el hecho de conocer, exigir y vivir con responsabilidad tanto sus derechos como sus deberes. La intención formadora de acuerdo al proyecto educativo institucional es contrastar el conocimiento frente a las problemáticas reales, partiendo de un problema como análisis crítico de la realidad, apoyándose en los contenidos de las diferentes disciplinas académicas, en la ejecución de los proyectos transversales institucionales y en los proyectos de aula tanto por asignaturas como por niveles y conjuntos de grado.

El modelo pedagógico que se aplica es el *praxeológico*, el cual se origina en las comunidades eclesiales de base en los años 70 y que parte de las ideas evangelizadoras recogidas del Concilio Vaticano II, argumentadas en el humanismo cristiano y las propuestas teóricas de expositores como Paulo Freire, parte de aquello que se haya percibido como situación problemática a través del análisis crítico de la realidad, permeándolo a través de los contenidos de las diferentes disciplinas académicas.

Las fases del modelo pedagógico van desde la exploración, la indagación, la problematización, ejercicios de sensibilización frente al campo de saber en construcción, *el actuar*, la experimentación, ejercicios de prueba, laboratorios, salidas de campo y consultas en centros de información; el juzgar tomando posturas argumentadas de acuerdo a la teoría y a toda la información recogida y por último la *devolución creativa*, la cual consiste en el trabajo final de período y que permite resolver la situación problema.

1.2. Población de estudiantes

La población proviene mayoritariamente de los estratos socioeconómicos 1, 2 y 3, que corresponden a la clasificación colombiana en estratos o capas sociales la cual la hace el estado a través del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (En adelante DANE), basándose en variables establecidas que permiten captar adecuadamente realidades socioeconómicas particulares, es así que el estrato uno tiene condiciones en cuanto a ingresos económicos y características sociales correspondientes a bajo-bajo, el estrato dos se clasifica como bajo y el estrato tres como medio-bajo.

De lo anterior se deduce que la mayoría de los estudiantes pertenecen a familias social y económicamente estables de manera moderada, aunque en ocasiones es posible encontrar estudiantes provenientes de familias desintegradas, bien sea que vivan con uno de los padres, o con familiares cercanos. Igualmente, son factibles los casos de estudiantes en condiciones de vulnerabilidad por diversos factores tales como el abuso de drogas, el alcoholismo, el tabaquismo, la delincuencia común, el tráfico de estupefacientes, etc. DANE (2012).

Los grados escolares se encuentran conformados por dos o tres grupos cada uno, para un total de 13 grupos de preescolar y primaria y 17 grupos de secundaria. La población por salón oscila entre 35 y 45 estudiantes en promedio, con un total entre 90, 105 y 130 estudiantes por grado aproximadamente. En este sentido el ambiente escolar a nivel interno del aula es agradable, refleja armonía y buena disposición para las actividades planteadas, las cuales se desarrollan dentro de niveles normales de atención y concentración.

1.3. Antecedentes del problema

Del estudio de Klimenko (2008) se puede inferir que las estrategias dirigidas al desarrollo de la creatividad trae consigo el enriquecimiento de muchos otros aspectos tales como la tolerancia, la libertad de expresión, la aceptación de la diversidad, el esfuerzo, la persistencia, entre otros, convirtiendo la creatividad en un elemento indispensable que permita reflejar los alcances del impacto educativo hacia la sociedad en general y a su vez haciendo de esta un bien social accesible para todos.

Es evidente afirma Esquivia y Muriá (2001) que todos los individuos tienen las mismas posibilidades de alcanzar un nivel de creatividad tal que les permita aportar significativamente

en cualquier campo del conocimiento, para lo cual es necesario empezar un proceso desde los primeros niveles de escolaridad que posibilite de manera temprana generar gran interés y una motivación que parta desde el interior del individuo para direccionarlo a la actividad creativa.

La actividad imaginativa del individuo empieza su proceso de desarrollo desde la infancia, con la formación de conceptos, los cuales favorecen la posibilidad de crear interrelaciones, conexiones, comparaciones que permiten partir de lo conocido a lo desconocido y que van complejizando cada vez más los constructos y la conexión entre ellos, favoreciendo el ambiente ideal que permite la producción de conexiones inusuales capaces de producir ideas novedosas a nivel imaginativo y materializarlas por medio de la objetivación, rompiendo así esquemas de patrones repetitivos (Klimenco, 2008).

En el estudio de Cardoso (2005) se encuentran tres elementos básicos de la creatividad. El primero de ellos está relacionado con la producción de elementos nuevos, los cuales pueden ser una idea, una estrategia, una propuesta, etc. el segundo es el descubrimiento en su sentido más profundo y completo, el cual no es solo encontrar y el tercero se refiere a la unidad entre lo afectivo y lo cognitivo, así mismo en este estudio se considera de vital importancia la capacitación permanente de los docentes alrededor de temas relacionados con la creatividad y su desarrollo y ser capaces, en esa medida de estimular este aspecto en sus estudiantes.

Asimismo, en este estudio concluyen que las estrategias didácticas encaminadas al favorecimiento de la creatividad son de carácter flexible y que por tal razón pueden ser aplicadas en todos los niveles educativos y favorecer el libre desarrollo de la personalidad,

potencializando la capacidad creadora de los estudiantes, tanto a nivel intelectual como a nivel valorativo.

Ruiz (2010) concluye a través de su tesis que el enfoque tradicional de la enseñanza dificulta el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, lo que lleva a los docentes a replantear sus conceptos sobre los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje y favorecer la construcción de un currículo orientado hacia la creatividad, dirigiendo las estrategias hacia paradigmas constructivistas, pues visualiza la educación como un sistema donde interactúa el alumno, el docente, la mediación, entre otros agentes educativos, que propendan por la búsqueda de respuestas creativas, vívidas con una conceptualización amplia de la creatividad el cual va mucho más allá de innovar.

1.4. Planteamiento del problema

1.4.1. Definición del problema.

La educación en la actualidad debe propender por el desarrollo de competencias que le brinden al ser humano la posibilidad de asumir un mundo globalizado en todas las facetas en las que los individuos deben desenvolverse, entre otros, el aspecto social, académico, laboral, etc. En este sentido, la creatividad es un elemento que podría marcar la diferencia en un mercado actual tan competido, teniendo en cuenta que es uno de los conceptos más complejos dentro de la conducta humana, tanto así que se considera un constructo multidimensional, donde confluyen los procesos cognitivos, socioafectivos, socioculturales, a través de los cuales se proyecta el individuo con destrezas evidentes en diferentes campos, es así que la creatividad está directamente relacionada con la capacidad de generar preguntas no solamente nuevas sino

también interesantes, y por consiguiente responderlas de esta misma manera (Corbalán, 2008).

Un ejemplo de lo anterior, se demuestra en la elaboración de los anteproyectos para la feria de la ciencia, encontrándose las dificultades de los estudiantes para plantearse preguntas interesantes que converjan en la creación de propuestas novedosas que sean en sí mismas soluciones a problemas reales y que den cuenta de la capacidad creadora no solamente del estudiante, sino de la capacidad de potencializar dichas capacidades creativas por parte de los docentes.

1.4.2. Diagnóstico del problema.

En la actualidad se evidencia una apatía generalizada por parte de los estudiantes de secundaria en lo que se refiere a aspectos propositivos: la escasa participación en eventos como la feria de la ciencia, concursos literarios, concursos de arte y todas aquellas actividades que involucren altos niveles de creatividad, así lo demuestran. Igualmente, la elección de los mecanismos simplificados que escogen al momento de dar respuesta a las diferentes problemáticas planteadas tanto en la realización de los proyectos de aula, como en las actividades cotidianas de las asignaturas.

Dado que gran parte de la muestra participante en la presente investigación la conforman sujetos en edad preadolescente y adolescente, se hace necesario conocer acerca sobre las características generales de estas etapas de la vida, ya que de acuerdo a Bernabeu y Goldstein (2009), son etapas vitales que traen consigo importantes cambios a nivel fisiológico que inciden directamente en el aspecto psicológico del individuo por lo tanto evidencian numerosos cambios en su actitud, sentimientos de incertidumbre, inquietud y soledad, además de una clara propensión a la ansiedad, la irascibilidad e impaciencia.

Paralelo a este proceso se evidencia en esta etapa una clara necesidad de expresar sus propias y sentimientos y comienza a surgir la transición del pensamiento intuitivo al pensamiento abstracto, a través del cual se asimila el significado de símbolos y toda clase de abstracciones, así como también se definen conceptos, se formulan problemas y se encuentran alternativas de solución, dado que en estas etapas se evidencia un aumento considerable en las aptitudes artísticas, la comprensión verbal y la matemática (Bernabeu y Goldstein, 2009).

También es necesario tener en cuenta que los estudiantes de hoy en día, nacieron en la sociedad de la información, son posteriores a la invención del internet, la telefonía celular, además de todas aquellas novedades tecnológicas con las cuales establecen una estrecha relación, y por cuenta de estas tienen a su disposición un enorme caudal de información, que difiere mucho de la información que poseían los docentes cuando se encontraban en estas mismas etapas, ya que es una información fragmentada, descontextualizada y en muchos de los casos intencionada (Santos, 2006).

Dado lo anterior, es de vital importancia entender la forma de ser de estos estudiantes, de relacionarse, de vivir, para poder prepararlos lo mejor posible, optimizando su desempeño y garantizando el éxito académico y llevarlos a una posición desde la cual puedan dar respuestas acertadas y significativas a las demandas de la educación superior y posteriormente estén en capacidad de ofrecer alternativas eficaces a las problemáticas que se presentan en el mundo actual (Santos, 2006).

1.4.3. Pregunta de investigación.

¿Cómo influye la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria? , de la cual se derivan las siguientes preguntas subordinadas alrededor de la misma problemática:

- ¿Cómo aplican los docentes la creatividad como herramienta didáctica en el desarrollo de la práctica educativa dirigida a estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina?
- ¿Cómo es la respuesta de los estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina frente a estrategias didácticas creativas?

1.5. Objetivos de la investigación

Es necesario establecer lo que se pretende a través de la presente investigación, para lo cual se han propuesto objetivos claros, congruentes y susceptibles de ser alcanzados, que servirán como guía y se tendrán en cuenta a lo largo del desarrollo de este estudio, es así como a continuación se presenta un objetivo general, del cual se derivan dos objetivos específicos correspondientes.

1.5.1. Objetivo general.

Analizar la manera cómo influye la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina.

1.5.2. Objetivos específicos.

- Reconocer la forma en que los docentes aplican la creatividad como herramienta didáctica en el desarrollo de la práctica educativa dirigida a estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina.
- Determinar la respuesta de los estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina frente a estrategias didácticas creativas.

1.6 Hipótesis

Supuesto hipotético: De acuerdo a lo encontrado en la teoría, una de las características innatas del ser humano es la creatividad, la cual puede ser susceptible de incrementarse o inhibirse dependiendo de muchos factores, pero uno de los elementos que más incidencia puede llegar a tener en este proceso son las estrategias didácticas que se encaminen en este sentido y se empleen para desarrollarla, por parte de los docentes encargados del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.7 Justificación

La creatividad hace parte fundamental de la educación, convirtiéndose en insumo de los procesos educativos de sociedades con altos estándares de formación educativa, por lo que según Esteve (2008) debe ser promovida, incentivada, fortalecida y desarrollada en todas las etapas del proceso de enseñanza aprendizaje, que permitan la formación de individuos capaces de generar ideas y dar solución a diversos problemas a la luz de una metodología que no solo sea innovadora en sí misma sino que a la vez favorezca la actitud innovadora del individuo.

De acuerdo a González y González (2008) la creatividad comprende la conexión con un proceso que pretende cambiar o transformar de manera significativa un objeto, un producto, un fenómeno o una situación, es por esto que ser creativo está relacionado con dos aspectos esenciales, el primero de ellos es una forma diferente de ver el mundo y el segundo son las inclinaciones, gustos y preferencias de la persona que lleva a cabo el acto creativo.

En consecuencia de lo anterior se deriva la importancia del presente proyecto de investigación, igualmente motivado por la apatía cada vez más infranqueable de los estudiantes de hoy en día, la ausencia de posturas críticas, argumentativas y propositivas que los conviertan en verdaderos actores del proceso educativo. Asimismo se hace necesario caracterizar las prácticas docentes que están influyendo en estos procesos de estimulación de

la creatividad y poder ofrecer alternativas de solución a los docentes del Centro Educativo Industrial Luis Madina para que el logro de competencias creadoras converjan en la formación del estudiante creativo e innovador que persigue la sociedad actual.

Igualmente, es importante resaltar los beneficios del proyecto, los cuales no son numerosos pero sí significativos, pues siempre será bien recibido todo lo que se haga a favor de garantizar una educación de calidad a la sociedad, la cual es una herramienta indispensable para alcanzar niveles elevados de desarrollo científico, social, económico, etc., de otro lado, el hecho de poder conocer más a fondo el fenómeno de la creatividad serviría para diseñar estrategias específicas que la propicien y la potencien, evitaría muchos casos de estudiantes, no solo en el nivel de secundaria, sino también a nivel universitario y laboral cuya faceta creativa parecería estar bloqueada limitando su capacidad propositiva y mermando considerablemente la representatividad e impacto esperado en la comunidad educativa.

Así como se ha expuesto acerca la importancia de la conceptualización de la creatividad, también es igual de relevante establecer la importancia del docente en el desarrollo de la misma, ya que de acuerdo a Schnarch (2008) uno de los principales obstáculos que frenan el proceso creativo es la educación y más precisamente la educación tradicional cuyo principal actor era el docente quien guiaba el aprendizaje a través de la acumulación de datos de manera memorística a sus estudiantes quienes tenían un rol pasivo limitándose a percibir y ejercitar la memoria.

Dado lo anterior es de vital importancia entender que el concepto de enseñanza cambió para conformar un completo y definido proceso de aprendizaje, donde no se imparten conocimientos sino que se brindan las herramientas necesarias para irlo construyendo, adquiriendo la capacidad para analizar, para identificar problemas y proponer las respuestas

adecuadas, encontrar la información que necesita para resolver determinadas interrogantes y no aprender conceptos aislados, inconexos, sin contexto alguno, es así como enseñar se convierte en un estímulo que impulsa el proceso de aprendizaje donde no hay verdades establecidas y donde cada vez más va a prevalecer el espíritu creativo del individuo, lo que va a implicar necesariamente cambios de actitudes, comportamientos y formas de ver y pensar por parte de los docentes (Schnarch, 2008).

1.8. Delimitaciones

La presente investigación tiene como escenario el Centro Educativo Industrial Luis Madina perteneciente al sector privado de la educación básica primaria, secundaria y media técnica vocacional, de la ciudad de Santiago de Cali, capital del departamento del Valle del Cauca de la República de Colombia. La temporalidad es transversal, pues el estudio se concentra en la realidad actual del escenario escogido. El espacio temático tiene que ver con la investigación educativa, mientras que el espectro metodológico se concentra en el tipo cualitativo de investigación, empleando el diseño etnográfico y documental, con sus herramientas pertinentes, tales como observación y entrevista, siendo la muestra, cinco estudiantes y tres docentes de séptimo grado de educación secundaria.

1.8.1. Limitaciones.

La presente investigación se limita a la investigadora, a su percepción particular sobre el fenómeno estudiado y su papel ante el mismo, igualmente se limita a lo que se interprete de los resultados arrojados de la observación y entrevistas realizadas.

1.9 Definición de términos

- **Creatividad:** De acuerdo a Valqui (2009) la creatividad es un proceso de descubrimiento influido por la intuición que puede llegar a producir un resultado consistente en ideas,

procesos o experiencias, igualmente se puede llamar creatividad a la habilidad para cuestionar, trascender la realidad, identificar estructuras, establecer nuevas conexiones, buscar nuevas respuestas que sean diferentes pero al mismo tiempo útiles, a través de procesos basados alrededor del arte de inventar o descubrir y no a través de procedimientos racionales y mecánicos. La creatividad según Corbalán (2008) está relacionada con cuestionamientos relacionados con tópicos como la iniciativa, la curiosidad, la originalidad, la novedad, la flexibilidad, la fluidez, la eficiencia, la superación y la libertad

- Tipos de individuos creativos: Según Valqui (2009) es posible caracterizar tres tipos de individuos creativos: el solucionador de problemas quien supera obstáculos de manera creativa, el artista quien crea obras de arte (cuadros de pintura, obras musicales, teatro, etc.), y el creativo quien es aquel individuo cuyo estilo de vida en el estudio, trabajo o en el hogar se encuentra permeado por la creatividad.
- Bloqueo creativo: Existen bloqueos de tipo mental en los individuos en el proceso de maduración y socialización que de acuerdo a Valqui (2009), su origen puede ser de carácter externo proveniente del ambiente familiar o el sistema educativo y se pueden clasificar perceptivos, emocionales, culturales, ambientales e intelectuales. Los bloqueos perceptivos radican en la incapacidad de percibir el problema o los elementos necesarios para resolverlo, los bloqueos emocionales impiden en gran medida la libertad para investigar e innovar manejar ideas, los bloqueos culturales se estructuran en la medida en que se sigan patrones culturales que impidan la condición de ser creativos, bloqueos ambientales producidos por el entorno físico y social que circunda al individuo y por

último los bloqueos intelectuales pueden ser el resultado de posiciones herméticas y radicales que no permitan la disposición para adaptarse a nuevos enfoques Valqui (2009).

- Estrategia de aprendizaje: Se puede definir como aquella conducta que el estudiante dispone a través de su docente, durante la construcción del conocimiento que le facilita la gestión de la información (Winstein y Mayer, 1986).

Dado que la investigación se centra en la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes, es preciso conceptualizarlas apoyados en autores como Díaz y Hernández (2004), quienes las refieren como procedimientos diseñados de manera intencional pero flexible para ser utilizados antes de la situación propia de enseñanza a manera de reactor del conocimiento previo y a la vez generar conexiones entre este y el conocimiento nuevo, o también se pueden utilizar dentro de la situación de enseñanza a fin de capturar la atención de los estudiantes o facilitar el procesamiento de la información, o bien al final de la situación de enseñanza con el fin de reforzar el aprendizaje de la nueva información.

Capítulo 2. Marco teórico

A continuación se presentarán los datos teóricos analizados que sustentarán lo planteado en la pregunta de investigación, para lo cual se ha recurrido a ciertos elementos conceptuales tales como la definición de creatividad, la relación entre esta y la educación, los elementos que definen a las personas como creativas y el pensamiento creativo, a través de teóricos que han investigado alrededor de esta temática, algunos estudios empíricos, artículos de revistas especializadas, etc.

2.1. Definiciones de creatividad

El concepto de creatividad siempre ha estado ligado a lo novedoso, es decir algo que no existía o si existía lo hacía de otra manera, aunque cabe aclarar que la calidad de novedoso no alcanza a satisfacer completamente el concepto de creatividad, puesto que lo novedoso no está exento de ser algo dañino o incluso superficial e irrelevante (Obradors, 2007).

Igualmente la creatividad puede ser definida como una aptitud que permite el logro de un producto con un rasgo característico y además valioso que está relacionado con la capacidad de sobrepasar los límites del conocimiento existente, hasta el punto de cuestionarlo e incluso trascenderlo, además la creatividad posee la característica de adaptarse, de ser modificable y al mismo tiempo ser útil (Obradors, 2007; Rodríguez, 2005); igualmente, Menchén (2009), define la creatividad como aquella capacidad de capturar la realidad de una manera particular y convertirla para manifestar nuevas ideas, valores y significados.

Es necesario, para efectos de conceptualizar la creatividad, entender que el concepto de creatividad no es una característica sencilla de los individuos ya que está ligada a muchas facetas del sujeto tales como la mente, la personalidad y todos los procesos que se llevan a

cabo en dichos aspectos, en consecuencia, definir la creatividad es algo complejo y debe ser entendida como un constructo en el cual intervienen múltiples dimensiones, entre las que se encuentran procesos de diversas clases, tales como cognitivos, socioemocionales, procesos educativos e igualmente procesos inherentes a los que el individuo realiza en su contexto en particular, entre otros (Corbalán , 2008).

En consecuencia con lo anterior, se podría afirmar que la creatividad surge de la interacción de tres aspectos a saber: el individuo como artífice de sus capacidades y valores, su contexto social, económico y cultural, y el juicio de quienes lo valoran como ser competente a nivel cultural, es decir que proporcional a la medida de aceptación de un individuo y sus productos, asimismo será su valoración como persona creativa (Gardner, 2001). Cabe también indicar que en la vía de ofrecer alternativas de solución en la construcción de conocimiento, la creatividad no hace uso solamente del pensamiento lógico sino que también establece relaciones intuitivas entre sucesos así estos sean distantes unos de otros, es decir proponer nuevas soluciones, así el proceso utilizado no sea del todo lógico, estableciendo relaciones de orden lejano entre los problemas y las soluciones (Cegarra, 2004).

La creatividad está relacionada con la sorprendente capacidad que posee el ser humano de generar preguntas novedosas, además de la posibilidad de ofrecer diversas respuestas tanto novedosas como eficientes. Asimismo la creatividad gira en torno a cuestionamientos que parten de ciertas bases que se fundamentan en la iniciativa, en la curiosidad, en la innovación, en la flexibilidad, en la fluidez, en la adaptabilidad, en la modificabilidad, etc. Pero también, para que todo confluya en proyectos llevados a la aplicación y que no se relegue al plano de lo imaginado al hablar de creatividad se debe hablar de la libertad, a través de la cual se valida y se hace real el discurso establecido alrededor del proceso creativo otros (Corbalán, 2008).

2.1.1. Tipos de creatividad.

Es posible distinguir tres tipos de creatividad, una de ellas es la creatividad como característica personal que se refiere a la creatividad como cualidad o rasgo particular que puedan tener las personas y que se puede encontrar en mayor o menor grado en uno o en otro individuo, de acuerdo a cada contexto en particular en el que se hallen y que es posible evidenciar en la medida en que las circunstancias sean favorables, la creatividad personal a su vez se divide en creatividad primaria o espontánea, la cual tiene carácter de improvisación o de hecho que aparece de manera inusitada y la creatividad secundaria, caracterizada por ser controlada y aparece como producto de un trabajo reflexivo y disciplinado (Ricarte, 1999).

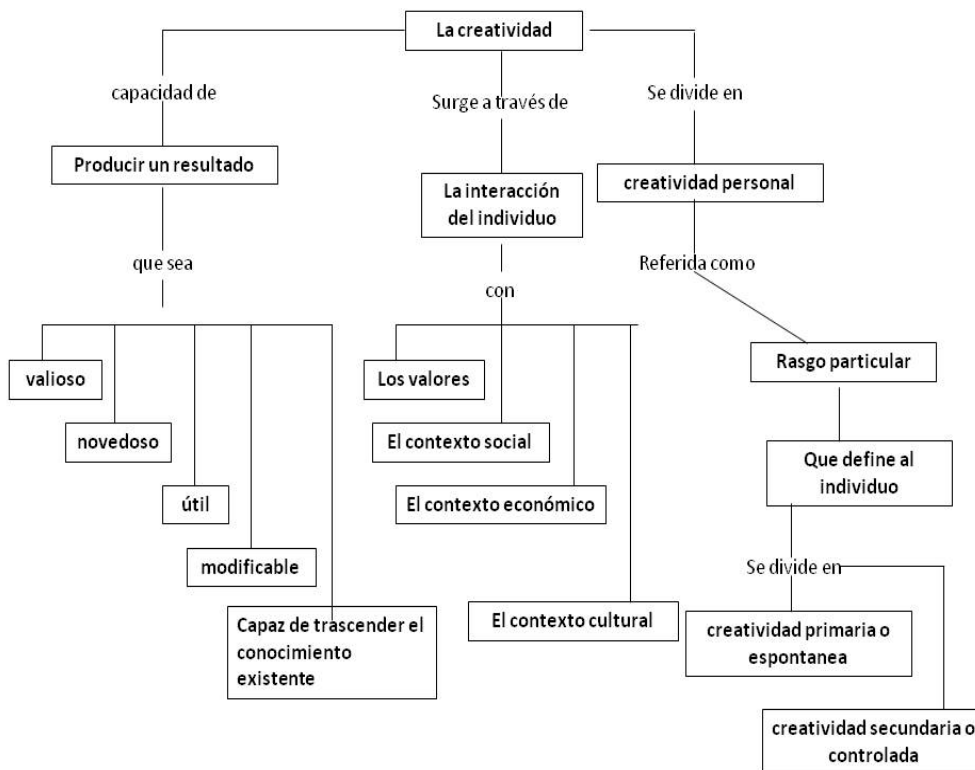


Figura No 1 Mapa conceptual definición de creatividad (elaborado por la autora)

El poder definir la creatividad permite comenzar a establecer respuestas frente a la pregunta problema, identificando en primer lugar la dimensión creativa con todos sus rasgos y componentes de los sujetos participantes y empezar a dar respuestas en torno a cómo las practicas docentes influyen en la construcción o no de dicha dimensión en los individuos, así mismo en la manera como puede ayudar o no a su incremento. Tal como lo representa la Figura 1, la creatividad está ligada a lo novedoso, valioso, útil, modificable y capaz de trascender el conocimiento existente, (Obradors, 2007; Rodríguez, 2005), denotándose la importancia de la interacción del individuo con los valores, el contexto social, económico y cultural (Corbalán, 2008; Gardner, 2001). Además, en la Figura 1 se destaca la clasificación de la creatividad en dos categorías: primaria o espontánea y creatividad secundaria, producto de un trabajo reflexivo y disciplinado (Ricarte, 1999).

2.2. Educación y creatividad

Dado que la creatividad es inherente al ser humano, no debería ser una preocupación para la escuela fomentar este aspecto, ya que es evidente la necesidad innata de los individuos de explorar, investigar para así encontrar respuestas y soluciones a los diferentes conflictos que se le presentan, pero desafortunadamente el sistema educativo en general no ofrece un ambiente propicio para la actividad creadora, ni se constituye en un cimentador de la bases que propenderán por las competencias creadoras, dadas las limitantes de carácter conductual, físico y psicológico que se evidencia en la mayoría de los sistemas de educación generando la pérdida progresiva en los estudiantes de su curiosidad natural, su actitud exploratoria e investigativa y por consiguiente frenando todo el proceso creativo subsecuente (Cerde, 2006).

Según Chávez (2003), si la creatividad es una cualidad apetecida por el sistema educativo, se encuentra de manera contradictoria que estudiantes con alto potencial creativo se

convierten en alumnos problema al interior de las instituciones, son de difícil manejo en las aulas, dado que muchas actitudes relacionadas con desarrollo creativo, se confunden con conductas conflictivas, además si se explota exageradamente el potencial creativo de algunos estudiantes estos van a tender a reprimirlo antes que a demostrarlo.

De acuerdo a Goleman, Kaufman y Ray (2000), existen en las instituciones educativas algunos factores determinantes que bloquean la creatividad, descritos a continuación:

- **Importancia de las calificaciones:** Se otorga mayor preponderancia a las calificaciones, a través de las cuales se satisface un aparente logro de éxito en lugar de sentirse exitosos a través del descubrimiento y la innovación.
- **Conservar el estereotipo:** Cuando no se promueve en los estudiantes la originalidad y la singularidad, estos comienzan a unificar modelos de comportamiento, pretendiendo que su conducta sea muy semejante a la del resto de sus compañeros, por temor a hacer el ridículo, evidenciando miedo y timidez al actuar y evitando proponer ideas nuevas por temor a las críticas del grupo y a hacer el ridículo frente a los demás e incluso frente al maestro.
- **La prohibición de hacer preguntas:** En algunos sistemas educativos la actitud cuestionadora de los primeros años de vida de los estudiantes en ocasiones es molesta para los docentes, perturba la tranquilidad de su clase, pero lo que en realidad es que dicha cualidad, no es aprovechada y poco a poco va desapareciendo, pues a veces es más fácil seguir métodos tradicionalistas de tipo memorístico que no promueven la observación e interrogación del niño lo que va extinguiendo el espíritu creativo natural con el que nacen los seres humanos.

- Intolerancia hacia la conducta lúdica de los estudiantes: por considerar que los aspectos académicos son serios y requieren de conductas pasivas y silenciosas, confundiendo muchas veces la conducta creativa como algo anormal y nocivo para el desarrollo adecuado de las clases, produciendo en los estudiantes un actitud conformista con la cual se tiene más asegurado el éxito escolar requerido.

2.3. Desarrollo de la Creatividad en la escuela

La institución educativa es la principal encargada de asumir la responsabilidad frente al procesos de sensibilización de los estudiantes, formándolos como sujetos críticos que propongan soluciones innovadoras y creativas, brindándoles los mecanismos apropiados para que estén en la capacidad de evidenciar los diferentes tipos de experiencias ofrecidos, con actitud crítica, argumentativa y reflexiva, es así como las diferentes estrategias didácticas deben estar diseñadas para promover la capacidad de captar los problemas, además de ofrecer la adecuada sensibilización que origine un proceso creativo de construcción que tenga la posibilidad de ofrecer múltiples respuestas alrededor de las situaciones problema inicialmente presentadas (Bravo,2004).

En las últimas décadas se ha venido haciendo un reconocimiento a la creatividad como parte fundamental en la formación integral del individuo, sobre todo en aquellos sistemas educativos que buscan como respuesta a sus procesos de enseñanza aprendizaje la innovación, la renovación; y como postura de sus estudiantes, la crítica, la argumentación, la reflexión y la proposición de soluciones a problemas de todo tipo y en todo campo de conocimiento, en este orden de ideas, cuando la educación pretende ser agente de transformación social comienza a

fomentar la creatividad, permitiendo desarrollar estas capacidades de los estudiantes en todos los niveles educativos, otorgándole a la creatividad un valor agregado en cuanto al aspecto social se refiere. (Cerde, 2006; Klimenko, 2008).

2.3.1. Incidencia del maestro en la creatividad.

Para estimular la creatividad de sus alumnos, el maestro debe poseer ciertos rasgos de su formación que le posibiliten brindar las pautas para la construcción de un aprendizaje significativo y de calidad, mostrando una amplitud de visión que le posibiliten integrar nuevos paradigmas a través de los cuales pueda responder a las exigencias de la sociedad actual y tener primero él que sus estudiantes un perfil de persona creativa, que ofrezca en este sentido soluciones creativas a los problemas que se presentan en el quehacer educativo. En consecuencia, si se pretende establecer un perfil de maestro creativo se diría que deben ser sensibles, flexibles, con mucha capacidad imaginativa, arriesgados y deseosos de emprender trabajos difíciles, correr el riesgo de equivocarse pero al mismo tiempo estar dispuesto a redireccionar el proceso de construcción de conocimiento junto con sus estudiantes (Bravo, 2004).

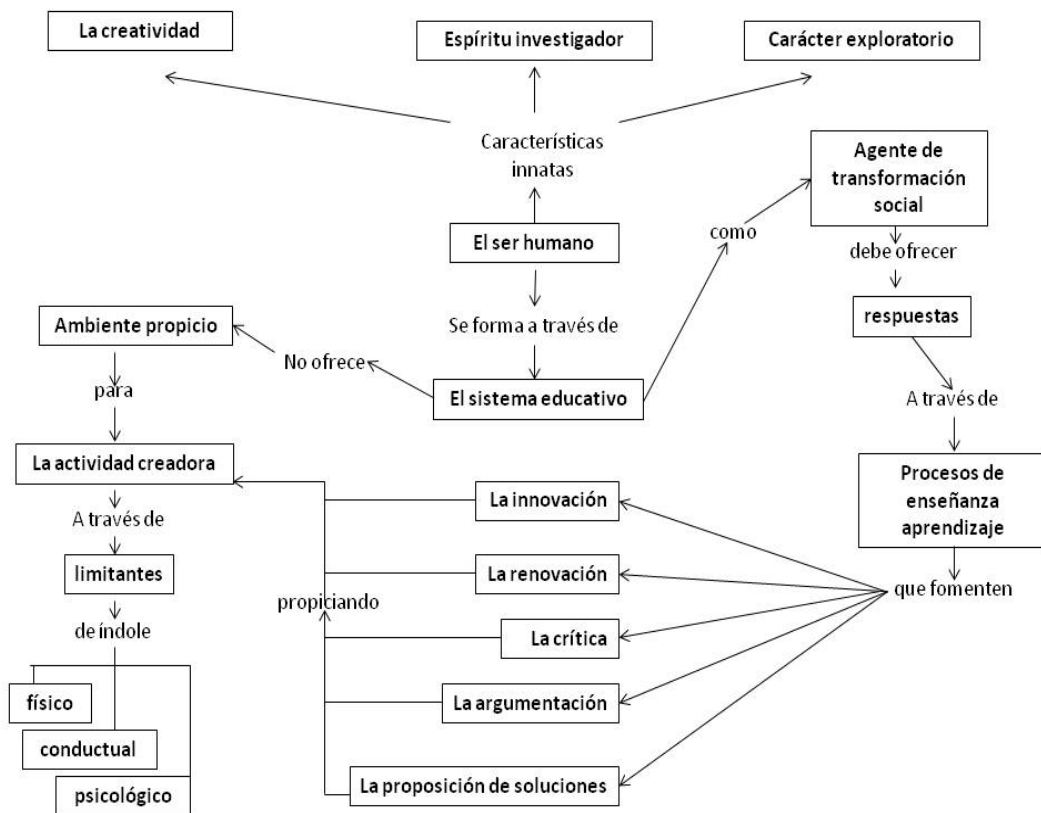


Figura 2 Mapa conceptual educación y creatividad (elaborado por la autora)

A través de la figura No 2 se observa lo encontrado en las diversas fuentes bibliográficas que demuestran la influencia de la educación frente a la creatividad, la manera como puede incrementar o incluso bloquear este aspecto en la población estudiantil. Asimismo, la importancia de que el sistema educativo propicie espacios que permitan procesos creativos que persigan la innovación, la renovación, la crítica, la argumentación y la proposición de soluciones, lo que permitirá finalmente, direccionar los instrumentos de recolección de datos a fin de establecer en qué medida los procesos de enseñanza–aprendizaje del Centro Educativo

Luis Madina están influyendo en el incremento de la creatividad e ir visualizando respuestas en este sentido (Bravo,2004; Chávez , 2003; Cerda, 2006; Goleman, 2000; Klimenko, 2008).

2.4. Características de las personas creativas

Todos los individuos tienen un potencial creativo, en cualquier área del conocimiento humano, que se hace evidente a través de determinadas conductas que es posible desarrollar a través del proceso, los elementos y las herramientas adecuadas; dicho potencial creativo está determinado por la curiosidad; la flexibilidad, originalidad y espontaneidad, acompañados de un pensamiento crítico y reflexivo a quienes las personas creativas le suman la fantasía y la capacidad imaginativa, lo que acompañado de un ambiente escolar y familiar resultará frecuentemente en actos creativos (Bravo, 2004).

Las personas creativas se caracterizan por tener la capacidad de visualizar los problemas y evaluar la situación, poseen gran rapidez mental que se manifiesta por medio de la fluidez verbal, la expresión de ideas, la asociación de conceptos, la flexibilidad de pensamiento, lo que a su vez le permite actuar espontáneamente y de manera adaptativa siendo capaz de adecuar las soluciones a los diferentes problemas, de forma original y con una capacidad permanente de redireccionar el proceso creativo en cuanto sea necesario, asimismo, posee la capacidad de innovar partiendo de principios establecidos (Udaondo, 1992).

De acuerdo a Chávez (2003), las personas creativas no siguen las instrucciones realizando las actividades propuestas a su modo, sin corresponder la mayor parte de las veces a lo que se le pide, además trabajan con rapidez terminando antes que sus demás compañeros, distrayéndolos de sus tareas, son cuestionadores y ponen en duda todo aquello que se les

presenta como afirmaciones, sumado a esto son fantasiosos por lo que inventan historias y personajes imaginarios, son apáticos a los temas simples y dado que esto les aburre tienden a hacer bromas para compensar dicho aburrimiento, además, son sensibles y en algunos casos extremadamente emocionales (Chávez, 2003).

En cuanto a su participación en clase no es espontánea ya que se muestran algo tímidos en este aspecto, respecto a su producción escrita se puede decir que en general es interesante y genuina, y aunque tengan muy buenas ideas prefieren no expresarlas para evitar la burla de sus compañeros, además su integración al grupo no es fácil, por lo que es común verlos solitarios.

2.4.1. Indicadores de las personas creativas.

De acuerdo a Bravo (2004), se pueden evidenciar algunos rasgos que posibilitan caracterizar el aspecto creativo de los individuos:

- Originalidad: Las respuestas originales son las menos usuales, aquellas que aparecen en un reducido tanto por ciento.
- Fluidez: Referida a la facilidad con la que se produce, es el factor más fácil de cuantificar.
- Flexibilidad: se refiere las diversas clases o categorías para las cuales el individuo está en la capacidad de crear.
- Actitud de apertura: Ser receptivo a nuevas opciones, tener disposición para llevar a cabo las modificaciones que sean necesarias, dado que la actitud del individuo creador,

es un constante deseo de cambiar o agregar a lo que ya está hecho para seguir avanzando.

- **Elaboración:** Es la capacidad de llevar a cabo la idea a través de la concreción de lo que tiene en su mente a nivel de lo abstracto, y brindándole la posibilidad de llegar a ser.
- **Comunicación y penetración:** Es la capacidad de provocar impresiones positivas en quienes lo rodean a través del producto creado, generando un alto de aceptación.

Estas características difícilmente se encuentran reunidas en un solo individuo, ni con la misma intensidad, ya que en un mismo individuo se puede evidenciar algunos rasgos creativos con mayor fuerza que otros, pero cabe anotar, que tampoco es frecuente encontrarlas aisladas, sin embargo, mientras más características presente un individuo, mayor será su capacidad creativa (Bravo, 2004).

2.4.2. Elementos que influyen en las personas creativas.

Uno de los factores que influyen de manera decisiva es el ambiente, el cual debe ser adecuado de tal manera que proporcione seguridad, así el estudiante podrá sentirse cómodo y expresar de una manera libre y confiada pensamientos, sentimientos, expresiones, ideas, etc. pues de lo contrario lo más probable que suceda es que las respuestas al estímulo creador sean comunes y no tengan nada de novedosas (De la Mora, 2004).

Las contribuciones que pueda hacer el propio individuo sobre su proceso creador son pocas así que no se tienen en cuenta para definirlos como elemento influyente en el mismo, por el contrario, tiene una gran incidencia los rasgos característicos del área de conocimiento en la cual se encuentre, así como también su estado de desarrollo y amplitud, las normas definidas o reglas de trabajo, el grado de receptividad y apreciación de quienes le circundan, el

nivel de dominio del tema de quien le está instruyendo en el campo específico del conocimiento (Csikszentmihalyi, 1998).

Se ha relacionado a través de los diferentes estudios la creatividad con algunos rasgos de la personalidad creadora, entre otros aspectos, se pueden encontrar la perseverancia, la seguridad en sí mismo la ambición y una mente imaginadora. En este mismo sentido, la motivación intrínseca es una característica con denotada importancia en este tipo de personalidades (Chacón, 2005).

De acuerdo a Correa (2011) el ambiente físico, más exactamente los factores climáticos pueden incidir en la creatividad, ya que propician condiciones favorables para la inventiva, también es posible encontrar alguna incidencia en la disponibilidad del tiempo libre el cual permite cultivar la creatividad, aunque cabe la posibilidad de que ambientes demasiado cómodos no den espacio a la creatividad por ofrecer en menor proporción situaciones adversas, es así que proporcionar al estudiante un análisis crítico, favorece enormemente la creatividad contrario a la carencia de juicio crítico especializado, donde el proceso creativo difícilmente puede iniciarse.

La mayoría de los elementos importantes, según Correa (2011), los ofrece el profesor quien es el encargado de entender y a la vez de orientar el proceso creativo, en conjunto con la familia pues además de las facultades intelectuales, la familia se encarga del aspecto emocional, a través del análisis abierto y la solución adecuada a los diferentes conflictos, proporcionando un ambiente participativo a través del cual se comienza a estimular y fortalecer el espíritu creador del individuo.

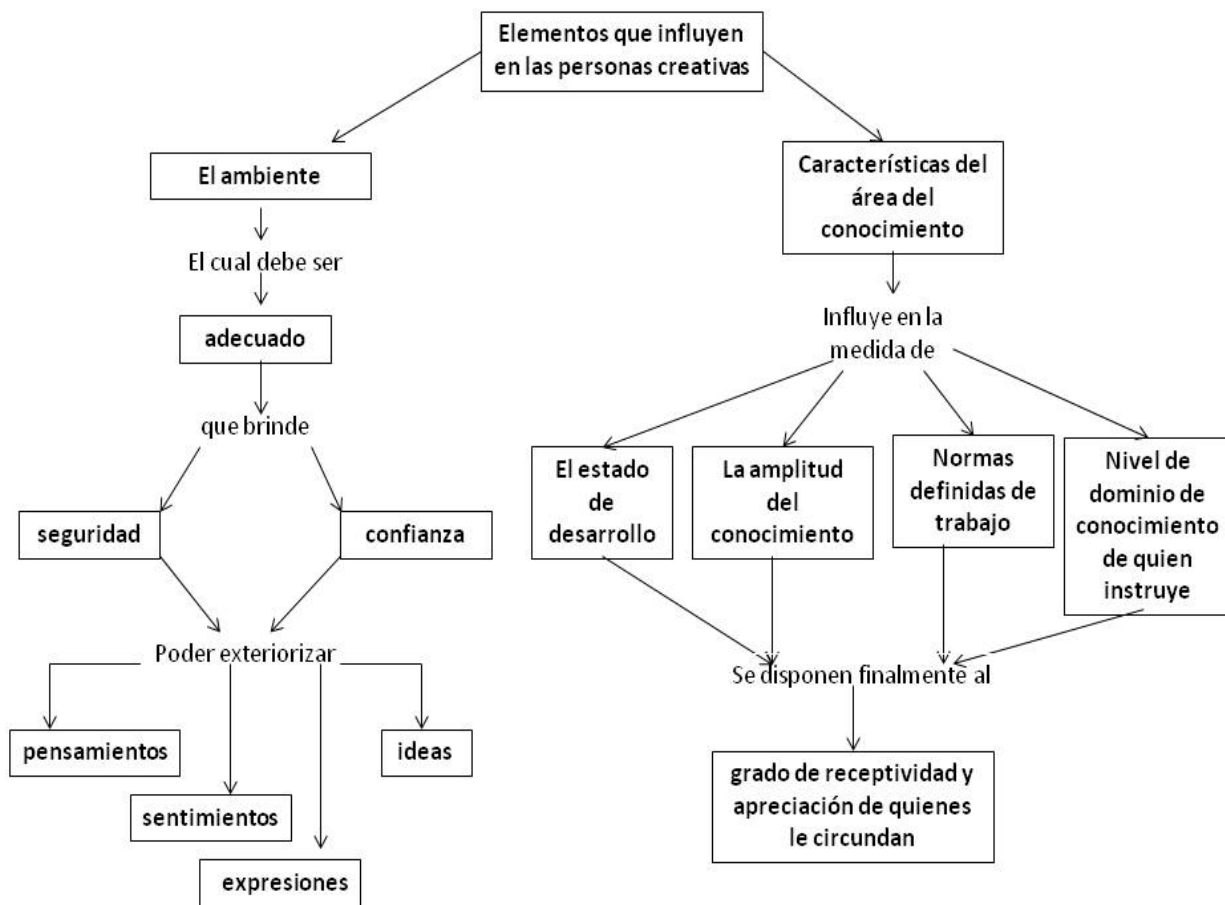


Figura No 3 Mapa conceptual sobre características las personas creativas (elaborado por la autora)

Es evidente la influencia del entorno en el estudiante en lo que al proceso creativo se refiere, puede observarse en la figura No 3, la importancia de lo que le circunda, tal como lo alude Correa (2011), además es importante no solo aquello que se refiere al contexto sino también a las personas, que están alrededor tanto en la parte instruccional como aquellos que son solo observadores del proceso, frente a lo que se puede dar por descartada la pregunta acerca de si un individuo es creativo o no, ya que por naturaleza lo es.

Se destaca en la figura No 3 la manera en que otros autores como Csikszentmihalyi (1998) piensan que la influencia del propio individuo sobre su proceso creador es poca y más

incidencia tienen los rasgos característicos del área de conocimiento en la cual se encuentre, tales como el estado de desarrollo y amplitud y el nivel de dominio del tema de quien le está instruyendo en el campo específico del conocimiento.

2.4.3. Fundamentos para el desarrollo creativo.

La creatividad puede ser aceptada por el común de las personas como un proceso, un producto, o un rasgo de la personalidad, y se han reconocido múltiples aspectos que posibilitan el desarrollo de la creatividad a través de las diferentes técnicas, dentro de estas condiciones se pueden encontrar las siguientes:

- Plantear preguntas nuevas: Debido a que ya se ha definido la creatividad como el proceso a través del cual se producen cosas nuevas, es necesario resaltar el hecho de que este aspecto abarca también el hecho de plantear cosas nuevas, es decir, exige ser creativos durante todo el proceso creativo, ya que la mayoría de herramientas que favorecen la creatividad se enfocan en las estrategias para resolver problemas pero no en aquellas estrategias útiles para plantearlos, para generar preguntas y formular hipótesis (Aluni y Penagos, 2000).
- Integralidad: La creatividad encierra una cantidad de características en sí misma que son condiciones para que este fenómeno ocurra, como por ejemplo una inteligencia sobresaliente en cierto campo específico, la persistencia, la motivación, la flexibilidad la originalidad, así mismo la creatividad encierra hábitos, creencias, destrezas; influido todo ello por el entorno social, y que de una u otra forma asegure que la tarea creativa se inicia y se concluye de la manera más exitosa posible (Aluni y Penagos, 2000).

- **Focalización:** Concentrarse en el campo de acción en donde se tienen más habilidades, teniendo en cuenta las diferencias individuales, así como también las necesidades de desarrollo personal, en relación a esto, Gardner (2001) refería que incluso individuos pertenecientes a una misma cultura difieren significativamente en lo que se refiere a capacidades intelectuales, habilidades para el aprendizaje, en el uso aplicativo que le den a sus facultades, igualmente en su originalidad y creatividad.
- **Incremento creativo por aceptación:** De acuerdo a Gardner (2001), de acuerdo al grado en que la sociedad acepte las propuestas creativas, un individuo puede catalogarse como creativo, pero dado el caso en que se rechacen, dicho proceso creativo se corta, es así que se puede decir que el proceso creador se basa y se solidifica en la motivación y apoyo que ofrezca quienes rodean al proceso creativo y su creador.

2.5. Proceso creativo

De acuerdo a Esquivias (2004), el proceso creativo se configura como uno de los procesos más complejos y elevados del pensamiento humano, a través de conexiones entre procesos cognitivos de menor complejidad con los de mayor complejidad para llegar a la generación de ideas y nuevos pensamientos pero para lograr dicho proceso creativo es necesario establecer un ambiente ideal que genere procesos cognoscitivos que brinden argumentación y orienten al individuo hacia la búsqueda de alternativas innovadoras, el encuentro de novedosos mecanismos que integrando elementos repetitivos descubra a nuevas soluciones, funciones y transformaciones.

Es así que el proceso creativo debe iniciar con la necesidad o cuestionamiento el cual consiste en la percepción de una situación que puede presentar como un problema que genere

la suficiente motivación para iniciar el proceso creador, seguido de la preparación periodo durante el cual debe salirse al lugar o campo donde se encuentran los hechos y propiciar que la mente trabaje sobre aspectos concretos, ya que las ideas por lo general no nacen como producto de la casualidad sino como resultado de periodos de trabajo donde no solo se provee de la información requerida sino que también se establecen nuevas relaciones.

Este proceso continua con la fase de incubación la cual permite la reflexión y la gestación de las ideas de manera consciente o inconsciente, para luego seguir a la fase de iluminación que es donde se comienzan a encontrar las soluciones y por último la verificación o elaboración que es la fase en donde se comienzan a aplicar las ideas, es decir, que son llevadas a la práctica para comenzar a estructurarlas, afinarlas y pulirlas (Schnarch, 2008).

En términos de la competencia creativa o lo que se refiere a la capacidad en este aspecto, Menchén (2009), lo resume en tres etapas esenciales, la primera hace referencia a la capacidad para captar la realidad, la segunda hace relación a la transformación de la realidad y la tercera se refiere a la posibilidad de generar y expresar nuevas ideas, valores y significados.

Otra técnica para un proceso creativo efectivo es el de la generación de analogías o conexiones analógicas, ya que uno de los factores de la creatividad es el de crear conexiones entre dos ideas aparentemente separadas dando significado a través de esta conexión la una a la otra a través de una relación de semejanza o igualdad miradas desde categorías como forma, función atributo, finalidad, entre otros. Así como también, se pueden establecer entre una idea y otra, entre pares o grupalmente (Yentzen, 2003).

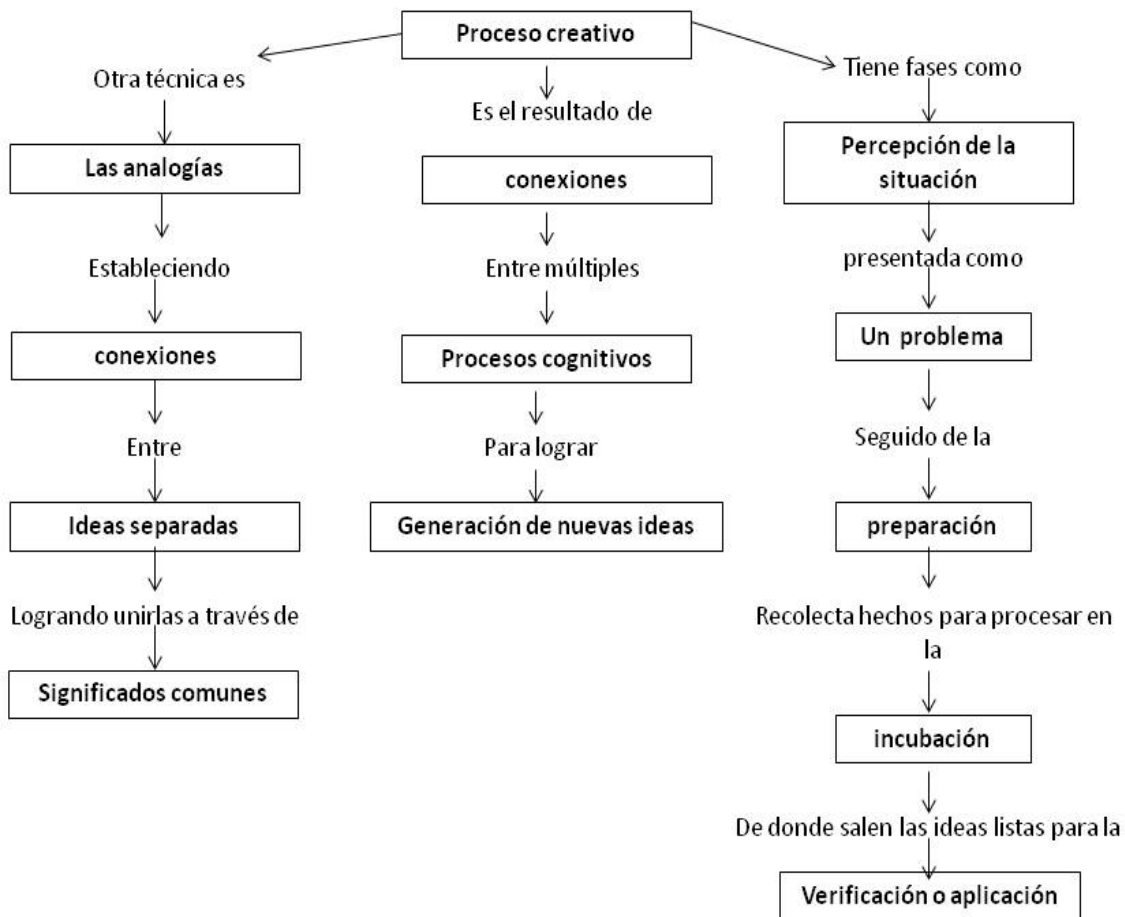


Figura No 4 Mapa conceptual sobre proceso creativo

Lo encontrado respecto al proceso creativo, puede observarse en la figura No 4, posibilita conocer la ruta que sigue el individuo desde que se acerca al problema o necesidad hasta el momento en que la idea es aplicada, así mismo las lecturas encontradas permiten reconocer diversas formas de llegar al resultado creativo lo que será útil para dar respuesta a las preguntas problemas del presente estudio en la medida en que los sujetos observados tengan la oportunidad de llevar a cabo procesos creativos como se establece en la teoría o que por lo el contrario estos se vean alterados por una u otra razón (Esquivias, 2004; Schnarch, 2008; Menchén, 2009; Yentzen, 2003).

2.6. Aprendizaje y creatividad

El individuo en sus primeras etapas aprende manipulando y experimentando con los objetos y al captar la realidad de esta manera, hace del aprendizaje algo más permanente, más vívido y motivador, ya que por naturaleza al ser humano le gusta observar todo lo que le circunda, explorar, investigar y examinar cualquier objeto o situación, es así que la habilidad de la observación se debe ejercitar desde temprana edad, ofreciendo un ambiente variado y estimulante que ayude a incrementar el vocabulario y a desarrollar la capacidad para asombrarse y posteriormente permitirse preguntar (Bravo, 2004).

Pero la creatividad no solamente debe ser contemplada al interior del modelo educativo para que responda por el desarrollo personal del individuo, sino también por el desarrollo grupal y comunitario, puesto que las exigencias de la sociedad actual apuntan a un mejoramiento permanente de la calidad educativa donde la creatividad se convierte en un concepto clave que a través de sus diferentes formas del crear y el innovar se extienden hacia el desarrollo de las competencias del individuo y además del grupo al que pertenece (Fuentes y Torbay, 2004).

En el aprendizaje se debe tener en cuenta la formación de la competencia creativa, la cual es un proceso que se desarrolla a lo largo de toda la vida de los individuos, y está relacionado directamente con el resto de la sociedad, con el contexto donde se desarrolle el individuo y la época de la historia en la cual esté viviendo, dándose como escenario principal del desarrollo de este fenómeno la institución educativa, a través del proceso enseñanza aprendizaje, durante el cual, intervienen aspectos y factores que van vinculando al individuo con las necesidades concretas provenientes del contexto que le circunda (López, 2006).

Asimismo, López (2006), considera que las competencias creativas están relacionadas con la capacidad para crear alternativas nuevas y distintas que permitan solucionar problemas que se puedan presentar en el contexto laboral, académico, etc. y han sido muy efectivas cuando se han incluido de manera consciente o inconsciente dentro de sistemas de aprendizaje, todo esto como respuestas a las tendencias globales actuales orientadas hacia tres puntos principales, como son la toma de decisiones responsables frente a situaciones imprevistas, capacidad de comunicación, trabajo en equipo y comprensión de las necesidades de los demás (Porto, 2008).

Para dar respuesta a todas estas exigencias del mundo actual cobra cada vez mayor atención la formación de la competencia creativa la cual según Porto (2008) apunta a la resolución de problemas en diversos contextos y desde la perspectiva de cualquier profesión, así mismo propende por la formación integral de un colectivo humano cambiante y con una fuerte tendencia a la globalización.

De acuerdo a Goleman et. al (2000), han existido experiencias exitosas, basadas en la creatividad, desde las cuales se plantean diversos problemas a los niños teniendo en cuenta el proceso evolutivo en el que se encuentra de acuerdo a la edad, intentando capturar su atención y motivándolos a trabajar en proyectos significativos combinando la curiosidad innata de los niños con la recompensa del trabajo colaborativo, apoyándose en la participación permanente de los padres de familia, sin dejar de contar con la alegría y la espontaneidad característica de los niños y obteniendo resultados óptimos de un proceso legítimo de creatividad.

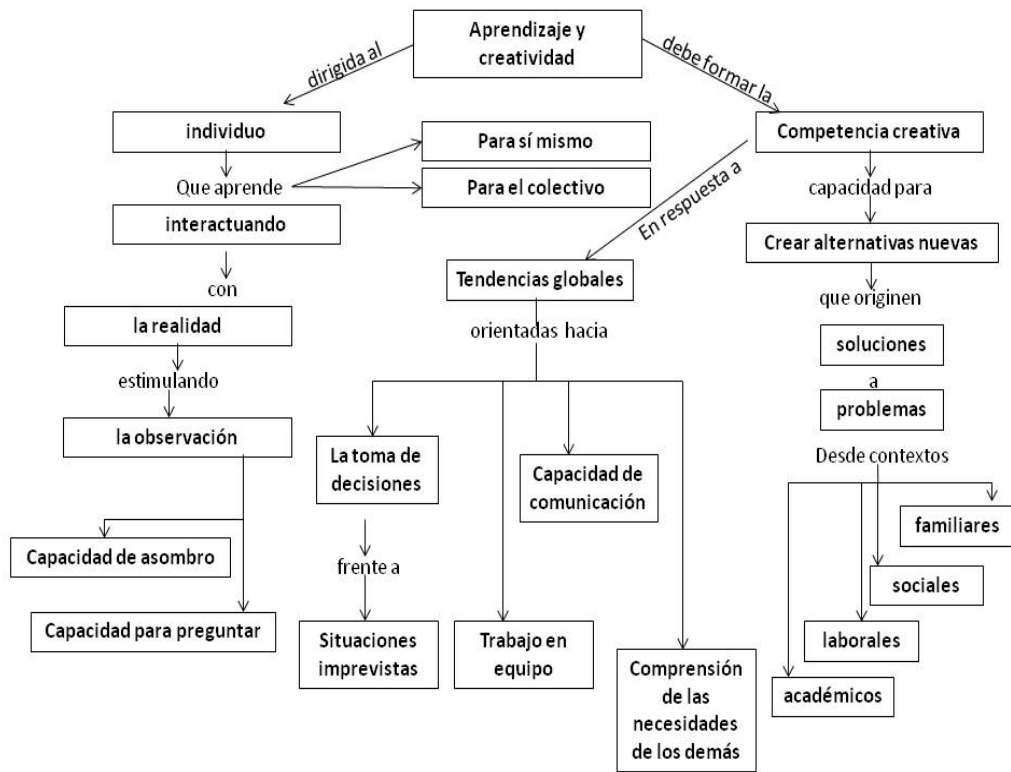


Figura No 5 Mapa conceptual sobre aprendizaje y creatividad (elaborado por la autora)

A través de la figura No 5 se observa cómo el aprendizaje debe encaminar al individuo hacia el proceso creativo a través de la interacción con la realidad, estimulando la capacidad de asombro y de cuestionamiento según lo especificado por Bravo (2004), además se establece el aprendizaje como el proceso encaminado a adquirir la competencia creativa la cual se establece en la figura 5 como la capacidad para crear alternativas nuevas que originen soluciones a problemas de diversos contextos e índoles, tal como lo establece López (2006), así como las tendencias globales que encaminan la competencia creadora hacia la toma de decisiones frente a situaciones imprevistas sobre la base de una buena comunicación, trabajo en equipo y la comprensión de las necesidades de los demás y hacia donde se debe orientar al educando (Porto, 2008).

2.7. Factores culturales en el desarrollo de la creatividad

Los factores socioculturales son eminentemente importantes en el desarrollo de la creatividad, es así que aquellos individuos que tienen la oportunidad de vivir en ambientes con adecuados y suficientes estímulos en un medio cultural apropiado tienen mayor posibilidad de desarrollar sus capacidades creativas con mucha mayor sensibilidad, por lo que es conveniente proporcionar al niño en la escuela experiencias que le posibiliten interactuar con su realidad, de manera directa o a través de libros, internet, etc.

Cabe anotar también que además de la motivación que proviene del exterior es muy importante la motivación interior y en este aspecto el conocimiento que los docentes tengan de las características del niño, de acuerdo a la etapa de desarrollo en la que se encuentre puede ayudar a sensibilizarle y a reaccionar frente a la realidad, expresando sus ideas, sentimientos, pensamientos, que son los insumos de la actividad creativa (Bravo, 2004).

Relacionado a la influencia del aspecto cultural es posible encontrar bloqueos de este tipo que se manifiestan debido a la influencia de determinados patrones culturales, como por ejemplo aquellos países industrializados que remplazan el valor del juego y la fantasía a cambio del valor del dinero y todo lo que tenga relación a modos eficaces de producirlo, y en general todos aquellos tabúes y mitos que tienen cultural férreas y radicales en donde es muy difícil hacer cosas distintas a lo ya preestablecido durante siglos y en donde se necesita ser muy propositivo para entrar a romper ese tipo de esquemas que se convierten en bloqueos predominantes de la conducta creativa (Valqui, 2009).

Se evidencia fácilmente a través de la figura No 6 la manera en que los factores culturales influyen en el desarrollo de la creatividad al punto no solo de limitarla, tal como lo refiere Valqui (2009), sino incluso de bloquearla; así como también, tener en cuenta aquellos factores que generan sensibilidad creativa, dado que si no son proporcionados impedirá la

producción de ideas innovadoras, igualmente es relevante el conocimiento de las características del estudiante por parte del docente lo que le posibilitará ayudar a sensibilizarle y a reaccionar frente a la realidad (Bravo, 2004).

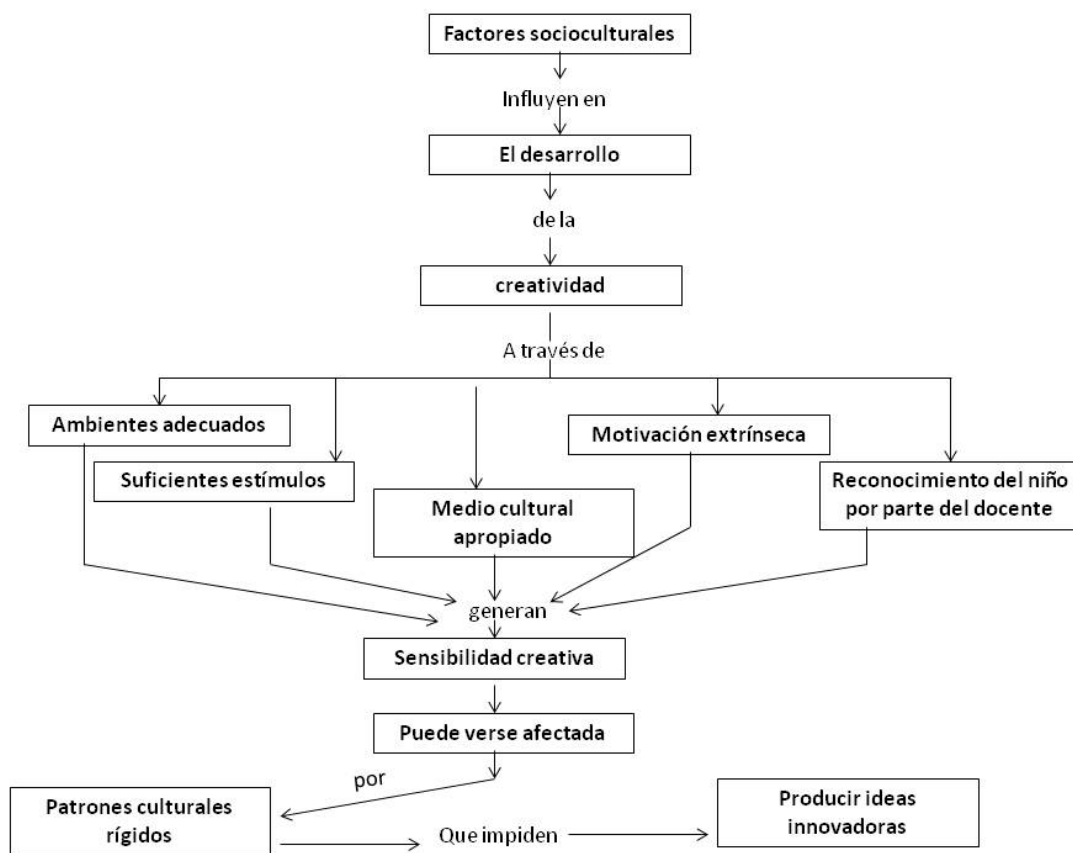


Figura No 6 Mapa conceptual sobre factores culturales en el desarrollo de la creatividad (elaborado por la autora)

2.8. Herramientas y métodos que fomentan la creatividad

Uno de los aspectos influyentes en el desarrollo de la creatividad es la parte sensorial del individuo y que se inicia desde la más temprana edad, a través de los sentidos, como el ver, oír, gustar, oler y tocar, comienza el ser humano a relacionarse con su entorno a través de esta

exploración activa que va a incidir de manera directa en la forma como irá construyendo sus propias ideas (Bravo, 2004).

Luego viene la percepción que consiste en la imagen que llega al cerebro a través de los sentidos, la cual es una actividad intencional y selectiva de aquellos estímulos en función de los intereses, actitudes y experiencias del sujeto, es así que percibir es asimilar los estímulos, otorgándoles un significado; definiendo la manera particular de cada individuo de asimilar el mundo permeada por sus propios conocimientos y experiencias previas posibilitando en mayor o menor medida el desarrollo creativo en las personas (Bravo, 2004).

Es evidente, según Franco (2008), que la influencia que ejerce el docente en la conducta creativa de los estudiantes, es quien estimula el potencial creativo de estos, y para ello se vale de la generación de ambientes propicios a través de los cuales se posibiliten experiencias diversas e innovadoras y al mismo tiempo se brinde la oportunidad a los estudiantes de establecer intereses propios y necesidades individuales y que sea a partir de estas características particulares que se comience a desarrollar el potencial creador a través de la fijación de metas y retos propios a alcanzar.

También es necesario identificar que el desarrollo de la capacidad creativa está unido al estilo de aprendizaje de los estudiantes, es así como aquellos individuos que tienen estilos de aprendizaje activo tienden a presentar un mayor desarrollo creativo, en consecuencia, si se quiere favorecer la creatividad se debería diseñar estrategias en función del estilo de aprendizaje que la favorece (Martínez, 2012), así como también, tener en cuenta las diferentes estrategias, que pueden ser divergentes, cuando se busca generar distintas ideas y opciones frente a un mismo problema, o convergentes cuando se está en el proceso de escoger la mejor entre todas estas alternativas de solución (Chávez, 2003).

A través de las estrategias divergentes se le brinda al estudiante un ambiente que le permita expresar sus ideas sin temor a ser reprobados, ni tampoco se pueden hacer juicios así las ideas presentadas sean lo menos convencionales posibles, mientras que durante las estrategias convergentes, se motiva a los estudiantes a que sean abiertos de juicio y que le den espacio a la innovación, a la crítica argumentativa apoya de la contrapropuesta que mejora las ideas iniciales (Chávez, 2003).

Las técnicas, según Chávez (2003) que favorecen la creatividad se apoyan en lo innato que resulta ser la creatividad en el ser humano para favorecerla y potenciarla, en este sentido se han desarrollado múltiples técnicas de desarrollo creativo en diferentes contextos, no solamente el escolar, sino también el laboral, artístico e incluso en la cotidianidad del individuo, entre las más conocidas se encuentran la solución creativa de problemas, la lluvia de ideas, las técnicas de conexiones forzadas, etc.

2.8.1. Métodos específicos de potencialización del proceso creativo.

Existen muchas formas de potenciar el proceso creativo, una de ellas es tomarse el tiempo que sea necesario para llevar a cabo tareas específicas, esto beneficia el aumento en la productividad a largo plazo, lo que sugiere dicho procedimiento es dejar de preocuparse por el problema en cuestión y solo abordarlo de cuando en cuando, quizás de manera inconsciente, permitiendo que la mente juegue con él, adicionando al proceso un poco de paciencia para finalmente, tras varias respuestas, encontrar la que se estaba esperando (Zelinski, 2001).

Dentro de las herramientas que se deben tener en cuenta de acuerdo a Zelinski (2001), son entre otras aceptar con agrado la incertidumbre, mirar el cambio como una oportunidad más para aprender, hacer las cosas con entusiasmo, sintiendo gozo y disfrute aún con las cosas más sencillas de la vida, definir metas específicas y perseguirlas con vehemencia, actuar con

independencia basando la estabilidad emocional en la riqueza y paz interior, no temer al fracaso, otorgándole mejor un estatus de instrumento de trabajo, atreverse a explorar el mundo y conocer gente nueva, ideas nuevas, etc.

2.8. 2. Conexión con el inconsciente.

De acuerdo a Menchén (2012) el inconsciente es en donde el individuo almacena todos sus conocimientos y experiencias de todo lo acontecido en el pasado, es posible buscar allí para tratar de capturar ideas novedosas, a partir de conceptos poco lógicos y razonables, consistentes en símbolos, sentimientos y emociones que se transformarían a través de procesos de percepción.

Las ideas creativas se logran configurar cuando el individuo logra conectar con su interior, lo cual no se logra en muchas de las ocasiones debido a bloqueos, que pueden ser de carácter emocional, cultural, educativo o social ya que para lograr dicha conexión debe existir una convergencia armónica de aspectos tales como la motivación, y la disciplina a las que se puede llegar por medio de la meditación y la relajación (Menchén, 2012).

2.8. 3. Técnicas de sensibilización.

De acuerdo a Iglesias (1999) las conductas creativas son favorecidas por climas estimulantes, relajantes y respetuosos que propicien la libertad de expresión y posibiliten la manifestación del ser mismo. Dado lo anterior es preciso abonar el proceso creativo, por eso es conveniente explorar rutas que conduzcan a la creatividad a partir de ciertas técnicas o métodos tales como la sensibilización, la cual consiste en realizar una propuesta para después observar qué puede suceder, dado que el cerebro es un permanente constructor de pautas a partir de las cuales se posibilita la incorporación de ideas que generen estructuras de pensamiento nuevo.

En general la creatividad se ve favorecida por un clima permanente de libertad mental, que propicie, fomente, promueva y valore el pensamiento divergente, los diferentes puntos de vista y la crítica argumentativa, siendo necesario procesos de introspección a través de los cuales se busque las soluciones mirando al interior del propio individuo, utilizando como el mejor estímulo para el desarrollo de la mente creativa la autoconfianza, la seguridad en las capacidades propias, aspectos que aunados evitarán ciertas limitaciones a nivel mental y permitirán el flujo de ideas y el establecimiento de diversas conexiones entre ellas (Goleman, 2000).

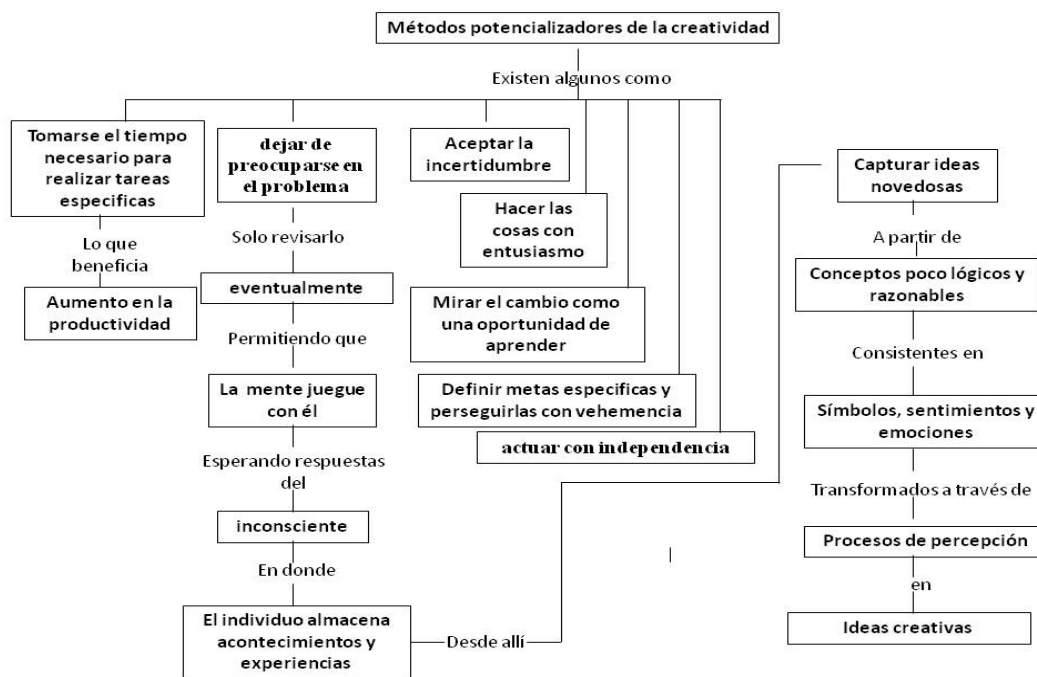


Figura No 7 Herramientas y métodos que fomentan la creatividad (elaborado por la autora)

Se establece a través de la figura 7 lo valioso que es para la investigación determinar cuáles son las herramientas efectivas para fomentar el proceso creativo, y de acuerdo a diversos autores tales como, tomarse el tiempo, dejar de preocuparse en el problema, aceptar la incertidumbre Zelinski (2001), lo que aporta en sí misma una secuencia didáctica que

permite verificar si de alguna forma es tenida en cuenta por la institución educativa Luis Madina o en el caso contrario, formaría parte de una recomendación.

2.9. Estudios relacionados con la creatividad

Es importante tener en cuenta lo que otras investigaciones de similar objeto de estudio han encontrado respecto a la creatividad, a continuación se hace referencia a algunos de ellos, haciendo énfasis en su aporte a la temática en cuestión, es así como Gallego, Iriarte, Núñez, y Suárez (2008) refieren a través de un estudio de caso de seis maestros de diversas áreas del conocimiento, que la diversidad de concepciones que se tienen alrededor de la creatividad y su enseñanza, identificadas y descritas dan cuenta de la coexistencia de posiciones divergentes de pensamiento, que no constituye una debilidad sino que por el contrario es una muestra de los múltiples facetas de la complejidad del proceso de enseñanza aprendizaje y que por lo tanto se evidencia que cada docente desde su propia construcción del conocimiento aporta al desarrollo de la creatividad.

Según Gallego, et al. (2008) sugiere que algunos de los sujetos estudiados tienen definido el concepto de creatividad como una cualidad inherente al ser humano que aflora a través del juego imaginativo y la influencia del contexto, mientras que otros definen la creatividad como una habilidad del pensamiento que se favorece a través de la resolución de problemas, encontrándose en dos puntos coincidentes como el que hace referencia a la factibilidad de desarrollo de la creatividad en el individuo a través de un proceso específico de mediación y en cuanto a que la creatividad es manifestada a través de un producto, que puede ser tenido en cuenta como creativo de acuerdo al juicio del maestro, el grupo de pares o un evaluador externo.

No hay una secuencia didáctica única establecida para el desarrollo de la creatividad, por parte de los sujetos estudiados, en sus respectivas áreas del conocimiento, más bien cada docente desde su estilo de enseñanza y la propia concepción que cada uno de ellos tiene respecto a la creatividad, dirige el proceso de enseñanza aprendizaje conducente al desarrollo creativo de sus estudiantes, con excepción del área artística en donde la creatividad se enseña de manera intencional, todo lo cual hace evidente que las concepciones que los sujetos tienen de la creatividad influyen significativamente en las diferentes acciones y rutinas didácticas en sus respectivas clases (Gallego, et al., 2008).

Del estudio de Gallego, et al. (2008) se derivó que los docentes deben identificar las teorías que sustentan la creatividad y su enseñanza con el fin de unificar criterios en cuanto a esta conceptualización, como un punto inicial de partida que permita promover la creatividad en el aula de clase, así mismo la institución educativa debe ser la encargada de diseñar y aplicar alternativas desde lo curricular que aseguren la integración del fenómeno de la creatividad en los procesos de enseñanza aprendizaje, así como también los espacios de reflexión propicios para su debate.

Otro estudio es el de Fernández y Peralta (1998) sobre tres modelos de creatividad, a través del cual, establecen diversos criterios para identificar la producción creativa resaltando que las teorías y modelos de creatividad actuales, aceptan la estructura resultante de la relación que hay entre procesos, productos, personalidad y entorno, como explicación de la creatividad, además de la necesidad de comprender la creatividad a través de muchos aspectos, entre otros, los relacionados con procesos cognitivos, motivación, y estilos de aprendizajes así como también la influencia de los factores ambientales.

Dado que la creatividad, de acuerdo a Fernández y Peralta (1998) puede ser más evidente en un campo del conocimiento en especial, los teóricos ofrecen concepciones generales de la creatividad y poder ofrecer así un marco de referencia de común que permita la valoración del concepto de igual manera en todas las áreas del conocimiento, como es el caso de los tres modelos teóricos de creatividad estudiados aquí: modelo componencial de creatividad de Urban, teoría de la inversión de Sternberg y Lubart, y modelo teórico de pensamiento productivo de Feldhusen, Isaksen y Treffinger.

El análisis de estos tres modelos permitirá la aproximación a través de individuos superdotados a la complejidad del concepto de creatividad, así mismo, la relación entre cada uno de los elementos que la integran y el orden en el que intervienen puede ofrecer indicios que permitan caracterizar a los individuos creativos, la categorización de respuestas a este nivel e igualmente el diseño de actividades apropiadas (Fernández y Peralta, 1998).

El concepto de creatividad, de acuerdo al estudio de Fernández y Peralta (1998) abarca múltiples campos del desarrollo humano y se origina como resultado de una serie de factores cognitivos, que al relacionarse resultan, en mayor o menor medida, en producciones creativas, las que pueden ser utilizadas como criterio para la identificación de individuos superdotados como lo exponen los tres modelos objeto de este estudio cuando refieren que las personas con capacidad de producción creativa, pueden ser catalogadas en un tipo de superdotación o talento específico.

Es decir, que hablar de creatividad es referirse a constructos elaborados de manera compleja en donde intervienen un sinnúmero de aspectos cognitivos y no cognitivos indispensables para el desarrollo de procesos creativos, por lo que se hace necesario establecer un espacio de reflexión sobre la necesidad de diseñar instrumentos que brinden al las

herramientas adecuadas como son las técnicas y estrategias del pensamiento creativo y crítico, con el fin de conseguir una mayor producción de ideas originales o resolución de problemas de forma creativa en los estudiantes (Fernández y Peralta, 1998).

Otra investigación es la de Salinas (2008) que se encuentra enfocada en la relación existente entre el desarrollo de habilidades de innovación y creatividad en estudiantes universitarios de ingenierías, el uso de diversas herramientas diseñadas para incrementar los procesos de creación e innovación que apoyan la solución creativa de problemas y factores culturales, todo ello alrededor de tres dimensiones denominadas persona, producto y cultura.

Tanto estudiantes como docentes encontraron útil la aplicación de herramientas para incrementar la creatividad, ya que les permitió tener a su disposición una serie de alternativas que independientemente si se es creativo o no, favorecen el desarrollo de aspectos creativos e innovadores, a la construcción de conocimiento significativo y la solución de problemas de inventiva, aunque de antemano los docentes manifestaban que sus estudiantes eran creativos y que los procesos de enseñanza aprendizaje eran nutridos a través de herramientas enfocadas a convertir dichas cualidades creativas en productos innovadores (Salinas, 2008).

Producto de este ejercicio de investigación, Salinas (2008) plantea un modelo educativo con miras a proveer respuestas a las exigencias del mundo actual, con el estudiante como centro de dicho modelo, circundado por las cuatro vertientes que representan el escenario de la globalización, distribuidas así: profesor, vinculación, nueva economía y desarrollo de habilidades.

Especificando cada vertiente se tiene que el profesor, experto en el tema que facilita la mediación del aprendizaje en un ambiente agradable y motivante; vinculación, relacionada con la configuración de relaciones entre educación, investigación, comercio, gobierno y

comunidad como respuesta a las demandas actuales de la globalización; la nueva economía relacionada con la forma en que la economía funciona en la actualidad, basada en procesos de internacionalización, virtualidad, flexibilidad, aprendizaje experiencial y por último el desarrollo de habilidades relacionado con el autoaprendizaje, el pensamiento crítico, trabajo colaborativo, inclusión de las TIC, y creatividad e innovación (Salinas, 2008).

El favorecimiento de la creatividad e innovación según Salinas (2008) debe tomar en cuenta no solamente al individuo sino también el contexto en el que este se encuentra, visualizando el desarrollo de habilidades creativas desde los múltiples factores que pueden incidir en ellas y dando seguimiento al proceso hasta que este se encuentre en la fase de socialización del trabajo y aplicación del mismo en la vida real, partiendo de la libertad con la cual el estudiante selecciona una determinada invención de un producto, la comunicación permanente durante todo el proceso, la retroalimentación y el trabajo colaborativo basado en el compañerismo, la crítica constructiva y en el respeto a la diferencia.

Por otra parte, sugiere que las instituciones educativas adopten cambios estructurales que integren en sus principios una cultura creativa e innovadora, a través de un modelo educativo que propenda por el desarrollo de la competencia creativa tan exigida por el mundo actual en asocio con la industria como asesora, patrocinadora de proyectos y garante de que lo que aprende el estudiante le sirva de manera aplicativa a la vida real (Salinas, 2008).

De acuerdo a Allueva (2002), en su estudio se demuestra que es posible lograr resultados provechosos si se trabaja el desarrollo de la creatividad en las aulas utilizando programas diseñados a propósito de las características particulares de los estudiantes, enfatizando en siete puntos que el estudio consideró importantes para el desarrollo del potencial creativo como son: la conciencia por parte de los estudiantes de los diversos bloqueos a la creatividad que se

puedan tener , generar motivación y concientizar a los sujetos acerca de la importancia son que tiene la creatividad y aquellos programas encaminados a potenciarla.

También es importante de acuerdo al estudio tanto la explicación como la aplicación de nuevas estrategias para el desarrollo de la creatividad en cada sesión, la socialización de los diversos procesos creativos, tanto propios como de compañeros, a manera de enriquecimiento a través de nuevos procesos descubiertos por otros, asimismo la fase de validación, realizada por expertos en el tema que sirve de evaluación y mejora de los procesos para poder garantizar su aplicación (Allueva, 2002).

A través del estudio de Allueva (2002) se encontró que en el desarrollo de la creatividad se deben tener en cuenta la combinación de rasgos intelectuales, estilos de aprendizaje, la personalidad, por medio de estrategias que combinen dichos elementos encaminándolos dentro del procesos creativo, así mismo es importante reconocer los elementos que impiden el desarrollo de la creatividad para poder eliminarlos, a través de actitudes favorables por parte de quienes intervienen en el proceso, un clima adecuado y estimulante que favorezca el desarrollo de habilidades creativas. Asimismo se encontró recomendable aplicar programas de desarrollo de la creatividad a lo largo del transcurso normal de las materias del curso, a fin de que el estudiante tenga la posibilidad de desarrollar la creatividad a través del trabajo de aula (Allueva, 2002).

Otro estudio es el de Navarro y López (2010) en el que concluyen que en ocasiones el sistema educativo significa un obstáculo en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, es así como la implementación de un programa en los primeros grados de instrucción escolar busca disminuir la pérdida de la creatividad innata que tienen los niños, observando tras dicha aplicación un mejoramiento en aspectos como la fluidez, flexibilidad y originalidad,

confirmando que los programas de desarrollo de la creatividad, constituyen una herramienta que brinda diversas tareas y materiales a través de los cuales los estudiantes pueden expresar su potencial creativo permeando con estos logros el resto de las materias del curso.

Para obtener logros adecuados a través de la enseñanza de la creatividad, y partiendo del hecho de que todos los seres humanos tienen potencial creativo, el ambiente se constituye en un factor que va a incidir de manera directa en el proceso de desarrollo e incremento de la creatividad, a partir del favorecimiento de la motivación, la disponibilidad de los recursos adecuados en todas las áreas de formación (Navarro y López, 2010).

De acuerdo a Bermejo, et al. (2002) en su evaluación de un programa de desarrollo de la creatividad, se puede concluir que sus efectos son considerables, destacándose significativos avances en los aspectos más propios de la creatividad como lo son la flexibilidad y la originalidad, mientras que la fluidez y la elaboración mostraron rezagos, además se comprobó mayor incremento en la creatividad cuando los docentes estuvieron más comprometidos con el programa de desarrollo creativo y lo integraron a la programación ordinaria de clases, obteniendo mayor eficacia.

Asimismo Bermejo, et al. (2002) observa mayores logros del programa de desarrollo de la creatividad en la educación infantil contrario a lo que se observó en educación primaria, dado que en la educación infantil por las características evolutivas del niño en esa etapa son más susceptibles a las propuestas de carácter creativo, además que la educación primaria parecería no preponderar la creatividad y la expresión espontánea de los estudiantes, siendo la educación infantil la que genera pautas significativas del desarrollo de la creatividad en los estudiantes, que demostrarán en las siguientes etapas escolares.

En contraposición López y Navarro (2010), quienes se enfocaron en la relación entre rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad, afirman que para los individuos es importante la interacción con los demás y con el medio, así mismo se observa que son necesarios la soledad y la introspección ya que funcionan como una herramienta significativa en los procesos de pensamiento, aprendizaje, innovación y creación, asimismo, la capacidad de estar solo es un recurso valioso que facilita aprender a pensar, a innovar, a cambiar, como producto del hecho de estar en contacto con el mundo interior y de la imaginación, aunque en la persona creativa también es muy notorio el rasgo opuesto, es decir su apertura con el mundo exterior y con su inclinación a la experimentación.

La observación de relación entre los rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad arrojó que hay un mayor incremento de creatividad en aquellos individuos cuyos rasgos principales son la sobriedad, la ansiedad o la extraversión, asimismo en aquellos que presentan estabilidad emocional, consciencia, sensibilidad, sumisión, seguridad y actitud emprendedora, lo cual confirma los rasgos opuestos de personalidad que se logran encontrar en los sujetos creativos, por una parte una mirada introspectiva y de otro lado , la externalización, la apertura y la actitud emprendedora (López y Navarro, 2010).

Es evidente según López y Navarro (2010), que la intervención a través de programas de mejoramiento de la creatividad unifique los resultados en cuanto al incremento de la misma, aminorando la incidencia que pueda tener las diferencias de un individuo a otro e incluso tener en cuenta que el favorecimiento de ciertos rasgos de la personalidad incrementa de manera indirecta el desarrollo de la creatividad.

Por otro lado Ruiz (2010), concluye que a través del estudio realizado se evidencia la importancia en la práctica educativa, del aporte creativo por parte de los docentes y la

influencia en el desarrollo del proceso creativo en los estudiantes de educación infantil, asimismo, en cuanto a la práctica docente se evidencia mayor creatividad por parte de estudiantes de aulas constructivistas frente a menores resultados creativos en estudiantes de aulas con enfoque tradicional, lo que permite concluir que una metodología educativa constructivista favorece el desarrollo de la creatividad mientras que lo contrario ocurre con las prácticas educativas tradicionales.

De lo anterior Ruiz (2010) deduce que es necesario un cambio de actitud por parte del docente y que reconstruya los conceptos básicos que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje, alrededor de dimensiones tales como estudiante, familia, aprendizaje, etc. lo que le permita construir nuevas aproximaciones a un currículo que le abra el espacio necesario a la creatividad, para lo cual no se necesita actuaciones aisladas, sino una práctica educativa que dé respuestas creativas que permitan potenciar la creatividad a lo largo de toda la propuesta curricular en general.

Asimismo, se establece que a través de las entrevistas se evidencia las diferencias del concepto que de la creatividad tienen los maestros tradicionalistas y los constructivistas, para los primeros es una habilidad innata, mientras que para los segundos es un potencial que se puede desarrollar a través de la escolaridad, evidenciando que tanto estudiantes como docentes deben fomentar la creatividad, aplicar herramientas que favorezcan los procesos creativos y por sobre todo estar dispuestos al cambio de mentalidad, con una apertura e interés por crear cosas nuevas y por generar interés alrededor de estas temáticas, generando el clima apropiado para el favorecimiento de las cualidades creativas de los estudiantes (Ruiz, 2010).

Otro estudio es el de Franco (2008), a través del cual se evidencia la relación existente entre los factores afectivos y el potencial creativo, es así como la libre expresión y desarrollo

de la competencia creativa influirá directamente en el incremento del nivel de autoconcepto de los individuos, a través de programas que apunten al desarrollo de estos aspectos, teniendo en cuenta que la creatividad es una capacidad inherente al desarrollo infantil, pero susceptible de ser afectado por las experiencias educativas que pueden llegar a limitar la expresión de dicho potencial.

Franco (2008) sugiere fomentar la creatividad y el autoconcepto en los niños de educación infantil, incidiendo de esta manera en el aumento de su calidad de vida, visualizando mejores proyecciones de sí mismos, y mejorando su interacción con los otros y con su entorno. Asimismo Franco (2008) afirma que el docente debe brindar suficiente apoyo al estudiante a lo largo de todo el proceso de enseñanza aprendizaje, manifestando tal apoyo a través del afecto y el reconocimiento a su individualidad, así el ambiente ofrecido en el aula de clases podrá estar libre de temores y sin juicios de valor que puedan coartar la expresión libre y creativa de los estudiantes.

Se puede observar en la figura 8 todos los elementos que van dando forma al proceso creativo, y que son condiciones indispensables para que este se inicie y se culmine positivamente, es así como el estudiante puede desarrollar su creatividad por medio de procesos de aprendizaje adecuados, dirigidos por maestros creativos, sumergidos en entornos positivos, contando igualmente con el apoyo familiar tan importante en todo proceso de enseñanza aprendizaje, además de contar con el apoyo institucional a través de un currículo flexible, de recursos didácticos apropiados, de un programa específico de desarrollo de la creatividad y de la vinculación con la industria que garantice la contextualización del quehacer escolar y no solamente lo valide sino que también le brinde el reconocimiento social necesario

y vean en el estudiante un ser integral con alto valor científico creativo para la sociedad (Franco,2008).

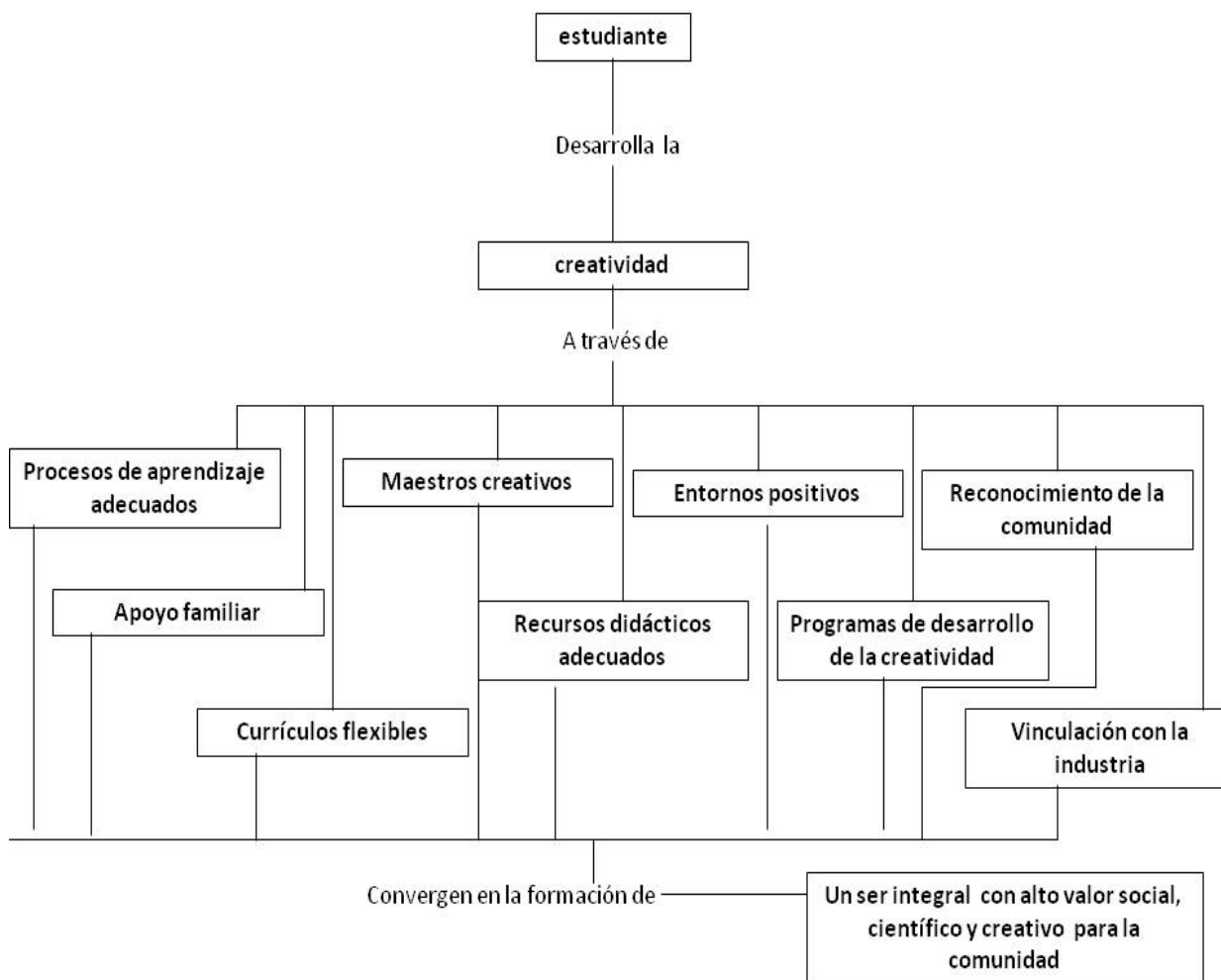


Figura No 8 Estudios sobre creatividad (elaborado por la autora)

Capítulo 3. Metodología

Este capítulo presenta de manera clara y concreta los instrumentos utilizados para recabar los datos y la información en general, asimismo, la forma en la que se van a analizar los mismos para dar respuesta a la pregunta de investigación: ¿Cómo influye la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria?, a través del enfoque cualitativo, dado que los objetivos que se persiguen, la pregunta a la que se desea dar respuesta, así como las particularidades de la muestra que se va a estudiar inclinan la investigación hacia este tipo de enfoque, el cual propone que el investigador plantee un problema pero no necesariamente deberá seguir un proceso determinado.

Además, permite iniciar con el descubrimiento y refinamiento de las preguntas de investigación, a través de la inmersión del investigador en el contexto social desarrollando constructos teóricos alrededor de lo que observa, basándose en un proceso inductivo que parte de la exploración, la descripción y luego la generación de postulados teóricos que van de lo particular a lo general, es así que no se prueban hipótesis, ya que estas se generan durante el proceso, y se van puliendo en la medida en que avanza la investigación.

3.1. Enfoque metodológico

Se ha decidido utilizar el enfoque cualitativo de investigación, ya que a través de él es posible dar profundidad a los datos, enriquecer interpretativamente lo observado además de ser el propio contexto en el que la investigadora se encuentra sumergida, permitiéndole contacto directo con los detalles a través de experiencias únicas, asimismo, se tuvo en cuenta el hecho de que el énfasis de este enfoque no consiste en medir variables involucradas en el

fenómeno que se pretende investigar sino más bien entenderlo (Baptista, Fernandez y Hernandez , 2006).

Además ofrece la posibilidad de involucrar la recolección de datos sin querer asociar las mediciones con números, tales como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, etc., como estrategia para tratar de conocer los hechos, procesos, estructuras y personas en su totalidad, y no a través de la medición de algunos de sus elementos. Cabe resaltar que a través de la recolección de datos por medio de métodos no estandarizados, se podrán obtener perspectivas de los participantes, vivencias propias, experiencias, que aportarán a la pregunta de investigación, lo cual a su vez, se verá enriquecido por las interacciones entre los sujetos participantes, su propia colectividad, y la investigadora, dado que el enfoque cualitativo permite recabar datos manifestados a través de diferentes lenguajes, los cuales son descritos y analizados por la investigadora hasta convertirlos en temas

3.1.1. Fases de la investigación.

Para el desarrollo de este estudio se han seguido los pasos que a continuación se describen de manera breve:

- **Planteamiento:** La creatividad es un elemento que podría marcar la diferencia en un mercado actual tan competido, teniendo en cuenta que es uno de los conceptos más complejos dentro de la conducta humana, tanto así que se considera un constructo multidimensional, de orden superior, donde confluyen los procesos cognitivos, socioafectivos, socioculturales, a través de los cuales se proyecta el individuo con destrezas evidentes en diferentes campos, es así que la creatividad está directamente relacionada con la capacidad de generar preguntas no solamente nuevas sino también interesantes, igualmente responderlas de esta misma manera Corbalán (2008). Con

respecto a este constructo se evidencia una apatía generalizada por parte de los estudiantes de secundaria en lo que se refiere a aspectos propositivos que involucren altos niveles de creatividad lo que llevo a las siguientes preguntas de investigación: ¿Cómo influye la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria?, ¿Cómo aplican los docentes la creatividad como herramienta didáctica en el desarrollo de la práctica educativa dirigida a estudiantes de secundaria? y ¿Cómo es su respuesta frente a estrategias didácticas creativas?

- **Objetivos:** Es necesario establecer lo que se pretende a través de la presente investigación, para lo cual se han propuesto objetivos claros, congruentes y susceptibles de ser alcanzados, que servirán como guía y se tendrán en cuenta a lo largo del desarrollo de este estudio, es así como a continuación se presenta un objetivo general, del cual se derivan dos objetivos específicos correspondientes.
- **Objetivo General:** Analizar la manera en que influye la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina.
- **Objetivos específicos**
 - Reconocer la forma en que los docentes aplican la creatividad como herramienta didáctica en el desarrollo de la práctica educativa dirigida a estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina.
 - Determinar la respuesta de los estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina frente a estrategias didácticas creativas.

- Marco teórico: Se presentaron los datos teóricos analizados que sustentando lo planteado en la pregunta de investigación, para lo cual se recurrió a elementos conceptuales tales como la definición de creatividad, la relación entre esta y la educación, los elementos que definen a las personas como creativas y el pensamiento creativo. Es así como definir la creatividad permitió comenzar a establecer respuestas frente a la pregunta problema, identificando en primer lugar la dimensión creativa con todos sus rasgos y componentes de los sujetos participantes y empezar a dar respuestas en torno a cómo las practicas docentes influyen en la construcción o no de dicha dimensión en los individuos, así mismo en la manera como puede ayudar o no a su incremento. Es evidente la influencia del entorno en el estudiante en lo que al proceso creativo se refiere, la importancia de lo que le circunda, no solo en lo que se refiere al contexto sino también a las personas que están alrededor tanto en la parte instruccional como aquellos que son solo observadores del proceso, frente a la irrelevancia de lo interno del ser humano, puesto que se puede dar por descartada la pregunta acerca de si un individuo es creativo o no, ya que por naturaleza lo es. Lo encontrado respecto al proceso creativo posibilita conocer la ruta que sigue el individuo desde que se acerca al problema o necesidad hasta el momento en que la idea es aplicada, asimismo las lecturas encontradas permiten reconocer diversas formas de llegar al resultado creativo lo que será útil para dar respuesta a las preguntas problemas del presente estudio en la medida en que los sujetos observados tengan la oportunidad de llevar a cabo procesos creativos como se establece en la teoría o que por lo contrario estos se vean alterados por una u otra razón. Es valioso para la investigación determinar de un modo más específico cuáles son las herramientas efectivas para fomentar el proceso creativo, tales como, tomarse el tiempo, aceptar la

incertidumbre, dejar de preocuparse en el problema, lo que puede contribuir a la conformación de una secuencia didáctica que se puede verificar si de alguna forma es tenida en cuenta por la institución educativa Luis Madina o en el caso contrario, formaría parte de una recomendación. A través del estudio de las diferentes investigaciones que se han llevado a cabo sobre creatividad se logró evidenciar los múltiples factores que intervienen en su desarrollo, los beneficios que conlleva, la utilidad de programas diseñados con el fin específico de potenciarla, así como también todo aquello que la puede limitar o incluso llegar a bloquear, así mismo los beneficios que genera en todo el proceso de enseñanza aprendizaje en general, entre muchos otros el alto valor social que significa el hecho de responder a través de la creatividad a las exigencias del mundo cambiante actual.

- Fuentes de información: Los hallazgos de la información relevante para este estudio los han aportado los artículos de publicaciones arbitradas, libros especializados, y algunas disertaciones doctorales y tesis de maestría, lo que ha permitido dominar los conocimientos existentes relacionados con el problema de investigación además de definir de manera conceptual y operacional, los constructos objeto de estudio. Por otro lado, se encuentra la información disponible a manera de documentos, que sirvieron de base para realizar la contextualización del problema de investigación, dichos documentos reposan en la página web del centro Educativo Industrial Luis Madina y son básicamente el manual de convivencia y el proyecto educativo institucional, y por último la información que se obtendrá de la muestra de sujetos participantes compuesta por dos docentes y por dos estudiantes quienes aportarán sus experiencias, vivencias, sentires y significados para empezar a dar respuesta a las preguntas de investigación.

- **Recolección de datos:** Lo que se pretende a través de este estudio cualitativo es obtener datos, en este caso específico de personas que pertenecen a una comunidad y de la cual también se extraerá información, de la manera más natural como esta se produzca, en su manera particular de manifestarse, y en su cotidianidad, en este caso, por tratarse de seres humanos, lo que se espera recolectar son conceptos, percepciones, imágenes mentales, emociones, interacciones, etc., a través de la cual, se tratará de entender motivos, significados y razones internas de la conducta humana alrededor de la pregunta específica del presente estudio.
- **Aplicación de instrumentos:** Los instrumentos que se aplicaron en el estudio fueron en primer lugar la observación, cuya finalidad es la de explorar específicamente aquellos ambientes en los que se llevan a cabo las estrategias educativas como herramienta didáctica en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, poder describirlos, comprender los diferentes procesos que ocurren, los patrones que se desarrollan y observar aspectos relacionados con el ambiente físico, social, las actividades individuales o colectivas y los hechos más relevantes, teniendo en cuenta que la investigadora lleva una inmersión total en el ambiente actual de un año, configurado por el año lectivo donde los cursos tienen los mismos integrantes e interactúan en las diferentes asignaturas los mismos docentes, teniendo la oportunidad de haber hecho una observación previa de los eventos, establecer vínculos con los participantes, visionar su particular punto de vista, detectar y determinar procesos fundamentales, tomar notas para generar datos, categorías de datos, en forma de apuntes, mapas o cuadros. Un segundo instrumento a aplicar es la entrevista estructurada con base en una guía de

preguntas específicas. Estos instrumentos se elaboraron tomando en cuenta las preguntas de investigación y los tópicos alrededor de los cuales giraron los estudios previos analizados y los artículos relacionados con el presente estudio por su temática similar.

- **Análisis de datos:** Con los datos no estructurados que se recolectaron se procedió a darles una estructura definida a través de la organización en unidades, categorías, temas y patrones, su interpretación y evaluación, describir las experiencias de los sujetos participantes, comprender la realidad que los circunda, encontrar sentido a la información recabada dentro del planteamiento del problema y contrastar los resultados de los análisis con lo encontrado en el marco teórico.

3.2. Definición del universo.

Se decidió trabajar con cinco estudiantes de séptimo grado, nivel que se compone de 108 estudiantes repartidos en 3 grupos, distribuidos de manera mixta y en un rango de edades que oscila entre 12, 13 y 14 años, los cuales presentan frecuentes episodios de apatía, poca participación de las actividades propuestas a nivel general, bien sean de tipo académico, deportivo, cultural, etc., además es el nivel en donde ha sido evidenciado por parte de la autora a lo largo de su trayectoria como docente en la institución, la menor producción a nivel creativo y pocos resultados en procesos relacionados con este aspecto, ya que de acuerdo a la interacción que la investigadora ha tenido con los estudiantes de todos los niveles tanto de primaria como de secundaria en el Centro Educativo Luis Medina ha observado precisamente en esta población poca participación en lo que se refiere a aspectos propositivos, evidenciada en la escasa participación en eventos como la feria de la ciencia, concursos literarios, concursos de arte y todas aquellas actividades que involucran altos niveles de creatividad.

Igualmente, la elección de las alternativas simplistas que escogen al momento de dar respuesta a las diferentes problemáticas planteadas tanto en la realización de los proyectos de aula, como en las actividades cotidianas de las asignaturas, sentido en el cual los docentes escogidos como muestra para la presente investigación aportarán luces para dar respuestas a la manera como puede influir la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estos estudiantes, a través de la observación de cómo los docente aplican la creatividad como herramienta didáctica en el desarrollo de su práctica educativa y cómo es la respuesta de estos estudiantes frente a diferentes estrategias didácticas

Es así que se decidió escoger la muestra al azar, optando por esta forma de escogencia, ya que las muestras seleccionadas por decisiones subjetivas tienden a estar sesgadas (Baptista, et al., 2008).

La muestra fue compuesta no solamente por estudiantes, sino también por docentes ya que junto con los estudiantes, son los dos actores del proceso de enseñanza aprendizaje que llevan a cabo las actividades de aprendizaje de manera real, concreta, en un tiempo y lugar específico y de manera presencial, permitiendo ser estudiados, observados y entrevistados y fueran el fiel reflejo de la población que presentaba la problemática a estudiar.

En cuanto al tamaño de la muestra se decidió teniendo en cuenta la capacidad operativa de recolección y análisis de los datos, la comprensión del fenómeno y las características del mismo, lo que arrojaba que podía escogerse una muestra pequeña para que fuesen manejables los datos recogidos y que de todas maneras esta sería representativa ya que todos los estudiantes están expuestos a las mismas experiencias de aprendizaje todos los días. Contrario a la selección de los docentes la cual se hizo bajo el enfoque de muestra de expertos, escogiéndose a los tres docentes con mayor experiencia en el colegio y un recorrido más largo

y significativo en procesos educativos en el nivel correspondiente a séptimo grado de educación secundaria (Baptista, et al., 2008).

3.2.1. Población de estudiantes.

La población se centra mayoritariamente en estratos socioeconómicos bajos provenientes de los barrios aledaños al colegio, lo que genera que la mayoría de los estudiantes pertenezcan a familias social y económicamente estables, aunque en la institución también se pueden encontrar estudiantes provenientes de familias desintegradas, bien sea que vivan con uno de los padres, o con familiares cercanos. Igualmente, son factibles los casos de estudiantes en condiciones de vulnerabilidad por diversos factores tales como el abuso de drogas, el alcoholismo, el tabaquismo, etc.). Asimismo, sus edades oscilan entre los 12 y 14 años y aunque la institución es de carácter mixto, hay prevalencia del sexo masculino pues el total de 108 estudiantes, lo componen 75 son niños y solo 33 niñas

3.2.2. Población de docentes.

Los docentes del Centro Educativo Luis Madina se caracterizan por ser profesionales de la educación en un constante proceso de mejoramiento, de cambio y de trabajo, asumiendo su desarrollo pedagógico como un proceso continuo, que fomenta constantemente la actualización de la práctica docente, además de participar y compartir en diferentes espacios académicos y pedagógicos, igualmente, demuestran confianza en sí mismos y muestran amplia capacidad de asumir riesgos y aprender de ellos, ya que están abiertos a la crítica, dispuestos a reflexionar y a asumir alternativas que puedan mejorar su práctica pedagógica.

3.2.3. Muestra.

Partiendo de la pregunta problema: ¿cómo influye la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria?, puede deducirse que

la investigación se centra en un fenómeno que ocurre entre personas, en este caso específico serían docentes y estudiantes los que conformarían la muestra, entendida como aquella parte que se selecciona de un todo que para este estudio está representado por el Centro Educativo Luis Madina y la muestra que es en la que se van a concentrar todas las acciones que permitirán dar entendimiento al fenómeno en cuestión, la conforman tres docentes de séptimo grado y cinco estudiantes del mismo grado, puesto que ha sido observado por la investigadora que es el grado en donde se evidencia mayormente una apatía generalizada en lo que a aspectos propositivos y creativos se refiere.

Para evitar sesgos, los cinco estudiantes fueron escogidos al azar sin prestar mucha atención al tamaño de la muestra, pues de acuerdo a Baptista et al. (2008), la intención del estudio no es generalizar los resultados a una población más amplia, sino más bien concentrarse en aquellos sujetos que puedan ayudar a explicar el fenómeno que se está estudiando y que además, sea manejable en cuanto a tiempo y espacio por la investigadora, mientras que los tres docentes, fueron escogidos de acuerdo al concepto de muestra de expertos Aunque se dejó establecido, que así se tengan definidas las unidades iniciales, al avanzar el estudio, es posible añadir otros tipos de unidades, así como también, anular las iniciales (Baptista et al., 2008).

Se describen a continuación los sujetos participantes como muestra seleccionada para la presente investigación:

- Docente A: Es docente de la asignatura de ciencias sociales, quien presenta un fuerte liderazgo cultural pedagógico y moral; permanentemente busca la transversalidad con otras áreas de la temática que desarrolla, además busca que el área sea transferible a la cotidianidad del estudiante, es además como docente una persona crítica y reflexiva,

cualidades que pone a disposición de sus estudiantes para que logren un desarrollo individual e integral por medio de trabajar y comprender las dificultades y falencias de los estudiantes.

- Docente B: Es docente de la asignatura de democracia en los grados séptimo, quien a través de sus clases integra la resolución de conflictos, la pluriculturalidad, con la cotidianidad y al mismo tiempo con la investigación, propendiendo así por un desarrollo integral en sus estudiantes que les permita ser miembros eficaces para la sociedad.
- Docente C: El docente de educación artística posee un carácter crítico y reflexivo; con sólidos principios éticos y pedagógicos; fomenta a través del adecuado empleo de estrategias de comunicación actitudes de tolerancia y apertura sociocultural, así mismo, fomenta espacios críticos facilitándole a los estudiantes la socialización, el debate, la crítica y la argumentación, en aras de propuestas que propendan por la formación de mejores seres humanos al servicio de la sociedad.
- Estudiante D: Este estudiante pertenece al grado séptimo, presenta un rendimiento promedio en las asignaturas, poco participativo, y en algunas ocasiones demuestra apatía o descontento hacia las actividades sugeridas, de manera particular en las asignaturas y de manera general por la institución.
- Estudiante E: Este estudiante pertenece al grado séptimo, presenta un rendimiento promedio, le gusta participar en las actividades ejerciendo un rol organizativo, prefiriendo la realización de trabajos de carácter logístico, de tesorería, recolección de información y archivo de datos.

- Estudiante F: Este estudiante pertenece al grado séptimo, presenta un rendimiento bueno, le gusta participar en las actividades ejerciendo roles de liderazgo, promoviendo la participación de los demás estudiantes en las actividades propuestas.
- Estudiante G: Este estudiante pertenece al grado séptimo, presenta un rendimiento académico aceptable, le gusta participar en actividades de carácter deportivo, ejerciendo roles de liderazgo y promoviendo la participación de los demás estudiantes en las diferentes actividades deportivas.
- Estudiante H: Este estudiante pertenece al grado séptimo, presenta un rendimiento académico aceptable, le gusta participar en actividades de carácter artístico, tales como concursos de arte, pintura, murales, etc. Además, promueve la participación de los demás estudiantes en actividades de este estilo.

3.3. Justificación de las técnicas de recolección escogidas

En este estudio se ha optado por el uso de dos técnicas de recolección de datos para tener diferentes perspectivas sobre el mismo fenómeno, ya que en algunos casos, se pueden utilizar varias formas de medición con el fin de tener diferentes enfoques y perspectivas sobre el mismo fenómeno y complementar lo recogido por un instrumento con lo que se recoja con el otro, como por ejemplo a través de la observación se podrá describir el comportamiento de los estudiantes y su respuesta frente a estrategias creativas, mientras que a través de la entrevista se pretenderá descubrir la opinión de los participantes, la expresión de sentimientos, de conocimientos, de aspectos sensitivos, etc.

En la presente investigación se realizará la observación participante ya que la investigadora pertenece al grupo de docentes que tienen a su cargo asignaturas de séptimo

grado al cual pertenecen los estudiantes escogidos para la muestra, la motivación para utilizar este tipo de recolección de datos la representa el hecho de que la observación permitirá realizar un diagnóstico del comportamiento creativo del estudiante como respuesta a las actividades sugeridas por su docente, así mismo, a través de entrevistas, recoger datos de manera más profunda acerca de los constructos que giran en torno a la creatividad, la opinión de los participantes, su sentir frente al tema, sus conocimientos, etc.

3.3.1. Descripción de la observación.

La observación se basa en el registro de comportamientos y se ha establecido como un instrumento válido y confiable, por lo cual se pretende que a través de él se registren los hechos más relevantes en cuanto a la conducta tanto de los docentes como de los estudiantes, teniendo en cuenta que lo que se pretende observar son las respuesta de los estudiantes frente a estrategias propuestas por los docentes que fomenten el desarrollo de la creatividad, durante un periodo escolar determinado y desde las asignaturas que se encuentran a cargo de los tres docentes participantes.

Asimismo se tomaron como unidades de observación, las veces de intervención de los docentes en los grupos a los que pertenecen los estudiantes participantes(una vez por semana durante el periodo escolar señalado), igualmente se definirán categorías de observación, las cuales están delimitadas por los componentes mismos del concepto de creatividad descrito en el marco teórico del presente estudio (fluidez, originalidad, flexibilidad y las subcategorías se establecerán de acuerdo al nivel e intensidad en que se presente, todo lo anterior, minimizando la obstrucción por parte de la investigadora para que el comportamiento de los estudiantes y docentes fuera el mismo que siempre presentan durante el resto de las sesiones que no son

observadas y los resultados sirvieran como base fiel para dar respuesta a las preguntas de investigación.

3.3.2. Descripción de la entrevista.

La entrevista es un instrumento de recolección de datos que consiste en una reunión a través de la cual se intercambia información entre los sujetos participantes bien sea de manera individual o grupal y el entrevistador , para lograr una construcción conjunta de significados alrededor de la influencia de la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria

Se entrevistarán a los sujetos: Docentes A, B y C y los estudiantes D, E, F, G y H que componen la muestra del presente estudio a fin de que este instrumento complemente lo recabado en la observación y permita no solamente ampliar los datos recogidos en la observación, sino además, ir generando a través de ellas categorías de respuesta que posibiliten la triangulación de la información y brindar un análisis de resultados más objetivo, completo y ajustado a la realidad. Es necesario tener en cuenta que estos datos se obtendrán a través de entrevistas individuales cuyo formato se encuentra en la sección de Apéndices, literal C.

3.4. Aplicación de instrumentos

A continuación se describe la aplicación de instrumentos, a través de las diferentes etapas contempladas en la justificación de la aplicación de instrumentos, el resumen informativo sobre la aplicación de instrumentos, el análisis de datos, la presentación de resultados de los datos que se recabaron en el lapso correspondiente a un periodo académico de dos meses.

3.4.1. Etapa uno: justificación de la aplicación de instrumentos utilizados.

- Justificación del instrumento observación: Es indispensable escoger la observación como instrumento de recolección de datos, por el tipo de población y fenómeno a estudiar, dado que permitirá realizar un diagnóstico del comportamiento creativo del estudiante como respuesta a las actividades sugeridas por su docente, asimismo recoger datos acerca de las características de las estrategias utilizadas por los docentes escogidos como muestra del estudio, para lograr lo anterior, se observará una sesión de clase de cada docente escogido en los salones correspondientes a los estudiantes A, B, C, D y E de la muestra.
- Justificación del instrumento entrevista: Se decidió utilizar la entrevista abierta de tipo piloto, dado que este es el tipo de instrumento que se utiliza al inicio de una investigación y que pueden irse estructurando en la medida en que la misma avance, permitiendo que los participantes expresen de la mejor manera sus experiencias y con una baja influencia por la perspectiva de quien los entrevista, incluso suprimir la influencia de los resultados de otros estudios de carácter similar estudiados por la investigadora.

3.4.2. Resumen informativo sobre la aplicación de los instrumentos como se recabó la muestra.

En primera instancia se aplicó una guía de observación al trabajo desarrollado por los docentes de democracia y geometría con el fin de obtener datos en torno al comportamiento

creativo del estudiante como respuesta a las actividades sugeridas en dos asignaturas de contenido y estrategias didácticas diferentes, seguidamente se aplicó una entrevista a los docentes en mención y a los dos estudiantes de séptimo que se escogieron para la muestra.

3.4.3. Análisis de datos y presentación de resultados.

Con la recolección de datos se pretende clasificar, comparar, los diferentes comportamientos de los estudiantes frente a las estrategias propuestas y poder generar categorías delimitadas por los componentes mismos del concepto de creatividad descrito en el marco teórico del presente estudio (fluidez, originalidad, flexibilidad y las subcategorías establecidas de acuerdo al nivel e intensidad en que se presenten permitiendo así una adecuada interpretación y respuesta a la pregunta de investigación.

Capítulo 4. Análisis de resultados

La presente investigación tuvo como finalidad obtener información relacionada con la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes en el Centro Educativo Industrial Luis Madina, realizada a través del enfoque cualitativo de investigación, para lo cual se tomó la decisión de trabajar con cinco estudiantes de séptimo grado, asimismo, involucrar a tres docentes del mismo grado, para conformar el universo del presente estudio, los cuales aportaron luces para dar respuesta a la manera en cómo puede influir la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria.

A continuación se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos correspondientes a la observación y a la entrevista, realizada durante el periodo comprendido entre enero y febrero de 2013, se presentan los resultados de la observación de tres clases, las entrevistas realizadas a tres docentes y las entrevistas efectuadas a los cinco estudiantes, a través de los formatos respectivos, los cuales se proporcionan en los anexos A, B y C respectivamente.

4.1. Presentación y análisis de resultados

4.1.1. Presentación de resultados del instrumento observación.

El registro de observación se llevó a cabo durante la sesión normal de clase que los docentes tenían programada con el curso al que pertenecen los estudiantes participantes en el presente estudio, pretendiendo observar el ambiente físico, la actitud de los docentes, la dinámica en general de la clase, registrando así los hechos más relevantes que pudieran ir

denotando categorías delimitadas por los componentes mismos del concepto de creatividad (ver Tabla 1).

Tabla 1
Categorización del instrumento observación (datos recabados por la autora)

Aspecto observado	Unidades de significado	Categoría
Ambiente físico	1.Molestia por el calor 2.Taller de artística cómodo 3.Conservaron dicha alineación durante toda la sesión de clase 4. Se siente la división jerárquica entre la docente y los estudiantes 5.Ubicación de la docente, quien durante la mayor parte de la clase permaneció sentada en el escritorio principal ubicado al lado del tablero 6.Trabajo en equipos	1.Espacio inadecuado, 2.Espacios alternativos, 3.Rigidez en la normas de conducta, 4.Formas alternativas de trabajo
Ambiente social	7. El docente saludó y fue saludado de manera muy cordial	4 y 5.Ambiente agradable de trabajo
Artefactos utilizados	8. Se utilizó un globo terráqueo y una linterna 9.Papel, colores, marcadores 10.Cartón cartulina	
Descripción de la clase: (actividades individuales y colectivas)	11. El docente entró en el salón, los estudiantes se pusieron de pie y la saludaron con una frase dicha a coro 12.Realización de un experimento 13. El docente explica la dinámica del ejercicio, diciendo a los estudiantes que propongan la situación que ellos consideren conflictiva y consideren la propuesta que consideren necesaria para su resolución 14. Fue claro y cautivó la atención de los estudiantes, usó una presentación en <i>power point</i> y luego mostró unos modelos hechos por estudiantes de otras promociones. 15. el docente les expresaba frases como: ¡Muy bien! ¡Esa es la idea! ¡Mejoraste!	3, 4, 6. Trabajo delegado sin dirección por parte del docente y 8. Clase motivadora por acción del docente
Conclusiones	16. Se vivenció una situación de carácter práctico que permitió al estudiante que construyera desde su momento cognitivo 17.El clima de la clase al principio era tenso dado el seguimiento a la normatividad que los rige 18. La clase se desarrolla de una manera pasiva. 19. No se evidencia mucha motivación por parte del docente 20. La clase se desarrolla de una manera dinámica 21.El docente demostró dominio de la temática, 22. El docente motivó a los estudiantes mostrándoles cosas atractivas	3, 4, 5, 6, 8. Clase motivadora por acción del docente y 9. Docente demuestra experticia en la materia

El análisis de la Tabla 1 donde se recogen los datos provenientes de la observación de las tres sesiones, arroja que la descripción del ambiente físico, es igual en dos de las tres sesiones observadas (democracia y sociales) debido a que los salones están contruidos de idéntica forma, tenían igual condición de luminosidad, la cual es adecuada, ya que cuentan con un gran ventanal, diferente situación ocurre con el aspecto de ventilación, pues las ventanas no abren y escasea el aire fresco en los salones, igualmente respecto a las condiciones climáticas se notó mucha molestia por parte de los estudiantes, debido a las altas temperaturas que se registran, generando interrupciones permanentes y no muy buena disposición por parte de los estudiantes para el trabajo en clase, lo que les generó aletargamiento y en algunos se produjo malestar físico que tuvo que ser atendido en la enfermería de la institución.

Igualmente se evidenció en la observación algunos obstáculos relacionados con el aspecto conductual de los estudiantes, pues en ocasiones se hace mucho énfasis en la rigidez de la norma, que dictamina paso a paso la postura física, el porte del uniforme y la ubicación dentro del aula de clases, lo que ejerció en los estudiantes una presión permanente que restringió su participación, expresión y carácter propositivo, en dos de las tres clases observadas.

Otra característica que se percibió durante las observaciones de las sesiones de sociales y democracia, es la ubicación de los escritorios de los estudiantes, organizados en cinco filas de ocho estudiantes cada una y cuya alineación debían cuidar durante la mayor parte de la jornada, así como también, fueron frecuentes los llamados de atención por parte de los respectivos docentes pidiendo silencio, compostura, permanencia en sus sitios individuales de trabajo, cuidado de su presentación personal y orden de sus objetos personales, al igual que la

ubicación de los docentes durante la mayor parte de la clase, la cual se limitó al uso del escritorio principal ubicado al lado del tablero en la parte frontal del aula, lo cual generó una cierta tensión en el ambiente de clase.

En cuanto a las estrategias propuestas, las que menor respuesta creativa obtuvieron por parte de los estudiantes fueron las propuestas en sociales y democracia, donde se evidenció que dejar todo al criterio de los estudiantes no trae buenos resultados para el proceso creativo, al igual que la falta de instrucciones claras y liderazgo por parte del docente conllevaron a procesos creativos lentos con muchos obstáculos en su desarrollo relacionados con aspectos actitudinales (comportamiento adecuado en clase), al igual que con aspectos motivacionales de los estudiantes.

En cambio, la clase de educación artística se desarrolló en un espacio amplio de trabajo correspondiente a los talleres, donde se observó una mejor actitud de los estudiantes e incluso del docente, durante el desarrollo de las actividades propuestas, evidenciándose un mayor interés en la participación en cuanto a calidad y cantidad. De igual manera, hubo menor cantidad de llamados de atención por el comportamiento, ya que los estudiantes estuvieron muy concentrados en la actividad que los ocupaba y en general se evidenció una actitud más propositiva a lo largo de la clase.

La clase más exitosa fue la que ofreció un planteamiento claro de la estrategia y su docente era el principal motivador del trabajo en clase, pues al demostrarles a sus estudiantes experticia y conocimiento sobre el área generó mayor respeto y atención al principio de la clase, lo que permitió un mayor entendimiento de la propuesta y dispuso a los estudiantes de

una mejor manera para que ellos exploraran con facilidad y se adentraran de lleno en el proceso creativo, minimizando así los problemas actitudinales presentados en las otras clases observadas (Correa, 2011).

4.1.2. Presentación de resultados del instrumento entrevista a docentes.

Las entrevistas se realizaron de manera individual con los tres docentes escogidos denominados como A, B y C, con un formato de entrevista estructurada, teniendo en cuenta su nivel, contexto y rol propio, recolectando respuestas que dieron lugar a unidades de significados y estas a su vez a categorías. Se obtuvo así, un análisis de resultados objetivo, completo y lo más ajustado a la realidad como fue posible, permitiendo una adecuada interpretación y respuesta a la pregunta de investigación del presente estudio.

En la siguiente tabla (ver Tabla 2), se describen las categorías y se representan con números, los cuales serán utilizados en la Tabla 3, para relacionarlos con las respectivas unidades de significado.

Tabla 2

Categorización del instrumento observación (datos recabados por la autora)

Categorías
1. Capacidad de modificar,
2. Crear positivamente
3. Estudiante propositivo
4. Estudiante autocrítico
5. Dimensiones del ser
6. Aspecto emocional
7. Buena comunicación.
8. Alegría como ingrediente
9. Valoración del estudiante como ser único,
10. Creación de estrategias acordes a los estudiantes
11. Motivación docente y
12. Estudiante comprometido
13. Estrategias no planificadas,
14. Docente descomprometido
15. Creatividad como base de cualquier actividad
16. Creatividad como medio y no como fin
17. Creatividad condicionada a factores externos,
18. Desconocimiento del contexto de los estudiantes
19. Modelo pedagógico sin retroalimentación
20. Estudiantes renuentes a cambios de esquemas
21. Contextualización de las temáticas
22. Contenidos largos limitantes de creatividad
23. Tiempo limitado de clase
24. Proceso creativo lento.
25. Creatividad mermada por factores externos
26. Bloqueos que producen la enseñanza tradicional
27. Limitantes a la creatividad por parte del modelo y de algunas materias
28. Perfil claro del alumno
29. Educación contextualizada

Tabla 3
Categorización de la entrevista a docentes (Datos recabados por la autora)

Unidades de significado	Categorías
1. La creatividad es la posibilidad para modificar algo, innovar.	1 y 2
2. Estudiante creativo es quien ante situación tiene la capacidad para modificar, constituir en soluciones, tiene capacidad de autocritica	1, 2, 3 y 4
3. En clases trabajo las tres dimensiones del ser: el sentir, el pensar y el hacer, 4. Al iniciar la clase se trabaja la parte emotiva, 5. Tengo amplios lazos de comunicación con mis estudiantes, 6. Mis clases tienen mucha alegría	5, 6, 7 y 8.
7. Lo que más valoro del estudiante es su diferente forma de ser de los demás, 8. Descubrir el universo (del estudiante) y generar la estrategia pedagógica para él, 9. la actitud participativa del estudiante	9 y 10
10. Los estudiantes encuentran en el docente inspiración para la creatividad, 11. Que se comprometan con su proceso de aprendizaje	3, 11. y 12.
12. Herramientas pedagógicas brindadas por los estudiantes. 13. Otorgarle libertad al estudiante, 14. Estrategias encontradas en internet.	13, 14.
15. Estrategias atractivas para cada tema, 16. Busco recursos nuevos para motivar al estudiante, 17. Permito que los estudiantes participen	3, 11 y 12
18. Creatividad necesaria para cualquier actividad de la vida. 19. Sin la creatividad las clases serian monótonas	15 y 16
20. Todos los estudiantes son creativos, 21. La creatividad depende de las circunstancias, 22. Dificultad para conocer mejor al estudiante, 23. Los estudiantes son creativos a través de las estrategias de enseñanza	3, 17. 18.
24. Los estudiantes responden a propuestas creativas con entusiasmo. 25. Dificultad para aplicar el modelo pedagógico de la institución.	3, 19. 20.
26. La invitación al estudiante a innovar genera desconfianza en ellos	
27. La contextualización de los temas permite mayor respuesta creativa 28. Los contenidos largos y sin dirección clara limita el fluir de la creatividad. 29. Los docentes y el sistema educativo limita la creatividad.	19, 21 y 22
30. La creatividad es la motivación y el propósito de la clase. 31. Partir de las propuestas de los estudiantes.	15, 3 y 23
32. Tiempo limitado de clase, no es suficiente para permitir la respuesta creativa de los estudiantes	
33. El Proceso creativo ocurre con lentitud. 22. Dificultad para estudiar las circunstancias que afectan los estudiantes.	24 y 25
34. Es difícil para los estudiantes desbloquearse de lo tradicional. 35. Lo tradicional es cuando docente le dice al estudiante todo lo que tiene que hacer y cómo.	13, 20 y 26
36. Con un buen acompañamiento el estudiante encuentra cómo expresar sus ideas de manera creativa. 37. Depende que tan argumentativos sean (los estudiantes)	
38. El modelo pedagógico está bien diseñado, pero faltan espacios de reflexión sobre el modelo. 39. Existen limitantes epistemológicos de algunas asignaturas. 40. Necesidad de modelo construido a través de la comunidad educativa	19 y 27.
41. El sistema de educación tome consciencia de qué tipo de persona está formando 42. que esta educación se ponga a la par del tiempo y ritmo cambiante de cada generación. 43. El modelo es clave en el proceso de creatividad	19, 28y 29
44. No existe tiempo para planificación ni para retroalimentación del modelo pedagógico	13 y 19

El análisis de la Tabla 3 donde se recogen los datos provenientes de la entrevista a los tres docentes A, B y C, brindó un panorama muy amplio, completo y detallado de la situación de la creatividad, al interior de la institución, a partir de sus propias estrategias educativas, es así como se recogieron datos de manera más profunda acerca de los constructos que giran en torno a la creatividad, la opinión de los participantes, su sentir frente al tema, sus conocimientos, etc., para lograr una construcción conjunta de significados alrededor de la influencia de la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria.

Los tres docentes tienen conceptos de la creatividad similares que giran en torno a la capacidad de modificar y crear tendiendo hacia el bien colectivo, asimismo, coinciden en que encuentran en sus estudiantes individuos propositivos y con carácter autocrítico, elementos indispensables para el desarrollo de estrategias creativas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, asimismo, ellos plantean el trabajo en clase, teniendo en cuenta lo propuesto en el modelo pedagógico respecto a las dimensiones del ser, es decir, la espiritual, social, psicoafectiva, intelectual e intrapersonal, pero refieren que este proceso encuentra muchas limitantes dentro de la estructura de funcionamiento de la institución como tal.

Los docentes coinciden en que la motivación se ve menoscabada por la rigidez que impone la institución en cuanto a la normatividad exigida a los estudiantes, las numerosas pruebas objetivas con las que tienen que cumplir en lapsos de tiempo corto, los contenidos excesivamente largos y descontextualizados, el tiempo limitado de clase y un sinnúmero de situaciones institucionales que contradicen un modelo pedagógico el cual en su esencia está enfocado en propiciar la creatividad del estudiante, pero que en su aplicación encuentra

muchas limitaciones que desembocan en un proceso creativo lento y en la desmotivación tanto de docentes como de estudiantes.

De lo anterior se deriva la falta de tiempo para planeación que deja la apretada dinámica en la que transcurre el día a día en la institución, lo que trae como consecuencia el delegar a los mismos estudiantes la consecución de recursos para la realización de la clase, constituyéndose en un error, porque el estudiante no tiene el conocimiento ni la visión suficientes para tomar las decisiones adecuadas y es allí cuando se evidencian estrategias no concluidas y procesos creativos lentos.

4.1.3. Presentación de resultados del instrumento entrevista a estudiantes.

Las entrevistas se realizaron de manera individual a los cinco estudiantes denominados D, E, F, G y H, que integraron la muestra del presente estudio, con un formato de entrevista estructurada, de manera que estuvieran acorde a su nivel, contexto y rol propio, recolectando respuestas que dieron lugar a unidades de significados y estas a su vez a categorías. Se obtuvieron así un análisis de resultados objetivo, completo y lo más ajustado a la realidad como fue posible, permitiendo una adecuada interpretación y respuesta a la pregunta de investigación del presente estudio.

En la siguiente tabla (ver Tabla 4), se describen las categorías y se representan con números los cuales serán utilizados en la Tabla 5, para relacionarlos con las respectivas unidades de significado.

Tabla 4

Categorías derivadas de la entrevista a los docentes A, B y C (Datos recabados por la autora)

Categorías
1.Capacidad de modificar
2. Estudiante propositivo
3. Estudiante autocritico
4. Preferencia por las clases lúdicas/dinámicas
5. Estudiante comunicativo
7. Estudiante innovador
8. Estudiante motivado
9. Contextualización del conocimiento
10. Creatividad en ayuda a la humanidad
11. Creatividad sin explorar
12. Creatividad como herramienta didáctica
13.Creatividad relacionada con factores internos
14. Contextualización de las temáticas
15.Tiempo insuficiente limita la creatividad
16. Apoyo familiar
17. Poco apoyo de los profesores
18. Creatividad mermada por factores externos
19.Motivacion a partir del docente

Tabla 5
Categorización de las entrevistas a los cinco estudiantes (Datos recabados por la autora)

Unidades de significado	Categorías
1.La creatividad es la posibilidad de alguien para modificar algo, innovar	1, 2 y 3
2. Es ser original	
3. Es transmitir un mensaje a través de una obra de arte	
4. Expresión de sentimientos	
5. Algunas clases son divertidas y creativas	4
6. Disfruto mas con las actividades que demuestren que la materia sea divertida, motivadora	4
7. Me considero creativo y lo relaciono con algo divertido	4
8. Ser creativo es proponer ideas que se salgan de lo común	2
9. Expreso con facilidad lo que imagino	5 y 6.
10. En ocasiones imagino cosas muy complicadas que son difíciles de expresar	
11. Me gusta experimentar cosas nuevas	7
12. Todos somos creativos, algunos en mayor medida que otros	3
13. Aprender cosas nuevas sobre una materia	8 y 9
14. Aprender de personas más experimentadas	
15. Aprender cosas para aplicarlas después	
16. He inventado algunas cosas	2, 10 y 11
17. Me gustaría crear cosas para ayudar a los demás	
18. Ya casi está todo inventado, no sabría por donde empezar	
19. Me gusta tener varias propuestas de solución	2
20. He transformado cosas simples en cosas con más claridad	2, 6 y 12.
21. Transformo las cosas para darle un sentido mío y aprenderlas	
22. Si entiendo bien la propuesta puedo hacerlo	
23. Encuentro soluciones a los problemas de manera fácil dependiendo de mi estado de ánimo.	13, 14 y 15
24. Me queda difícil si no tengo bases o conocimientos con los cuales pueda resolverlo	
25. Es difícil, sobre todo cuando no hay suficiente tiempo para hacerlo	
26. Mi familia me apoya mucho en la parte creativa	16 y 17
27. Siento que los profesores solo se fijan en que uno cumpla con las tareas, los talleres y los trabajos y ya	
28. El ambiente en las clases es tenso y eso no lo deja a uno concentrarse en las actividades que se deben hacer	6 y 18
29. El profesor no dice claramente de qué se trata la actividad	
30. Se puede identificar al docente creativo por la manera como explica su materia, por los métodos que utiliza y por las actividades que te pide que hagas	19

A través del análisis de la tabla 5 se estudian los datos provenientes de la entrevista a los cinco estudiantes D, E, F, G y H completando el panorama que se ha venido construyendo alrededor de la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes, al

interior del Centro Educativo Industrial Luis Madina, se realizó teniendo en cuenta la propia experiencia de los estudiantes, sus opiniones y sentires frente al desarrollo de estrategias docentes aplicadas en las diferentes asignaturas que se llevan a cabo en el nivel de secundaria.

En general los estudiantes coincidieron en la definición de la creatividad como aquella capacidad de modificar en pro de los individuos , en algunos casos reconocen la creatividad como herramienta didáctica que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, así mismo se pudo establecer, que ellos mismos, son personas creativas, propositivas, autocríticas, comunicativas, a quienes es fácil integrar, pues les gusta proponer e innovar de manera permanente en el desarrollo de las estrategias de las diferentes clases, ya que se inclinan por clases que propendan por la lúdica y el dinamismo, igualmente, reconocen fácilmente cuando un profesor es creativo y se disponen con motivación a sus propuestas, así mismo cuentan con el apoyo familiar y lo refieren como un aspecto importante dentro del proceso creativo.

De otro lado manifestaron una serie de dificultades relacionadas con la dificultad de transferencia de la mente a algo tangible, muchas veces porque no hay una adecuada contextualización de las temáticas o poca claridad en las instrucciones y en otras ocasiones porque no se ha creado la estrategia necesaria para que el estudiante explore su respuesta creativa, igualmente, los estudiantes asociaron dificultades en su producción en clase a factores internos tales como el estado de ánimo tanto propio, como del docente o de la clase en general y también aludieron que tiempo insuficiente limitaba su respuesta creativa.

Los estudiantes sienten que en ocasiones, por diferentes motivos, a los docentes pareciera no interesarles la calidad del proceso realizado a través de las estrategias propuestas, lo que incide negativamente en el proceso creativo ya que según Franco (2008) la influencia que ejerce el docente en la conducta creativa de los estudiantes, es vital para estimular el

potencial creativo de estos. En este mismo sentido, el autor apunta a la generación de ambientes propicios a través de los cuales se posibiliten experiencias diversas e innovadoras y al mismo tiempo brinden la oportunidad a los estudiantes de establecer intereses propios y necesidades individuales y que sea a partir de estas características particulares que se comience a desarrollar el potencial creador a través de la fijación de metas y retos propios a alcanzar.

También manifiestan los estudiantes que el tiempo que en la mayoría de las ocasiones es insuficiente, debido a la cantidad de actividades que los docentes solicitan y las tareas que asignan para la casa, ante lo que los estudiantes manifiestan aburrimiento y pérdida del interés en esa asignatura lo que se ve reflejado en la escasa respuesta creativa en las estrategias propuestas. Al confrontar con la teoría referida, se encuentra que un factor determinante en el éxito de las estrategias creativas planteadas es tomarse el tiempo que sea necesario para llevar a cabo tareas específicas, esto beneficia el aumento en la productividad a largo plazo, lo que sugiere dicho procedimiento es dejar de preocuparse por el problema en cuestión y solo abordarlo de cuando en cuando, quizás de manera inconsciente, permitiendo que la mente juegue con él, adicionando al proceso un poco de paciencia para finalmente, tras varias respuestas, encontrar la que se estaba esperando (Zelinski, 2001).

4.2. Triangulación

A continuación se presentan los resultados del análisis de datos, en forma de unidades de significado y categorías (ver Tabla 6).

Tabla 6
Agrupación de datos en cinco grandes aspectos (datos recabados por la autora)

Análisis de datos organizados en cinco grandes aspectos				
Conceptos básicos de creatividad	Limitantes externos	Docente motivador	Estrategias no planeadas	Modelo sin retroalimentación
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de modificar. • Crear positivamente • Estudiante propositivo. • Estudiante autocrítico. • Aspecto emocional (apoyo familiar) • Buena comunicación. • Alegría como ingrediente. • Valoración del estudiante como ser único. • Creatividad como base de cualquier actividad • Creatividad sin explorar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Limitantes físicos (espacios inadecuados) • Normativas rígidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alumno comprometido • Preferencias por clases lúdicas. • Creatividad condicionada a factores externos 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente no comprometido • Creatividad como medio y no como fin. • Contextualización de las temáticas. • Bloqueos que producen la enseñanza tradicional. • Dificultad por falta de instrucción 	<ul style="list-style-type: none"> • Contenidos largos limitan creatividad. • Tiempo limitado de clase. • Proceso creativo lento. • Modelo y materias limitan creatividad • Descontextualización • Creación de estrategias acordes a los estudiantes. • Perfil claro del estudiante.

Los datos recogidos a través de los diferentes instrumentos seleccionados arrojaron diversos resultados que se contrastarán con lo que afirman los teóricos frente a cada aspecto, los cuales se reportarán en grupos de categorías relacionadas tales como conceptos básicos de creatividad, limitantes externos, docente motivador, estrategias no planeadas, modelo pedagógico sin retroalimentación, tal como se observó en la Tabla 6

4.2.1. Categoría conceptos básicos de la creatividad.

Tanto docentes como estudiantes coinciden en la conceptualización básica de la creatividad, viéndose respaldados todos sus conceptos por autores que sostienen que la creatividad posee la característica de adaptarse, de ser modificable y al mismo tiempo de ser

útil para todos los aspectos del conocimiento y de la cotidianidad en general (Obradors, 2007; Rodríguez, 2005), evidenciando una conceptualización positiva y tenida en cuenta en el desarrollo de sus clases.

Los docentes concuerdan con los estudiantes al definirse a sí mismos como seres únicos, con toda la capacidad para crear y proponer cosas nuevas que se constituyan en beneficio de una comunidad en concordancia con Menchén (2009), quien define la creatividad como aquella capacidad de capturar la realidad de una manera particular y convertirla para manifestar nuevas ideas, valores y significados.

De otro lado, los docentes manifestaron que tenían en cuenta las dimensiones del ser, el aspecto emocional de sus estudiantes, así como también procuraban una buena comunicación y la alegría como ingrediente de sus clases, todo lo cual se relaciona con la definición de Corbalán (2008) acerca de la creatividad como algo complejo y que debe ser entendido como un constructo en el cual intervienen múltiples dimensiones entre las que se encuentran procesos cognitivos, socioemocionales, el contexto, entre otros, asimismo la capacidad de comunicación, trabajo en equipo y comprensión de las necesidades de los demás (Porto, 2008).

4.2 .2. Categoría limitantes externos.

En cuanto al espacio físico se evidenciaron muchas molestias relacionadas con las condiciones climáticas dado el excesivo calor, se notó que este aspecto no permitió que la clase fluyera a un ritmo adecuado que permitiera reflejar una productividad del estudiante en términos de lo que la estrategia le exigía a nivel de proceso creativo, asimismo, se encontró en

las sesiones observadas que el estudiante responde mejor en espacios amplios de trabajo, mejorando su concentración y aumentando su respuesta creativa en torno a la estrategia planteada, ya que uno de los factores que influyen de manera decisiva es el ambiente, el cual debe ser adecuado de tal manera que proporcione seguridad (De la Mora, 2004).

Reafirmado por la teoría encontrada, se dice que las limitantes al proceso creativo que suponen aquellos aspectos negativos relacionados con el ambiente físico, más exactamente los factores climáticos pueden incidir en la creatividad, ya que para propiciar condiciones favorables para la inventiva se debe proporcionar un ambiente tal, que el estudiante podrá sentirse cómodo y expresar de una manera libre y confiada pensamientos, sentimientos, expresiones, ideas, etc. pues de lo contrario lo más probable que suceda es que las respuestas al estímulo creador sean comunes y no tengan nada de novedosas (Correa,2011).

4.2.3. Categoría normatividad rígida.

En cuanto a la rigidez en la normatividad, se pudieron observar además algunos obstáculos relacionados con el aspecto conductual y psicológico, pues hay que tener en cuenta que existen bloqueos de la creatividad, a los que Valqui (2009) denomina bloqueos ambientales producidos por el entorno físico y social que circunda al individuo. Asimismo se evidenciaron demasiadas exigencias relacionadas con la normatividad (permanecer sentado, conservar la distribución en filas del aula de clases, permanecer en silencio, etc., lo que es previsible ya que el sistema educativo en general no ofrece un ambiente propicio para la actividad creadora, ni se constituye en un cimentador de la bases que propenderán por las competencias creadoras, dadas las limitantes de carácter conductual, físico y psicológico que

se evidencia en la mayoría de los sistemas de educación generando la pérdida progresiva en los estudiantes de su curiosidad natural, su actitud exploratoria e investigativa y por consiguiente frenando todo el proceso creativo subsecuente (Cerde, 2006).

Contrario a esto, en la clase de artística, se evidenció un mejor desarrollo de la sesión, dado que el espacio y el ambiente eran agradables, era diferente al de la clase tradicional, dando la oportunidad de escoger a los estudiantes la forma de trabajar, de ubicarse en el espacio, de participar libremente, contando con un docente que no era tan reiterativo en el seguimiento de la norma, que les daba más libertad de movimiento y de expresión, ya que de acuerdo a Iglesias (1999) las conductas creativas son favorecidas por climas estimulantes, relajantes y respetuosos que propicien la libertad de expresión y posibiliten la manifestación del ser mismo.

Lo anterior se reafirma en que la creatividad gira en torno a cuestionamientos que parten de ciertas bases que se fundamentan en la iniciativa, en la curiosidad, en la innovación, en la flexibilidad, en la fluidez, en la adaptabilidad, en la modificabilidad, etc. Pero también, para que todo confluya en proyectos llevados a la aplicación y que no se relegue al plano de lo imaginado al hablar de creatividad se debe hablar de la libertad, a través de la cual se valida y se hace real el discurso establecido alrededor del proceso creativo (Corbalán, 2008).

Los estudiantes manifestaron que les resultaba dificultoso participar en estrategias que no tenían dinamismo o no exploraban el aspecto lúdico y es que en la estructura general de la institución se evidencia cierta intolerancia hacia la conducta lúdica de los estudiantes, por considerar que los aspectos académicos son serios y requieren de conductas pasivas y

silenciosas, confundiendo muchas veces la conducta creativa como algo anormal y nocivo para el desarrollo adecuado de las clases, produciendo en los estudiantes un actitud conformista con la cual se tiene más asegurado el éxito escolar requerido (Goleman et. al, 2000).

4.2.4. Categoría docente motivador.

En cuanto a la categoría docente motivador, se encontró que en la clase del docente C se obtuvieron mejores respuestas creativas por parte de los estudiantes, quienes respondieron positivamente ante una estrategia de aprendizaje bien planeada, que aportó objetos interesantes que capturaron la atención de los estudiantes y los motivó suficientemente para que los estudiantes empezaran su proceso creativo, asimismo la experticia y el liderazgo que demostró el docente generó la concentración y dedicación permanente de los estudiantes, lo que concuerda con lo planteado con Csikszentmihalyi (1998) piensa que la influencia del propio individuo sobre su proceso creador es poca y más incidencia tienen los rasgos característicos del área de conocimiento en la cual se encuentre, tales como el estado de desarrollo y amplitud y el nivel de dominio del tema de quien le está instruyendo en el campo específico del conocimiento.

Se pudo establecer a través de la recolección de datos, que la motivación la puede generar el maestro a través de acciones como la de planificar muy bien sus estrategias, diseñarlas teniendo en cuenta que el estudiante necesita de instrucciones claras y precisas ya que algunos de ellos manifestaron que no eran creativos porque muchas veces ignoraban en qué consistía la propuesta de su docente, pues de acuerdo a Esquivias (2004), el proceso

creativo se configura como uno de los procesos más complejos y elevados del pensamiento humano, a través de conexiones entre procesos cognitivos de menor complejidad con los de mayor complejidad para llegar a la generación de ideas y nuevos pensamientos, pero para lograr dicho proceso creativo es necesario establecer una situación tal, que genere procesos cognoscitivos que brinden argumentación y orienten al individuo hacia la búsqueda de alternativas innovadoras, el encuentro de novedosos mecanismos que integrando elementos repetitivos descubra a nuevas soluciones, funciones y transformaciones.

Se encontró igualmente motivante para el alumno que el docente conozca su perfil, su contexto, su situación familiar y su realidad en particular, ideas avaladas por Bravo, 2004, afirma que además de la motivación que proviene del exterior es muy importante la motivación interior y en este aspecto el conocimiento que los docentes tengan de las características del niño, de acuerdo a la etapa de desarrollo en la que se encuentre puede ayudar a sensibilizarle y a reaccionar frente a la realidad, expresando sus ideas, sentimientos, pensamientos, que son los insumos de la actividad creativa.

Asimismo, se debe tener en cuenta el aspecto lúdico y dinámico de la estrategia, pues son factores que influyen en la motivación de los estudiantes y que lo manifestaron a través de las entrevistas, ya que el compromiso con la asignatura y la calidad de la participación en la estrategia planteada se ven seriamente afectados. De otra parte se hace necesario identificar el desarrollo de la capacidad creativa ya que está unido al estilo de aprendizaje de los estudiantes, es así que aquellos individuos que tienen estilos de aprendizaje activo tienden a presentar un mayor desarrollo creativo, en consecuencia, si se quiere favorecer la creatividad se debería diseñar estrategias en función del estilo de aprendizaje que la favorece (Martínez,

2012), al mismo tiempo, los profesores no tienen en cuenta las diferencias que pueden existir entre una estrategia y otra, ya que pueden ser divergentes, cuando se busca generar distintas ideas y opciones frente a un mismo problema, o convergentes cuando se está en el proceso de escoger la mejor entre todas estas alternativas de solución (Chávez, 2003).

Para estimular la creatividad de sus alumnos, el maestro debe poseer ciertos rasgos de su formación que le posibiliten brindar las pautas para la construcción de un aprendizaje significativo y de calidad, mostrando una amplitud de visión que le posibiliten integrar nuevos paradigmas a través de los cuales pueda responder a las exigencias de la sociedad actual y tener primero él que sus estudiantes un perfil de persona creativa, que ofrezca en este sentido soluciones creativas a los problemas que se presentan en el quehacer educativo (Bravo, 2004).

4.2.5. Categoría estrategias no planeadas.

Se evidenció también en una de las sesiones observadas específicamente en una categoría que se derivó de ella: “trabajo delegado sin dirección por parte del docente”, obtuvo una respuesta poco propositiva por parte de los estudiantes, dando como resultado desmotivación, dificultades actitudinales y consecuentes llamados de atención, obteniendo una respuesta creativa definitivamente pobre, dado que existe un concepto denominado creatividad secundaria, caracterizada por ser controlada, guiada y dirigida y que aparece como producto de un trabajo reflexivo y disciplinado (Ricarte, 1999).

Estas estrategias docentes funcionaron definitivamente mejor cuando se le brindó al estudiante espacios alternativos de trabajo, con diferentes objetos y ambientes que se salieron de lo rutinario que le ofrece el aula de clases, pues de acuerdo a Goleman, et al. (2000), han

existido experiencias exitosas, basadas en la creatividad, desde las cuales se plantean diversos problemas a los niños teniendo en cuenta el proceso evolutivo en el que se encuentra de acuerdo a la edad, intentando capturar su atención y motivándolos a trabajar en proyectos significativos combinando la curiosidad innata de los niños con la recompensa del trabajo colaborativo, apoyándose en la participación permanente de los padres de familia, sin dejar de contar con la alegría y la espontaneidad característica de los niños y obteniendo resultados óptimos de un proceso legítimo de creatividad.

4.2.6. Categoría modelo pedagógico sin retroalimentación.

Se constató en los tres docentes entrevistados que hay motivación suficiente por parte de ellos, asimismo, manifestaron que en sus estudiantes era notoria la actitud comprometida y propositiva frente al desarrollo de estrategias creativas, pero toda esta motivación se ve menoscabada por la rigidez que impone la institución en cuanto a la normatividad exigida a los estudiantes, las numerosas evaluaciones con las que tienen que cumplir en lapsos cortos de tiempo, los contenidos excesivamente largos y descontextualizados, actividades programadas para realizar en casa pero que no están conectadas con algún objetivo previo de la clase, el tiempo limitado de clase largos y un sinnúmero de situaciones institucionales que contradicen un modelo pedagógico, que en su esencia está enfocado en propiciar la creatividad del estudiante, a través de sus fases relacionadas con el ver, el juzgar, el actuar y por último la devolución creativa,

Las cualidades del modelo pedagógico de la institución están acordes al proceso creativo que destaca la creatividad al igual que Cerda (2006) y Klimenko (2008) como parte fundamental en la formación integral del individuo, sobre todo cuando se busca como

respuesta a los procesos de enseñanza aprendizaje la innovación, la renovación; y como postura de sus estudiantes, la crítica, la argumentación, la reflexión y la proposición de soluciones a problemas de todo tipo y en todo campo de conocimiento, en este orden de ideas, cuando la educación pretende ser agente de transformación social comienza a fomentar la creatividad, permitiendo desarrollar estas capacidades de los estudiantes en todos los niveles educativos, otorgándole a la creatividad un valor agregado en cuanto al aspecto social se refiere.

Lo anterior ratifica la validez y pertinencia del modelo pedagógico pero deja claro que en su aplicación encuentra muchas limitaciones que desembocan en un proceso creativo lento y en la desmotivación tanto de docentes como de estudiantes, aspecto reafirmado a través del estudio de Gallego, et al. (2008) en el cual se establece que los docentes deben identificar las teorías que sustentan la creatividad y su enseñanza con el fin de unificar criterios en cuanto a esta conceptualización, como un punto inicial de partida que permita promover la creatividad en el aula de clase, asimismo la institución educativa debe ser la encargada de diseñar y aplicar alternativas desde lo curricular que aseguren la integración del fenómeno de la creatividad en los procesos de enseñanza aprendizaje, así como también los espacios de reflexión propicios para su debate.

La institución educativa es la principal encargada de asumir la responsabilidad frente a los procesos de fortalecimiento del modelo pedagógico, abriendo los espacios necesarios para la retroalimentación del mismo, el estudio en profundidad de los estudiantes, su realidad, sus necesidades, sus potencialidades y su perfil para que las estrategias pedagógicas surjan del trabajo colectivo y concienzudo del cuerpo docente en pleno y formar a sus estudiantes como sujetos críticos que propongan soluciones innovadoras y creativas, para que estén en la

capacidad de evidenciar los diferentes tipos de experiencias ofrecidos, con actitud crítica, argumentativa y reflexiva (Bravo, 2004).

Capítulo 5. Conclusiones y recomendaciones

En el presente capítulo se exponen las conclusiones como resultado del análisis de toda la información obtenida alrededor de la problemática de estudio, la cual giró en torno a la manera en que influye la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria.

Los objetivos de este estudio estuvieron encaminados a reconocer la forma en que los docentes aplican la creatividad como herramienta didáctica en el desarrollo de la práctica educativa dirigida a estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina, así mismo a determinar la respuesta de los estudiantes de secundaria del Centro Educativo Industrial Luis Madina frente a estrategias didácticas creativas.

5.1. Hallazgos

A continuación se presentan los hallazgos que se reconocieron como decisivos y que influyen directamente en la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria, describiéndolos de acuerdo al aspecto con el cual se encontraron relacionados, bien sea en lo que concierne a la institución, a la estrategia didáctica, al modelo pedagógico, al docente o al estudiante:

5.1.1. Hallazgos en cuanto a la institución.

En la institución objeto de estudio es evidente la falta de espacios de reflexión y construcción alrededor del quehacer docente y del modelo mismo, se evidencia una total carencia respecto a la cultura de la capacitación del docente, así como también es evidente el escaso seguimiento de los procesos de formación, lo que no permite retroalimentar el modelo pedagógico, así mismo se encontró que las exigencias que hace la institución frente a procesos

valorativos es grande y demanda de los docentes horas considerables de clase y de trabajo personal destinados a producir calificaciones y no a enriquecer estrategias creativas ni mucho menos a retroalimentar el proceso creativo en general de los estudiantes.

La institución presta mayor atención a la parte formal de las clases, al seguimiento estricto de las normas, al manejo estandarizado de respuestas y conductas, creando esquemas estandarizados de comportamiento tanto en docentes como en estudiantes, lo que inhibe la actitud creadora desde la concepción misma de la estrategia, su diseño, implementación y respuesta a la misma.

La institución exige de sus docentes una mayor respuesta creativa por parte de los estudiantes pero no se compromete con jornadas de capacitación respecto al tema, ni centra sus actividades curriculares alrededor de este, por el contrario son exigentes en cuanto al cronograma escolar que deben cumplir tanto docentes y estudiantes, el cual tiene programadas una serie de actividades que no posibilita el uso del tiempo para nada más, lo que no solo inhibe la respuesta creativa sino que la elimina por completo, forzando al estudiante a dar respuestas esquematizadas, repetitivas, que limitan por completo la posibilidad de innovar.

5.1.2. Hallazgos en cuanto a las estrategias didácticas.

Las estrategias didácticas que supusieron una ruptura de la rutina recibieron mejores respuestas encaminadas al proceso creativo, lo que permitió evidenciar, que los estudiantes respondieron positivamente al cambio del espacio físico habitual de trabajo, o a propuestas interesantes que involucraban actividades novedosas, asimismo, las estrategias que tuvieron en cuenta los saberes previos del estudiante, lograron despertar en ellos la motivación necesaria que desencadenara un verdadero proceso creativo, de igual manera, aquellas que fueron claras y guiadas a través de instrucciones muy precisas y con el liderazgo permanente del docente.

En general, se hizo evidente que estas estrategias no contaron con el suficiente tiempo para su desarrollo, los recursos y un ambiente estimulante para obtener la respuesta que el docente esperaba a través del desarrollo de la propuesta, y en general, se pudo observar que estas estrategias obtuvieron mejores resultados cuando se encontraron verdaderamente planificadas y contextualizadas a la realidad de los estudiantes.

5.1.3. Hallazgos en cuanto al modelo.

Dentro de estos hallazgos, es importante tener en cuenta el modelo pedagógico de esta institución ya que éste, desde su concepción teórica, tiene un fuerte favorecimiento por los procesos creativos, pues dispone de un espacio importante para la creatividad, ya que según dicho modelo pedagógico, se espera siempre la respuesta creativa del estudiante como culminación y cierre de todo proceso, pero en la práctica, no se evidenciaron tales preceptos teóricos, pues los docentes tienen que enfrentar muchos aspectos que lo impiden, tales como: poco tiempo para planificar, implementar y evaluar estrategias que incrementen el proceso creativo, poco acompañamiento institucional a este proceso, exigencia institucional al cumplimiento de una normatividad demasiado rígida, mayor atención al aspecto valorativo que desenfoca el interés genuino del estudiante hacia la estrategia propuesta.

5.1.4. Hallazgos en cuanto a los docentes.

Cuando los docentes se salen de los esquemas tradicionales repetitivos, logran mejores respuestas a través de las estrategias propuestas, así mismo, cuando interactúan más con los estudiantes, ofreciendo explicaciones y motivándolos permanentemente durante el desarrollo de la actividad, asumiendo el papel de líder y guía, demostrando su experiencia, conocimiento, dominio del tema y concientizando a los estudiantes de su propia capacidad creatividad e invitándolos a hacer uso de ella en el desarrollo de las estrategias.

Los esfuerzo individuales de los docentes son los que están incidiendo en el éxito del proceso creativo, ofreciendo nuevas experiencias y sosteniendo una relación sensible y emocional que hace que el estudiante se sienta identificado con la estrategia y se comprometa, logrando así mejores resultados.

5.1.5. Hallazgos en cuanto a los estudiantes.

Los estudiantes manifestaron ser creativos, al preferir propuestas dinámicas y motivantes, igualmente, expresaron gusto por proponer cosas innovadoras que se salgan de lo común, que les permita aprender cosas nuevas para después aplicarlas, partiendo de conocimientos sólidos previos sobre el tema, guiado por la experiencia del docente, a quien les gusta identificar como el facilitador y líder del proceso en general

Asimismo, manifestaron la importancia que le conceden al ambiente de trabajo, el cual debe ser agradable con un clima adecuado tanto físico como psicológicamente hablando, igualmente, afirmaron lo importante que era contar con el tiempo suficiente para dedicarlo al desarrollo de la estrategia propuesta por el docente, de quien esperan claridad en las explicaciones y mostrar interés de éstas, la cual debe ser explicada claramente por el docente en lo que el estudiante está realizando, para no sentir que las actividades desarrolladas son solo un requisito para cumplir con la asignatura.

5.2. Recomendaciones

5.2.1. Recomendaciones al docente.

Los docentes deben conservar en todo momento el papel de facilitador o guía del proceso enseñanza-aprendizaje, como experto en el tema y el responsable del éxito de la estrategia propuesta, así mismo, es el encargado de la generación de ambientes de aprendizaje en donde el estudiante pueda ser capaz de construir conocimiento, resolver problemas, utilizar

capacidades de creatividad e innovación, tener respeto por sus ideas y libertad de opinión, un ambiente que no coarte su desarrollo y que al contrario, genere motivación en el estudiante.

En consecuencia con lo anterior, el docente debe estar dispuesto a proponer estrategias dinámicas y divertidas, abriendo espacios a la libertad tanto de pensamiento como de acción, involucrando el uso de materiales diversos y actividades motivadoras, que además, tengan en cuenta los intereses de los estudiantes, su contexto, y sus diferentes estilos de aprendizaje.

5.2.2. Recomendaciones a la institución.

Debe hacerse un reconocimiento sobre las teorías implícitas sobre la creatividad y el involucramiento de ésta en el diseño de estrategias docentes, como punto de partida para fomentar la creatividad en el aula de clase, a través de una formación adecuada que garantice un proceso reflexivo acerca del fenómeno de la creatividad y su proceso de enseñanza aprendizaje tanto en los docentes como en los estudiantes puesto que es la institución quien está llamada a ofrecer al estudiante un ambiente escolar tal, que logre estimular y permita además la posibilidad de vivir experiencias nuevas, logrando así que su campo de referencia se amplíe, para esto se requiere que la institución educativa promueva cambios estructurales y de pensamiento con el fin de infundir, promover, desarrollar, experimentar y conceptualizar alrededor de una cultura creativa e innovador

5.3. Futuras investigaciones

Se recomienda una futura investigación que incluya una propuesta curricular específica sobre desarrollo e implementación de estrategias creativas, que complemente el presente estudio y transforme las falencias que dificultan el desarrollo de un proceso creativo exitoso, en lo relacionado a la institución en particular, modelo, estrategias, estudiante y docente, así mismo, que integre la misión, visión y valores, incorporando la participación de los directivos

líderes en esta construcción curricular, que permita la generación de conciencia alrededor del tema, además de la integración de estudios anexos que enriquezcan la propuesta, a través de la documentación y análisis de aspectos como los siguientes:

- La relación entre la libertad que se le brinda al estudiante y la calidad de su respuesta creativa.
- La desviación de la concentración respecto del tema valorativo (calificaciones), hace que el estudiante preste menor atención al proceso creativo como tal y a sus resultados.
- La relación que existe entre la parte emotiva y sensible del estudiante del Centro educativo Luis Madina y su compromiso con el desarrollo de las estrategias propuestas.
- La creación de ambientes de aprendizaje que tengan en cuenta el diagnóstico de esta población de estudiantes en particular, sus intereses, contexto, estilos de aprendizaje, entre otros.
- Diseño, ejecución y evaluación de un proyecto colectivo por parte de los docentes del Centro Educativo Luis Madina, que recopile experiencias exitosas en torno al diseño de estrategias creativas que logre impactar a la comunidad educativa en general.

Referencias

- Allueva, P. (2002). Desarrollo de la creatividad: Diseño y evaluación de un programa de intervención. Recuperado el 23 de octubre de 2012 en:
<http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=147118132003>
- Aluni, R.; Penagos, J. (2000). Creatividad una aproximación. *Revista Psicología Edición Especial de la Universidad de las Américas-Puebla*. Recuperado de
<http://inteligenciacreatividad.com/recursos/revista-psicologia/revista-psicologia-2/index.html>
- Baptista, P , Fernández, C y Hernandez, R. (2006). *Metodología de la investigación [Versión electrónica]*. (4ª ed.). Distrito Federal, México: McGraw-Hill Interamericana.
- Bermejo, M., Castejón, J. López, O., Prieto, M. Renzulli, J.(2002). Evaluación de un programa de desarrollo de la creatividad. Recuperado el 23 de octubre de 2012 en:
<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=72714235#>
- Bernabeu, N., Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. España: Narcea, S.A. De ediciones.
- Bravo, D. (2009). El Desarrollo de la creatividad en la escuela. San José, C.R. : Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA, Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes.
- Cardoso, M. (2005). *Apuntes para la estimulación, por los docentes, de la creatividad en los estudiantes*. [En línea].Cuba: Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653). Recuperado el 20 de septiembre de 2012, de
<http://www.rieoei.org/deloslectores/1096Cardoso.pdf>
- Cegarra, J. (2004). Metodología de la investigación científica y tecnológica. Madrid, España: Edigrafos, S.A.
- Cerda, H. (2006). La creatividad en la ciencia y en la educación. Bogotá, Colombia: Cooperativa editorial magisterio.
- Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista actualidades investigativas en educación*, 5(1). Recuperado de:
http://revista.inie.ucr.ac.cr/uploads/tx_magazine/creatividad.pdf
- Chávez, R. (2003). La creatividad en la educación artística. *Portal de revistas científicas y arbitradas de la Unam. Cuadernos interamericanos de investigación en educación*

- musical*, 3 (006). Recuperado de:
<http://www.revistas.unam.mx/index.php/cem/article/view/7336>
- Corbalán, J. (2008). *¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad?* [En línea]. Murcia, España: Universidad de Murcia. Recuperado el 03 de septiembre de 2012 de
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-1042008000200001&script=sci_arttext
- Correa, P. (2011). Procesos creativos. *Revista Polemikós de la Fundación Universitaria los Libertadores*. 6, 12-21 Recuperado de:
<http://publicaciones.libertadores.edu.co/index.php/polemikos/article/view/221/265>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós transiciones.
- De la Mora, J. (2004). *Psicología del aprendizaje*. México: editorial Progreso
- Díaz, F. y Hernández, G. (2004). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Docente del siglo XXI*. México: McGraw-Hill. Colombia
- Esquivias, M.T., Muriá, I. (2001). Una Evaluación de la Creatividad en la Educación Primaria. *Revista Digital Universitaria*, 1(3). Recuperado de
<http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>
- Esquivias, M.T., (2004) “Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones” [en línea]. *Revista Digital Universitaria*. 31 de enero de 2004,
 <<http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>> [Consulta: 01 de febrero de 2004].
- Esteve, F. (2008). *Análisis del estado de la creatividad de los estudiantes universitarios*, [en línea]. España: Universidad Jaime. Recuperado el 18 de septiembre de 2012 de
<http://www.increa.uji.es/arxius/publicacionesincrea/124.pdf>
- Fernández, R. y Peralta F. (1998). Estudio de tres modelos de creatividad: Criterios para la identificación de la producción creativa. Recuperado el 23 de octubre de 2012 en:
<http://revistas.ucm.es/edu/11368136/articulos/FAIS9898110067A.PDF>
- Franco, C. (2008). Relación entre las variables autoconcepto y creatividad en una muestra de alumnos de educación infantil. Recuperado el 23 de octubre de 2012 en
<http://redie.uabc.mx/vol8no1/contenido-franco.html>
- Fuentes, C. y Torbay A. (2004). Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos. Un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. 2 (1), Recuperado de:
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=904511>

- Gallego, J., Iriarte, F., Núñez, R., y Suárez, J. (2008). Concepciones de los maestros sobre la creatividad y su enseñanza. Recuperado el 23 de octubre de 2012 en: <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=21311866007>
- Gardner, H. (2001). Estructuras de la Mente, la Teoría de Las Inteligencias Múltiples. Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica Ltda.
- Goleman, N.; Kaufman, P; Ray, M. (2000). El espíritu creativo. La revolución de la creatividad y cómo aplicarla a todas las actividades humanas Argentina: Ediciones B S.A.
- González, L. y González, O. (2008). El proceso creativo en estudiantes universitarios, [en línea]. Venezuela: Universidad de Zulia Maracaibo. Creatividad y Sociedad. Recuperado el 15 de septiembre de 2012, de <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20El%20proceso%20creativo%20en%20estudiantes%20universitarios.pdf>
- Iglesias, I. (1999). La creatividad en el proceso de Enseñanza-aprendizaje de ele: Caracterización y aplicaciones. España: centro visual cervantes. Recuperado de Http://Cvc.Cervantes.Es/Ensenanza/Biblioteca_Ele/Asele/Pdf/10/10_0937.Pdf
- Klimenko, Olena. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Educación y Educadores*, 11 (2),191-210. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=83411213>
- López, E. (2006). El proceso de formación de las competencias creativas. Una necesidad para hacer más eficiente el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación*, 40(3), 1-13. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1593Lopez.pdf>
- López, O.y Navarro, J. (2010). Rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad. Recuperado el 23 de octubre de 2012 en: http://www.um.es/analesps/v26/v26_1/18-26_1.pdf
- Martínez, E. (2012) Interacción de la creatividad con los estilos de aprendizaje en estudiantes universitarios de pedagogía de Galicia. *Revista iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*, 10(2), 249-263. Recuperado de <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num2/reice10,2.pdf#page=160>
- Menchén, F. (2009). La creatividad transforma la realidad. Educación y futuro. Revista de investigación aplicada y experiencias educativas, (21), 89- 110. Recuperado de http://www.uam.es/personal_pdi/fprofesorado/agustind/textos/EFMonograficocreatividad.pdf
- Menchén, F. (2012). Atrévete a Ser Creativo: Pasos para Ser Creativos. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2), 249-263.

- Recuperado de
<http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num2/Reice10,2.pdf#page=160>
- Navarro, J., López, O. (2010). Influencia de una metodología creativa en el aula de primaria. Recuperado el 23 de octubre de 2012 en:
<http://redalyc.uamex.mx/redalyc/pdf/1293/129313736007.pdf>
- Obradors, M. (2007). Creatividad y generación de ideas. Estudio de la practica creativa en cine y publicidad. Valencia, España: Publicaciones de la Universidad de Valencia.
- Página web del Centro Educativo Industrial Luis Medina.* Recuperado el 27 de agosto de 2012, de
http://colegioluismadina.edu.co/index.php?option=com_wrapper&view=wrapper&Itemid=68
- Página web del Departamento Nacional de estadística.* Recuperado el 18 de diciembre de 2012, de
http://www.dane.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&id=354&Itemid=114
- Porto, M. (2008). Evaluación para la competencia creativa en la educación universitaria. *Cuadernos de la facultad de humanidad y ciencias sociales-Universidad Nacional de Jujuy*, (35), 77-90. Recuperado de
<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=18512511007#>
- Ricarte, J. (1999). Creatividad y comunicación persuasiva. Barcelona, España: Serveis Editorials, S.L.
- Rodríguez, G. (2005). “El arco creativo”: aproximación a una teoría unificada de la creatividad. España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cantabria: Consejería de Cultura, Turismo y Deporte del Gobierno de Cantabria.
- Ruiz, S. (2010). Práctica educativa y creatividad en educación infantil (Tesis doctoral). De la base de datos del Servicio de Publicaciones de la Universidad de Málaga. (ISBN: 978-84-9747-601-0)
- Salinas, P. (2008). Desarrollo de Habilidades de Innovación y Creatividad en Estudiantes Universitarios de Ingenierías (Tesis doctoral). De la base de datos del Instituto tecnológico de Monterrey, Universidad Virtual.
- Santos, M. (2006). La escuela que aprende. España: Ediciones Morata
- Schnarch, A. (2008). Creatividad aplicada. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Udaondo, M. (1992). Gestión de calidad. Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos, S.A.

- Valqui, R. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49 (2). Recuperado de <http://www.rieoei.org/expe/2751Vidal.pdf>
- Weinstein, C. y Mayer, R. (1986). The teaching of learning strategies. En Wittrock, M.C., ed. *Handbook of research on teaching*, 3a. ed., p. 315-27. New York, Macmillan.
- Yentzen, E. (2003). Teoría general de la creatividad. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*. 2 (006). Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=30500612#>
- Zelinski, E. (2001). *Pensar a lo grande, ejercicios simples y divertidos para potenciar la creatividad*. España: Ediciones Paidós Ibérica

Apéndices

Apéndice A: Carta de consentimiento

Luego de haber sido informado acepto participar en una investigación cualitativa, conducida por la estudiante María Eugenia Osorio(A01312355), de la Maestría virtual en Educación del Instituto Tecnológico de Monterrey, en alianza con la Corporación Universitaria Minuto de Dios sobre: “¿Cómo influye la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria?”.

Autorizo también que en esta investigación haya observación participante por parte de la investigadora y que en ella se pueda involucrar a otros actores del fenómeno investigado.

Entiendo y acepto que la información de esta investigación será manejada con responsabilidad y ética y tendrá fines académicos y no de lucro.

En constancia, firmo la presente en la ciudad de Santiago de Cali el día ____ del mes de _____ de 2012.

Att.
María Eugenia Osorio
Correo electrónico A01312355@tecvirtual.mx

Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre(s)	Puesto	Firma de aceptación

Apéndice B: Guía de observación

Registro de observación			
Investigación	Estudio sobre la influencia de la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria		
Fecha:		Hora:	
Episodio:			
Observador:			
Participantes:			
Lugar:			
Temas principales: Resumen de lo sucedido			
Explicaciones de lo que sucede en el episodio			
Explicaciones alternativas de lo que sucede en el episodio (de acuerdo a otros sujetos)			
Preguntas derivadas de acuerdo a lo que sucedió			
Conclusiones			

Apéndice C: Formato de entrevista

Registro de entrevista			
Investigación:		Estudio sobre la influencia de la creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes aplicables a estudiantes de secundaria	
Fecha:		Hora:	
Entrevistador:			
Entrevistado:			
Introducción:		Se informa al participante acerca del porqué de la entrevista (conocer más a fondo lo relacionado en torno a la creatividad), de una manera respetuosa, agradable y amistosa.	
Desarrollo central:		Preguntas y respuestas en torno a: La creatividad Estrategias creativas Propuestas creativas de estudiantes Respuesta de los estudiantes frente a estrategias creativas Opiniones Sentimientos Ejemplos	
Conclusiones		Se formulan conclusiones del ejercicio realizado y se le agradece al entrevistado	

Apéndice D: Registro de observación clases docentes A, B Y C

Registro de observación		
Título de la investigación		La creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes
Fecha:	Enero-Febrero de 2013	Hora: 9:00 am -12:00 m
Observador:		María Eugenia Osorio
Evento		Sesiones de clase de los docentes A, B Y C
Resumen del evento (a través de la observación del ambiente físico, social humano y los artefactos utilizados)		
Ambiente físico	Clase docente A: La clase se desarrolló dentro del aula de clases del grupo 7-1, con una luminosidad adecuada, pero poca ventilación, además hacía demasiado calor , y a pesar de que había un gran ventanal, la ventilación no se sentía ya que las ventanas no abrían, se notaba mucha molestia por parte de los estudiantes debido al calor, y hubo dos estudiantes que tuvieron que ir a enfermería por tener dolor cabeza, las interrupciones fueron permanentes y no se observó buena disposición por parte de los estudiantes para el trabajo en clase, demostrando aletargamiento y pidiendo permiso en varias ocasiones para ir al baño a humedecerse la cabeza.	
	Clase docente B: La clase se desarrolló dentro del aula de clases del grupo 7-1, con una luminosidad adecuada, poca ventilación, con una temperatura ambiente adecuada.	
	Clase docente C: La clase se desarrolló en el taller de artística, el cual se luce cómodo y amplio para trabajar.	
Ambiente social	Clase docente A: Se percibió durante las observaciones que la ubicación de los escritorios de los estudiantes, se hace en cinco filas de ocho estudiantes cada una y conservaron dicha alineación durante toda la sesión de clase, se siente la división jerárquica entre la docente y los estudiantes, así como también, fueron frecuentes los llamados de atención por parte de la docente pidiendo silencio, compostura, permanencia en sus sitios individuales de trabajo, cuidado de su presentación personal y orden de sus objetos personales, así mismo, llamó la atención la ubicación de la docente, quien durante la mayor parte de la clase permaneció sentada en el escritorio principal ubicado al lado del tablero en la parte frontal del aula.	
	Clase docente B: La ubicación de los estudiantes se realizó a través de la distribución en grupos de cinco estudiantes cada uno, asimismo, contó con la dirección de un representante, quien moderó la discusión y un relator quien iba escribiendo las propuestas realizadas por el equipo de trabajo, para finalmente pasarlo a un comité para toma de decisión final con representantes de todos los grupos. Cada grupo trabajó sobre una situación de conflicto y aportaron cada uno su respectiva solución, que plasmaron en un folleto y la expusieron al final de la sesión.	
	Clase docente C: Saludó y fue saludado de manera muy cordial, a su entrada los estudiantes se acomodaron en grupos, no arrastran los pupitres, llamó a lista e indagó por los motivos de las ausencias. Los estudiantes llaman al docente por su nombre pero se evidencia mucho respeto hacia él. Es puntual al iniciar y al terminar ya que sale hacia otra aula y otro grupo. Muy respetuoso, para llamarles la atención, muy pocas veces por cierto, lo hace con frase como “enseguida necesitan escuchar al profesor” “Señor ___ en que le puedo ayudar”, ellos bajan su tono de voz. El docente no se ausenta del aula.	
Artefactos utilizados	Clase docente A: Se utilizó en esta sesión un globo terráqueo grande, una linterna para representar la luz del sol, para representar el fenómeno de las estaciones	
	Clase docente B: Papel, colores, marcadores	
	Clase docente C: Cartón cartulina	

Apéndice E: Registro de observación clases docentes A, B Y C

Registro de observación		
Título de la investigación		La creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes
Fecha:	Enero-Febrero de 2013	Hora: 9:00 am -12:00 m
Observador:		María Eugenia Osorio
Evento		Sesiones de clase de los docentes A, B Y C
Resumen del evento (a través de la observación del ambiente físico, social humano y los artefactos utilizados)		
Descripción de la clase: (actividades individuales y colectivas)	<p>Clase docente A: El docente entró en el salón, los estudiantes se pusieron de pie y la saludaron con una frase dicha a coro, llamó a lista y escribió algunos llamados de atención, por inadecuada presentación y por estudiantes que no se encontraban en el salón de clases en ese momento. Procedió a realizar una conversación acerca de lo que los estudiantes conocían sobre las estaciones y si habían estado en algún país donde se diera este fenómeno, luego procedió a realizar el experimento con la ayuda de algunos estudiantes, taparon el ventanal con papel periódico para que quedara oscuro, tomó una linterna y la colocó de tal manera que representara el sol, prendió la linterna y pidió a los estudiantes que observaran la manera como la luz llegaba al planeta, dónde llegaba, dónde no llegaba, etc. Luego les preguntó que según esto cual creerían ellos que sería la causa de las estaciones. Después se realizó una lluvia de ideas hipotéticas de diferentes posiciones solares que generaran nuevas condiciones, a lo que los estudiantes propusieron diversidad de situaciones que podría llegar a suceder con estos cambios.</p> <p>El ambiente de la clase al principio es tenso, pero cuando se está desarrollando el experimento y la lluvia de ideas, es cálido y expectante por parte de los estudiantes, así mismo, se demuestra participatividad e interés durante el desarrollo de la sesión.</p>	
	<p>Clase docente B: El docente explica la dinámica del ejercicio, diciendo a los estudiantes que propongan la situación que ellos consideren conflictiva y consideren la propuesta que consideren necesaria para su resolución, para finalmente plasmarla en un folleto. De vez en cuando la docente llama la atención de los estudiantes para que conserven un nivel de ruido bajo y permanezcan en sus sitios de trabajo, se nota poco interés de la docente hacia la labor realizada por los estudiantes</p>	
	<p>Clase docente C: Lluvia de ideas de acerca de los dos conceptos (tridimensional y ensamble), preguntó acerca de lo que conocen y que esperan. Fue claro y cautivó la atención de los estudiantes, usó una presentación en <i>power point</i> y luego mostró unos modelos hechos por estudiantes de otras promociones. Es evidente que el docente maneja muy bien este tema. Hablaba pausadamente, su tono de voz es alto. Les mostró una presentación de <i>power point</i> y modelos de estudiantes de otras promociones. El docente les pidió una propuesta creativa con este tipo de modelos, comenzaron a trabajar y le iban mostrando sus avances y despejando dudas permanentemente, el docente les expresaba frases como: ¡Muy bien! ¡Esa es la idea! ¡Mejoraste!., motivando aún más la motivación de los estudiantes.</p>	

Apéndice F: Registro de observación clases docentes A, B Y C

Registro de observación		
Título de la investigación		La creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes
Fecha:	Enero-Febrero de 2013	Hora: 9:00 am -12:00 m
Observador:		María Eugenia Osorio
Evento		Sesiones de clase de los docentes A, B Y C
Resumen del evento (a través de la observación del ambiente físico, social humano y los artefactos utilizados)		
Conclusiones	<p>Clase docente A: Se vivenció una situación de carácter práctico que permitió al estudiante que construyera desde su momento cognitivo, lo comprendiera, y pudiera ligarlo a otros conocimientos.</p> <p>El clima de la clase al principio era tenso dado el seguimiento a la normatividad que los rige, pero la motivación y el interés que generó el experimento causó un ambiente de expectación e interés por parte de los estudiantes.</p>	
	<p>Clase docente B: La clase se desarrolla de una manera pasiva, ya que no se evidencia mucha motivación por parte del docente .El docente tiene muy poca intervención y deja a la libre elección del estudiante la actividad que desee hacer durante la mayor parte de la clase.</p>	
	<p>Clase docente C: La clase se desarrolla de una manera dinámica, mostrando cosas atractivas para los estudiantes, evidenciándose el interés del docente hacia las propuestas de los estudiantes y permaneciendo un nivel de motivación alto por parte de tanto del docente como de los estudiantes.</p>	

Apéndice G: Registro de entrevista a docentes A, B y C, preguntas 1 y 2

Registro de entrevista			
Título de la investigación		La creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes	
Fecha:	Enero-Febrero de 2013	Hora: 9:00 am -12:00 m	
Entrevistador:		María Eugenia Osorio	
Entrevistados:		Docentes A, B Y C	
Introducción:		Se informa al participante acerca del porqué de la entrevista (conocer más a fondo lo relacionado en torno a la creatividad), de una manera respetuosa, agradable y amistosa.	
Preguntas	Respuestas docente A	Respuestas docente B	Respuestas docente C
Pregunta No 1 ¿Para usted que es creatividad?	Entiendo que la creatividad es una capacidad que se emplea a lo largo de la cotidianidad, bajo diferentes circunstancias escolares, familiares, sociales y culturales, que buscan responder ante un propósito o fin. La creatividad también puedo considerarla como un proceso que desarrolla la capacidad de construir, de crear pensamientos, materializar ideas, responder a interrogantes o a situaciones problemáticas que se nos presenta como sujetos sociales.	Yo pienso que la creatividad como tal no existe, porque todo ya está, la creatividad es la posibilidad que tiene alguien llámese este, profesor o artista de ver esa realidad y que otro no lo ha visto, o que si ya lo han visto, tiene la capacidad de modificar, en bien de la humanidad, aquello que ya existe.	Es todo aquello que permite descubrir, explorar, conocer, imaginar, plasmar... a través de mi cuerpo y mis experiencias.
Pregunta No 2 ¿Cómo define a un estudiante creativo?	Es aquel que demuestra a través de sus actitudes y aptitudes diferencias frente al resto del grupo y que es capaz de ser autocrítico.	R/Un estudiante creativo es quien ante una realidad o situación tiene la capacidad para proponer modificaciones que se puedan constituir en soluciones	Ingenioso, innovador, inquieto, soñador, explorador...

Apéndice H: Registro de entrevista a docentes A, B y C, preguntas 3, 4 y 5

Preguntas	Respuestas docente A	Respuestas docente B	Respuestas docente C
Pregunta No 3 ¿Cómo es un día normal en su aula de clases, más específicamente cómo es el transcurrir de los diferentes momentos de una clase suya?	He tenido la fortuna de tener amplios lazos de comunicación con mis estudiantes, a través de la cordialidad y el respeto el logrando tener una clase que se nutre y permea de buenas actitudes y de mediación frente a los problemas	Yo en las clases trabajo las tres dimensiones del ser: que son el sentir, el pensar y el hacer en ese orden, eso quiere decir que iniciando clase uno trata de trabajar la parte emotiva, conversando con ellos, preguntándoles como están, interactuando con esa parte como emocional, dedicar más o menos 10 o 15 minutos a esa parte contar una historia o que ellos cuenten algo. Entrar en la temática del día haciendo un breve recuento de la clase anterior y como, pues ese repaso es para ubicar el tema y los últimos 20 minutos aproximadamente, dependiendo del tiempo, si es bloque o no, viene la parte del hacer y es el trabajo en sí de los estudiantes, preguntas, propuestas de ellos sobre el tema, esa es básicamente la forma de trabajo, si esto no funciona, en el camino se va solucionando. Ya en el hacer los estudiantes van a pintar o algo que pueda representar de manera manual, o a hacer propuestas o preguntas sobre el tema	Desarrollo un plan de trabajo que lo divido en tres momentos: a. sensibilización –motivación (a través de lecturas, dinámicas grupales, videos, cine, entre otros) , b. Construcción conceptual y/o estudios de caso o evento problémico y c. Desarrollo de habilidades y competencias (talleres escritos, exposiciones, generación de ideas, comentarios, entre otros)
Pregunta No 4 ¿Qué es lo que más valora de un estudiante?	Eso que lo hace diferente a los demás, que viene añadido en su personalidad, pues es la materia prima para descubrir su universo y poder como docente generar estrategias pedagógicas.	La actitud que presente para participar activamente en las estrategias propuestas	Su responsabilidad, Su participación, actitud y entusiasmo.
Pregunta No 5 ¿Qué espera de los estudiantes?	Que encuentren en lo que les ofrezco, inspiración para vivir, ser grandes personas y llenar su vida de ideas creativas que los hagan felices.	Que se comprometan con su proceso de aprendizaje	Que estén felices y llenos de expectativas por aprender, mi reflexión al respecto es que despierten su perspectiva crítica frente a su realidad circundante, que sean propositivos y que autorregulen sus actitudes

Apéndice I: Registro de entrevista a docentes A, B y C, preguntas 6, 7, 8 y 9

Preguntas	Respuestas docente A	Respuestas docente B	Respuestas docente C
Pregunta No 6 ¿Tiene alguna estrategias encaminadas a potenciar la respuesta creatividad?	Existen varias herramientas de tipo pedagógico a través de la expresión artística, pero la mejor manera de potenciar esta creatividad es encontrar todo lo bueno en cada cosa que ellos hacen, es más como un proceso intuitivo que yo mismo he desarrollado, a partir de las propuestas de los propios estudiantes.	Mi estrategia es otorgar libertad al estudiante y brindarle la posibilidad de actuar, para desarrollar los trabajos propuestos en clase sobre la temática vista	Pienso que puede ser el análisis y recreación de estudios de caso que se encuentran muchas veces en internet y que creo pueden servir para estimular la capacidad creativa de los estudiantes
Pregunta No 7 ¿Se considera una persona creativa como docente y por qué?	Si, busco en cada clase una estrategia que haga más atractivo cada tema, y tengo la fortuna de poder usar cientos de herramientas que he aprendido desde el Teatro y la Narración para convertir cada clase en algo divertido de escuchar, ver y hacer.	Yo pienso que sí, yo creo que soy creativa porque aunque tengo una estructura base para dar la clase, siempre estoy buscando nuevos recursos y principalmente por darle la opción a los estudiantes de participar y poner en práctica las propuestas de ellos.	Si, por que permito que mis estudiantes tengan opciones para opinar y retroalimentar el aprendizaje, partiendo de sus intereses y su espíritu innovador.
Pregunta No 8 ¿Piensa que la creatividad es importante para su clase y por qué?	Absolutamente, porque la creatividad es necesaria para cualquier actividad de la vida, así mis estudiantes no se vayan a dedicar a ser grandes artistas es necesario que lo que emprendan tenga grandes dosis de creatividad.	Si es importante porque si no hubiese creatividad en una clase serían clases monótonas en una sola dirección y por supuesto sin resultados positivos	Sí, porque así no se hace rutinaria y permite conocer a donde quieren ir mis estudiantes
Pregunta No 9 ¿Cree que los estudiantes en la secundaria son creativos?	Todos los estudiantes tienen un potencial creativo que debe ser direccionado, solo que es necesario encontrar el cauce para llegar a esa creatividad, y con esto me refiero por ejemplo a el efecto actual de la tecnología, donde algunos docentes no la convierten en una aliada sino en enemigo, frustrando así los procesos educativos pero ante todo el potencial del estudiante.	Es que la creatividad también depende de las circunstancias porque, si en un caso no ha habido un estímulo para que haya desarrollo de la creatividad es muy difícil que esta se dé, la situación económica o emocional también influye mucho, las creencias religiosas, aunque no se dispone de mucho tiempo para uno solo y no como equipo hacer toda esta investigación, en fin todo eso afecta, pero en general de estos grupos de séptimo se obtienen respuestas creativas generalmente	Pienso que eso se da en la medida que el docente forma estrategia de enseñanza.

Apéndice J: Registro de entrevista a docentes A, B y C, preguntas 10, 11, 12

Preguntas	Respuestas docente A	Respuestas docente B	Respuestas docente C
Pregunta No 10 ¿Cómo es la respuesta de sus estudiantes frente a propuestas de carácter creativo?	Las toman como mucho entusiasmo, pues para ellos esta clase es el momento de poder expresarse con libertad frente a las diferentes situaciones de su vida y comprender la creatividad como una herramienta muy útil.	Debido al modelo pedagógico institucional es complicado, hay una estructura y no hay la posibilidad de salirse de ese esquema, claro que el modelo como tal tiende a cambiar, la propuesta dice que el estudiante debe ser creativo, pero en la práctica no se aplica entonces uno se encuentra con estudiantes metidos dentro de un esquema donde no hay ejercicio de reflexión y si no hay reflexión no hay creatividad porque simplemente el estudiante va a reproducir exactamente lo que el maestro le está diciendo	Es un poco difícil, ya que el hecho de que los invites a pensar o a innovar genera duda y desconfianza de su propio conocimiento.
Pregunta No 11 ¿Qué aspecto considera que limita la respuesta creativa de los estudiantes?	La distancia que uno pueda poner frente al tema a tratar, pues logran ser más creativos cuando uno acerca las situaciones al contexto del estudiante y se siente identificado.	Pienso que lo que más limita el fluir de la creatividad en los estudiantes son los contenidos tan largos y sin dirección clara.	Pienso que es la forma como algunos docentes estamos acostumbrados a manejar nuestras clase, y además de algunos sistemas educativos, que limita al estudiante explorar, y a construir su propia creatividad.
Pregunta No 12 ¿Persigue la respuesta creativa de sus estudiantes a través de la aplicación de algunas estrategias educativas?	Sí, es por así decirlo la motivación y el propósito de la clase, imponer la creatividad ante todo y descubrirse como ser creativo.	En algunas ocasiones, lo más usual es analizar la respuesta de los estudiantes al finalizar la clase, y de ahí tomarlas como material para las siguientes.	De pronto ese sería lo ideal, pero el poco tiempo que uno tiene en la institución para la planificación, hace que las clases muchas veces no tengan los ingredientes necesarios para uno buscar la respuesta creativa de los estudiantes

Apéndice K: Registro de entrevista a docentes A, B y C, preguntas 13, 14, 15, 16

Preguntas	Respuestas docente A	Respuestas docente B	Respuestas docente C
Pregunta No 13 ¿Percibe en sus clases que los estudiantes son originales en sus propuestas?	Se logran en la mayoría de los casos, en otros el proceso ocurre con más lentitud, por muchos factores que uno conoce como el tiempo, y otros que uno desconoce como si el estudiante duerme bien, come adecuadamente, etc. pero la mayor parte de veces con algo de paciencia se llega a donde se quiere con ellos.	Sí, no un gran número de estudiantes, ni en todos los grupos pero siempre es posible encontrar originalidad en las propuestas de al menos uno o dos estudiantes. Como también he encontrado grupos donde el porcentaje de estudiantes creativos es mayor.	En algunas ocasiones, aunque a veces es difícil, muchas veces los estudiantes hacen las cosas pensando en una nota y eso menoscaba el proceso.
Pregunta No 14 ¿Percibe fluidez en las ideas propuestas por sus estudiantes?	En un principio es difícil para ellos desbloquearse de lo tradicional, y lo tradicional tiene que ver con que el docente le dice al estudiante todo lo que tiene que hacer y cómo. Cuando el estudiante se le da la libertad de crear en un principio le cuesta pero luego de un rato llegan las grandes ideas.	No siempre es fácil para el estudiante hacer sus propuestas, pero con una buen acompañamiento encuentra el cómo expresar sus ideas de manera creativa.	Depende que tan seguros y argumentativos sean.
Pregunta No 16 ¿Piensa que de alguna forma el modelo limita la creatividad o por el contrario la propicia?	Aún hay mucho en que avanzar con respecto a las estrategias que permitan la creatividad, aún existen muchas restricciones por parte de algunas asignaturas, donde se cree que hay una sola forma de construir conocimiento y esta es la tradicional, pero es posible y necesario poder transformar estos conceptos.	El modelo es clave en el proceso de creatividad. Si este, el modelo es rígido, no hay creatividad. Esto no quiere decir que el estudiante se le debe dejar sin control. Lo que debe haber es un modelo constituido, de acuerdo a las necesidades de la comunidad, pero con flexibilidad para que haya la participación de los estudiantes en el proceso.	El modelo está bien diseñado pero no hay espacios de reflexión de ese modelo lo que hace que su aplicación, su permanente retroalimentación a través de grupos de trabajo conformados por docentes se estanque, y por lo tanto no se piense en términos de resultados positivos de aplicación del modelo, el cual sí propende por la creatividad por parte de los estudiantes.

Apéndice L: Registro de entrevista a docentes A, B y C, preguntas 17 y 18

Preguntas	Respuestas docente A	Respuestas docente B	Respuestas docente C
Pregunta No 17 ¿Qué opinión le genera el tema de la creatividad como motor de las estrategias docentes dentro del proceso de enseñanza?	Espero el día en que el sistema de educación tome verdadera consciencia de qué tipo de persona está formando y que esta educación se ponga a la par del tiempo y ritmo cambiante de cada generación, para que las estrategias educativas siempre estén actualizadas y no tengamos estudiantes recibiendo instrucciones de vida que están pasadas de moda.	La creatividad debe ser clave en las estrategias de los docentes, para así tener un buen proceso de enseñanza excelentes resultados.	Para mi opinión es excelente aunque en ocasiones es difícil abordarla debido a las distintas circunstancias. El modelo es clave en el proceso de creatividad. Si este, el modelo es rígido, no hay creatividad. Esto no quiere decir que el estudiante se le debe dejar sin control. Lo que debe haber es un modelo constituido, de acuerdo a las necesidades de la comunidad, pero con flexibilidad para que haya la participación de los estudiantes en el proceso
Pregunta No 18 ¿Existen espacios para planeación de clases y reflexión de la aplicación del modelo pedagógico?	No, solamente hay espacios destinados para la planeación y reflexión al principio del año lectivo, pero generalmente son destinados a capacitaciones de todo tipo y que muchas veces se alejan de lo pedagógico	Institucionalmente no existen dichos espacios, solamente al interior del área procuramos hacer reflexiones alrededor del modelo pedagógico, sobre todo lo que tiene que ver con las fases (observación, juicio y devolución creativa) del mismo y cómo podemos enriquecerlas	No se dejan espacios de reflexión del modelo y en realidad existen muchas actividades en el cronograma escolar que no permiten sacar el tiempo para esto así uno quisiera.

Apéndice M: Registro de entrevista a estudiantes

Registro de entrevista		
Título de la investigación		La creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes
Fecha:	Enero-Febrero de 2013	Hora: 9:00 am -12:00 m
Entrevistador:		María Eugenia Osorio
Entrevistados:		Docentes A, B Y C
Introducción:		Se informa al participante acerca del porqué de la entrevista (conocer más a fondo lo relacionado en torno a la creatividad), de una manera respetuosa, agradable y amistosa.
Preguntas	Respuestas estudiantes	
1. ¿Qué entiendes por creatividad?	<p>Estudiante D: para mi creatividad es ser original es ir más allá de un dibujo es ser constructivo para el beneficio mío la creatividad de trata de transformar algo en una expresión en un sentimiento en un mensaje que pueda transmitir por medio del dibujo o de alguna obra de arte</p> <p>Estudiante E: Entiendo que es la capacidad de crear.</p> <p>Estudiante F: Pues a mí me parece que es algo así como la imaginación, lo que te viene a la mente, reflejarlo hacia por ejemplo un dibujo, una obra de arte, una lectura para hacer teatro incluso para verlo</p> <p>Estudiante G: Es la capacidad de una persona para crear, entre más creatividad más originalidad a la hora de crear.</p> <p>Estudiante H: Expresar lo que siento, es decir, mis sentimientos.</p>	
2. ¿Disfrutas con las actividades propuestas en las clases (cualquier clase matemática, sociales, ciencias, etc.)?	<p>Estudiante D: Si, siempre y cuando sean productivas para el beneficio, de una sí, si me benefician claro.</p> <p>Estudiante E: Si, dependiendo de lo lúdicas que sean</p> <p>Estudiante F: Me gusta mucho la historia, y las artes de toda clase</p> <p>Estudiante G: Dependiendo del tipo de actividad que vaya a proponer el profesor, por ejemplo las actividades dinámicas, que son raras a lo que normalmente se trabaja en el salón de clase llaman más mi atención.</p> <p>Estudiante H: Si, por que aprendo, además de que algunas actividades son divertidas y creativas.</p>	
3. ¿Con que tipo de actividades disfrutas más?	<p>Estudiante D: Con las actividades que demuestren que la materia sea divertida que se acogedora y que esas actividades den a entender lo más claramente posible acerca del tema que estén.</p> <p>Estudiante E: Las actividades donde uno tiene que jugar bastante.</p> <p>Estudiante F: Me gusta mucho las actividades de historia por todos los hechos, las guerras, los personajes, aunque lo malo es que la profe deja muchos trabajos, y actividades que sean de bailar, cantar, o de manuales, como plastilina aunque uno se ensucia mucho.</p> <p>Estudiante G: Me gustas más las competencias porque en ellas uno siempre trata de ganarle a los demás compañeros y así tratar de mostrar el potencial.</p> <p>Estudiante H: Artes, ed. Física y ciencias.</p>	
4. ¿Crees que eres un estudiante creativo?	<p>Estudiante D: Si me considero creativo porque busco la manera de que cada materia se me encuentre divertida y constructiva y así la puedo entender mejor</p> <p>Estudiante E: Si, soy muy creativa, todos mis compañeros me lo dicen siempre</p> <p>Estudiante F: Pues yo me considero algo creativo e imaginativo a la hora de dibujar y jugar imaginando que yo soy ese personaje</p> <p>Estudiante G: Me considero una persona creativa</p> <p>Estudiante H: Sí, porque me gusta encontrar una figura o una forma a las cosas.</p>	

Apéndice N: Registro de entrevista a estudiantes

Registro de entrevista	
Título de la investigación	La creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes
Fecha:	Enero-Febrero de 2013
	Hora: 9:00 am -12:00 m
Entrevistador:	María Eugenia Osorio
Entrevistados:	Docentes A, B Y C
Introducción:	Se informa al participante acerca del porqué de la entrevista (conocer más a fondo lo relacionado en torno a la creatividad), de una manera respetuosa, agradable y amistosa.
Preguntas	Respuestas estudiantes
5. ¿En qué crees que se manifiesta esto?	<p>Estudiante D: Se manifiesta en los problemas de cada asignatura como solucionarlos</p> <p>Estudiante E: Se nota en que le pongo cosas o ideas nuevas a las tareas o a las actividades en clase</p> <p>Estudiante F: A la hora de dibujar y jugar videojuegos, me imagino que yo estoy viviendo en ese mundo.</p> <p>Estudiante G: En que trato de crear propuestas que se salgan de lo común y con ellas tratar de llamar más la atención</p> <p>Estudiante H: En todo lugar, si uno quiere que así pase</p>
6. ¿Te queda fácil pasar lo que tienes en tu mente en hechos reales, por ejemplo en imágenes?	<p>Estudiante D: No, casi siempre encuentro un manera fácil de expresarlo</p> <p>Estudiante E: No, a veces me imagino cosas muy complicadas que para mí son imposibles de dibujar así como aparecen en mi imaginación</p> <p>Estudiante F: Si, a veces relaciono imágenes con hechos actuales y sueños que llegan a mi mente.</p> <p>Estudiante G: Me queda muy difícil ya que por lo general lo que tengo en la cabeza me queda muy complicado ponerlo en palabras o explicarlo.</p> <p>Estudiante H: Sí, porque me gusta expresarme mucho</p>
7. ¿Te gusta correr riesgos?	<p>Estudiante D: Si porque de los riesgos es que yo más aprendo</p> <p>Estudiante E: Dependiendo de las posibles consecuencias, si son peligrosas pues no . . Aunque yo no pienso nunca en cosas peligrosas.</p> <p>Estudiante F: A veces es necesario correr riesgos para obtener recompensas o fallar en el intento.</p> <p>Estudiante G: Si</p> <p>Estudiante H: Sí, porque me gusta experimentar cosas nuevas.</p>
8. ¿Crees que eres más creativo que la gente que te rodea?	<p>Estudiante D: No, pienso que todos somos creativos pero algunos no le muestran interés a eso</p> <p>Estudiante E: Si, más que la mayoría</p> <p>Estudiante F: No, de por sí mis amigos son mucho más creativos que yo por lo que ven dibujos animados y otros tipos de dibujos.</p> <p>Estudiante G: Más que algunos sí, pero comprar mi creatividad con la de otras personas se me es difícil</p> <p>Estudiante H: Sí, y con cualquier objeto que tenga a mi alrededor.</p>
9. ¿Te gusta aprender cosas nuevas?	<p>Estudiante D: Si claro entre más comprendo las materias más me gusta saber de ellas</p> <p>Estudiante E: Si, aprender algo nuevo que uno se interese más por seguir sabiendo de esa materia.</p> <p>Estudiante F: Si claro aprender cosas nuevas para mí es genial y aprender de personas más sabias que uno y contarte hechos que uno no conocía</p> <p>Estudiante G: Sí, me gusta meterme en casi todos los talleres culturales que el colegio me brinda y con esto experimento cosas nuevas</p> <p>Estudiante H: Me encanta, porque después las puedo utilizar en mi vida cotidiana.</p>

Apéndice Ñ: Registro de entrevista a estudiantes

Registro de entrevista	
Título de la investigación	
La creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes	
Fecha:	Enero-Febrero de 2013
Hora: 9:00 am -12:00 m	
Entrevistador:	
María Eugenia Osorio	
Entrevistados:	
Docentes A, B Y C	
Introducción:	
Se informa al participante acerca del porqué de la entrevista (conocer más a fondo lo relacionado en torno a la creatividad), de una manera respetuosa, agradable y amistosa.	
Preguntas	Respuestas estudiantes
10. ¿Has inventado cosas nuevas?	<p>Estudiante D: No que yo sepa</p> <p>Estudiante E: Sí, personajes, historias, en la clase de informática me invente un sistemita para llevar las calificaciones de todo el grupo y saber quién iba ocupando el primer puesto.</p> <p>Estudiante F: No me gustaría crear cosas revolucionarias más bien ayudar a personas y al planeta en el diario vivir</p> <p>Estudiante G: Nunca, para mí ya casi todo está inventado, y no sabría por dónde empezar</p> <p>Estudiante H: Sí, un medio de transporte para mi hermanita, una especie de carrito que hice uniendo juguetes viejos</p>
11. ¿Te gusta pensar más allá de lo establecido?	<p>Estudiante D: Sí, me gusta como tener no solo una propuesta o solución si no varias</p> <p>Estudiante E: Sí, me gusta imaginarme otras historias diferentes a las que están ocurriendo, inventarme varios finales y a veces imaginarme otro tipo de mundo como en otros planetas</p> <p>Estudiante F: Sí, me gusta mucho y creo que la mayoría de las personas abren sus mentes para pensar más allá.</p> <p>Estudiante G: Por lo general no me gusta salirme de los límites establecidos</p> <p>Estudiante H: Sí, me gusta crear, como un cuento mientras miro un objeto o cuando miro la acción de una persona.</p>
12. ¿Te queda fácil transformar una idea sin sentido en algo que tenga sentido?	<p>Estudiante D: Si en muchas ocasiones si he podido transformar algo muy simple en algo con más claridad</p> <p>Estudiante E: Si, sobre todo para poder aprenderme las cosas bien, cuando en clases como en matemáticas no entiendo de donde sale algo le doy un sentido como mío para poder aprenderlo mejor</p> <p>Estudiante F: Sí, porque tengo mucha imaginación, en la mente convierto lo que yo quiero, lo transformo en otro objeto</p> <p>Estudiante G: Si consigo entender bien la propuesta puedo hacerlo</p> <p>Estudiante H: Si, según la manera en que lo cuenten o lo vean.</p>
13. ¿Te queda fácil encontrarle soluciones a los problemas?	<p>Estudiante D: No tanto porque siempre es difícil encontrar ese punto medio en un problema</p> <p>Estudiante E: A veces si, a veces no dependiendo de cómo esté mi estado de animo</p> <p>Estudiante F: Sí, le encuentro fácil la solución a los problemas que se presentan</p> <p>Estudiante G: Si me queda difícil si no tengo bases o conocimientos con los cuales pueda resolverlo</p> <p>Estudiante H: A veces es difícil, sobre todo cuando no hay suficiente tiempo para hacerlo</p>

Apéndice O: Registro de entrevista a estudiantes

Registro de entrevista	
Título de la investigación	La creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes
Fecha:	Enero-Febrero de 2013
Entrevistador:	María Eugenia Osorio
Entrevistados:	Docentes A, B Y C
Introducción:	Se informa al participante acerca del porqué de la entrevista (conocer más a fondo lo relacionado en torno a la creatividad), de una manera respetuosa, agradable y amistosa.
Preguntas	Respuestas estudiantes
14. Sientes que tus profesores te apoyan en la parte creativa ¿Quién o quienes te apoyan más tu parte creativa y cómo?	<p>Estudiante A: Pues mi familia me apoya mucho como pues no se dándome moral y ayudándome a superar problemas en la vida con creatividad</p> <p>Estudiante B: Mis padres, apoyan todo lo que hago.</p> <p>Estudiante C: Siento que no, los profesores solo se fijan en que uno cumpla con las tareas, los talleres y los trabajos y ya</p> <p>Estudiante D: Mis padres, metiéndome en talleres culturales y fomentándome la cultura</p> <p>Estudiante E: Mis papas, mis abuelos y mi tío, dándome aliento, felicitándome y diciéndome que soy buena en lo que hago</p>
15. Qué cosas te detienen y no te permiten crear?	<p>Estudiante D: A veces el ambiente en las clases es tenso y eso no lo deja a uno concentrarse en las actividades que se deben hacer</p> <p>Estudiante E: El ruido, y las distracciones</p> <p>Estudiante F: La distracción, conversar mucho y la recocha</p> <p>Estudiante G: La falta de conocimiento sobre un cierto tema y el profesor no le dice claramente de qué se trata.</p> <p>Estudiante H: La rabia y el aburrimiento</p>
16. ¿Puedes identificar un profesor creativo de otro que no lo es?, por qué	<p>Estudiante D: Si, por su manera de hablar de expresarse frente a uno su manera de explicar la materia</p> <p>Estudiante E: Si, dependiendo de qué recursos utilice para enseñar</p> <p>Estudiante G: Si, eso se nota con las cosas que ese profesor te pide que hagas en su clase</p> <p>Estudiante G: Si, ya que los métodos que utiliza el profesor dan a notarlo</p> <p>Estudiante H: Si, por su manera de ser, es decir, como es en clase y las actividades que propone.</p>

Curriculum Vitae

María Eugenia Osorio García

Correo electrónico personal: maria_eugenia_osorio@hotmail.com

Originaria de la ciudad de Santiago de Cali, Valle del Cauca, Colombia, María Eugenia Osorio García realizó estudios de pregrado en música en la Universidad del Valle y de posgrado en el Instituto Tecnológico de Monterrey. La investigación titulada: La creatividad como herramienta en el desarrollo de estrategias docentes es la que se presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Educación, con acentuación en procesos de enseñanza – aprendizaje.

Su experiencia de trabajo ha girado, principalmente, alrededor del campo de la docencia, específicamente en el área de educación artística desde hace ocho años. Asimismo ha participado en el diseño, ejecución y evaluación de proyectos artísticos de fomento a la cultura y el arte en su país y en proyectos de investigación sobre etnomusicología.

En la actualidad, María Eugenia Osorio se desempeña como docente de artes, liderando procesos de ensamble instrumental, vocal, así como también canalizando las expectativas que alrededor de la cultura se tienen en la institución educativa donde labora y el apoyo y motivación a los estudiantes en la realización de actividades de proyección e impacto en el área artística. En cuanto a sus principales habilidades se encuentran la capacidad para trabajar en equipo, la orientación de grupos, el liderazgo y la perspectiva de formación permanente en el campo educativo que le permitan beneficiarse no solo a sí misma sino a la comunidad que le rodea.