

ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER HABILIDADES CREATIVAS DESDE
EL ÁREA ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA
EN EL COLEGIO SIERRA MORENA I.E.D.

HADY YIRLEY COPETE URRUTIA

UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA

ESCUELA DE POSGRADOS

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

BOGOTÁ, AGOSTO DE 2021

ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER HABILIDADES CREATIVAS DESDE
EL ÁREA ARTÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA
EN EL COLEGIO SIERRA MORENA I.E.D.

HADY YIRLEY COPETE URRUTIA

Trabajo de Investigación para optar al título de Magister en Educación

Tutor

Dr. JHON JAIRO RESTREPO AGUIRRE Ph.D

UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA

ESCUELA DE POSGRADOS

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

BOGOTÁ. AGOSTO DE 2021

Tabla de Contenido

Resumen.....	1
Introducción	3
Justificación	5
CAPITULO I.....	7
1.1 ESTADO DEL ARTE	7
1.1.1 Estudios desde el contexto internacional	7
1.1.2 Estudios desde el contexto nacional	19
1.2 PROBLEMA	27
1.2.1 Pregunta Problema.....	27
1.2.2 Descripción del Problema.....	27
1.3 Objetivos	29
1.3.1 General.....	29
1.3.2 Específicos.....	29
1.4 Hipótesis.....	30
CAPITULO II	31
2.1 Marco Teórico	31
2.1.1 Habilidades Creativas	31
2.1.2 Teorías Explicativas	32
2.1.3 Tipos de Creatividad	39
2.1.4 Habilidades Creativas Básicas	40
2.1.5 Factores que Favorecen el Desarrollo de Habilidades Creativas	42
2.1.6 Evaluación de Habilidades Creativas.....	43
2.1.7 Desarrollo de la Creatividad en Educación Artística	45
2.1.8 Creatividad en Educación Básica Secundaria.....	48
2.1.9 Políticas Públicas.....	48
2.1.10 Estrategias Pedagógicas para Desarrollar la Creatividad en Educación Artística	51
2.2 Marco Conceptual	54
2.2.1 Creatividad.....	54
2.2.2 Educación Artística	55
2.2.3 Pensamiento creativo	56
2.2.4 Estrategia Pedagógica	56
2.2.5 Competencias Docentes.....	57
CAPÍTULO III.....	58

3.1	Metodología de la Investigación.....	58
3.1.1	<i>Paradigma de Investigación</i>	59
3.1.2	<i>Enfoque de Investigación</i>	60
3.1.3	<i>Tipo de Investigación</i>	61
3.2	Fases de la Investigación.....	62
3.2.1	<i>Fase de Identificación</i>	65
	Población.....	65
	Muestra.....	65
3.2.2	<i>Fase de diagnóstico</i>	67
	Sistematización y Análisis de los Resultados.....	67
	CAPITULO IV.....	78
	Conclusiones.....	78
	Recomendaciones.....	79
	Referencias Bibliográficas.....	80
	ANEXOS.....	87
1.	Cronograma.....	87
2.	Instrumentos.....	88

Índice de Tablas

<i>Tabla 1. Seis sombreros para pensar.</i>	34
<i>Tabla 2. Tipos de creatividad</i>	39
<i>Tabla 3. Etapas del Proceso creativo</i>	47
<i>Tabla 4. Muestra para la investigación</i>	66

Índice de Cuadros

<i>Cuadro No 1. Usos de la creatividad</i>	36
<i>Cuadro No 2 Aspectos para una buena enseñanza</i>	39

Índice de Figuras

<i>Figura No 1. Tipos de creatividad</i> _____	40
<i>Figura No 2. Aspectos que favorecen la creatividad</i> _____	42
<i>Figura No 3. Aspectos fundamentales en la creatividad.</i> _____	46
<i>Figura No 4. Fases del producto creativo</i> _____	55
<i>Figura No 5. Proceso metodológico de la Investigación</i> _____	59
<i>Figura No 6. Fases en la investigación</i> _____	62

Resumen

La presente investigación tiene como propósito, diseñar y aplicar una estrategia pedagógica que contribuya a fortalecer las habilidades creativas en los estudiantes de básica secundaria en el Colegio Sierra morena I.E.D. a partir de la determinación de las estrategias y prácticas docentes utilizadas con el fin de verificar si son apropiadas para fortalecer dichas habilidades.

Se parte de la identificación del objeto de estudio que para este caso son los estudiantes de educación básica secundaria en el Colegio Sierra morena I.E.D. para luego establecer un diagnóstico que se define por medio de la aplicación de instrumentos como la encuesta y la observación, donde el principal objetivo es caracterizar los aspectos que materializan la situación problemática, así como las particularidades que generan debilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje; luego se analizan los resultados que permitirán entender y realizar ajustes para el diseño y aplicación de la estrategia pedagógica “*Creando ando y mis ideas voy destacando*” para la cual se espera que a partir de estas perspectivas se puedan fortalecer las prácticas educativas y fomentar en los estudiantes el pensamiento creativo con el fin de aportar en los procesos de transformación social.

Palabras clave: Creatividad, pensamiento creativo, habilidades creativas, estrategias pedagógicas, educación básica secundaria, educación artística, competencias.

Abstract

The present investigation has as purpose, design and apply a pedagogic strategy that can contribute to strengthen the students' creative capacities from basic secondary school Sierra Morena from the strategies determination strategies and teaching practices used to verify if they are suitable to strengthen the various skills.

It is based on the recognition of the study's objet which for this case are the students of high school at Sierra Morena IED, to then establish a diagnosis that is defined through the application of instruments such as the survey and observation, where the main object is to characterize the aspects that materialize the problematic situation, as well as the particularities that generate weaknesses in the teaching-learning process; Subsequently, analyze the results that will allow understand and make adjustments for the design and application of the pedagogic strategy "Creating I'm walking and my ideas highlighting", from which is expected from this perspective strengthen educational practices and foster in students creative thinking in order to contribute to social transformation processes.

Key words: Creativity, creative thinking, creative skills, pedagogical strategies, high school education, artistic education, competences.

Key words: Creativity, creative thinking, creative abilities, pedagogical strategies, basic secondary education, artistic education, competences.

Introducción

La creatividad es la inteligencia divirtiéndose.

Albert Einstein

La educación en el mundo está exigiendo constantemente mecanismos de transformación; uno de los grandes retos que enfrenta la educación actual es el de contar con docentes comprometidos con estos procesos que invitan a implementar alternativas de cambio, con propuestas innovadoras, apuntando siempre a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje que convertirán en exitosa la práctica educativa. “Considerar la relevancia de Colombia en el contexto mundial y particularmente en el latinoamericano, es una de las connotaciones que hoy debe reflexionar todo aquel que realice un estudio que aporte a la realidad y desarrollo de esta nación” Restrepo Aguirre, J. J. (2016, p.43). Las prácticas pedagógicas se pueden enriquecer a través de la investigación, el análisis, la actualización permanente y el interés por descubrir nuevas metodologías que impacten, logrando en el estudiante motivación y la materialización de sus expectativas.

La presente investigación, denominada “Estrategia pedagógica para fortalecer habilidades creativas desde el área artística en los estudiantes de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D.” es el resultado de los cuestionamientos que arroja la observación de prácticas educativas tradicionales que poco fomentan la creatividad de los estudiantes. Con esta investigación, se busca descubrir la existencia de estrategias pedagógicas en el área artística que fortalezcan la creatividad en los estudiantes del colegio Sierra Morena I. E.D. y entender si son apropiadas para fomentar la creatividad de los estudiantes para de esta manera poder diseñar

estrategias pedagógicas desde el área artística que propendan por el fortalecimiento de dichas habilidades.

Las Instituciones educativas en el proceso de consolidación y transformación de su currículo para brindar una formación integral a sus estudiantes, implementan asignaturas al área artística como música, danzas, artes plásticas y teatro, contando en algunas instituciones solo con una, dos o tres de estas asignaturas, lo que genera que la gran mayoría de estudiantes se sientan insatisfechos y/o desmotivados por no contar con el arte de su preferencia para lo cual consideran tener ciertas habilidades y cualidades.

A partir de esta investigación, se busca visibilizar el trabajo creativo de los estudiantes promoviendo su participación activa en la realización de las actividades propuestas por los docentes.

Justificación

La creatividad en cualquier disciplina, constituye un elemento importante que mejora los procesos en cualquier organización; siendo un campo explorado desde diversas perspectivas de autores que confluyen en la concreción de características similares en su conceptualización.

Sumado a esto, Diaz Abrahan, V., & Justel, N. (2019) expresa:

El campo de la creatividad resulta ser un área de difícil investigación, pero de primordial interés para comprender y arrojar luz sobre la cognición humana, sobre el modo como resolvemos problemas que se presentan en la vida cotidiana y cómo hacemos uso de esta capacidad para fines recreativos, entre otros. (p.45)

El desarrollo de la creatividad en el estudiante, facilita el aprendizaje y el desarrollo de habilidades; aportando grandes beneficios los cuales, permiten entre otros aspectos mejorar sus aptitudes y destrezas hacia la expresión y la sensibilidad.

Al fortalecer la creatividad de los estudiantes, se promueven habilidades que favorecen el aprendizaje cooperativo y colaborativo; el estudiante tiene la oportunidad de expresar libremente sus ideas, mostrando sus aptitudes y cualidades.

El estudiante podrá ser protagonista de su propio aprendizaje, poniendo en práctica desde las artes los conocimientos adquiridos e innatos que posee

La creatividad trabajada desde la asignatura de artes en la etapa de educación básica secundaria, ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas, pensamiento crítico y reflexivo sobre el sentido de la realidad y su contexto, sirve como insumo para desarrollar destrezas en la etapa productiva después de terminar sus estudios de educación básica secundaria. “La

educación requiere además de facilitar los procesos de aprender a aprender y aprender a pensar, acompañar a los estudiantes en el proceso de aprender a crear” (Lara, 2012, p. 92).

Como el apoyo al docente y a las actividades planteadas desde el área artística es reducido, se hace necesario implementar estrategias pedagógicas que posibiliten la producción de metodologías y prácticas que contribuyan a formar seres humanos creativos, sensibles, disciplinados y conscientes de su realidad, que puedan desarrollar una conexión con ellos y con el mundo que le permita resolver las dificultades con autonomía. “La creatividad está mediada por la cultura; el estímulo del medio así como la formación reflexiva, intervienen en su proceso y desarrollo” (Lara, 2012, p. 92).

La educación artística es un elemento fundamental en el desarrollo integral del ser humano enseña al educando valores como el trabajo en equipo,

“Establecer nuevas metodologías y estrategias de enseñanza que fortalezcan las habilidades de pensamiento, significa abrir la posibilidad de contribuir en el desarrollo de personas flexibles, capaces de aprender y aplicar su conocimiento frente a nuevas situaciones” (Lara, 2012, p. 94). En las Instituciones se requieren procesos pedagógicos creativos que posibiliten la construcción de sujetos capaces de reflexionar acerca de su realidad.

CAPITULO I

1.1 ESTADO DEL ARTE

La información perteneciente al estado del arte se encuentra organizada con una clasificación desde el contexto internacional y nacional; en los cuales, al final de cada estudio se realizaron algunos comentarios propios; igualmente, se hizo revisión de tesis de maestría, artículos de revistas científicas, académicas y libros que sustentan la investigación.

1.1.1 Estudios desde el contexto internacional.

Muñoz, W. (2010). Presenta una propuesta para estimular del pensamiento creativo de los estudiantes, donde se destaca la importancia del pensamiento lateral y la aplicación de prácticas cotidianas, con estrategias de inicio, desarrollo y cierre, con la participación de alumnos y profesores. Se basó en las teorías de pensamiento lateral, cerebro triuno y creatividad, utilizando la modalidad de un proyecto factible a partir de un diagnóstico, en una muestra censal de ocho (8) profesores a los cuales se les aplicó un cuestionario que evidencia que conocen la importancia de estimular el pensamiento creativo, pero no diseñan y por ende no aplican estrategias que conduzcan a la estimulación de la creatividad en el área de Educación para el Trabajo.

Como conclusión ve la necesidad de llevar a las aulas estrategias que estimulen la creatividad de los estudiantes, por medio del trabajo diario desarrollado en la asignatura de Educación para el Trabajo. Recomienda en esta situación elaborar una propuesta de Estrategias de estimulación del pensamiento creativo a través de juegos, humor, visualización creativa, torbellino de ideas, mapas mentales y analogías, con el propósito de satisfacer esta necesidad académica e institucional.

Comentado [HC1]: Ver el libro "Importancia de las tic en los procesos de enseñanza – aprendizaje: estudios en la educación media y superior" capitulo 1 sirve como modelo. Lo primero es indicar cuántas publicaciones revisé

Finalmente la autora recomienda a los educadores, aplicar estrategias novedosas para estimular el pensamiento creativo, con rutinas de trabajo variadas, además crear un ambiente agradable, con actividades lúdicas que permitan al estudiante expresarse con libertad.

Es importante crear estrategias y metodologías que beneficien el pensamiento creativo del estudiante que incluya la lúdica, que genere en el estudiante confianza, fluidez y motivación.

Juárez, R. (2011). Presenta una tesis doctoral centrada en el estudio de la educación no formal como parte fundamental en la formación de las personas, destacando la actividad física y el deporte como potenciadores del conocimiento.

Propone una estrategia de educación integral para niños y jóvenes como resultado de un estudio longitudinal (2009, 2010 y 2011) que favorece la transformación social a través de la actividad física; su implementación en el contexto escolar, aporta habilidades competenciales en los docentes, quienes desarrollan herramientas necesarias para contribuir de manera exitosa en la formación integral de los estudiantes desde la perspectiva de las inteligencias múltiples.

Como parte de la metodología, utilizó herramientas de tipo cualitativo y cuantitativo, los cuales permitieron obtener resultados concretos.

Los resultados obtenidos presentan un avance de los participantes, analizados desde dos puntos de vista: el primero a partir de proceso significativo en las habilidades competenciales de los estudiantes y el segundo, teniendo en cuenta una valoración progresiva y reveladora de las inteligencias múltiples, tomando como eje principal, los escenarios de aprendizaje en donde el estudiante desarrolla de manera vivencial otras formas de mostrar sus talentos y expresarlos en escenarios reales, de la misma manera, los resultados indicaron que entre más tiempo pasaban los estudiantes en el proyecto, mayor era su progreso en las habilidades competenciales y las inteligencias múltiples.

La propuesta resulta interesante, pues busca la transformación social a través del impulso al talento de los estudiantes, favoreciendo el aprendizaje y desarrollo integral desde la actividad física y el deporte

Artola, T., Sánchez, N., Barraca, J., Ancillo, I., Mosteiro, P., Poveda, B. (2011). El propósito de este estudio fué investigar cómo evolucionan algunos aspectos de la creatividad en función de la edad; analizando si existen diferencias en la creatividad verbal y gráfica, en función de la edad y si estas diferencias se reflejan en las medidas de fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y uso de detalles especiales de las respuestas dadas por los sujetos en tareas de pensamiento divergente; igualmente, buscan comprobar si existen determinados periodos en la evolución del individuo, especialmente propensos para el desarrollo del pensamiento divergente y de la capacidad creativa.

Para la muestra se tomó Un total de 1768 sujetos participantes; la muestra estaba compuesta por 697 estudiantes de primaria (498 varones y 199 mujeres) de edades comprendidas entre 8 y 11 años; 582 alumnos de secundaria y bachillerato (259 varones y 323 mujeres) de edades comprendidas entre los 13 y los 18 años; y 488 adultos, de edades comprendidas entre 18 y 75 años: 378 universitarios de distintas carreras y 110 profesionales.

Para evaluar la creatividad se utilizó La PIC (Prueba de imaginación Creativa), un test de creatividad diseñado especialmente para la población española, el cual ha demostrado disponer de buenas propiedades psicométricas y es una de las pruebas que en la actualidad más se utilizan para evaluar la creatividad en esta población.

Esta prueba (PIC) comprende tres niveles, dependiendo del grupo de edad en el que se aplique:

PIC - N: Prueba de Imaginación Creativa para Niños.

PIC – J: Prueba de Imaginación Creativa para Jóvenes

PIC – A: Prueba de Imaginación Creativa para Adultos

Dentro de las conclusiones afirman que la creatividad es una capacidad que está presente en los individuos de todas las edades, tanto en niños como en adolescentes y adultos. La edad puede ir acompañada de un enriquecimiento del pensamiento divergente. Sin embargo, en cada edad la creatividad parece manifestarse de forma cualitativamente diferente, destacando los niños por su capacidad de innovación y originalidad, especialmente en tareas gráficas, los adolescentes por su fluidez y flexibilidad en tareas verbales y los adultos por un equilibrio entre la creatividad verbal y gráfica que les hace resultar especialmente creativos.

Respecto a este estudio, vale la pena destacar la aplicación de pruebas originales para valorar la creatividad, demostrando que la creatividad está presente en todas las etapas de desarrollo de las personas, pero manifestándose de diversas maneras.

Rodrigo, I., y Rodrigo, L. (2012). Proponen un tipo de investigación que tiene como finalidad fomentar la estimulación del pensamiento creativo, para llegar a comprobar que el desarrollo de la creatividad entendida como competencia cognitiva, y su trabajo sistemático en los salones de clase, trasciende significativamente en la construcción de la personalidad de los estudiantes, así como también en el logro de dos fines importantes en cualquier sistema educativo:

- Facilitar el desarrollo integral de la personalidad, atendiendo el desarrollo cognitivo, afectivo y social.
- Lograr que la institución educativa no se conforme con ser únicamente reproductora del sistema social, sino que cumpla con su función de transformación de la realidad.

Emplean una metodología con enfoque mixto, con el fin de comprobar cómo la utilización de estrategias y metodologías creativas permiten el desarrollo de habilidades, la estimulación del

pensamiento creativo y la creación de actividades escolares que se destaquen por su originalidad y eficacia.

Como la sociedad demanda cada vez más personas creativas en todos los entornos, la posición de los autores sobre la creatividad no sólo se expresa en el arte, la ciencia o la técnica, sino que pretenden abarcar todas las expresiones humanas; siendo este, uno de los requisitos fundamentales para que un país mejore en todos los ámbitos.

Los resultados obtenidos en el estudio permitieron concluir que la enseñanza de la creatividad constituye uno de los pilares claves de la educación del siglo XXI; fomentar la estimulación del pensamiento creativo para ser personas, capaces de enfrentar con creatividad las situaciones y problemas que se presentan en la sociedad.

En cada una de las actividades propuestas a los alumnos que hacen parte de la muestra se tienen en cuenta las cuatro áreas de interés en los estudios sobre creatividad: El alumno, el proceso creativo, el clima de aula y las producciones realizadas.

Concluyen que la estrategia tuvo un resultado positivo, pues permitió determinar que introducir las actividades creativas fomenta el desarrollo de los estudiantes y posibilita la creación de un ambiente agradable, donde se desarrolla el trabajo cooperativo y el aprendizaje significativo.

Este estudio de la Creatividad, como aptitud del ser humano, evidencia que la creatividad se puede aprender y también se puede enseñar.

Larraz, N. (2013). En lo que respecta a este artículo, trata de analizar la importancia que tiene actualmente el desarrollo de la creatividad artística en la educación secundaria con el objetivo de realizar una propuesta para su desarrollo en el currículo; para desarrollarlo, se ha centrado principalmente en el análisis de los aspectos metodológicos y organizacionales como aspectos clave de la labor docente que ha de integrarse en sus prácticas educativas.

La propuesta para desarrollar la educación artística creativa en la educación secundaria incluye una serie de actividades que se llevarán a cabo en los distintos aspectos del currículo como: Organización del tiempo, materiales y recursos, agrupamientos, actividades, estrategias creativas y evaluación.

A manera de conclusión, en esta propuesta se tiene que pese a la clara concepción teórica y demostración empírica existente en el campo de la creatividad, aún estas no se ven reflejadas en la práctica y en las políticas educativas para fomentar el desarrollo de la educación artística creativa de forma deliberada en el diseño curricular y en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como en promover la necesaria implicación de los docentes en este proceso.

Este estudio tiene mucha relación con las pretensiones de la presente investigación, pues se relaciona con estrategias para incentivar las habilidades creativas de los estudiantes de educación secundaria por ser un nivel fundamental para fortalecer el desarrollo de estas capacidades desde el área artística; además, se busca que los docentes desde la didáctica y la pedagogía, se interesen más por llevar estos mecanismos a la práctica, de manera que se logre el fortalecimiento y la importancia del área artística dentro de las instituciones.

Saavedra, L. (2014). El trabajo presentado por este autor, tiene como propósito desarrollar la creatividad en la expresión y apreciación artística en el área de comunicación integral a través de estrategias metodológicas orientadas a potenciar los factores intelectuales y rasgos psicológicos de niños y niñas de primaria para la construcción de su lenguaje dramático, plástico, musical y corporal. La autora plantea una estrategia basada en la teoría factorial de Guilford, Torrance y otros, quienes consideran que el proceso creativo se da a partir de factores intelectuales.

Realizó una guía de observación aplicada a los estudiantes de la I.E. N° 10836 – Aplicación del distrito de José L. Ortiz para observar las características de los niños creativos obteniendo como resultado que más de las tres cuartas partes de los niños y niñas tiene bajo nivel de inteligencia y no poseen características creativas; por esto se diseña e implementa una estrategia metodológica basada en la teoría factorial, cuyo máximo representante es Guilford que se lleva a cabo a través de la expresión corporal, gestual, musical, cuentos y dramatizaciones para potenciar la coordinación motora y fina de los niños de primaria.

Finalmente, concluye que la estrategia estimula el desarrollo de la imaginación, originalidad y fluidez a través de la expresión y apreciación artística.

Es una investigación que aporta en el proceso de enseñanza aprendizaje integral en los educandos, con metodologías basadas en autores reconocidos en la que por medio de la aplicación de estos modelos de desarrollo de la creatividad se estimula la expresión y apreciación artística en cualquier área de formación.

García, S. (2015). Se plantea una propuesta de intervención artística en el aula relacionada con un proyecto artístico multidisciplinar que surge a partir de la inquietud de potenciar la creatividad en el aula en los alumnos de primaria con la necesidad de extender las posibilidades hacia distintas áreas de expresión, tomando como muestra a los estudiantes de grado quinto para que estos experimenten diversas formas de expresión mediante el contacto directo con artistas, por medio de una serie de talleres guiados por el artista invitado y sus profesores; cuyos talleres y actividades culminan con una puesta en escena por parte de los alumnos.

Como conclusión aduce que el proceso creativo de un proyecto artístico multidisciplinar requiere de un equilibrio entre el trabajo individual y el trabajo colaborativo, además de otros aspectos como la expresión personal y un ambiente flexible y estimulante.

Aunque el proyecto está dirigido a estudiantes de primaria, se identifica una estrategia que además de potenciar la creatividad, permiten desarrollar distintas formas de expresión y aspectos como la comunicación, fluidez y trabajo en equipo necesarios en todos los niveles de la educación.

Del Moral, M., Villalustre, L., & Neira, R. (2016). En esta investigación se analiza la contribución del proyecto CINEMA- impulsado por la Consejería de Educación asturiana (2014-15), orientado al diseño colaborativo de digital storytelling, para fomentar la sociabilidad y creatividad en los estudiantes (N=282). Para lograrlo, a partir de 10 indicadores cualitativos medidos con escala *Likert* se evalúan: a) las habilidades sociales y creativas activadas por los estudiantes de educación infantil y primaria (según sus docentes) finalizado el proyecto y b) la plasmación creativa de los 14 relatos elaborados, a juicio de expertos. Los resultados mostraron un incremento significativo en las habilidades sociales en los alumnos de primaria, como socialización entre compañeros y ayuda mutua, especialmente en las niñas, así como el desarrollo de habilidades de mediación en infantil. Respecto al desarrollo de la creatividad, los DST (digital storytelling) han potenciado en todos la capacidad para identificar y resolver problemas de forma creativa junto a la integración también creativa de distintos lenguajes. En primaria destaca la flexibilidad para adaptarse a nuevas situaciones, siendo las niñas las que sobresalen significativamente en las habilidades creativas.

En conclusión, esta experiencia fué muy enriquecedora, pues contribuyó al desarrollo del pensamiento creativo y las destrezas sociales, además de motivar a los estudiantes y promover su alfabetización digital. La experiencia del proyecto CINEMA fué bastante positiva y puso de

manifiesto los beneficios educativos que ofrece la creación de relatos digitales desde el punto de vista pedagógico, además, afirman que esta práctica narrativa apoyada en soportes digitales contribuye a involucrar a los estudiantes en su propio aprendizaje, generando una mayor motivación para realizar las actividades formativas, activando su entusiasmo al convertirlos en artífices de sus propias historias, potenciando su sociabilidad a partir de la interacción y la colaboración para la elaboración conjunta de relatos, y promoviendo implícitamente la alfabetización digital junto a habilidades creativas tanto en los estudiantes participantes como en los docentes.

El proyecto fue implementado en el curso 2014-2015 en seis escuelas ubicadas en contextos rurales, en su mayoría, caracterizadas por ser aulas multigrado donde interactúan niños y niñas de varias edades. En concreto, la muestra estuvo integrada por 282 alumnos de infantil y primaria que participaron en el mismo junto a sus 49 docentes, dando lugar al diseño de 14 relatos digitales.

Interesante estrategia que involucra además del desarrollo de habilidades creativas, el aprendizaje de herramientas digitales para fomentar la creatividad en los estudiantes, despertando la motivación y el aprendizaje autónomo.

Marugán, M., Carbonero, M., Torres, M. D., & León del Barco, B. (2017). Analizan la relación entre creatividad y altas capacidades en primaria y secundaria. Solicitando la colaboración de las instituciones educativas en las que se habían descubierto estudiantes con alta capacidad intelectual. Realizan un estudio a partir de la revisión de investigaciones precedentes sobre el tema, tomando una muestra de alumnos de Primaria y Secundaria en los cuales se examinan las diferencias en las habilidades creativas, globales y por factores, entre el grupo de alumnos altamente capacitados y el resto de la muestra; con el fin de determinar si todos los estudiantes con alta capacidad intelectual obtienen resultados elevados en una prueba de creatividad gráfica.

La muestra comprende 477 estudiantes de 4º, 5º y 6º de Primaria y de 1º y

2º de Secundaria de dos centros públicos y dos concertados, se encontraron 54 estudiantes con alta capacidad intelectual (CI igual o superior al percentil 95 en una prueba de inteligencia general no verbal). Se analizaron los resultados en nueve factores de creatividad a través de la aplicación de una prueba de creatividad gráfica y cuantificable.

Los estudiantes con alta capacidad intelectual lograron unas puntuaciones medias superiores en la prueba de creatividad y en todos los elementos de la misma; no obstante, sólo un subgrupo de los estudiantes bien dotados logró un percentil superior a 75. En este mismo sentido, encontraron un gran número de alumnos que sin ser de altas capacidades, superan en creatividad de forma significativa al resto de la muestra de alta dotación.

Los resultados obtenidos están relacionados con los estudios clásicos sobre creatividad, en los que las correlaciones entre esta variable y la inteligencia general, eran entre débiles y moderadas, según el campo creativo estudiado. El estudio propone que una buena capacidad intelectual permite mejores resultados en la resolución de actividades creativas, pero no todos los estudiantes de alta capacidad intelectual son excepcionalmente creativos, pudiendo tener un alto nivel en esta variable alumnos con puntuaciones menores en CI.

El estudio realizado solo fue aplicado para valorar uno de los aspectos de la creatividad que corresponde al factor gráfico – figurativo, sin tener en cuenta otros aspectos importantes para valorar si la creatividad de un individuo verdaderamente se encuentra asociada a su nivel de superdotación además de tener en cuenta los factores que intervienen para un adecuado desarrollo de las habilidades creativas.

Larraz Rábanos, N., & Allueva Torres, P. (2017). Desarrolló un estudio con el fin de presentar los resultados obtenidos de un programa de intervención para el desarrollo de las habilidades creativas en un grupo de estudiantes de segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

El programa fue implementado en un colegio de la ciudad de Zaragoza (España) durante el curso académico 2008-09. Para el estudio se realizó un diseño cuasi experimental de medidas repetidas con grupo control no equivalente. La muestra para el estudio estuvo compuesta por 48 participantes de entre 13-14 años (24 del grupo experimental y 24 del grupo de control) mediante un tipo de muestreo “de oportunidad o comodidad”. Antes y después del programa se administraron tres pruebas: el Test de Torrance de Pensamiento Creativo (TTCT) como prueba inicial y final y; la Prueba de la Imaginación Creativa para Jóvenes (PICJ) como prueba de seguimiento. El programa consistió en una serie de sesiones semanales de 50 minutos estructuradas por sus objetivos, actividades y criterios de evaluación.

Los resultados del programa, evaluados a través del ANOVA, mostraron que el programa logró un desarrollo significativo ($p < .05$) de la creatividad verbal y figurativa del grupo experimental en comparación con el grupo control. Los resultados del estudio muestran un mayor desarrollo de la creatividad verbal que la creatividad figurativa.

Con la implementación del programa se demuestra la posibilidad de desarrollar la creatividad en la ESO (Educación Secundaria Obligatoria). Las conclusiones del estudio se enfocan en resaltar la importancia de integrar el desarrollo de habilidades creativas a través de los objetivos y el proceso de enseñanza aprendizaje implicado en la metodología educativa del currículo, así como resaltar la importancia del entrenamiento docente en el desarrollo de las habilidades, estrategia y metodologías que fomenten el pensamiento creativo; de esta manera, los participantes desarrollaron de forma significativa la creatividad a nivel intragrupal como intergrupala; Por lo tanto, la intervención fue positiva y el programa logró los efectos que pretendía, que era el desarrollo de la creatividad de un grupo de estudiantes de segundo curso de ESO.

Bergera, J. (2015). Enseña una investigación que consiste en la propuesta de una estrategia didáctica que tiene como fin, profundizar en el valor de la creatividad como competencia clave en

la educación primaria; considerando la creatividad como una de las habilidades más importantes para el progreso de la humanidad. Los estudios realizados al respecto muestran que esta habilidad puede ser mejorada.

La investigación parte de una revisión teórica donde se analiza la situación de esta habilidad en el sistema educativo y se expone una propuesta didáctica en el área de educación artística para su mejora, justificando la necesidad de una educación artística que tenga en cuenta las iniciativas y libertades de los estudiantes, para así propiciar el acto creador.

Este autor propone el drama como estrategia didáctica dentro del área de educación artística para mejorar la creatividad; se exponen los motivos por los cuales esta técnica es adecuada para este propósito y la necesidad de diferenciarla del teatro. Se facilitan claves educativas a tener en cuenta en estos talleres de drama con el fin de que la creatividad pueda mejorarse.

Sánchez Soto, I. R., & Pulgar Neira, J. A. (2017). Este artículo tiene como fin, implementar y evaluar una propuesta metodológica activa, basada en técnicas creativas para enseñar y aprender los conceptos básicos de la unidad de temperatura y calor en la asignatura regular de física para alumnos de 2do año de educación media (15 –16 años), en una escuela secundaria de la ciudad de Concepción Chile el cual es un establecimiento de alto rendimiento y de nivel socioeconómico alto. Por medio de la investigación, se busca establecer el impacto de la propuesta metodológica en las estrategias de aprendizaje, autoestima y rendimiento académico, e incentivar el despertar de la creatividad, además, de la factibilidad e implicaciones didácticas de la propuesta en el aula.

Los resultados mostraron cambios importantes en las estrategias de aprendizaje, evidenciándose en un aprendizaje significativo a favor del grupo experimental; además, se observaron cambios positivos en el rendimiento académico y autoestima escolar.

Se define un diseño cuasi-experimental con Pre Post-Tests, de dos grupos: Experimentales y control. Esta propuesta fue aplicada durante un semestre a dos cursos de segundo año medio (A

y C grupo experimental) de un colegio particular científico-humanista, mientras que otros dos cursos paralelos (B y D grupo control) fueron intervenidos con el método tradicional; en la intervención se realizó una comparación del rendimiento obtenido por cada grupo, sus estrategias de aprendizaje, su nivel de autoestima. La investigación se llevó a cabo en el horario habitual de clases de física de los cuatros cursos, en sus salas de clases, laboratorio o al aire libre durante dos horas pedagógicas semanales (90 minutos), que son los que corresponden a la asignatura.

Dado los resultados obtenidos por el grupo experimental durante el transcurso de la investigación, se puede afirmar que la aplicación de técnicas creativas en el proceso de enseñanza de la física, permiten modificar positivamente las estrategias de aprendizaje; así, el proceso de enseñanza – aprendizaje se enfocará en algo más que solicitar simples definiciones o repetición de contenidos, que alientan a la memorización y aprendizaje mecánico. En cambio, si se evalúa en función a preguntas fácticas, de comprensión y creativas que implican la transferencia de contenido y significados, el alumno se ve obligado a procesar la información de forma profunda, colaborativa y reflexiva.

Una vez más se confirma que el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas contribuye notablemente al fortalecimiento de las habilidades y al pensamiento creativo de los estudiantes, teniendo en cuenta el adecuado diseño y aplicación de estrategias metodológicas que propendan por este objetivo.

1.1.2 Estudios desde el contexto nacional

García, A. (2005). Realiza una propuesta de estrategia metodológica titulada “Libertad de aprender” en el Colegio León de Greiff, de Calarcá Quindío, con el fin de lograr el libre y pleno desarrollo de las capacidades artísticas entre estudiantes de media vocacional la cual se desarrolla en 8 fases: Descriptiva, informativa, decisoria, investigativa, exploratoria, expresiva, socializatoria

y evaluativa para que cada estudiante desarrolle sus capacidades artísticas logrando el libre desarrollo de sus habilidades en la media vocacional, en la que cada estudiante manifiesta el arte de su interés y se propone un objetivo de aprendizaje; luego, usando el método de proyectos, realizan investigaciones sobre el arte elegido y se prepara una muestra ante la comunidad educativa. Se realiza encuesta a 120 estudiantes de Educación Artística del Quindío y de Pamplona, Norte de Santander para identificar la situación real de los estudiantes, con la cual se comprueba que los estudiantes tienen gustos y preferencias artísticas diferentes

Como resultado se observó un alto porcentaje de estudiantes con una tendencia artística particular y diferente al arte que domina el docente, no aprovechan al máximo sus habilidades, concluye que el docente no siempre tiene que dominar las técnicas y procedimientos en las diferentes artes, solo debe ser creativo.

Klimenko, O. (2009). Hace referencia a la creatividad como componente significativo para el desarrollo social, destacándola como alternativa de solución a la crisis actual; en el escrito, menciona componentes importantes en el proceso educativo para desarrollar capacidades creativas, desde la actitud del docente, sus estrategias pedagógicas y didácticas hacia el fomento de la creatividad como valor cultural. Destaca a la creatividad como un valor cultural y como una necesidad. Hace algunas reflexiones frente a la pedagogía y metodología utilizada por los docentes dirigidas a fomentar el desarrollo de las capacidades creativas de los estudiantes en todos los niveles de formación.

La autora considera que cualquier ser humano puede desarrollar habilidades creativas sin necesidad de ser un genio, siendo necesario fomentar el interés desde la edad temprana, pues es la edad donde se logra una mayor motivación.

Plantea una metodología de taller creativo en el aula con una propuesta intracurricular para trabajar la creatividad que consiste en unos pasos consecutivos de exploración, indagación, reflexión, imaginación y creación. Cada uno de estos pasos implica la participación de habilidades cognitivas y metacognitivas, tales como observación, ordenación, evaluación y representación; además, se tiene en cuenta algunos principios orientadores como:

- Propiciar la adquisición de diversos lenguajes (sistemas simbólicos de representación: dibujos, símbolos matemáticos, musicales, etc.)
- Brindar al estudiante una enseñanza reflexiva, donde él pueda adquirir las bases orientadoras para sus procesos de observación del mundo.
- Crear condiciones para la formación del hábito del esfuerzo mental

Para trabajar la creatividad en el aula de clase, en su metodología incorpora unos pasos consecutivos de exploración, indagación, reflexión, imaginación y creación; cada paso implica la participación de habilidades cognitivas y metacognitivas, como la observación, comparación, clasificación, ordenación, evaluación y representación.

Como conclusión, las metas de formación de los modelos pedagógicos así como las representaciones, características y estrategias de los docentes, las particularidades del clima grupal, el ambiente del aula y de la institución educativa, todos estos factores influyen como elementos constitutivos capaces de propiciar o restringir las manifestaciones creativas de los estudiantes.

Bernal, R. (2016) Diseña una investigación que busca Potenciar los factores que hacen parte de la creatividad a través de una estrategia de creación narrativa en el aula de clases en un colegio de la localidad de Bosa, desde el uso de herramientas digitales, con el fin de experimentar vivencias e interacciones de los estudiantes dentro de aspectos como: campo, ámbito y persona; se considera el uso y aplicación de nuevas T I. y la comunicación, desde una mirada crítica frente a la actualidad y el medio en el que interactúan los estudiantes; se formula una estrategia enfocada en potenciar

algunos factores de la creatividad tales como: fluidez, flexibilidad, comunicación, curiosidad e imaginación, partiendo de la escritura narrativa y el uso de Ntic, además de los intereses y motivaciones de los estudiantes, el fortalecimiento de la dinámica del colegio y el rol docente.

La muestra fue tomada de cuarenta estudiantes de grado séptimo 26 niñas y 12 niños entre los 11 y 15 años de edad.

Concluye que a partir de la creación narrativa, se puede incentivar en los estudiantes el trabajo cooperativo pues se generó una interdependencia positiva en la que cada estudiante cumplió un rol específico a nivel individual como grupal; además, existió un intercambio de saberes, retroalimentación, resolución de problemas en conjunto, comunicación, toma de decisiones e interacción entre los miembros del grupo.

Se observa una investigación que además de propiciar el uso de las nuevas tecnologías de la información por medio de la creatividad, se incentiva la construcción de individuos capaces de reflexionar y adaptarse a situaciones de cambio, en los que identifican sus capacidades y motivaciones que le posibilitan enriquecer y despertar su creatividad.

Pineda, F. (2017) En su trabajo presenta una propuesta pedagógica para desarrollar la creatividad en los estudiantes de grado sexto del colegio Japón, basada en la gramática de la fantasía y los ritmos mentales; el proyecto busca despertar la creatividad literaria de los niños y niñas a través del uso de la fantasía.

En su metodología utilizó un enfoque cualitativo, ya que lo que se pretendía es comprender la creatividad como un todo en un entorno social como la escuela. Por tal motivo, se tiene en cuenta la dinámica y propiedades de estudiantes y docentes.

De igual forma, se hace una comparación entre las dos concepciones pedagógicas que son objeto del estudio: *Los ritmos mentales* y *La gramática de la fantasía*; con el fin de establecer semejanzas o puntos de contacto.

La población con que se trabajó fueron dos grupos: Un grupo control y otro experimental que se encuentra entre los 10 y los 13 años de edad, comprendiendo los estratos 1, 2 y 3; en los cuales se midió la creatividad antes y después de aplicar el diseño de la estrategia pedagógica basada en *Los ritmos mentales* y *La gramática de la fantasía*. El grupo control sirvió como un punto de referencia para comparar y analizar a qué grado de creatividad llegó el grupo experimental. En los dos grupos se aplicó la *Escala holística de creatividad literaria* de Joan Mallart, y con la cual se pudo medir y conocer el nivel de creatividad alcanzado por los estudiantes de grado sexto del Colegio Japón, en la ciudad de Bogotá.

La estrategia pedagógica para el fomento de la creatividad aplicada al grupo experimental fue efectiva para potenciar la lectura y la escritura literaria, permitió a los niños y niñas hacer uso de la imaginación para crear narraciones que comprenden los aspectos como manejo de una idea central en el texto e introducción de algunas figuras literarias; desarrollo consistente del relato basado en la fluencia de ideas brillantes; inicio del relato de forma llamativa y de igual forma con un final inesperado, y finalmente, ruptura del hilo narrativo cronológico empleado como recurso expresivo.

Los aportes de esta investigación a la pedagogía son interesantes para incentivar la creatividad en los estudiantes, pues desde el trabajo literario, se ofrece a los estudiantes distintas formas de desarrollar el pensamiento creativo.

Pinzón, J. (2019). Realiza una propuesta pedagógica para la formación artística y desarrollo de la creatividad aportando al PRAE y a considerando sus potencialidades basadas en las inteligencias múltiples, y los estadios de la creatividad, aprovechando los residuos sólidos, en la clase de Educación Artística.

El programa busca por medio de la articulación de las áreas educación artística y ciencias naturales que el estudiante sea creativo y muestre interés por el medio ambiente y represente esto a través de una exposición ante la comunidad educativa.

Se generaron dos instrumentos, pre-test de creatividad y post-test de creatividad que fueron aplicados a un grupo de 30 estudiantes de grado 6 a 10 y otro test de inteligencias múltiples al grado once por considerar que tienen un cultivo de creatividad mayor.

Se realizaron ejercicios creativos con los estudiantes, integrando el tema ambiental y el artístico, utilizando de manera creativa diferentes materiales reciclables y articulando el programa de RRReciclArtes con el PRAE, para vincular los documentos fílmicos, el análisis artístico, la reflexión ambiental, el quehacer creativo y el quehacer ecológico.

Concluye que las habilidades creativas de los estudiantes antes y después de la implementación del programa confirma que los estudiantes son creativos según uno de los 15 niveles, y este nivel tiene relación con una de las inteligencias múltiples, además se tienen como dato, que la primera inteligencia en número de estudiantes es la musical, la segunda es la matemática, y la tercera es la naturalista.

Ospino, O. & Ortiz, A. (2017). Presenta en su libro una investigación abordando la importancia de la formación integral de los niños y niñas del nivel preescolar para transformar la práctica pedagógica y fortalecer los procesos educativos partiendo de la implementación de estrategias que permitan la inclusión, las artes, la lúdica, la personalidad y la capacidad de estos de transformar su entorno escolar y social donde el proceso creativo se centra en métodos de producción abiertos dejando de lado los métodos de reproducción y repetitivos; donde los

estudiantes busquen diversas respuestas desde sus perspectivas y donde su individualidad sea parte fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el proceso creativo se hace necesario que existan unas condiciones adecuadas para que las estrategias de aprendizaje permitan la búsqueda de soluciones a situaciones planteada y la apropiación de la misma, para generar soluciones creativas y dar respuesta final de forma individual o colectiva.

Los docentes deberán incentivar la creatividad de los estudiantes por medio de una puesta en escena motivadora y novedosa con propuestas abiertas a la imaginación y planteamientos lúdicos y divergentes. Para los autores, la expresión lúdico creativa se convierte en algo muy importante en nuestro sistema educativo pues consideran que impulsa el pensamiento divergente que transforma la realidad del aula de clases.

En este sentido, se exponen las conclusiones derivadas de estudio relacionadas con una metodología de expresión lúdico creativa y la realidad existente en las aulas de clases dando respuesta a las intenciones propuestas en la investigación.

Como conclusiones generales, las docentes reconocen que el juego y la expresión artística son relevantes en las diferentes actividades con los niños y niñas; se evidencia la necesidad de capacitación constante en el diseño y aplicación de nuevas estrategias metodológicas en las aulas de clase, se requiere inversión en recursos educativos y material didáctico que permita que las labores educativas se realicen de una manera más eficiente y la posibilidad de generar espacios flexibles desde el nivel directivo y/o administrativo.

En general, el docente debe crear nuevas formas de enseñanza que permita el libre desarrollo de la creatividad sin limitar la imaginación, los aportes y todo acto creativo de los estudiantes.

Cárdenas, R., & Pinzón, M. (2017). Esta investigación se enmarca dentro del contexto de los componentes disciplinar, Epistemológico y pedagógico, los cuales comprenden los criterios centrales para el desarrollo del pensamiento creativo (originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración) en relación a la educación artística y la pedagogía, centrándose en situaciones particulares de procesos creativos de las estudiantes con el fin de desarrollar el pensamiento creativo y divergente en estudiantes del Bachillerato Alto del Colegio Santa Francisca Romana en Bogotá desde las prácticas artísticas, a partir del diseño de una estrategia digital.

El proyecto se sustenta en un tipo de Muestreo Intencional No Probabilístico; enfocado a un grupo de 5 estudiantes del Bachillerato Alto, entre 15 y 17 años del Colegio Santa Francisca Romana; utilizando Instrumentos de tipo cualitativo adaptados de la prueba de imaginación creativa, buscando dar argumentos que den luz a posibles cambios positivos en relación al currículo escolar y las competencias básicas orientadas al pensamiento creativo con el fin de estimularlo y fortalecerlo.

Como resultado, las estudiantes del grupo focal mostraron una actitud receptiva hacia los ejercicios y actividades relacionadas con el desarrollo del pensamiento creativo, específicamente con la producción de ideas originales. Las estudiantes mostraron mayor inclinación hacia la creación de ideas originales que pertenecen a categorías similares.

Se destaca la importancia de implementar estrategias en educación artística centradas en estimular el pensamiento creativo teniendo en cuenta las teorías sobre inteligencia y creatividad más representativas para estimular y evaluar la creatividad, pues estas permiten acomodar los planteamientos trazados por los docentes y fomentar en los estudiantes habilidades y aprendizajes importantes desde las prácticas artísticas utilizando dentro de sus herramientas una estrategia digital.

1.2 PROBLEMA

En la definición del problema o situación problemática se identifican características y elementos adversos que dan origen a la viabilidad del tema a investigar, por tanto, surge del interés por conocer; en este caso de identificar si existen prácticas educativas apropiadas para fortalecer las habilidades creativas de los estudiantes de educación básica secundaria en el Colegio Sierra Morena I.E.D; siendo el problema el motivo o razón por el cual se enfoca y gira esta investigación.

1.2.1 Pregunta Problema

Para implementar una estrategia didáctica que fortalezca las habilidades creativas en los estudiantes de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D. resulta necesario indicar ¿Cómo realizar una estrategia didáctica apropiada para fortalecer las habilidades creativas desde el área artística en los estudiantes de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena IED?

Comentado [HC2]: CAMBIAR POR CÓMO

1.2.2 Descripción del Problema

El desarrollo de la creatividad en los estudiantes, constituye un tema de interés en todas las áreas educativas, pero a su vez, poco se estimula y tiende a perder relevancia en su uso como herramienta pedagógica para algunos docentes, pues se observan prácticas pedagógicas tradicionales que poco incentivan la participación de los estudiantes, quienes deben ser protagonistas en el proceso de enseñanza aprendizaje; así, la enseñanza de las artes ha dejado de ser prioridad en los colegios distritales de Bogotá, pues se le otorga mayor importancia a otras áreas del conocimiento que para algunos docentes y directivos aportan a una mayor categorización de la institución y a la obtención de mejores resultados en las pruebas del estado, considerando así, que las artes no contribuyen al posicionamiento de los colegios en las estadísticas nacionales que miden el desempeño de las instituciones y las ubican en una escala nacional, así como en un rango de

Comentado [HC3]: Profundizar

Explicar de lo mas grande a lo más pequeño un fenómeno grande o histórico que se concentra en un fenómeno práctico más pequeño y se sitúa en un fenómeno más pequeño que es el contexto específico del colegio

calidad educativa en el país. En el artículo sobre desarrollo de la creatividad artística en la educación secundaria. Larraz, N. (2013) dice:

Se considera que la educación artística y creativa, debería ser un fin en la educación, especialmente en el currículo de educación secundaria, ya que existe un declive y una desatención en el desarrollo de dichas áreas y habilidades en esta etapa educativa. (p. 153).

En el proceso de enseñanza – aprendizaje desarrollado por los docentes del área artística de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D. no se identifican elementos que favorezcan las habilidades creativas en los estudiantes; se evidencian prácticas educativas en las que el docente entrega materiales y contenidos para que los estudiantes copien, repitan y en algunas ocasiones respondan de acuerdo a las guías o lecturas entregadas, limitando así la posibilidad de que los estudiantes desarrollen y apliquen habilidades en el campo creativo; los docentes proponen y los estudiantes aceptan sin reproches, sin intervenciones ni aportaciones.

Egglestone (1977) citado por Ospino, O. & Ortiz, A. (2017, p.11) sostiene que las prácticas existentes en las aulas la mayoría de ellas castrantes porque son impositivas, eliminan el entusiasmo y deseo por aprender proceso ligado al acto creativo. La escuela no sólo determina y decide cómo tienen que ser representadas las ideas y los sucesos, sino que también pre-fija el lenguaje, que los estudiantes deben usar para expresarse acerca de los mismos. (p.11).

La falta de estimulación de estas habilidades creativas, constituye en el educando una restricción en el desarrollo de competencias necesarias para su formación integral, pues impide que logre tener una visión global de las necesidades propias, de las que requiere su entorno y las posibles soluciones que pueda aportar a la sociedad.

Existen estrategias pedagógicas que son inapropiadas para fortalecer la creatividad en estudiantes de educación básica secundaria; cuyos programas de educación artística no cuentan con una metodología que fomente las habilidades creativas eficientemente lo que conlleva a encontrar estudiantes desmotivados.

1.3 Objetivos

Para esta investigación, los objetivos que se plantean, orientan la investigación hacia las metas que se desean lograr, estableciendo así, un objetivo general hacia el cual se dirige la investigación en todas sus fases y cuatro objetivos específicos que se convierten en una guía para el desarrollo de la misma.

1.3.1 General

Implementar una estrategia didáctica desde el área artística para fortalecer habilidades creativas en los estudiantes de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D.

1.3.2 Específicos

- Obtener un diagnóstico a partir de la aplicación de instrumentos de recolección de información que permita conocer necesidades e intereses de los actores involucrados en la investigación.
- **Determinar y analizar** si existen y son apropiadas las estrategias pedagógicas actuales utilizadas en el área artística para fortalecer las habilidades creativas en los estudiantes de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D.
- **Diseñar** una estrategia pedagógica desde el área artística que fortalezcan las habilidades creativas de los estudiantes de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D.

- Implementar y valorar la estrategia pedagógica “Creando ando y mis ideas voy destacando” para fortalecer habilidades creativas en los estudiantes.

1.4 Hipótesis

Frente al cuestionamiento, se plantea como hipótesis que las estrategias pedagógicas empleadas en la actualidad por los docentes del área artística en la educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D no son apropiadas para fortalecer las habilidades creativas; por lo tanto, estas habilidades se pueden desarrollar y fortalecer a través del diseño e implementación de una adecuada estrategia didáctica que incluya la experimentación y puesta en escena de obras basadas en mitos y leyendas colombianas.

CAPITULO II

2.1 Marco Teórico

A lo largo de la historia de la educación, hemos encontrado diferentes formas, modelos y teorías que impactan las prácticas educativas actuales (innovadoras, inclusivas, etc.), “siendo estas un proceso social que adquiere su sentido en el despliegue cotidiano de un conjunto de acciones y actividades dirigidas a preservar y transformar la tradición, la cultura, la vida social” Valladares, L. (2018).

En este marco teórico, se establecen algunas categorías referentes a los contenidos desarrollados y relacionados con el fortalecimiento de habilidades creativas en estudiantes de educación básica secundaria que dan explicación al problema planteado y que sirven de fundamento para el desarrollo de la investigación.

2.1.1 *Habilidades Creativas*

Para propiciar que los estudiantes logren un adecuado fortalecimiento de habilidades creativas, resulta necesario integrar diversas metodologías y estrategias apropiadas de enseñanza que posibiliten en el estudiante la comprensión, generando en este el desarrollo de capacidades comunicativas, pensamiento crítico y reflexivo; que favorezcan la investigación y adquisición de destrezas para enfrentar situaciones adversas que requieren solución.

La habilidad es una respuesta controlada en interacción con los aprendizajes teniendo en cuenta los objetivos propuestos. Permite controlar aprendizajes simples o tareas complejas; toda habilidad resulta de una acción aprendida, es procedente dedicarle tiempo y está condicionada por el conjunto de recursos que se tienen en el momento de seleccionar una respuesta y por el grado de integración de las informaciones para el desarrollo de las

capacidades. La cantidad y calidad de habilidades que tiene una persona determinará el grado de eficacia y éxito de los objetivos previamente establecidos. Juárez, R. (2011, p. 143)

Las habilidades creativas en los estudiantes, se pueden identificar a través de sus interpretaciones, muestras, acciones y productos. “Ser creativo significa confeccionar algo que antes no existía” De Bono, E. (1.999, p.28); se resalta que todos los individuos pueden ser creativos en cualquier etapa de su vida, pero vale la pena fortalecer esas habilidades sobre todo en la etapa escolar. “Las personas creativas oscilan entre la fantasía, la imaginación y un original sentido de la realidad; la principal función de ser creativo, consiste en ir más allá de lo que el común de la gente considera existente para crear una nueva realidad” Huerta, J., & Rodríguez, G. (2006, p. 113). Se suele afirmar que las personas con habilidades creativas se interesan por conocer y explorar su entorno, dándole sentido a la realidad para proponer ideas que surgen de la imaginación o fantasía.

2.1.2 Teorías Explicativas

A continuación se mencionan las teorías y modelos más relevantes de autores reconocidos por sus grandes estudios y aportes a la creatividad.

Amabile (1983) citada por Esquivias, M. (2004) plantea que la creatividad se origina a partir de un producto, utilizando la evaluación de expertos. Elaboró un modelo sobre la creatividad destacando tres componentes: Las destrezas relativas al campo en el que se desarrollara la persona, las destrezas importantes para la creatividad y la motivación intrínseca. Su teoría considerada como ambiental, resalta el factor motivacional para la creatividad, así se basa en un contexto social y retoma en cierta forma la propuesta de Wallace, menciona cinco pasos de este proceso: Presentación del problema, preparación, generación de la posible respuesta, validación de la respuesta y resultado. Indica que sobre este proceso de solución de problemas se reflejan los tres

componentes de un modelo creativo; las investigaciones actuales de esta autora, plantean una línea de investigación sobre los factores socio ambientales y su influencia sobre la creatividad. (p.13)

De Bono, E. (1999) muestra los beneficios, necesidades teóricas y prácticas del pensamiento creativo desde la comprensión de la lógica y naturaleza de la creatividad, así como los usos del pensamiento creativo. En cuanto a los beneficios considera que la creatividad abarca una gran cantidad de destrezas diferentes.

Se refiere a la lógica de la creatividad, la cual no basta para convertir en más creativa a una persona, pero si para concienciarla de la necesidad de ser creativa.

Otro de los beneficios se relaciona con la motivación, la cual define como la disposición de una persona para detenerse y enfocar su atención sobre determinado punto y solo después dedicarse al pensamiento lateral.

Afirma que la necesidad práctica de la creatividad se divide en dos áreas:

- Donde se necesita realmente una idea nueva, donde la creatividad se convierte en la única esperanza.
- Donde no se necesita urgentemente una idea nueva, pero se reconoce que aportaría beneficios

En este sentido De Bono propone el pensamiento lateral que consiste en cambiar los conceptos y las percepciones, pues son la base de la creatividad que implica la obtención de ideas nuevas. El pensamiento lateral se enfoca en resolver los problemas desde distintos puntos de vista, dejando a un lado el pensamiento lógico y habitual para encontrar ideas nuevas en respuesta a situaciones planteadas.

A través del pensamiento lateral, propone en su libro *El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas* (1994) los siguientes métodos para el desarrollo de la creatividad:

- La pausa creativa: Detenerse de vez en cuando para reflexionar
- El foco simple: Es definir una necesidad creativa, la cual generará una gran cantidad de pensamiento creativo sobre el tema
- El cuestionamiento Creativo: Consiste en preguntarse por qué algo se realiza de determinada manera, no es una crítica, es la disposición a considerar que podría haber una forma diferente de actuar que podría ofrecer ventajas.
- Los seis sombreros para pensar: Los seis sombreros representan seis maneras diferentes de pensar; mediante esta técnica se brinda solución a problemas colectivos, siendo una herramienta que fortalece el trabajo en equipo. Cada color tiene un significado diferente:

Tabla 1. Seis sombreros para pensar.

SOMBRERO	SIGNIFICADO
Blanco	Neutralidad
Rojo	Sentimientos, emociones.
Negro	Juicio negativo y pesimista
Amarillo	Optimista, positivo
Verde	Fertilidad, creativo
Azul	Moderación, control y orden.

Fuente: Elaboración propia basada en De Bono, E. (1.999).

Garnerd, H. (1993) indica que “no existe un único tipo de creatividad al igual que la inteligencia, sino múltiples”, así, tomando como punto de partida su conocimiento sobre las siete

inteligencias, hace un análisis de la creatividad por medio de los rasgos de personalidad de siete grandes personajes a los que se refiere como maestros creativos de la era moderna: Sigmund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinsky, T.S. Eliot, Martha Graham y Mahatma Gandhi; como prototipo de cada uno de los tipos de inteligencia.

Propone un modelo para analizar los aspectos interaccionales y sistémicos necesarios para fomentar la creatividad. En este sentido, Cascón, R. (2016) dice:

La concepción propuesta va más allá de la idea de creatividad como capacidad de pensamiento divergente para incorporar la consideración de otros factores necesarios para que ese pensamiento divergente acabe fructificando en la actividad creativa, como son la relación del individuo con el sistema simbólico y la disciplina a los que contribuye, y la relación del individuo con su contexto social próximo, aportando así una mayor complejidad, necesaria para el análisis de la creatividad. (p.156)

Para Garner, H. (1993) “La persona creativa resuelve problemas con facilidad, elabora productos y propone ideas nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” (p.46). Los individuos creativos tienen personalidades comunes que les permite concebir, expresar y responder ideas, lo que afirma una vez más que toda persona posee cualidades y capacidades para ser creativa.

Garner, H. (1993) Diseña el “Triángulo de la creatividad” el cual Investiga la dialéctica entre la persona o talento individual, el campo en el que el individuo se desenvuelve y el ámbito de expertos que evalúan los trabajos del campo. No importa cuánto talento tenga el individuo, en un sentido abstracto; si no puede conectar con un campo y producir obras que

sean estimadas por el ámbito correspondiente, no es posible determinar si esa persona, merece el epíteto de creativa. (p.385)

Csikszentmihalyi, M. (1998) explica las estrategias que se aplican a cada uno de los tres planos que definen los componentes de un sistema creativo: la persona, el ámbito y el campo; además, sostiene que la creatividad se debe cultivar no sólo en campos tradicionalmente creativos como las ciencias y las artes, sino también en los negocios, el gobierno y la educación. Por consiguiente, se puede entender que dentro de los rasgos que definen a una persona creativa, son fundamentales: por un lado, una gran curiosidad y apertura, y por el otro, una perseverancia casi obsesiva. Estos dos postulados deben estar presentes para que una persona tenga ideas nuevas y después las logre imponer; el interés y la curiosidad tienden a ser estimulados por las experiencias positivas con la familia, por un entorno emocional favorable, por una herencia cultural rica, por la abundancia de oportunidades disponibles y por las expectativas elevadas; en cambio, la perseverancia parece desarrollarse como reacción a un entorno emocional precario, una familia disfuncional, soledad, sentimiento de rechazo y marginalidad. La mayoría de las personas experimentan uno u otro de estos entornos iniciales, pero no ambos.

Para clarificar las diferentes interpretaciones y definiciones que tiene el término “creatividad”, distingue tres fenómenos o usos:

Cuadro No 1. Usos de la creatividad

<p>El primer uso, se refiere a las personas que expresan pensamientos extraordinarios, que son interesantes y estimulantes; es decir, personas que parecen ser extraordinariamente brillantes.</p> <p>Un conversador brillante, una persona con una mente ágil, puede ser considerada creativa en este</p>
--

sentido. A menos que, además, hagan alguna aportación de trascendencia permanente, se refiere así, a las personas de este tipo como brillantes mas no como creativas.

La segunda forma en que se puede usar el término es aplicarlo a personas que experimentan el mundo de maneras novedosas y originales, de individuos cuyas ideas y juicios son nuevos y penetrantes, que pueden hacer descubrimientos importantes de los que sólo ellos saben. Se refiere a tales personas como creativas, pero, dada la naturaleza subjetiva de esta forma de creatividad, es difícil tratarla, por muy importante que pueda ser para quienes la experimentan.

El último uso del término designa a los individuos que, como Leonardo, Edison, Picasso o Einstein, han cambiado nuestra cultura en algún aspecto importante. Son los creativos sin más.

Fuente: Elaboración propia basada en Csikszentmihalyi, M. (1998)

La diferencia entre los tres usos no es simplemente una cuestión de grado. La última clase de creatividad no es simplemente una forma más desarrollada de las dos primeras; en realidad son modos diferentes de ser creativo, cada uno de ellos desconectado en gran medida de los otros.

Sternberg, R. y Lubart, T. (1997) desde el ámbito organizacional y educativo señalan desde su análisis de la creatividad a una sociedad catalogada como conformista, que no acepta los cambios. Desde esta perspectiva Klimenko, O. (2009) señala:

La principal crítica que realizan los autores a la educación está dirigida a denunciar la resistencia muy difundida en el ámbito educativo frente a las manifestaciones de la conducta creativa y tendencia a valorar las muestras del pensamiento convergente, al igual que un apego excesivo a las mediciones de inteligencia. (p.199)

Estos investigadores, muestran una perspectiva de la creatividad como inversión; es así como plantean la teoría de la inversión; “comprar a la baja y vender a la alza” entendiend que comprar a la baja significa acoger ideas que son desconocidas y contienen un potencial de

desarrollo; por otro lado, “vender al alza” representa pasar a nuevos propósitos cuando una idea se ha valorado y produce una ganancia significativa.

Señalan que para que pueda existir un verdadero producto creativo la persona debe contar con los siguientes elementos: La inteligencia, el conocimiento, los estilos de pensamiento, la personalidad, la motivación y el contexto medioambiental; en concordancia, para que el producto sea creativo, debe ser original, apropiado y útil, además de tener importancia y calidad.

Plantean que la inteligencia juega un papel importante en la creatividad mediante un papel sintético de la inteligencia para generar ideas, el papel analítico de la inteligencia y el papel práctico de la inteligencia para que las ideas funcionen.

El conocimiento formal e informal es importante para el desarrollo de la creatividad, pues se debe saber acerca del ámbito en el que se pretende ser creativo.

Refieren que los estilos de pensamiento son un autogobierno mental que pueden fomentar o limitar la creatividad.

Consideran que para potenciar el nivel creativo, no solo se debe tener en cuenta el aspecto cognitivo de la creatividad, sino también el aspecto de la personalidad atribuyendo que cualquier persona puede desarrollar los atributos atribuibles a una persona creativa. Estos atributos son: Perseverancia ante los obstáculos, voluntad de asumir riesgos sensibles, voluntad de crecer, tolerancia de la ambigüedad, apertura a la experiencia, fe en uno mismo y el coraje de las convicciones propias.

Otro elemento que ayuda a generar un buen producto creativo es la motivación, la cual puede ser intrínseca y extrínseca; siendo esta la fuerza o el deseo que incentiva a una persona a realizar una acción.

A lo anterior, los autores consideran para una buena enseñanza:

Cuadro No 2 Aspectos para una buena enseñanza

Restar valor a las notas, que son un destacado motivador extrínseco
Hacer manifiesta la creatividad en los contenido para mostrar que esta se valora
Reconocer verbalmente el trabajo creativo
Invitar a los estudiantes a que muestren sus trabajos creativos en exposiciones públicas o concursos
Utilizar una combinación de aspectos motivadores.

Fuente: Elaboración propia con base en Sternberg, R. y Lubart, T. (1997)

En cuanto al contexto medio ambiental, precisan que la creatividad necesita de un entorno que la apoye; teniendo en cuenta que una de las variables medioambientales que afecta a la creatividad es el clima escolar.

2.1.3 Tipos de Creatividad

Los tipos de creatividad son formas diferentes de caracterizar el acto creativo en su conjunto. Tristán, A., & Mendoza, L. (2015, p.152). En este sentido, existen diversos tipos de creatividad así como diversos factores que favorecen y/o limitan su uso. A continuación se exponen algunos estudios y aportes que definen los diferentes tipos de creatividad.

Huerta, J., & Rodríguez, G. (2006, p.110). Destacan los siguientes tipos de creatividad:

Tabla 2. Tipos de creatividad

Creatividad plástica	Se relaciona con formas, colores, texturas, proporciones y volúmenes.
Creatividad fluente	Es la de los sentimientos, los afectos y las actitudes; en la que predominan los valores, los anhelos y los sueños, lo imaginativo, el simbolismo así como el espíritu místico y religioso.

Creatividad científica	Este tipo de creatividad aplica el ingenio y el talento en la investigación y adquisición de nuevos conocimientos.
Inventiva:	Es la aplicación talentosa de las ideas, las teorías y los recursos a la solución de los problemas del quehacer ordinario.
Creatividad social:	Es la que se aplica en las relaciones humanas y genera las organizaciones e instituciones.

Fuente: Elaboración propia basada en Huerta, J., & Rodríguez, G. (2006)

De Prado (2001) citado por Fuentes, C., & Torbay, Á. (2004, p. 9-10) distingue tres tipos de creatividad:

Figura No 1. Tipos de creatividad



Fuente: Elaboración propia, con base en Fuentes, C., & Torbay, Á. (2004, p. 9-10)

2.1.4 Habilidades Creativas Básicas

Respecto a las habilidades creativas básicas consideradas por algunos autores como propias en todos los individuos, se mencionan a continuación los indicadores más conocidos diseñados por diferentes autores que han investigado sobre metodologías y prácticas pedagógicas que fomentan

el desarrollo de habilidades creativas tales como: Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Para destacar estos indicadores Valqui Vidal, R. V. (2009) explica:

Fluidez es la producción de múltiples ideas, alternativas o soluciones; se evidencia que cuantas más ideas producimos, más probable resulta encontrar una idea o solución útil.

Flexibilidad está relacionada con la habilidad para procesar ideas u objetos de diversas formas a partir de un estímulo único, significa eliminar las viejas formas de pensar para explorar líneas diferentes. Es adaptativa cuando se orienta hacia la solución de un problema, reto o dilema específico. El pensamiento flexible proporciona un cambio en las ideas, induce a seguir nuevos caminos que pueden llevar incluso a la contradicción, facilita puntos de vista, planes y enfoques diferentes, así como variadas perspectivas de una situación.

Originalidad significa apartarse de lo obvio, de los lugares comunes, o bien romper la rutina mediante el pensamiento. Es el vigor creativo, que consiste en dar un salto desde lo obvio; las ideas originales normalmente son descritas como únicas, sorprendentes, salvajes, inusuales, anti convencionales, nuevas, misteriosas o revolucionarias.

Elaboración consiste en estructurar y encontrar sendas en un proceso convergente realizado tras un proceso divergente. (p. 4-6)

El fortalecimiento de habilidades creativas básicas constituye un insumo importante que debe ser considerado y aplicado de forma apropiada en la práctica docente para enseñar a los estudiantes a aprender a pensar, así como a buscar alternativas de solución y tomar decisiones acertadas frente a los problemas cotidianos.

2.1.5 Factores que Favorecen el Desarrollo de Habilidades Creativas

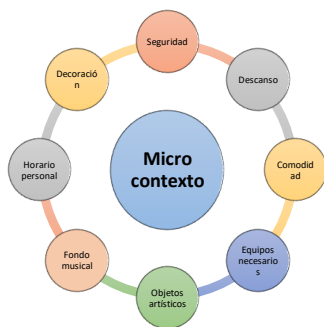
Los factores que influyen en el desarrollo de habilidades creativas, permiten la interacción de los individuos con los elementos que dan vida a la creatividad; en consecuencia, “para potenciar la creatividad se requiere un sistema abierto y flexible” Torres Soler, L. C. (2011, p.31). En consideración con estos planteamientos De Bono E. (1.999) señala:

La evolución del ser humano está llena de ejemplos de importantes ideas nuevas que surgen de algunas fuentes tradicionales de creatividad como: La inocencia, la experiencia, la motivación, el azar, el accidente, el error, incluso la locura. Muchos de los avances logrados, han sido producto de estos planteamientos. (p.89)

Diversos estudios en el campo de la creatividad indican que las habilidades creativas son un conjunto de destrezas que todas las personas poseen, pero que es posible reforzarla según diversos factores como: factores sociales, ambientales, psicológicos y biológicos.

Huerta, J., & Rodríguez, G. (2006) dividen los ámbitos o entornos que favorecen la creatividad en dos clases: Los lugares y las demás personas; además precisan que la gente creativa prefiere los lugares en los que existen factores que facilitan la obtención de la creatividad. El individuo poco puede hacer para acondicionar positivamente su país, pero puede controlar su micro contexto y transformarlo; así, el creativo prefiere estos aspectos en su micro entorno. (p. 113-114)

Figura No 2. Aspectos que favorecen la creatividad



Fuente: Elaboración propia, con base en Huerta, J., & Rodríguez, G.

“Autores como Robert Epstein recuerdan que para que la creatividad florezca, requiere un ambiente social y cultural propicio de libertad. Cuanto mayor sea la cota de libertad de una sociedad, mayor será la creatividad que sus miembros desarrollarán” Guilera, L. (2011, p. 52); para simplificar, la facultad que tienen las personas para expresarse y actuar de manera responsable y libre dentro de una sociedad, le brinda posibilidades de ser creativos, pues si sus acciones y pensamientos son coartados, seguramente estas barreras impedirán que el pensamiento creativo fluya razonablemente.

2.1.6 Evaluación de Habilidades Creativas

Evaluar la creatividad resulta un tema complejo que algunos teóricos han abordado desde diferentes puntos de vista. “La fluidez, la flexibilidad y la originalidad son puntos de vista principales, que se tienen en cuenta en la elección y en la composición de los ejercicios de evaluación de la creatividad” Laime, M. (2005).

La creatividad desde el punto de vista evaluativo está ligada a superar retos, circunstancias, dificultades y necesidades. Sternberg y Lubart (1996), citado por Diaz Abrahan, V., & Justel, N.

(2019). Expresan: “Para realizar un trabajo original, novedoso y contextualmente significativo, necesita valerse de un movimiento constante entre dos fases: la generación de ideas y la posterior evaluación de las mismas” (p.43). Una educación de calidad requiere además de la cualificación del docente, el establecimiento de políticas claras tendientes a garantizar el adecuado aprendizaje y evaluación de los estudiantes.

Existen varios métodos propuestos para evaluar la creatividad en los estudiantes; entre los más comunes se encuentran:

- Pruebas de pensamiento divergente por Guilford
- Test de usos múltiples o usos alternativos por Guilford
- Test de pensamiento creativo de Torrance

“En el desarrollo creativo se debe considerar el referente valorativo desde el que cobra significado. La creatividad es por principio constructivista y requiere ser fortalecida en valores” Lara, A. (2012, p.92); así, el componente valorativo de la creatividad aporta al mejoramiento de las metodologías y estrategias pedagógicas para potenciar el pensamiento creador.

En el proceso valorativo de la creatividad, se identifican diversos aspectos a los cuales debe prestar especial atención el docente, pues “la evaluación no debe centrarse en los factores cognitivos y afectivos, sino en el individuo como agente directo del acto creador; por consiguiente, la creatividad cobra un sentido más amplio, pues implica el proceso, el ambiente y el producto creativo” Laime, M. (2005).

Para evaluar las habilidades creativas se debe propiciar un clima de confianza, definir los criterios y técnicas a utilizar, sin limitarla a una calificación.

Cuando la evaluación es percibida como una amenaza, habitualmente daña la creatividad.

Sin embargo, si la creatividad ha de ser evaluada y los individuos lo saben, esto les ayuda

a conocer con qué criterios serán evaluados y en consecuencia harán un mejor trabajo.

Laime, M. (2005)

2.1.7 Desarrollo de la Creatividad en Educación Artística

La creatividad constituye un campo importante en las formas de aprendizaje de los estudiantes; es así como desde el currículo y todas las áreas educativas se debe propender por fomentar la comprensión, el análisis y la reflexión “La enseñanza debe ir acompañada de una estimulación constante de hábitos mentales auto regulatorios, metacognitivos, críticos y creativos” Marzano, (1992) citado por Lara, A. (2012 p. 91.).

Las competencias que desarrollan los estudiantes en educación artística no solo le sirven para demostrar un adecuado proceso

El desarrollo de competencias básicas, a las cuales contribuyen de manera esencial las competencias artísticas, no sólo permite que las personas participen mejor en el ámbito académico y comunitario, sino que buscan un impacto positivo en su calidad de vida, en el disfrute de mayores oportunidades y en su activa participación democrática en las decisiones que se toman en los diferentes espacios sociales, políticos, económicos y culturales. (Sarmiento, 2002, p. 76-97). Citado por MEN. (2010, p.11)

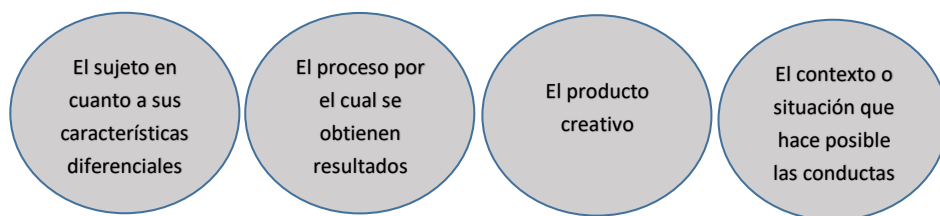
De Bono, E. (1.999). Afirma que “algunos artistas no solo son creativos, sino que también son buenos maestros de creatividad; se trata de personas creativas y buenos maestros de creatividad: además, da la casualidad de que son artistas” (p.72).

Algunos autores como Howard Garnerd no se refieren específicamente a que exista una “*inteligencia artística*”, aunque este autor, si habla de múltiples modos de conocimiento que son los que se deben estudiar para situar adecuadamente la educación

artística; de lo que se deduce que la inteligencia artística, requiere una variedad de modos de conocimiento. Terradellas, R. (1997, p.14)

Rodrigo, I., y Rodrigo, L. (2012) expresan que “son muchas las orientaciones que abordan el fenómeno de la Creatividad desde las diferentes escuelas o tendencias, produciendo resultados muy diferentes; no obstante, todas estas aportaciones convergen en la formulación de los cuatro aspectos fundamentales concernientes a la creatividad” (p.315). Estos aspectos se muestran en la siguiente gráfica:

Figura No 3. Aspectos fundamentales en la creatividad.



Fuente: Elaboración propia con base en Rodrigo, I., y Rodrigo, L. (2012)

La importancia de la creatividad, se constituye en una actitud y aptitud frente a la vida y surge a partir de la necesidad de un cambio de remediar dificultades; es por esto que la dimensión creativa adquiere cada vez más relevancia en el mundo actual. Villacrez, M. V. (2016, p. 80)

De Bono, E. (1.999) dice: “La creación de un concepto nuevo abre una ventana a través de la cual podemos observar el mundo que nos rodea y obtener información útil; nos indica hacia dónde mirar y qué buscar” (p. 63).

El área de educación artística debe gestionar los procesos que propendan por la integración en el currículo y en los planes institucionales los aspectos relevantes que permitan la inclusión de

actividades tendientes a garantizar el pensamiento creativo en los estudiantes a través de propuestas innovadoras; “a través de la involucración en estos proyectos, los estudiantes adquieren no sólo habilidades artísticas per se, sino también conocimiento de lo que significa llevar a cabo una empresa significativa, con apoyo apropiado pero no con ayuda excesiva” Garnerd, H. (1994, p.77).

Para el desarrollo de las habilidades creativas en los estudiantes, se debe tener en cuenta las diferentes aportaciones de autores que a lo largo de la historia han realizado estudios sobre la creatividad. Para cumplir con este propósito, Guilera, L. (2011, p. 43-44) ha sintetizando los modelos de algunos autores, planteando las siguientes etapas del proceso creativo:

Tabla 3. Etapas del Proceso creativo

Características	Autor
▪ Detección de la dificultad o problema	Dewey
▪ Definición y delimitación del problema	Dewey
▪ Preparación. Revisión de toda la información disponible	Wallas, Rossman
▪ Si falta información, buscarla	Guilera
▪ Generación de ideas. Formulación de distintas soluciones alternativas (aplicando estrategias mentales y técnicas de creatividad)	Dewey
▪ Si las ideas no vienen, incubar el problema	Poincaré, Wallas
▪ Iluminación. Aparición de una nueva idea	Poincaré, Wallas
▪ Desarrollo de las ideas. Esbozos, maquetas, pruebas pilotos, proyectos completos cuando sea preciso	Guilera
▪ Evaluación crítica de las soluciones propuestas. Comparativa de ventajas y desventajas	Dewey, Wallas, Rossman
▪ Si no hay soluciones válidas, volver a etapa 2	Guilera
▪ Si hay soluciones válidas, aceptarlas y perfeccionarlas	Dewey, Rossman.

Fuente: Elaboración propia a partir de Guilera, L. (2011)

2.1.8 Creatividad en Educación Básica Secundaria

En el período escolar de educación básica secundaria, las actividades a realizar con los estudiantes deben ser variadas, novedosas y motivadoras; “todo acto creativo nos enseña a concretar ideas, sentimientos o imágenes y presentarlas como nuevas, se podría decir que es el arte de modificar la realidad” Ospino, O. & Ortiz, A. (2017); de esta manera se despierta el interés de los estudiantes y se fortalece al máximo la creatividad; lo cual contribuye a fortalecer el desarrollo de competencias básicas que a la vez estimulan el desarrollo de sus habilidades creativas innatas. Para lograrlo, en las orientaciones del MEN. (2010) se expresa:

Esto se logra a través de la experiencia viva del estudiante en la realización de diversos procesos pedagógicos (de recepción, creación o socialización), en la generación de productos y en su interacción con los contextos que son propios de las artes y la cultura. (p. 16-17)

En el acompañamiento pedagógico de los docentes “El conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones que son responsabilidad de las artes en la escuela permite identificar tres competencias de cuyo desarrollo se ocupa la Educación Artística: Sensibilidad, apreciación estética, comunicación” MEN (2010, p.25); el desarrollo de estas competencias, darán fuerza a la construcción de estudiantes fortalecidos en habilidades de pensamiento creativo.

2.1.9 Políticas Públicas

Colombia consiente de la responsabilidad que le compete respecto a los cambios que plantea la sociedad del nuevo milenio, tanto en el contexto nacional como internacional, no vacila y se prepara proactivamente para que su sistema educativo realice un aporte representativo de desarrollo económico, social y político al país, coadyuvando con las

necesidades de formación que exigen las nuevas generaciones. Restrepo Aguirre, J. J. (2016, p. 43)

Las *Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Educación Básica* para las orientaciones educativas en Colombia, se originan en el Plan Nacional de Educación Artística, 2007-2010, formulado de manera conjunta entre los Ministerios de Cultura y Educación Nacional; el documento recoge los aportes de varias instancias como artistas, teóricos y pedagogos del arte y la cultura; además de las consultas a expertos disciplinares y curriculares en el campo de la educación artística en Colombia. “Las competencias inherentes a la Educación Artística han sido planteadas de manera que sea posible la implementación flexible de la Educación Artística en las instituciones, de acuerdo con sus proyectos educativos y sus respectivos contextos culturales” MEN. (2010, p.10).

Las competencias en el campo de la educación artística se desarrollan desde preescolar hasta la educación media; de esta manera, en el diseño curricular, las instituciones educativas junto con los docentes de artes definirán como deben desarrollarse en los estudiantes las competencias específicas (sensibilidad, apreciación estética y comunicación) mediante las prácticas que la institución desee aplicar.

En este documento se explican los procesos comunes a todas las prácticas artísticas, los cuales pueden agruparse de acuerdo con los distintos roles que los estudiantes pueden desempeñar en las artes y la cultura, como espectadores, como creadores o como expositores.

- Como **espectadores**, realizan procesos de **recepción**.
- Como **creadores**, realizan procesos de **creación**: apropiación y creación.
- Como **expositores**, realizan procesos de **socialización**: presentación pública y gestión.

Para identificar y comprender estos procesos y las forma como pueden concretarse en actividades artísticas dentro o fuera del aula, permitirá a los educadores establecer qué tipo de proyectos son más adecuados para desarrollar en sus estudiantes las competencias específicas de la educación artística y, a través de ellas, contribuir de manera integral al desarrollo de las competencias básicas.

Por otro lado, se encuentran los *lineamientos curriculares de Educación Artística* producidos por el Ministerio de Educación Nacional en el año 2000, los cuales se pueden definir como las orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares que define el MEN con el apoyo de la comunidad académica educativa para apoyar el proceso de fundamentación y planeación de las áreas obligatorias y fundamentales definidas por la Ley General de Educación en su artículo 23.¹

Estos lineamientos definen las competencias claves para el desarrollo del pensamiento cognitivo en los estudiantes a partir de la educación artística, cuyo aprendizaje tiene resultados importantes en el desarrollo de habilidades para el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo, analítico y en general holístico; de esta manera las competencias claves para el desarrollo del pensamiento cognitivo son: Percepción de relaciones, atención al detalle, promoción de la idea de que los problemas pueden tener muchas soluciones y las preguntas muchas respuestas, desarrollo de la habilidad para cambiar la direccionalidad cuando aún se está en proceso, desarrollo de la habilidad para tomar decisiones en ausencia de reglas, habilidad para desenvolverse dentro de las

¹ Información tomada de la página web del Ministerio de educación Nacional de Colombia:
<https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-339975.html? noredirect=1>

limitaciones de un contexto, habilidad para percibir y enfocar el mundo desde un punto de vista ético y estético entre otras.

Existen desacuerdos que dificultan la integración del área de educación artística dentro del Proyecto Educativo institucional – PEI; lo que genera un trabajo aislado, desarticulado y sin convicción en el que rectores, profesores, padres de familia y docentes desconocen la importancia de la educación artística para el desarrollo de la formación integral de los estudiantes existen casos en los que ni siquiera se reconoce el área como indispensable y obligatoria en el currículo y en el plan de estudios.

“Con los nuevos lineamientos curriculares, se promueven las diferentes artes en la escuela, pero no se hace el reconocimiento de la fortaleza artística particular de cada estudiante, siguiendo con la generalización de las actividades para todo el grupo” García, A. (2005).

2.1.10 Estrategias Pedagógicas para Desarrollar la Creatividad en Educación Artística

Cada docente tiene la facultad de diseñar e implementar estrategias de enseñanza que considere necesarias y apropiadas para transmitir conocimiento, estas estrategias no siempre son adecuadas, pues en su diseño y aplicación, en ocasiones, se cae en el error de la falta de objetividad frente a las ideas personales. “Fomentar la creatividad requiere ser respetuosos con las ideas o alternativa inusuales o extrañas” Valqui Vidal, R. V. (2009); en este sentido, “el cambio de paradigma competencial docente y la transformación institucional son requeridos para optar por reformas contundentes en cuanto a metodología, currículo y evaluación académica” Restrepo Aguirre, J. J. (2016, p.120).

El docente del área artística debe emplear estrategias didácticas que orienten a los estudiantes hacia la consecución de los elementos necesarios para su desarrollo personal; a esto, MEN. (2010) manifiesta:

Una educación de calidad debe responder a la necesidad de proporcionar a los estudiantes las herramientas que les permitan ser actores estratégicos de su propio proceso; generar producción de conocimiento y potenciar el aprovechamiento de las innovaciones científicas y tecnológicas; y estimular una actitud investigativa para la creación y aplicación del conocimiento en distintas esferas de la sociedad y la cultura. (p.11)

Las estrategias docentes deben trazarse entre sus objetivos, fortalecer las habilidades creativas en los estudiantes independientemente de su nivel de creatividad, De Bono, E. (1.999) dice: “evidentemente, si no fomentamos la creatividad, la capacidad creativa dependerá en un todo del talento “natural”. Pero si brindamos entrenamiento y técnicas, podremos superar el nivel general” (p.66), entendiendo así, que las estrategias aplicadas para potenciar la creatividad dependen de diversos factores que ayudan al desarrollo de estas competencias en los estudiantes.

Desde el punto de vista educativo, la competencia lleva al estudiante a utilizar sus conocimientos para realizar las actividades en el plano personal, académico y social; tratándose de un conjunto de habilidades y conocimientos que permiten al estudiante desempeñarse eficientemente en el ámbito de las áreas académica, personal y social, demostrándolas a través de resultados observables. Picardo, O. (2004, p.50)

“La educación requiere además de facilitar los procesos de aprender a aprender y aprender a pensar, acompañar a los estudiantes en el proceso de aprender a crear” Lara, A. (2012 p. 92).

Cada currículo está diseñado según las necesidades de las instituciones educativas en los que se

permite identificar los objetivos de la educación y en los que el pensamiento creativo constituye un elemento fundamental en las competencias que se propone el currículo y la pedagogía.

“La creatividad, puede ser inducida, estimulada, fortalecida y desarrollada mediante un proceso formativo, sistémico, especializado y divergente” (Marín, 1984) citado por Lara, A. (2012, p. 92). Si se estimula la creatividad se puede desarrollar mayor destreza y habilidad para lograr los resultados o el producto deseado.

Las estrategias pedagógicas son instrumentos facilitadores en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde cada estrategia docente cumple una función específica. “Los individuos muestran formas diferentes de inteligencias, habilidades y comprensiones; es posible que cada una de las hebras del conocimiento artístico experimente su propia trayectoria característica de desarrollo y no necesariamente tienen que ser consistentes unas con otras” Garner, H. (1994, p.74).

Una profunda revisión de los contenidos y una reflexión de las prácticas hacen que en el proceso pedagógico se promueva la creatividad. “En la educación artística, estudiantes y docentes se deben concentrar prioritariamente en la realización de actividades prácticas, en la permanente reflexión sobre ellas y en el uso de la imaginación para la resolución de problemas” MEN. (2010). El adecuado diseño y aplicación de estas prácticas corresponde al ingenio de cada docente.

La creación de las estrategias pedagógicas y didácticas especialmente organizadas y orientadas al desarrollo de la creatividad, al igual que una adecuada capacitación del personal docente, la destinación de recursos económicos para la dotación de ambientes y la consolidación de políticas educativas, permitirán convertir la creatividad en un bien social accesible y disponible para cada uno de los ciudadanos comunes. Klimenko, O. (2009, p.206)

Dotar a las instituciones y a los docentes de los insumos necesarios para atender las necesidades de formación de los estudiantes constituye un reto de especial atención que a su vez se convertirá en oportunidad de estimulación y motivación.

2.2 Marco Conceptual

2.2.1 Creatividad

El término creatividad se puede abordar desde diversos puntos de vista de acuerdo a la disciplina que lo estudie.

Para Valqui Vidal, R. V. (2009) la creatividad es un fenómeno infinito, es posible ser creativo de muchas maneras. Creatividad es la habilidad para cuestionar asunciones, romper límites, reconocer patrones, ver de otro modo, realizar nuevas conexiones, asumir riesgos y tentar la suerte cuando se aborda un problema. En otras palabras, lo que se hace es creativo si es nuevo, diferente y útil.

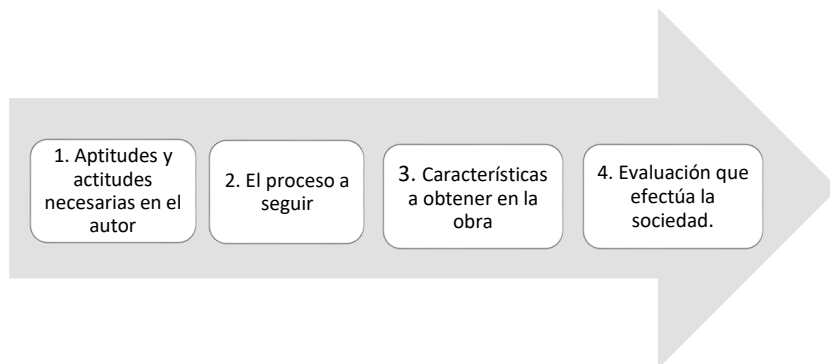
La creatividad puede definirse como la elaboración mental, autónoma, transformativa del sujeto y los objetos, en la que intervienen procesos cognitivo-afectivos para la generación y desarrollo de ideas nuevas, relevantes y pertinentes, para la formulación y solución de retos que responden a sus intereses y expectativas. Lara, A. (2012, p. 91)

Algunos estudiosos de la creatividad, plantean que el proceso de la creatividad se basa en las técnicas de pensamiento y habilidades ordinarias, comunes a todas las personas, y que una definición de la creatividad basada en la descripción de tipos de procesos de pensamiento y estructuras mentales involucrados en esta, permite llegar a controlar la paradoja implícita en las definiciones de la creatividad como algo misterioso. Klimenko, O. (2009, p. 196)

La creatividad ha sido estudiada y definida por muchos teóricos que coinciden en criterios similares para definirla. Guilera, L. (2011) expone que “al revisar definiciones de los principales teóricos, se observa que todas son algo incompletas pero abarcan siempre uno o más de los cuatro enfoques parciales posibles: El autor, el producto, el proceso, la dimensión social y cultural” (p.31); además, plantea lo siguiente referente al concepto de creatividad:

Una definición completa y precisa del concepto creatividad debería contemplar, estas cuatro facetas del producto creativo: En primer lugar las aptitudes y actitudes necesarias en el autor, en segundo lugar el proceso a seguir, en tercer lugar las características a obtener en la obra y en cuarto lugar la evaluación que del conjunto efectúa la sociedad en la que se desenvuelve. Guilera, L. (2011)

Figura No 4. Fases del producto creativo



Fuente: Elaboración propia basada en Guilera, L. (2011).

2.2.2 Educación Artística

La Educación Artística es un área del conocimiento que estudia la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural, que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras

impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma (Ministerio de Educación Nacional -MEN, 2000, p. 25)

2.2.3 *Pensamiento creativo*

Incentivar el pensamiento creativo ayuda generar nuevas ideas y alternativas de solución a las problemáticas existentes desde distintos estamentos y situaciones. (Saiz, 2002) citado por Lara, A. 2012. Refiere:

Además, de comprender, inventar, establecer nuevas y personales conexiones entre lo que se sabe y lo que se aprende, dando paso a una configuración del conocimiento de carácter significativo; así mismo, está íntimamente ligado al pensamiento crítico, y puede verse favorecido a través de la adquisición de estrategias de procesamiento analógico. (P. 88)

2.2.4 *Estrategia Pedagógica*

La estrategia es un término que ha sido extrapolado a diversas esferas de la vida social, entendida, en su definición más elemental, como “arte de dirigir las operaciones; se identifican dos componentes, uno cognitivo visto como (arte) conjunto de reglas y principios, y otro interventivo (operaciones), dado en el conjunto de medios para alcanzar un resultado o acción que produce un efecto. Sierra, R. (2007, p.19)

Picardo, O. (2004). En el diccionario enciclopédico de ciencias de la educación, define Estrategia metodológica como “sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante” (p.162).

2.2.5 Competencias Docentes

El término competencia cuenta con diversidad de definiciones según el sentido con el que se aborde.

Hablar de competencia no es un concepto nuevo, a principios de la década de los setenta, y en el ámbito de las empresas surge el término competencia, para designar aquello que caracteriza a una persona capaz de realizar una tarea concreta de forma eficiente, luego estas ideas empiezan a ser utilizadas en el sistema escolar hasta nuestros días. Juárez, R. (2011, p.142)

Más allá de presentar un concepto de competencia como un “saber hacer en contexto”, una definición amplia de esta noción se entiende como un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socio afectivas y psicomotoras relacionadas apropiadamente entre sí para facilitar el desempeño flexible eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores. (MEN, 2006, p.49)

Al hablar de competencias docentes y la necesidad de apropiarlas en el contexto nacional, Restrepo Aguirre, J. J. (2016) indica:

Se hace necesario que en Colombia las instituciones encargadas de la formación docente, unan esfuerzos con el fin de lograr una mejor calidad educativa que incluya docentes preparados para atender las necesidades de los estudiantes teniendo en cuenta sus condiciones y particularidades; que permita un horizonte común en la formación docente, redificando la profesión y sus perfiles, teniendo en cuenta la diversidad cultural y étnica del país. (p. 139)

CAPÍTULO III

3.1 Metodología de la Investigación

La investigación parte de la identificación de la falta de habilidades creativas de los estudiantes en el área artística de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D. así como de la utilización de estrategias que pueden resultar poco apropiadas para fortalecer estas habilidades por parte de los docentes del área; además, al realizar la técnica de observación no participante a la clase de danzas, se identificó entre otros aspectos, que la docente hace uso adecuado de los recursos disponibles, pero no desarrolla actividades tendientes a fortalecer la creatividad de los estudiantes, demostrando así, que se pueden utilizar estrategias didácticas que a partir de la motivación de los estudiantes y la implementación de diversas acciones por parte del docente tendientes a fortalecer dichas habilidades se logre estimular el pensamiento creativo en los estudiantes .

El método utilizado es el de una investigación – acción. Colmenares, A. (2012).

Presenta para este método de investigación cuatro fases:

Fase I, descubrir el tema; Fase II, construcción del Plan de Acción por seguir en la investigación; la Fase III consiste en la ejecución del Plan de Acción, y la Fase IV, cierre de la Investigación, en la cual se sistematizan, categorizan y generan aproximaciones teóricas que pueden servir de orientación para nuevos ciclos de la investigación, creando un binomio entre el conocimiento y la acción. (P. 107).

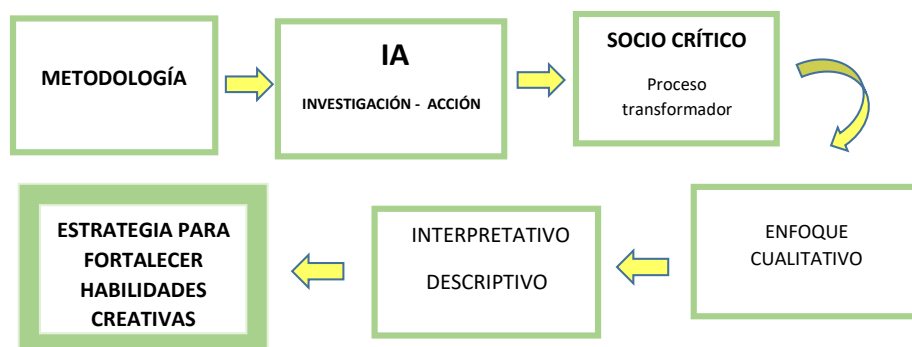
En este proyecto, se facilita la participación de los actores involucrados; pues se parte de un diagnóstico inicial en el que se toma en cuenta las opiniones y apreciaciones de los diferentes actores sobre la situación problemática y se generan acciones tendientes a mejorar

la práctica educativa; permitiendo así al investigador tener un contacto directo y permanente con los involucrados.

La participación en la investigación participativa consiste en un proceso metodológico arraigado en la dialéctica como forma de intervención en el mundo; no se trata de participar por participar; el sujeto que participa lo hace por convicción propia, porque su aporte será considerado útil en los procesos de transformación (Picardo, O. (2004)).

El siguiente gráfico describe el proceso metodológico de la investigación:

Figura No 5. Proceso metodológico de la Investigación



Fuente: Elaboración propia

3.1.1 Paradigma de Investigación

El proyecto de investigación se encuentra dentro del paradigma socio crítico, pues se constituye en un intento por transformar la práctica educativa; el cual se da a partir de la participación del investigador y de los actores involucrados en la búsqueda de soluciones para una problemática específica. “Su aporte radica en sostener que el conocimiento supone asumir una posición crítica y una acción transformadora frente a la realidad, posición que

despertaría en el investigador una “conciencia verdadera”” Rodríguez, J. (2014, p. 30). Considerando que el conocimiento se construye por el interés que parte de las necesidades de dichos actores; en este sentido, la investigación aporta al conocimiento y a la construcción de sujetos más participativos, autos reflexivos y dinámicos, motivados hacia la investigación, demostrando sus habilidades y destrezas en el campo creativo. Al respecto, Alvarado, L., & García, M. (2008) Manifiestan: “El conocimiento se desarrolla mediante un proceso de construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica” (p. 190).

En el desarrollo de la estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades creativas de los estudiantes, tendrán la oportunidad de aprender y expresar sus ideas con autonomía llevando a la práctica los conocimientos adquiridos para demostrar sus capacidades artísticas.

El paradigma socio crítico se caracteriza por transformar la realidad; en este caso, en establecer cambios en el campo educativo, ofreciendo solución a problemas reales que suceden en el desempeño de la labor docente para favorecer el aprendizaje y mejor desempeño de los estudiantes en todos los campos del conocimiento.

Al adoptar el paradigma socio crítico en la investigación, se involucra a la comunidad educativa en la transformación que se pretende lograr, el docente juega un papel importante facilitando y estimulando el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

3.1.2 Enfoque de Investigación

La investigación se llevará a cabo dentro del enfoque cualitativo, pues utilizará la recolección de datos con fines de interpretación y análisis a partir de técnicas como la observación, interacción con grupos, la encuesta y revisión documental tales como currículo,

planes de aula, entre otros. “El enfoque cualitativo se orienta a la comprensión de las acciones de los sujetos en función de la praxis” Rodríguez, J. (2014, p. 32).

En este sentido, el investigador se sumerge en la identificación de prácticas educativas existentes, pero que no son efectivas para fomentar la creatividad en los estudiantes, entendiendo que la creatividad es una forma de potenciar otras habilidades que permitirán a los estudiantes mejorar sus destrezas, estimulando la autoexpresión, pensamiento crítico y reflexivo, que además le permitirán entender la realidad y aportar ideas a problemáticas de su entorno.

Salgado, A. (2007). Refiere que el término diseño en el marco de una investigación cualitativa se refiere al abordaje general que se utiliza en el proceso de investigación, es más flexible y abierto, y el curso de las acciones se rige por el campo (los participantes y la evolución de los acontecimientos), de este modo, el diseño se va ajustando a las condiciones del escenario o ambiente. (P. 72)

Así, el proceso de diseño y aplicación de la estrategia pedagógica para fortalecer habilidades creativas de los estudiantes, se ajusta a las condiciones de los estudiantes, a sus necesidades e intereses en conjunto con la comunidad educativa.

3.1.3 Tipo de Investigación

Se concibe esta investigación de carácter interpretativo - descriptivo, pues se intenta detallar y entender cómo se desarrollan las prácticas educativas en el área artística utilizando la comunicación a través de diferentes técnicas de recolección de información, para determinar si estas prácticas son apropiadas; por consiguiente, diseñar y aplicar una estrategia pedagógica que fomenten la creatividad de los estudiantes de educación básica secundaria en

el Colegio Sierra Morena I.E.D. Para (Ricoy, 2005a) citada por Ricoy Lorenzo, C. (2006), “tanto las conclusiones como la discusión que generan las investigaciones que comparten la doctrina de la investigación interpretativa están ligadas fundamentalmente a un escenario educativo concreto contribuyendo también a comprender, conocer y actuar frente a otras situaciones” (p. 17).

“La Investigación descriptiva se refiere a la interpretación concreta de la naturaleza o sociedad actual. Trabaja con realidades del fenómeno u objeto de estudio” Gómez, S. (2012, p. 84). En el proceso de enseñanza aprendizaje es pertinente comprender los procesos que se desarrollan para fortalecer las capacidades de los estudiantes e intentar descubrir ventajas y desventajas que permitan ajustar estos procesos hacia la formación integral de los estudiantes.

3.2 Fases de la Investigación

La investigación se desarrollará en 5 fases:

Figura No 6. Fases en la investigación



Fuente: Elaboración propia.

En la Fase de Identificación se determina la población objeto de estudio correspondiente a los estudiantes de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D. por ser un nivel de educación fundamental para el desarrollo del pensamiento creativo; además, la mayoría de investigaciones se inclinan en desarrollar el pensamiento creativo en el nivel de primaria. A esto, Artola, T., Sánchez, N., Barraca, J., Ancillo, I., Mosteiro, P., Poveda, B. (2011) dicen:

Pese a las importantes implicaciones que la creatividad puede tener a lo largo de toda la vida, la investigación sobre la creatividad por lo general se ha centrado en el estudio de la creatividad infantil, existiendo pocos trabajos que analicen cómo esta evoluciona con el desarrollo del individuo. (p.1).

La propuesta se aplicará a un grupo de estudiantes de grado noveno.

En la *Fase de Diagnóstico* se realiza un diagnóstico por medio de la recolección de información utilizando como instrumentos la encuesta y la observación.

La encuesta será aplicada a los docentes del área artística y algunos estudiantes de grado noveno para identificar su percepción frente a los métodos y prácticas utilizados que fomentan la creatividad en las estudiantes a partir de sus manifestaciones artísticas, determinar las dificultades que enfrenta el área en la Institución y conocer aquellos procesos o estrategias donde se estimula el desarrollo de la creatividad en los alumnos.

La técnica de observación, se aplicará de forma directa a las clases orientada por algunos docentes del área artística específicamente la clase de danzas, que a través del proyecto del área y las clases, promueven la creatividad en el desarrollo de cada asignatura del área; con el propósito de conocer sus estrategias didácticas y determinar la receptividad

de las estudiantes frente a estas e inferir necesidades e intereses que me permitan obtener una apreciación particular acorde con lo observado.

Fase de Análisis Bajo este criterio se realiza el análisis de la información recolectada con el fin de comprender los resultados obtenidos en la fase II y tomar decisiones frente al diseño e implementación de la estrategia pedagógica.

Fase de Diseño y aplicación Se realiza el diseño y aplicación de la propuesta pedagógica “Creando ando y mis ideas voy destacando” teniendo en cuenta el análisis de la información recolectada y la revisión de modelos y teorías sobre creatividad.

Fase de Evaluación En esta etapa, se diseña y aplica una evaluación para comprobar y valorar si la estrategia aplicada funciona y logra el objetivo propuesto de fortalecer la creatividad de los estudiantes, así como el grado de satisfacción de estos en el desarrollo de las actividades, evidenciando sus capacidades en el campo artístico de preferencia de cada estudiante.

3.2.1 Fase de Identificación

Población

Para llevar a cabo esta investigación, “Es fundamental especificar la población de estudio en una investigación porque al concluirla a partir de una muestra tomada de dicha población, será posible generalizar o extrapolar los resultados obtenidos del estudio hacia el resto de la población o universo” Arias, J., & Villasís, M., & Miranda, M. (2016). (p. 202).

Para este estudio, la población está determinada por el Colegio Sierra Morena I.E.D. ubicado en la localidad 19 - Ciudad Bolívar en Bogotá². Tiene límites con el municipio de Soacha y cuenta con una población de estrato 1 en situación de desplazamiento y reinsertados.

El colegio Sierra Morena I.E.D. tiene 4 sedes, es de carácter público y mixto; ofrece enseñanza formal en los niveles de Preescolar y Básica en los ciclos de Primaria, Secundaria y Media, en calendario A, con una matrícula para el año 2020 de 4570 estudiantes, en 3 jornadas: Mañana- tarde y fines de semana; con una planta Docente de aproximadamente 192. Cuenta con educación especial, para la educación de niños que presenta situación especial como por ejemplo Retardo Mental leve.³

Muestra

Para la muestra se escogieron 20 estudiantes entre los grados sexto y noveno del Colegio Sierra Morena I.E.D., cuyas edades oscilan entre los 12 y 15 años. Estos estudiantes

² El Colegio se encuentra legalmente aprobado por la Secretaría de Educación Distrital mediante resolución No 8627 de noviembre 29 de 2001.

³ Información tomada de <https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-sierra-morena-ied> y actualizada con base en la agenda 2019 – 2020 de la Institución.

fueron escogidos además de pertenecer al ciclo de educación básica secundaria, por ser el ciclo que recibe a la vez las 3 asignaturas pertenecientes al área artística: Música, danza y artes plásticas; además, es un nivel de educación que requiere especial atención frente al fortalecimiento de las habilidades creativas, pues en este ciclo, se tiende a reducir los esfuerzos para trabajar dichas habilidades, pues se hace mayor énfasis en el nivel pre escolar y primaria. Actualmente el colegio cuenta con 7 sextos, 5 séptimos, 4 octavos y 3 novenos.

Se selecciona 5 docentes de la Institución Educativa Sierra Morena, entre los cuales 3 pertenecen al área de educación artística y 2 a la asignatura de educación física. Los docentes de esta área, realizan una actividad anual a la que llaman “Festival de Talentos” constituido como el proyecto de área artística y durante el año los estudiantes realizan presentaciones de danzas en izadas de bandera, notándose poco la participación en las otras asignaturas artísticas.

Tabla 4. Muestra para la investigación

GRADO / MUESTRA	ESTUDIANTES	DOCENTES
Sextos (601, 602, 603, 604, 605, 606, 607)	5	5
Séptimos (701, 702, 703, 704, 705)	5	
Octavos (801, 802, 803, 804)	5	
Novenos (901, 902, 903)	5	
TOTALES	20	5

Fuente: Elaboración propia basada en Restrepo Aguirre, J. J. (2016, p. 191)

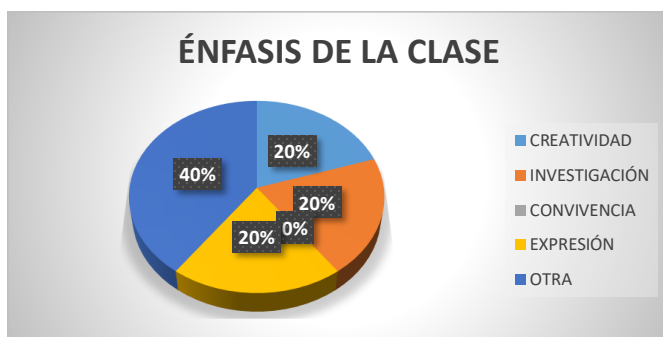
3.2.2 Fase de diagnóstico

Sistematización y Análisis de los Resultados

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES				
PREGUNTA 1.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
¿Considera suficiente el número de horas asignadas para desarrollar la asignatura?	SI	0	0	Los docentes consideran que no son suficientes las horas asignadas para desarrollar las actividades porque para la mayoría de los grupos solo es una hora semanal.
	NO	5	100	
TOTAL		5	100	

El 100% de los docentes encuestados pertenecientes al área artística (música, danzas y artes plásticas) consideran que el número de horas asignadas para desarrollar la asignatura no es suficiente para llevar a cabo los objetivos propuestos, se cuenta con una hora semanal para cada curso y algunas veces no es posible desarrollar las actividades porque se presentan eventos diversos que impiden llevar a cabo la clase.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES				
PREGUNTA 2.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
Marque con una X el énfasis de su clase	Convivencial	0	0	Se observa una inclinación de los docentes en enfatizar sus clases en el componente cultural
	Creativo	1	20	
	Investigación	1	20	
	Expresión	1	20	
	Otra	2	40	
TOTAL		5	100%	



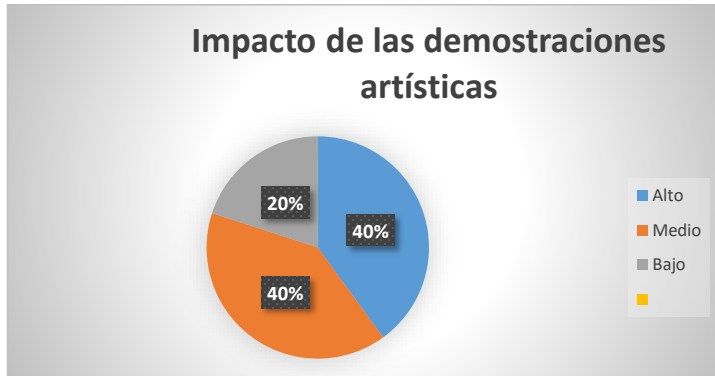
1 Docente encuestado que corresponden al 20% respondió que hace mayor énfasis en la expresión, otro docente correspondiente al 20%, respondió que el énfasis de su clase se base en el componente investigativo, y un tercer docente, que corresponde al 20%, responde que enfatiza en creatividad; así, 2 docentes que corresponden al 40 % respondieron que hacen énfasis en otro aspecto correspondiente a lo cultural.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES				
PREGUNTA 3.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
¿Cuál de las siguientes actividades realiza en la institución para fomentar la creatividad en los estudiantes?	Obras teatro	0	0	En gran medida, los docentes crean espacios para realizar festivales y presentaciones artísticas y en ocasiones concursos
	Concursos	1	20	
	Grupos artísticos	0	0	
	Festivales	2	40	
	Presentaciones	2	40	
	otra	0	0	
TOTAL		5	100%	



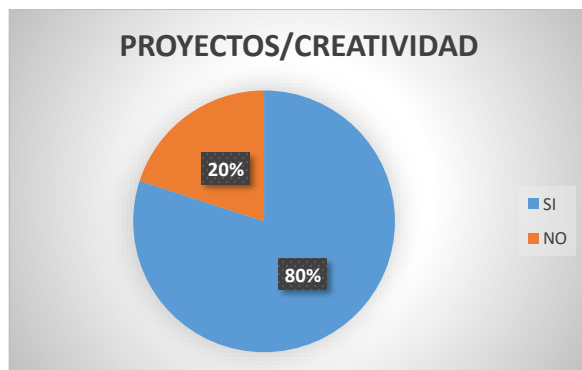
Las actividades realizadas por los docentes para fomentar la creatividad en los estudiantes se concentran en la realización de presentaciones en izadas de bandera y diferentes actividades dentro y fuera de la Institución; estas representan el 40% así como los festivales. También se realizan concursos en menor medida que corresponden al 20% de las actividades realizadas.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES				
PREGUNTA 4.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
¿Cuál ha sido el impacto de las demostraciones artísticas realizadas en la Institución?	Alto	2	40	El impacto ha sido positivo generando en las estudiantes motivación y entusiasmo
	Medio	2	40	
	Bajo	1	20	
TOTAL		5	100%	



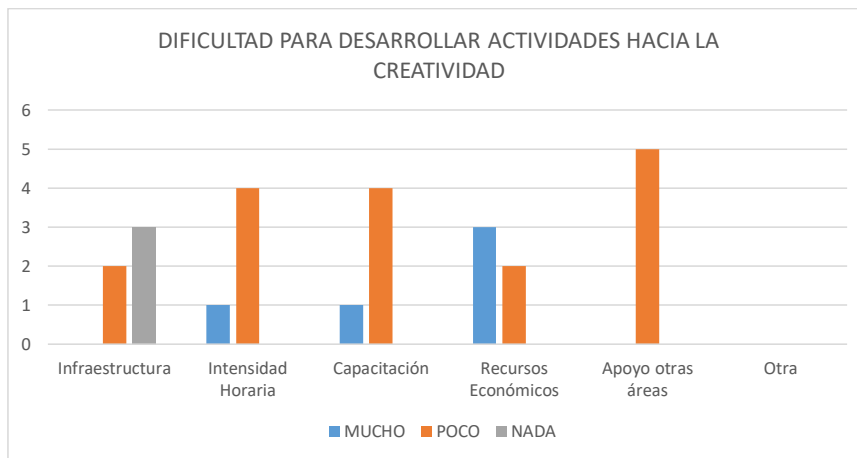
El impacto positivo indica que a las estudiantes les agrada demostrar sus cualidades y actitudes para las artes.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES				
PREGUNTA 5.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
¿Los proyectos del área permiten generar ideas y conceptos nuevos en los estudiantes?	SI	4	80	Los docentes indican que los proyectos que se realizan incentivan la creatividad, puesto que actúan como diseñadores y guías del mismo.
	NO	1	20	
TOTAL		5	100%	



ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

PREGUNTA 6.	OPCIÓN	Mucho	Poco	Nada	CANT.	OBSERVACIONES
Para las siguientes opciones ¿Cuál es el grado de dificultad que encuentra para el desarrollo de las actividades que fomentan la creatividad de los estudiantes?	Infraestructura	0	2	3	5	Entre las mayores dificultades para incentivar la creatividad en las estudiantes se encuentra la falta de recursos económicos
	Intensidad horaria	1	4	0	5	
	Capacitación	1	4	0	5	
	Rec. Económicos	3	2	0	5	
	Apoyo otras áreas	0	5	0	5	
	Otra	0	0	0	0	



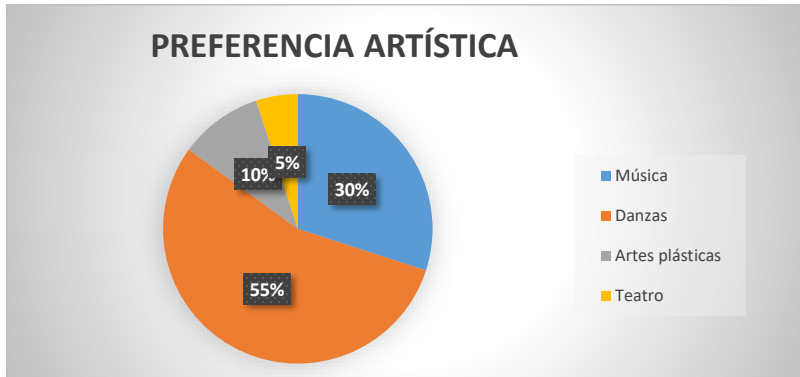
Los docentes encuestados manifiestan que las principales dificultades que enfrentan para desarrollar las actividades que fomentan la creatividad en los estudiantes se presentan por la falta de recursos económicos asignados al área

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES				
PREGUNTA 1.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
De las siguientes asignaturas de educación artística ¿cuál consideras que es la que más aporta a la creatividad?	Música	5	25	Los estudiantes consideran que la asignatura que más aporta a la creatividad es teatro, artes plásticas y música.
	Danzas	2	10	
	Artes plásticas	6	30	
	Teatro	7	35	
TOTAL		20	100%	



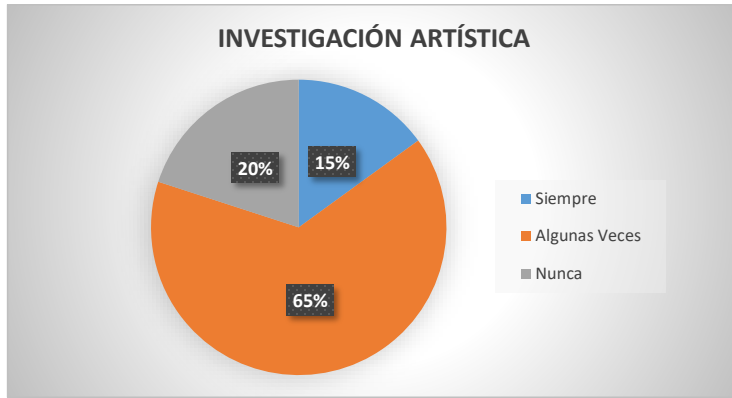
7 Estudiantes que corresponden al 35% de las estudiantes encuestadas consideran que la asignatura que más aporta o permite la creatividad es el arte dramático o teatro; 6 que representan el 30 % consideran que son las artes plásticas, 5 estudiantes correspondiente al 25% manifiestan que por medio de la música se aporta más a la creatividad y 2 estudiantes representan el 10 % manifiestan que es por medio de la danza.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES				
PREGUNTA 2.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
¿Cuál de las asignaturas del área artística es la que más te gusta?	Música	6	30	Los estudiantes muestran preferencia por las asignaturas de Danzas y música y en menor medida artes plásticas y teatro
	Danzas	11	55	
	Artes plásticas	2	10	
	Teatro	1	5	
TOTAL		20	100%	



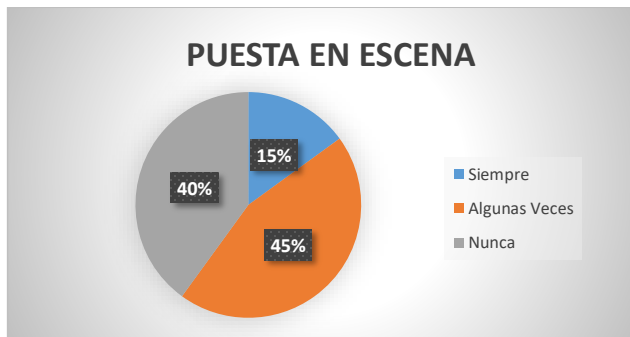
11 estudiantes mostraron preferencia hacia la asignatura danzas, esto corresponde al 55%, representando un poco más de la mitad de los encuestados, mientras que 6 estudiantes que corresponden al 30% prefieren música; 2 estudiantes que representan el 10% artes plásticas y 1 estudiante que equivale al 5% de los encuestados prefieren teatro.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES				
PREGUNTA 3.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
¿La clase de educación artística te permite realizar investigaciones?	Siempre	3	15	Los estudiantes manifiestan que en ocasiones se les incentiva el trabajo investigativo
	Algunas veces	13	65	
	Nunca	4	20	
TOTAL		20	100%	



El 13% de los estudiantes encuestados, manifiestan que algunas veces los docentes incentivan el trabajo investigativo, 3 estudiantes (15%), manifiestan que siempre y 4 estudiantes (el 20%) expresan que nunca

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES				
PREGUNTA 4.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
¿El área de educación artística te ha permitido diseñar tu propio montaje artístico y ponerlo en escena?	Siempre	3	15	Se evidencia que en el área de educación artística algunas veces se incentiva el trabajo de diseño y puesta en escena, lo cual indica que poco se estimula la creatividad
	Algunas veces	9	45	
	Nunca	8	40	
TOTAL		20	100%	

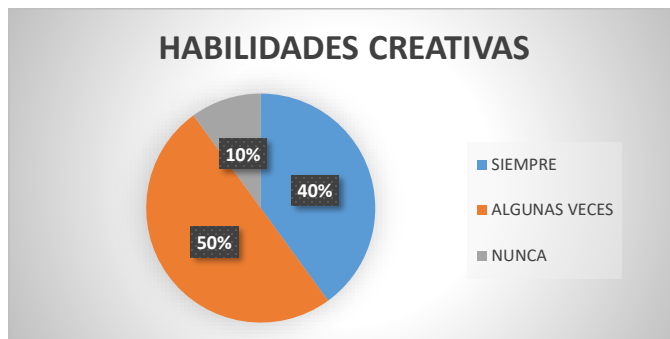


ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES				
PREGUNTA 5.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
¿En tu institución se realizan concursos, festivales de arte o talentos?	Siempre	9	45	Algunas veces se realizan festivales y concursos que incentivan el arte en la Institución.
	Algunas veces	10	50	
	Nunca	1	5	
TOTAL		20	100%	



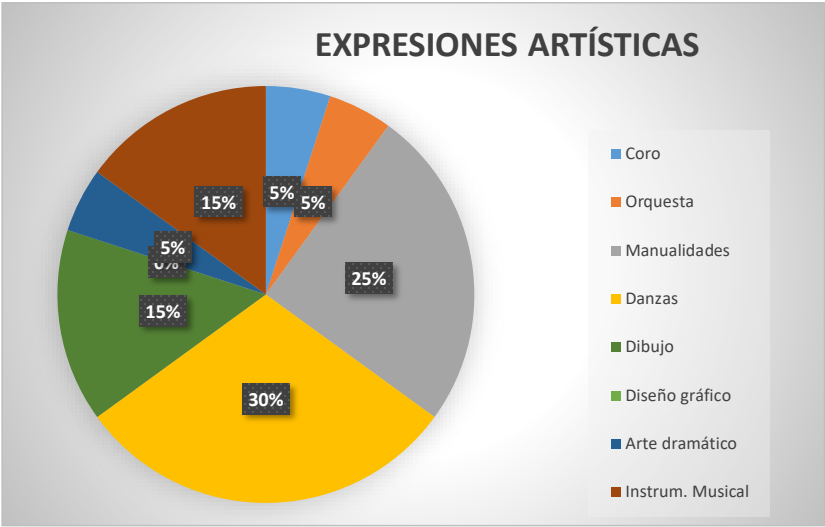
10 estudiantes (el 50% de los encuestados) manifiestan que algunas veces se realizan concursos y festivales, mientras que 9 estudiantes que corresponden al 45%, expresan que siempre se realizan concurso y festivales y solo un estudiante dice que nunca.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES				
PREGUNTA 6.	OPCIÓN	CANT.	%	OBSERVACIONES
¿La clase de educación artística te permite desarrollar habilidades creativas?	Siempre	8	40	Los estudiante indican que algunas veces la clase les permite desarrollar sus habilidades artísticas, lo que indica el uso de prácticas obsoletas hacia el fortalecimiento de la creatividad
	Algunas veces	10	50	
	Nunca	2	10	
TOTAL		20	100%	



10 estudiantes correspondientes al 50% responden que algunas veces el área de educación artística les permite desarrollar habilidades creativas, mientras que 8 estudiantes que representan el 40% consideran que el área artística siempre permite desarrollar habilidades creativas y solo 2 estudiantes manifiestan que no les permite desarrollar estas habilidades.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES							
PREGUNTA 7.	OPCIÓN	Mucho	Poco	Nada	CANT.	%	OBSERVACIONES
¿Con qué intensidad se fomentan las siguientes expresiones en tu institución?	Coro	X			1	5	Las expresiones artísticas que más se incentivan en la institución están encaminadas a las danzas, manualidades y dibujo, se evidencia que en alguna medida se identifican todas las expresiones artísticas en la institución aunque con menor intensidad.
	Banda/orquesta			X	1	5	
	Manualidades		X		5	25	
	Danzas	X			6	30	
	Dibujo/pintura		X		3	15	
	Diseño gráfico			X	0	0	
	Arte dramático		X		1	5	
	Instrum. Musical		X		3	15	
TOTAL					20	100%	



Se encuentra que con mucha frecuencia se fomenta en la Institución la conformación de coros, y grupos de danzas; en menor medida, arte dramático, el aprendizaje de instrumentos musicales y el dibujo y poco o nada la de orquestas y el fortalecimiento del diseño gráfico.

CAPITULO IV

Conclusiones

A partir de los aspectos teóricos contenidos en esta investigación, se puede concluir que desde el área artística en congruencia con el PEI de cada Institución y teniendo en cuenta las disposiciones del Ministerio de Educación Nacional, se pueden gestionar procesos dinámicos que integren a los estudiantes como actores principales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, estos procesos tienen que ver con el diseño e implementación de estrategias metodológicas y didácticas que contribuyan al desarrollo de capacidades estéticas, emocionales y sociales, así como al fortalecimiento de habilidades creativas que favorezcan el desempeño individual y colectivo de los estudiantes.

Si en el área artística se cuenta con prácticas y/o estrategias educativas que además de existir sean apropiadas para fortalecer las habilidades creativas, se promueve la autoconfianza y la motivación de los estudiantes hacia las artes, la investigación y el trabajo en equipo.

Recomendaciones

Esta propuesta puede orientarse también hacia otras áreas de la Institución para encontrar dinámicas de formación diversas que incentiven las diferentes habilidades artísticas que le interesan a cada estudiante; de igual modo, también podrá implementarse con estudiantes de educación media, pues en este nivel se necesita fortalecer las competencias de los estudiantes frente a la comprensión y análisis de conceptos, textos y situaciones cotidianas que le permitirán reflexionar en torno a sus expectativas personales.

Referente a las prácticas, metodologías y estrategias docentes frente a la aplicación de estrategias adecuadas para fortalecer las habilidades creativas en los estudiantes de educación básica secundaria, se recomienda incluir en el diseño de los planes estratégicos de las instituciones y en sus respectivas mallas curriculares, especialmente las concernientes al área artística, los mecanismos que estimulan el desarrollo del pensamiento creativo teniendo en cuenta los factores internos y externos que favorecen el desarrollo de la creatividad.

Referencias Bibliográficas

- Alvarado, L., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: Su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista universitaria de investigación*. Vol. (2), 187-202.
- Arias, J., & Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. ISSN: 0002-5151.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4867/486755023011>
- Artola, T., Sánchez, N., Barraca, J., Ancillo, I., Mosteiro, P., Poveda, B. (2011). Evolución de la creatividad a lo largo del ciclo vital: ¿Disminuye el Pensamiento Divergente con la Edad? *Revista del Colegio Oficial de Psicólogos de Castilla y León*. 41-55.
- Bergera, J. (2015). *El drama como propuesta didáctica en el área de educación artística. Clave para el reto de la creatividad en la educación primaria*. [Tesis de maestría]. Universidad de Navarra.
- Bernal, R. (2016). *Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el desarrollo de Ntic*. [Tesis de maestría]. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Cárdenas, R., & Pinzón, M. (2017). *Desarrollo del pensamiento creativo y divergente en estudiantes de bachillerato alto del colegio santa francisca romana, desde las prácticas artísticas a través de una estrategia digital*. [Tesis de maestría]. Bogotá, Colombia.

- Cascón, R. (2016). Gardner, Howard (1995) *Mentes creativas: Una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de Sigmund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinsky, T.S. Eliot, Marta Graham y Mahatma Gandhi*. Ediciones Paidós Ibérica. *Revista Internacional de Organizaciones*, 0(16), 155-157. <https://doi.org/10.17345/rio16.155-157>
- Colmenares, A. (2012). Investigación - Acción Participativa: Una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 3(1), pp.102-115, ISSN: 2215-8421.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona, Paidós
- De Bono, E. (1.999). *El Pensamiento Creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Paidós. México, Buenos Aires, Barcelona.
- Del Moral, M., Villalustre, L., & Neira, R. (2016). Habilidades sociales y creativas promovidas con el diseño colaborativo de digital storytelling en el aula. *Digital Education*. <http://greav.ub.edu/der/>
- Diaz Abrahan, V., & Justel, N. (2019). Creatividad. Una revisión descriptiva sobre nuestra capacidad de invención e innovación. *Rev. CES Psicología*, 12. (3), 35-49. Argentina. <http://dx.doi.org/10.21615/cesp.12.3.3>
- Esquivias, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, (Vol. 5). Número 1 • ISSN: 1067-6079. México.

- Fuentes, C., & Torbay, Á. (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*, 1 (2), 1-14.
- García, A. (2005). Enseñanza y aprendizaje en la educación artística. *El Artista*, núm. 2, pp. 80-97. Universidad Distrital Francisco José de Caldas-Pamplona, Colombia
- García, S. (2015). *Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria a través de un proyecto artístico multidisciplinar*. [Trabajo fin de grado]. Universidad Internacional de la Rioja.
- Garnerd, H. (1993). *Mentes creativas: Una anatomía de la creatividad*. Paidós. 1296.
- Garnerd, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Paidós Ibérica. S.A. Paidós.
- Gómez, S. (2012). Metodología de la investigación. *Red tercer milenio. s.c. primera edición*. ISBN 978-607-733-149-0
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. FUNDIT- Escola Superior de Disseny ESDi.
- Huerta, J., & Rodríguez, G. (2006). Creatividad. En Javier Reyes Martínez (ed.), *Desarrollo de habilidades directivas*. (pp. 109–133). Pearson Educación.
- Juárez, R. (2011). *El proyecto Maracas, una estrategia de educación integral para niños y jóvenes que transforma la realidad social a través de la actividad física* [Tesis Doctoral]. Universidad de Lleida.

- Klimenko, O. (2009). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Educación y Educadores*, 11(2). pp. 191-210. Recuperado de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/822>
- Laime, M. (2005). La evaluación de la creatividad. *Liberabit*, 11(11), 35-39. Recuperado en 16 de julio de 2020, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100005&lng=pt&tlng=es.
- Lara, A. (2012). Desarrollo de habilidades de pensamiento y creatividad como potenciadores de aprendizaje. *Revista Unimar*, 30. (59), 85-96, ISSN 0120-4327 ISSN - E- 2216-0116
- Larraz Rábanos, N., & Allueva Torres, P. (2017). Efectos de un Programa para Desarrollar las Habilidades Creativas. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 10(3), 1139-1158. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v10i28.1553>
- Larraz, N. (2013). Desarrollo de la creatividad artística en la educación secundaria. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 5 (1), 151–161.
- Marugán, M., Carbonero, M., Torres, M. D., & León del Barco, B. (2017). Análisis de las relaciones entre creatividad y altas capacidades en Primaria y Secundaria. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 10(28). <https://doi.org/10.25115/ejrep.v10i28.1550>
- MEN. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Ministerio de educación nacional. Bogotá D.C. – Colombia.

- Muñoz, W. (2010). *Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica*. [Tesis de maestría]. Universidad de Carabobo.
- Ospino, O. & Ortiz, A. (2017). *Afectividad, lúdica y creatividad en la primera infancia*. Ediciones academia española.
- Picardo, O. (2004). *Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación*. El Salvador. Colegio García Flamenco en 1ª Edición.
- Pineda, F. (2017). *El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de grado sexto del colegio Japón, una propuesta pedagógica basada en la gramática de la fantasía y los ritmos mentales*. [Tesis de maestría]. Universidad Sergio Arboleda.
- Pinzón, J. (2019). *RRReciclaArtes, del arte de reducir, reutilizar y reciclar: Propuesta de mejoramiento ambiental, a partir del fomento de la creatividad*. [Tesis de maestría]. Universidad de Cundinamarca.
- Restrepo Aguirre, J. J. (2016). *Las competencias del docente de posgrados. Una perspectiva desde la formación de programas de maestría*. [Tesis Doctoral]. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Ricoy Lorenzo, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Revista do Centro de Educação*, 31(1), 11-22. ISSN: 0101-9031.
- Rodrigo, I., y Rodrigo, L. (2012). Creatividad y Educación. *Prisma Social*, (9), 311-351. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3537/353744581012>

- Rodríguez, J. (2014). Paradigmas, enfoques y métodos en la investigación educativa. *Revista del Instituto de Investigaciones Educativas*, (7), pp. 23–40.
- Saavedra, L. (2014). *Estrategias metodológicas basadas en la teoría factorial para desarrollar la creatividad en la expresión y apreciación artística en el área de comunicación integral en niños del 2° grado “d” de la i. e. n° 10836 – aplicación del distrito de José l. Ortiz – Chiclayo 2014*. [Tesis de maestría]. Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”.
- Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: Diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*, 13, 71 – 78, ISSN: 1729 – 4827.
- Sánchez Soto, I. R., & Pulgar Neira, J. A. (2017). Impacto de una Renovación Metodológica en Física bajo Técnicas Creativas en las Estrategias de Aprendizaje y la Autoestima. *Revista Paradigma*, 38(2), 184–204.
- Sierra, R. (2007). La estrategia pedagógica. Sus predictores de adecuación. *Varona*, (45), 16-25. ISSN: 0864-196X. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3606/360635565004>
- Sternberg, R. y Lubart, T. (1997). *La Creatividad en una Cultura Conformista*. Barcelona. Paidós.
- Terradellas, R. (1997). *Arte, Ciencia y Creatividad: Un estudio de la escuela operativa italiana*. [Trabajo de fin de grado]. Universidad Complutense, 9, 12-31.
- Torres Soler, L. C. (2011). *Creatividad en el Aula*. Editorial Universidad Nacional de Colombia.
<https://elibro.net/es/ereader/biblioteca/127626>

Tristán, A., & Mendoza, L. (2015). Taxonomías sobre creatividad. *Revista de Psicología*, 34(1), 147-183. <https://doi.org/10.18800/psico.201601.006>

Valladares, L. (2018). La “práctica educativa” y su relevancia como unidad de análisis ontológico, epistemológico y socio histórico en el campo de la educación y la Pedagogía. *Perfiles Educativos*, 39(158), 186-203. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2017.158.57915>

Valqui Vidal, R. V. (2009). La creatividad: Conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(2), 1-11. <https://doi.org/10.35362/rie4922107>

Villacrez, M. V. (2016). Habilidades de pensamiento creativo en maestros en formación. Facultad de educación. *Universidad Mariana*, 17(22). Cuarta época, ISSN 0120-1190.

ANEXOS

1. Cronograma

AÑO MES/ ACTIVIDAD	2019												2020											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Identificación del Objeto de estudio																								
Diseño de instrumentos para la recolección de información																								
Aplicación de instrumentos																								
Sistematización y análisis de la información recolectada																								
Diagnóstico																								
Preguntas de investigación e hipótesis																								
Estado del arte																								
Marco teórico																								
Metodología																								
Ajustes																								
Entrega final del anteproyecto																								

2. Instrumentos

2.1 FICHA DE OBSERVACIÓN					
Institución: <u>Colegio Sierra Morena I.E.D.</u> Grado: <u>Noveno</u> Breve descripción de la prueba aplicada: Se realiza observación directa a la clase de Danzas que se desarrolla en un aula semi especializada. Objetivos de la observación: <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer de manera directa las prácticas desarrolladas por el docente que fomentan la creatividad de los estudiantes. 2. Identificar en los estudiantes el grado de receptividad a la clase. 3. Inferir necesidades e intereses de los participantes de acuerdo con lo observado. Duración: 1 hora					
CATEGORÍAS	si	no	N/A	ANOTACIONES GENERALES	ANOTACIONES DEL INVESTIGADOR
El docente propone situaciones didácticas que promueven la creatividad y la imaginación		X			La docente no desarrolla actividades tendientes a promover la creatividad.
Durante la clase se tiene en cuenta los aportes de los estudiantes:		X		Es una clase donde no se incentiva la participación de los estudiantes.	No hubo aportes a la clase por parte de los estudiantes
Favorece la elaboración de productos que evidencien la creatividad		X			Durante la clase no se evidenciaron ni se dejaron actividades para realizar.
La disposición de los estudiantes para desarrollar las actividades fue adecuada:	X				Los estudiantes fueron disciplinados y dispuestos para la clase
Utiliza para Él/Ella y para los estudiantes los recursos disponibles para el desarrollo adecuado de la clase	X			El aula es semi especializada.	La docente hizo uso adecuado de los recursos disponibles
Observaciones generales: La docente explica claramente los pasos para realizar un baile, las estudiantes siguen y aprenden los movimientos con facilidad, en ocasiones se distraen y conversan, pero con el llamado de atención de la docente continúan con la normalidad de la clase. Se observa una estrategia de enseñanza - aprendizaje memorística y repetitiva en la que no se estimula el aporte de ideas ni se desarrollan actividades tendientes a fortalecer el pensamiento creativo en los estudiantes. Hace falta recursos audiovisuales y vestuario.					

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL COLEGIO SIERRA MORENA I.E.D.

OBJETIVO: Identificar necesidades e intereses de los docentes a partir de las prácticas desarrolladas o por desarrollar que fomentan la creatividad en las estudiantes.

1. ¿Considera suficiente el número de horas asignadas para desarrollar la asignatura?

SI ___ NO ___ ¿POR QUÉ? _____

2. MARQUE CON UNA X EL ÉNFASIS DE SU CLASE

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| a. Énfasis en lo creativo () | c. Énfasis en convivencia () |
| b. Énfasis en Investigación () | d. Énfasis en Expresión () |
| | e. Otra () ¿Cuál? _____ |

3. ¿Cuál de las siguientes actividades realiza en la institución para fomentar la creatividad en las estudiantes?

Obras de teatro ___	Festivales ___
Concursos artísticos ___	Presentaciones ___
Grupos artísticos ___	Otra ___ ¿Cuál? _____

4. ¿Cuál ha sido el impacto de las demostraciones artísticas realizadas en la Institución?

Alto Medio Bajo

Justificación: _____

5. ¿Los proyectos del área permiten a los estudiantes generar ideas y conceptos nuevos?

SI ___ NO ___

6. Para las siguientes opciones ¿Cuál es el grado de dificultad que encuentra para el desarrollo de las actividades que fomentan la creatividad de las estudiantes?

M: Mucho P: Poco N: Nada

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| a. Infraestructura () | f. Apoyo de otras áreas () |
| b. Intensidad horaria () | g. Otra ___ ¿Cuál? _____ |
| c. Falta de capacitación () | |
| d. Falta de recursos económicos() | |
| e. Parafernalia () | |

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL COLEGIO SIERRA MORENA I.E.D.

OBJETIVO: Identificar necesidades e intereses de las estudiantes a partir de las actividades desarrolladas para fomentar la creatividad.

1. ¿De las siguientes asignaturas de educación artística cuál consideras que es la que más aporta para aplicar tu creatividad? Marca con una X

MÚSICA: ____ DANZAS: ____ ARTES PLÁSTICAS: ____ TEATRO: ____

2. ¿Cuál de las asignaturas del área artística es la que más te gusta? marca con una X e indica ¿por qué?

MÚSICA: ____ DANZAS: ____ ARTES PLÁSTICAS: ____ TEATRO: ____

¿POR QUE?

3. ¿La clase de educación artística te permite realizar investigaciones?

SIEMPRE ____ ALGUNAS VECES ____ NUNCA ____

4. ¿El área de educación artística te ha permitido diseñar tu propio montaje artístico y ponerlo en escena?

SIEMPRE ____ ALGUNAS VECES ____ NUNCA ____

5. ¿En tu institución se realizan concursos, festivales de arte o talentos?

SIEMPRE ____ ALGUNAS VECES ____ NUNCA ____

6. ¿La clase de educación artística permite desarrollar tus habilidades creativas?

SIEMPRE ____ ALGUNAS VECES ____ NUNCA ____

7. ¿Con qué intensidad se fomentan las siguientes expresiones en tu institución?

M: Mucho P: Poco N: Nada

CORO ____

DIBUJO/PINTURA ____

BANDA/ORQUESTA ____

DISEÑO GRÁFICO ____

MANUALIDADES ____

ARTE DRAMÁTICO/TEATRO ____

DANZAS ____

INSTRUMENTO MUSICAL ESPECÍFICO ____