



Impacto de un **programa**
gráfico-verbal desde las
artes plásticas en el
desarrollo del **pensamiento**

Ana Lucila Romero Sánchez



Instituto Latinoamericano de Altos Estudios

Impacto de un programa
gráfico-verbal desde las artes
plásticas en el desarrollo del
pensamiento creativo

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas en el desarrollo del pensamiento creativo

Ana Lucila Romero Sánchez

Queda prohibida la reproducción por cualquier medio físico o digital de toda o un aparte de esta obra sin permiso expreso del Instituto Latinoamericano de Altos Estudios –ILAE–.

Esta publicación se circunscribe dentro de la línea de investigación Sistemas Sociales y Acciones Sociales del ILAE registrada en Colciencias dentro del proyecto Educación, equidad y políticas públicas.

Publicación sometida a evaluación de pares académicos (*Peer Review Double Blinded*).

Esta publicación está bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento - NoComercial - SinObraDerivada 3.0 Unported License.



ISBN: 978-958-8492-47-6

© ANA LUCILA ROMERO SÁNCHEZ, 2014
© Instituto Latinoamericano de Altos Estudios –ILAE–, 2014
Derechos patrimoniales exclusivos de publicación y distribución de la obra
Cra. 18 # 39A-46, Teusquillo, Bogotá, Colombia
PBX: (571) 232-3705, FAX (571) 323 2181
www.ilae.edu.co

Diseño de carátula y composición: Harold Rodríguez Alba
Edición electrónica: Editorial Milla Ltda. (571) 702 1144
editorialmilla@telmex.net.co

Editado en Colombia
Edited in Colombia

A mis hijos, Nicolás y Camilo

CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	11
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO PRIMERO	
EL PROBLEMA Y SU IMPORTANCIA	15
I. Objetivos	17
A. General	17
B. Específicos	17
II. Resultados y aportes	17
CAPÍTULO SEGUNDO	
MARCO TEÓRICO	19
I. La creatividad y su incidencia en las artes plásticas	19
A. Noción de creatividad	19
B. Marco histórico	21
C. Modelos teóricos	26
D. Procesos de la creatividad	29
E. Creatividad y la autoexpresión	31
F. Personalidad creadora	32
II. Desarrollo humano	34
A. Relación entre desarrollo humano y las artes	35
B. Descripción del desarrollo humano de los niños en grado sexto	37
III. Formación del pensamiento creativo	38
A. Pensamiento creativo	38

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

B. Creatividad verbal	39
C. Creatividad gráfica	40
D. Desarrollo y obstáculos de la creatividad	41
E. Teorías de la percepción	43
F. Estrategias para estimular la creatividad grafica-verbal	47
IV. La educación artística	49
A. Creatividad y currículo escolar	49
B. Fines de la educación artística y las artes plásticas en Colombia	50
C. Las artes plásticas en la escuela	54
CAPÍTULO TERCERO	
METODOLOGÍA	57
I. Diseño metodológico	57
A. Variables	58
B. Hipótesis	59
II. Etapas o fases del diseño	59
III. Población y muestra	61
IV. Instrumentos y técnicas de recolección	64
V. Procesamiento y análisis de datos	64
V. Validación	65
VI. Cronograma	65
CAPÍTULO CUARTO	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	67
CONCLUSIONES	127
BIBLIOGRAFÍA	131
I. Universal	131
II. Latinoamericana	132
III. Documentos, artículos y revistas	133
IV. Sitios <i>web</i>	134
ANEXOS	137
I. Caracterización de la población	137
II. Actividades para el desarrollo de la creatividad	138

AGRADECIMIENTOS

La elaboración de esta investigación, fue posible gracias a las personas que creyeron en mí, que de una u otra forma estuvieron presentes con sus aportes, colaboración y apoyo en el proceso de realización del proyecto. El auxilio de Secretaria de Educación de Bogotá a través del FOFAD, los profesores de la Maestría en Educación de la Universidad de Chile y aquellos del Instituto Latinoamericano de Altos Estudios –ILAE– en Colombia, que se unieron a esta labor, la profesora VALERIA QUIROZ y mi familia, fueron la base y la fuerza para lograr el libro resultado de investigación que hoy presentamos.

INTRODUCCIÓN

En casi todas las tareas de la vida existe un factor influyente, la creatividad. Hasta no hace mucho se pensaba que la persona creativa era un “artista”. Hoy en día se sabe que todos los individuos tienen un potencial creativo, que se manifiesta en una conducta que puede desarrollarse. No se piensa hacer un trabajo creativo, no importa la etapa de la vida, ni la circunstancia, sin que haya un espacio para la duda, la curiosidad; sin que la flexibilidad, originalidad y espontaneidad favorezcan el surgimiento del pensamiento crítico y reflexivo. A esto debe sumarse el pensamiento lógico, en armonía con la fantasía. Para la fusión de estos elementos de la conducta creativa, son importantes las experiencias educativas de estímulo, en ambientes de escuela y de hogar. Numerosos estudios demuestran que todos tenemos un potencial creador, semejante al de la inteligencia, susceptible de ser desarrollado (TORRE S. d., 2008).

Muchos investigadores en este campo resaltan la importancia de fomentar el desarrollo sensorio-motor, socioemocional e intelectual, para ir logrando una evolución en las manifestaciones artísticas. Así, la labor de la escuela es integrar y apoyar las diversas manifestaciones creativas, reconocer y valorar las mismas, según la etapa evolutiva en que se encuentran los estudiantes.

Es así, que se puede afirmar que la creatividad puede ser potenciada a través del proceso educativo, favoreciendo su desarrollo y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje con ambientes creativos que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase.

CAPÍTULO PRIMERO

EL PROBLEMA Y SU IMPORTANCIA

Como dice ANÍBAL PUENTE FERRERA “la creatividad, es la consecuencia de un trabajo intenso y persistente acompañado de ciertas habilidades intelectuales y personales”. La naturaleza de la creatividad es un tema complicado, los estudios que se han realizado de ella muestran varios ángulos de este fenómeno, que incluso, pueden resultar complementarios en una visión holística, al realizar un análisis más profundo. Para plantear el desarrollo de la creatividad es fundamental conocer cuál es su naturaleza, cuáles son los elementos que la constituyen, identificar las características que hacen que un producto o un proceso pueda calificarse como creativo, qué funciones cognoscitivas se presentan o se requieren para llegar a la creatividad, qué tipo de ambientes educativos favorecen la creatividad, cuáles son los pasos o las etapas que recorre el proceso de la producción creativa, entre otros planteamientos igualmente importantes.

En el Colegio José Acevedo y Gómez, la constante de los estudiantes son actitudes indiferentes, desinteresadas, poco críticas y reflexivas ante un proyecto de vida debido a los problemas sociales y culturales que deben enfrentar en su día a día. Esto lleva a que en el aula se reproduzca relaciones absurdas por parte de los docentes, quienes se centran en reproducir modelos aislados desde sus conocimientos propios del saber de cada uno en su campo de acción, que se quieren dar a los estudiantes, sin relacionarse unos con otros para su mayor comodidad., llevando a los estudiante a una mayor apatía, evitando ejercer la crítica social, hablar y sentirse responsables de lo que dicen porque

el miedo a equivocarse, a la represión, mantenerse al margen de la historia, pereza por desarrollar su lenguaje, a formar una identidad, su misión en la institución se ha reducido a colectivizar, imitar para ser aceptado en su entorno más inmediato y vivir en su cotidianidad sin ver más allá.

Se evidencia que existen unos objetivos preestablecidos al realizar la planeación curricular. El resultado es considerado lo más importante, olvidándose de los procesos realizados en el aula o complementados desde otros espacios, ignorando los esfuerzos realizados, los sentimientos experimentados y otros factores que intervienen implícita y explícitamente en el proceso de aprendizaje e ignorando que no solo la didáctica se ve reflejada en el transcurso normal de la clase, sino que se refleja la cotidianidad de los estudiantes. La nota se constituye en el motor de algunos estudiantes. Dentro de la propuesta institucional se indica que existe un modelo enseñanza para la comprensión, la cual es cuestionable en aula, en el desarrollo de las asignaturas, no se refleja claramente y mucho menos en las pruebas establecidas por la institución, como la censal, donde se hacen preguntas memorísticas en su mayoría, tomadas de otros contextos que aplicamos repetitivamente durante varios años. Además, en este nuevo proceso de redimensionamiento curricular por ciclos, la caracterización de los estudiantes ha adquirido una prioritaria importancia en la organización de los procesos de enseñanza-aprendizaje en cada una de las áreas, ya que esta hace la diferencia de una a otra institución educativa y contribuye a la construcción del currículo institucional, tomando las herramientas pertinentes, constituyéndose elemento primordial en el replanteamiento institucional que nos exigen las nuevas políticas educativas en el Distrito Capital.

Además de esto, la organización curricular los planes y programas de estudio, vigentes en la institución, las estrategias de enseñanza y las evaluaciones implementadas en cada una de las áreas y asignaturas, todavía demuestran la exclusión de la creatividad, “básicos” para la presentación de pruebas “SABER”, que pretende evaluar en forma integral, pero que solo logra verificar que se memorizaron conceptos, sin su transformación significativa.

Las prácticas escolares restrictivas, o con tendencia a “decirle todo” al estudiante y no promover la interrogación y el cuestionamiento disecan el espíritu creativo infantil. Los prejuicios frente al comporta-

miento creativo hacen que generalmente sea entendido como anormal y “diferente”.

Es importante considerar que la enseñanza creativa debe ser flexible y adaptativa, orientarse al desarrollo de capacidades y habilidades cognoscitivas, imaginativa y motivante; al fomentar la combinación de materiales e ideas, se favorece la relación entre el docente y el estudiante, logrando atender los procesos sin descuidar los resultados (TORRE, 1999). Es así, que se puede afirmar que la creatividad puede ser potencializada a través del proceso educativo, favoreciendo su desarrollo y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje con ambientes creativos que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase.

Así, considero pertinente preguntar si, ¿un programa de creatividad grafica-verbal aplicado a estudiantes de ciclo 3, grado sexto, desde las artes plásticas, favorece el desarrollo del pensamiento creativo de ellos?

I. OBJETIVOS

A. General

Determinar si un programa de creatividad grafico-verbal, en la asignatura de artes plásticas contribuye al desarrollo de sus habilidades de pensamiento creativo.

B. Específicos

Establecer el nivel de creatividad de los estudiantes.

Comparar el desarrollo del pensamiento creativo del grupo experimental con la del grupo control a través del test de Guilford.

Identificar la importancia del trabajo pedagógico en la construcción del pensamiento creativo.

II. RESULTADOS Y APORTES

Mediante esta intervención, se pretende analizar los efectos de un programa de creatividad implementado en artes plásticas en estudiantes

del ciclo tres en el Colegio José Acevedo y Gómez IED, a nivel de desarrollo del pensamiento creativo, y llevar los aportes obtenidos al diseño curricular del área y la asignatura sobre la cual se está realizando la experiencia, promoviendo así, las capacidades creativas y de innovación de los estudiantes aplicada desde el proceso de aprendizaje, mediante alternativas metodológicas a desarrollar en el aula

Se espera realizar aportes para la superación de situaciones que perturban el nivel de concentración, generando confianza en las posibilidades que se pueden ofrecer, desde las individualidades propias de cada estudiante, favoreciendo así el desarrollo de la razón personal o el pensamiento propio, organizado, reflexivo y creativo, como soportes de su propia identidad, ayudando a la formación de todos los niños, proporcionándoles la posibilidad de disfrutar mientras conocen, y de hacerlo mediante el descubriendo de novedades, desde el punto de vista de su experiencia y de la de los demás.

CAPÍTULO SEGUNDO

MARCO TEÓRICO

I. LA CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN LAS ARTES PLÁSTICAS

Cada mundo artístico, al igual que cada individuo que crea, es único. A través del arte, el individuo aprende a valorar lo creativo, no lo imaginativo. Se sensibiliza ante la forma estética, se agudiza su percepción visual y se logra un mayor aprecio de las formas artísticas que han enriquecido la civilización. Todos necesitan expresarse creativamente, transformando sus sentimientos, ideas y emociones en la expresión de alguna forma artística que encuentra satisfactoria. Las personas sienten la necesidad de expresión y, si se fomenta el impulso natural de crear en unas condiciones ideales o relativamente ideales, el crecimiento potencial es enorme (MASLOW, 1982). Si el individuo madura en un ambiente que favorece la creatividad, seguirá estando motivado por su impulso de crear.

A. Noción de creatividad

El concepto de creatividad tiene carácter multidisciplinario; es empleado por psicólogos, pedagogos, diseñadores, economistas, gerentes de empresas, políticos, artistas, críticos de arte, animadores socioculturales entre otros. Así, resulta difícil su definición, ya que no existe unanimidad en el significado que se le atribuye al término creatividad (FIGUEROA, 2009).

Según el Diccionario etimológico, su origen esta, del latín *creare*, que significa engendrar, producir, crear; y su origen anglosajón es el término en inglés es *creativity*, que lo define como un sustantivo.

Puede afirmarse que es un proceso que consiste en presentar un problema a la mente con claridad, ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, contemplándolo, etc.; y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o convencionales.

Desde 1945, con WEITHERMER se inició el tratar de definir el término, pasando por GUILFORD (1952), AUSUBEL (1963), FREUD (1963), BRUNER (1963), PIAGET (1964), TORRANCE (1965), GUILFORD (1971), DE LA TORRE (1999), GARDNER (1999).

Algunos puntos de vista relevantes indican que la creatividad es:

Un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación y el cuidado de la realización concreta (MACKINNON, 1976).

Es

La capacidad de descubrir relaciones entre experiencias ante no relacionadas, que se manifiestan en forma de nuevos esquemas mentales, como experiencias, ideas y procesos nuevos (MATUSEK, 1984).

Es una

Invencción, es decir, que implica la fabricación de máquinas o novedosos procedimientos, gracias a la aplicación de nuevos o antiguos principios o a la combinación de ellos, para descubrir combinaciones o hechos nuevos (KUBIE, 1958).

Es

La aptitud del niño para producir asociaciones únicas y numerosas en relación a la tarea propuesta, en un ambiente relativamente relajado (KOGAN, 1965).

GUILFORD señala que

la creatividad es la clave de la educación en su sentido más amplio, a la vez que la solución a los problemas más graves de la humanidad (Murga, 2005) .

Y finalmente, GARDNER demuestra que existen múltiples inteligencias, desde las cuales se pueden desarrollar las habilidades de los seres humanos (AMSTRONG, 2006). (Gráfico 1).

B. Marco histórico

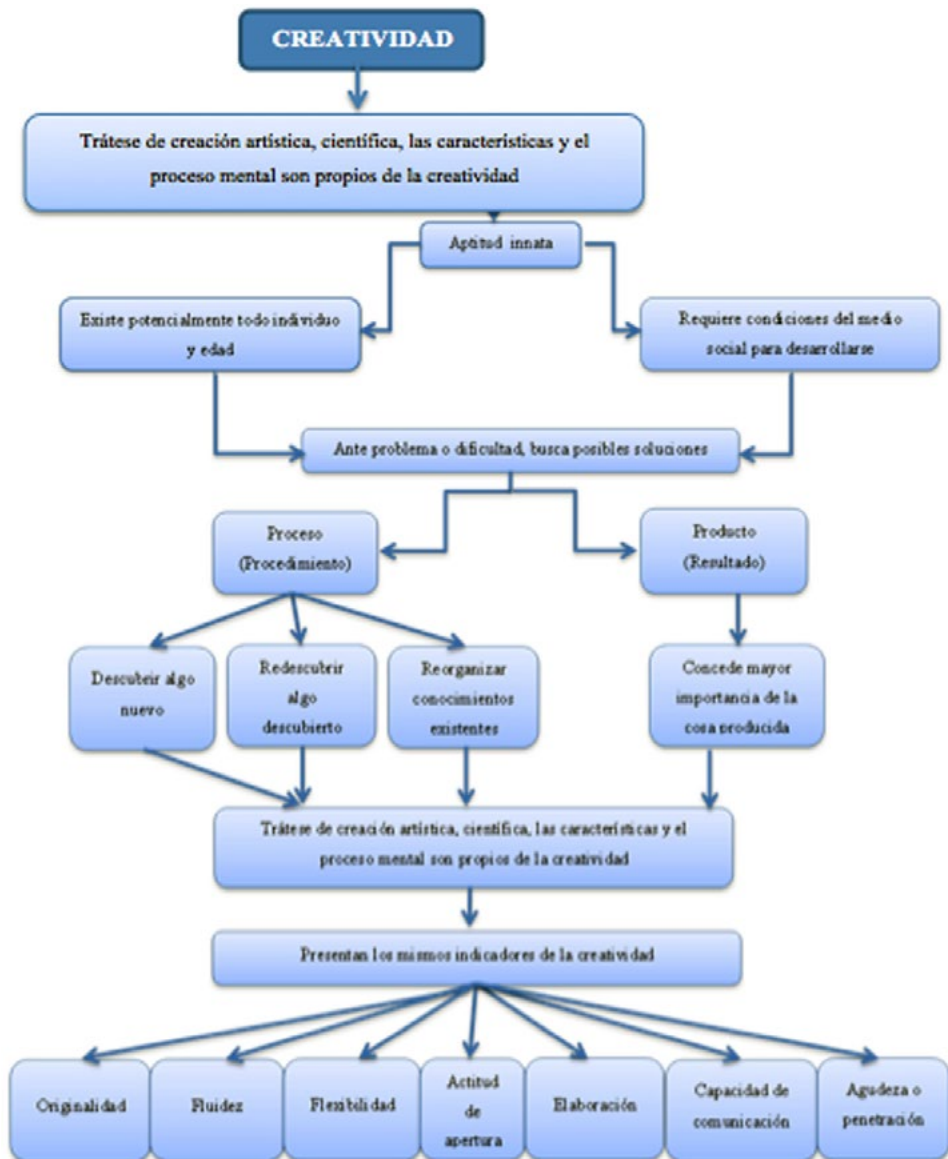
El estudio de los fenómenos del comportamiento creador es de larga tiempo. HEINELT (1992), considera que pueden distinguirse tres grandes etapas.

La Fase Pre-científica que se caracteriza por una actitud interrogante, filosófica, que busca lograr comprobaciones acerca de la esencia de la idea creativa, donde el ser humano creativo es objeto de inspiraciones divinas. El concepto está rodeado de misterio y de mito; se manejaba la idea de que eran poseedores de dotes creativas; aquellos que pintaban obras de arte famosas, esculpían hermosas formas con sus manos, componían obras maestras musicales, movían sus cuerpos de forma exquisita en la danza o exploraban el mundo de la ciencia y hacían importantes descubrimientos.

La Fase Pre-experimental, está determinada por planteamientos teóricos, como MAX WEITHERMER, quien estudió los procesos mentales productivos, tanto en la escuela como en personalidades geniales; Sigmund Freud, desde su psicología profunda, abordó el fenómeno de las cualidades creativas desde el punto de vista científico, JUNG, ve en la expresión artística una manifestación del inconsciente colectivo. Ya en 1898, G. DEARBORN publicó en el *American Journal of Psychology* el artículo titulado "Un estudio de la imaginación", realizado con estudiantes de Harvard; en 1916, CHASELL desarrolló el primer test para detectar la originalidad; en 1942, el Test de Roscharch aporta a las teorías de la percepción e imaginación y permite detectar la originalidad en la diversidad de respuestas que da el sujeto; 1946, la combinación de ideas de acuerdo a un plan, es medida por el Test de Welch.

Durante la Fase experimental, GUILFORD (1959), creó el concepto de creatividad e ideó el modelo teórico de la estructura del intelecto que desarrolló la teoría general de la inteligencia, comenzando a considerar al pensamiento divergente como el elemento más importante del proceso creador, fue de los primeros en hablar de las características personales de los individuos creativos y distinguió los rasgos y facultades de la personalidad creativa, sus investigaciones realizadas

Gráfico 1



Fuente: Bravo, 2009.

en la Universidad del Sur de California, se constituyó fuente de gran variedad de investigaciones, hechas por psicólogos norteamericanos, con sus test. Entre otros, tenemos la técnica de *brainstorming* (lluvia de ideas), de gran repercusión en el mundo, creada por F. OSBORN; sus aportes fueron más allá con la creación en la Universidad de Búfalo del Instituto de Resolución Creativa de Problemas y la publicación de su obra: *Imaginación Aplicada* (WAISBURD, 2005).

La investigación científica, han aumentado el nivel de comprensión de la creatividad; sin embargo, dice TORRANCE que

hasta 1960 no había disponibles en el mercado test para identificar el talento creativo entre los niños de las escuelas (DADAMIA, 2001).

Hoy en día ya hay una multiplicidad de pruebas en uso y otras en fase experimental.

Los aportes actuales al tema de la creatividad, tiene que ver con niños o ambiente escolar. Así, en 1961, WILLIAM GORDON crea la conocida técnica de sinéctica (unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes); en 1962. R. D. MACKINSON comprobó, mediante el Test del Myers-Briggs Type Indicador, su hipótesis de que las personas creativas tienen un estilo diferente de aprender que el de sus pares “no creativos”; (1962); el de las Asociaciones Remotas de MEDNICK (1964), y la Batería de Test Verbales, de GOODMAN (FIGUEROA, 2009).

Ahora, a nivel de Colombia, en la búsqueda de alternativas educativas de mayor impacto, se plantea la incorporación de la creatividad en el medio educativo, como alternativa pertinente, para la facilitación de procesos de apropiación y construcción del conocimiento, para una formación integral y un mejor desarrollo; que mediante el empleo de estrategias de fortalecimiento del pensamiento y comportamiento creador, y la acción creativa para el aprovechamiento del medio como escenario y recurso múltiple, lograrán una real y efectiva estrategia para el mejoramiento de la educación. El interés por el desarrollo de la Creatividad nace en la década de 1970 con estudios aislados de la Creatividad en el arte, educación y desarrollo, planteados por diferentes instancias educativas, entre ellas la Universidad de los Andes, la Javeriana, la Pedagógica y la Nacional, liderando un quehacer reflexivo y educativo, luego se ve materializada esta labor para la década de 1980 en algunas instituciones privadas como el Instituto Alberto Merani,

creado para el fomento de la Inteligencia y con los esfuerzos realizados en esta materia a nivel nacional por el Servicio Nacional de Aprendizaje –SENA–. En esta década también es reconocido el movimiento creativista, apoyado en las acciones promovidas por la Fundación Mundial para la Creatividad en la Universidad de Búfalo, orientada a la solución de problemas y al uso en su momento de técnicas creativas. Se destaca la psicóloga GRACIELA ALDANA DE CONDE como impulsadora del movimiento creativista en Colombia. La Universidad Nacional, con la creación de un grupo académico multidisciplinario en el área y en la sede de Manizales, mediante el esfuerzo de un grupo de docentes en Creatividad, que logran la incorporación oficial en el currículo universitario, de la cátedra de Expresión y Creatividad (GONZÁLES, 1997). En la década de 1980, MÓNICA LENZ de Medellín se constituye en embajadora nacional del discurso creativista y lo incorpora junto con ALDANA al medio empresarial. La década de 1990 es marcada por la acción investigativa, curricular y de intercambio académico; la Universidad Nacional Sede Bogotá, otorga la titularidad al profesor G. GARCÍA en el campo de Creatividad, la Universidad Nacional Manizales a través de él, elabora un estado del arte en creatividad con la investigación “Alternativas de desarrollo del pensamiento y comportamiento creador”; el profesor C. VASCO, realiza diversos planteamientos desde la perspectiva cognitiva, y G. REY desarrolla el tema de la creatividad desde la dimensión del desarrollo humano. De manera aplicada en campos específicos, C. JIMÉNEZ incursiona en el campo de la creatividad y la lúdica, S. FLORIÁN, lo proyecta a la educación infantil; diferentes instituciones, investigadores y autores. En el campo investigativo, se distingue la producción del Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano –CINDE–, con sedes en Bogotá, Medellín, Manizales y Pasto, el cual desarrolla en colaboración con universidades nacionales y departamentales –UPN, UNISURCO, UMZ–, programas de maestría en educación y desarrollo humano, las cuales contemplan la creatividad como dimensión fundamental de investigación y formación. orientadas al desarrollo de la creatividad en actores y escenarios de la educación. La Universidad Nacional de Colombia, abre el programa nacional estratégico de fomento a la gestión creativa, liderado desde Manizales por el grupo académico de Gestión Creativa –PROCREA–, en el cual tienen particular empeño en ofrecer un amplio recurso nacional en creatividad a través de los proyectos PORVENIR. Inducción, capacitación y relevo generacional docente; el Pro-

yecto Incentivo a Jóvenes Talentos Creadores –IJO–; Constitución de la Cátedra Virtual en Creatividad –VICREA–, y el proyecto Integración de Actores y Escenarios de Creatividad –CREACOL–.

Los eventos nacionales e internacionales se desarrollan en primera instancia, bajo el auspicio de ASCUN, con el Seminario Nacional de Creatividad en 1984, a nivel internacional, la Universidad Javeriana, promueve en 1991 el Primer Congreso Internacional de Creatividad, luego hacen aparición en el panorama educativo, eventos sucesivos, entre ellos la participación colombiana en el primer congreso mundial de Creatividad 1993 en la UNED de Madrid. Se realiza el congreso Nacional de Creatividad 1994 en Cali, promovido por la Sociedad Colombiana de Arquitectos el Seminario Internacional de Creatividad, Universidad y Empresa 1997 en Bogotá, promovido por la Universidad Piloto de Colombia, el Seminario Internacional en Técnicas y Habilidades de Inteligencia y Creatividad, promovido por la Universidad Javeriana en 1998, conferencias nacionales por la Universidad Jorge Tadeo Lozano, la Conferencia Internacional en Creatividad y el Primer Encuentro Nacional de Investigadores en Creatividad en la Universidad Nacional de Colombia con sede en Manizales 1998. A nivel nacional e internacional se participa en la Red Internacional de Creatividad Total Aplicada –RICA–, con sede en Santiago de Compostela, la Red Internacional de Creatividad –RIC–, con sede en Barcelona, en la Red Col. Lab., con sede en Florencia, en la Red Latinoamericana de Creatividad con sede en Venezuela, la Red. Nacional de Pedagogías Activas con sede en Manizales. En el panorama Iberoamericano se destaca la creación de la Red Interactiva de Creatividad con sede en Manizales y La Asociación para la Creatividad con sede en Madrid. En la actualidad, CARLOS GONZÁLEZ QUITIAN, ha emprendido una tarea de integración interinstitucional, con las universidades locales de la ciudad de Manizales: Nacional, de Caldas, de Manizales, Autónoma, Católica, para abordar la investigación interdisciplinaria en: creatividad, ambiente y aula, como alternativa pedagógica y didáctica para la construcción de un nuevo escenario académico (GONZALES C. A., 2004).

Algunas de estas conclusiones nos indican que la creatividad se encuentra en todas las personas; existe potencialmente y se desarrolla a lo largo de la vida del individuo, en estrecha dependencia del medio sociocultural, la cual se recupera en quinto y parte de sexto y decae nuevamente al finalizar sexto y séptimo. GESTEZELS y JACKSON, opinan

que inteligencia y creatividad son dos cualidades diferentes y que la creatividad no se limita a dar solución a los problemas sino también a plantear nuevos; existe como dimensión psicológica, independiente del nivel de inteligencia; factores importantes para el desarrollo de la creatividad son una atmósfera de libertad y relajación, predisposición a la experiencia, sensibilidad ante los problemas y ausencia de enjuiciamiento (AMSTRONG, 2006) (BRAVO, 2009).

C. Modelos teóricos

Dentro de las diversas *teorías psicológicas* en relación a la creatividad, podemos destacar la *Asociacionista*, donde se identifica como la transformación del desarrollo asociado con experiencias pasadas creadas a partir de nuevas combinaciones poco comunes que responden a ciertas necesidades específicas, representada por teóricos como SARNOFF, MEDNICK, THORNDIKE, APERMAN, THURSTONE, WALLACH, MALTZMAN; la *Gestáltica* la señala como la acción por la que se produce o moldea una nueva idea o visión, sus representantes teóricos WEITHERMER, KÖHLER, KOFKA; la *psicoanalítica*, el acto creativo tendría lugar en el “inconsciente colectivo” (información contenida de las generaciones precedentes), denominado arquetipo por los clásicos como FREUD, o denominado “preconsciente” por psicoanalistas contemporáneos como KUBIE y FLACH; la *existencialista*, considera la creatividad como un encuentro consigo mismo, con el entorno, exponentes ROLLO MAY, SCHATEL, la *bisociación*, por KOESTLER, se entiende como actitud creativa la que se compone de estabilidad y coherencia desde hábitos; la *perceptual*, está complementada con la teoría asociacionista, siendo sinónimo de pensamiento productivo y solución de problemas, manifestándose ante la necesidad producida por un estímulo, que genera una insatisfacción o inestabilidad en la conciencia, que una vez satisfecha, adecua y re-estructura su campo perceptual ampliándolo, posibilitándole generar nuevas relaciones y asociaciones, sus representantes WEITHERMER, KOHLER, MEDNICK y KOESTLER, en la *humanista*, ROGERS realiza un aporte al estudiar la creatividad a partir de la personalidad del sujeto creador, sinónimo de personalidad integrada; la *Factorial*, expone el proceso creativo a partir de factores intelectuales y varios rasgos de la personalidad, tanto desde ópticas teóricas como experimentales, esencialmente S. RIMM en Wisconsin, utiliza cues-

tionarios Group Inventory for Finding Creative Talent – GIFT–, el test de Torrance, las investigaciones, que tienen en cuenta los aspectos creadores del pensamiento (GUILFORD, GETZEL, JACKSON), las motivaciones cognitivas de la creatividad (BERLYNE, HARLOW, PIAGET), los estilos cognitivos (WITKIN), etc; la *Neuropsicofisiológica* le da un enfoque biológico, el acto y proceso creativo e intelectual tiene lugar a través de las aferencias sensoriales¹ del cerebro y de su estimulación y activación, esta de los enlaces sinápticos creados a través de las experiencias percibidas e interiorizadas, representantes de esta teoría SPERRY, TRIMARCHI, RODRIGUEZ y LAVADOS (VELASCO, 2007).

Otro punto de vista es la creatividad desde la *dimensión persona*, donde se define a la creatividad como el conjunto de habilidades cognitivas, actitudinales y rasgos de personalidad que tiene el individuo y que le permiten experimentar con mayor facilidad la creatividad, LOWENFELD indica que esta varía según los individuos y es susceptible de revelarse en situaciones de necesidad excepcional; TORRANCE, autor de un test para medir la creatividad, defiende la importancia del pensamiento creativo para el individuo y la sociedad, y apuesta por crear métodos de instrucción y materiales para facilitar el desarrollo y la actuación creativa en las escuelas; GUILFORD formuló una teoría de la creatividad, elaboró test de creatividad y propulso el concepto de pensamiento divergente, este refleja una manera original de resolver problemas, definió el perfil de las personas y distingue rasgos, as aptitudes que se relacionan con el pensamiento creativo son de dos categorías: Aptitudes de producción divergente (flexibilidad, fluidez y aptitudes para la elaboración), y Aptitudes de transformación, que permiten revisar lo que se conoce para producir pautas y formas nuevas, siendo identificadas con la flexibilidad ; MASLOW distingue en la personalidad creativa de orden primario como espontáneo, impulsivo y lúdico, de orden secundario aquellos individuos que siguen indicaciones, son controlados y no lúdicos, TAYLOR distinguió niveles de creatividad expresiva (expresión espontánea), productiva (exposiciones nuevas y originales de un tema que es dado al sujeto), inventiva (producto nuevo no esperado), innovadora (modelos nuevos que anulan los productos existentes provocando evolución), y emergente (se encuentra

1 Son todo lo relacionado con los estímulos sensitivos que llegan a la médula espinal. Son las neuronas encargadas de la recepción de sensaciones para transmitir las al cerebro (ver, oír, etc.), siendo las neuronas eferentes las que se encargan de conducir la información del cerebro a los músculos implicados.

habitualmente dispuesto para el acto creador, aparece la invención genial, cuyos resultados sorprendentes y desacostumbrados chocan con lo existente); AMABILE enfatiza el papel de la motivación intrínseca, desarrollando un modelo de creatividad con tres componentes (destrezas relevantes para el campo, la creatividad y motivación por la tarea); STERNBERG incluye tres componentes estilos cognitivos, personalidad (los aspectos de la motivación intrínseca e extrínseca) e inteligencia constituida por metacognición habilidades intelectuales y contexto; CSIZKSEMTMIHALYI precisa tres elementos centrales, la persona o talento creador, el campo o disciplina en que ese individuo está trabajando, y el ámbito circundante que emite juicios sobre la calidad de los individuos de los productos; GARDNER analiza las muchas clases de inteligencias o “inteligencias múltiples” (Gráfico 2), las cuales proveen la base de la creatividad del niño o de la niña; en el campo donde éste manifiesta mayores fortalezas se evidenciará más creatividad, así, con cada inteligencia se da una forma característica de percepción, de memoria. (GOÑI, 2000) (Gráfico 2).

Gráfico 2



D. Procesos de la creatividad

Las neurociencias han abierto múltiples posibilidades de mejora en el aprendizaje humano, a la vez que han permitido una mejor comprensión sobre la naturaleza del proceso creativo.

El mecanismo de integración del organismo está centrado en el sistema nervioso; el cerebro humano tiene dos hemisferios, los cuáles poseen características propias. Las investigaciones realizadas en los últimas décadas han demostrado que las operaciones verbales, analíticas, abstractas, temporales y digitales son propias del hemisferio cerebral izquierdo y que el hemisferio cerebral derecho tiene a su cargo funciones no verbales, holísticas, concretas, espaciales, analógicas, creativas y estética, sólo la acción conjunta de ambos permite a la persona describir las características del objeto visto.

... es posible que el grado de lateralización de las funciones cerebrales del individuo esté relacionado con las diferencias individuales en creatividad (DADAMIA, 2001).

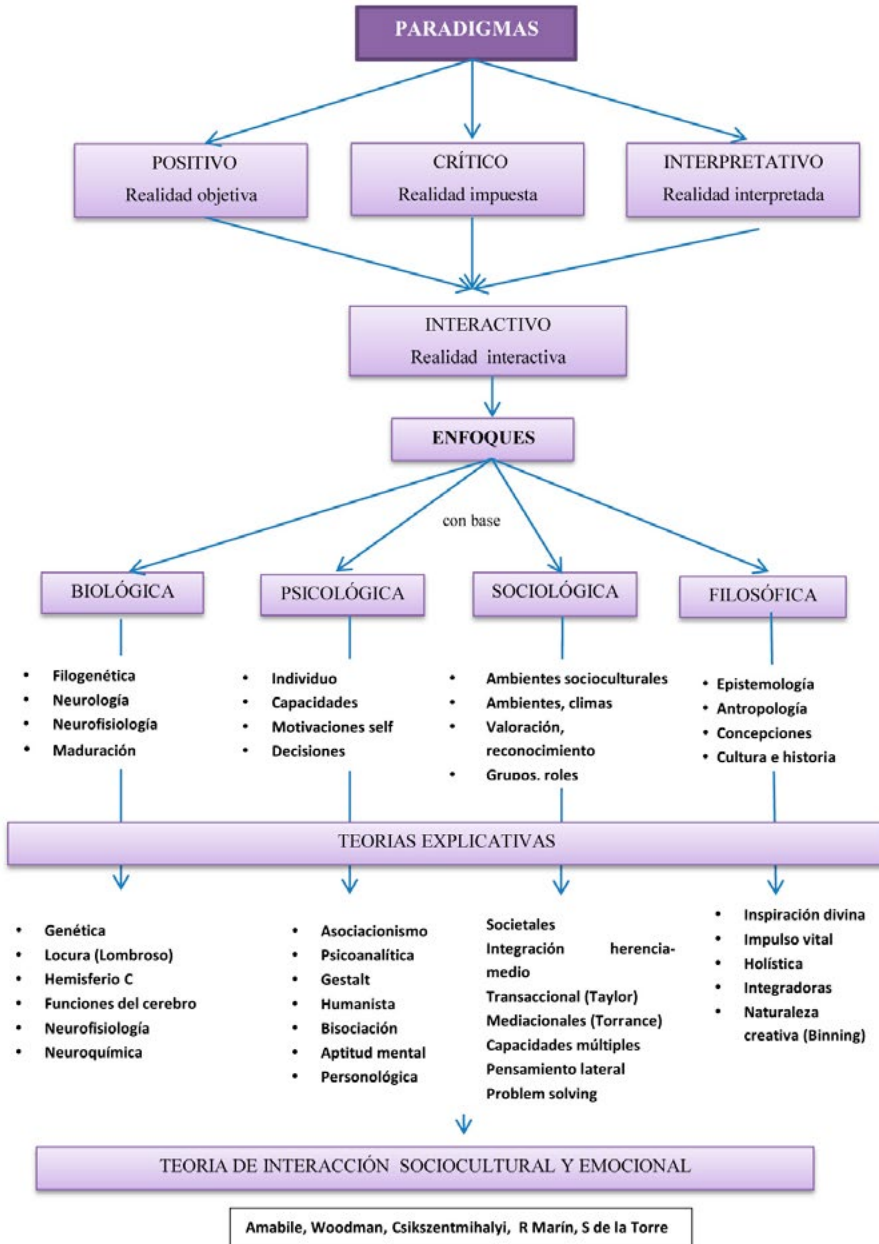
LOGAN (1980), propone cinco fases en el proceso creativo del arte: *cognición* (se percibe los estímulos visuales); *concepción*, (manipulación, experimentación, construcción, se juega con posibilidades); *combustión*, (descubrimiento de la solución a problemas reorganizando ideas, medios y técnicas); *consumación*, (se termina el proyecto artístico a propia satisfacción, con necesidad de planificar flexiblemente el tiempo); y *comunicación*, (se comparte el producto creativo).

Los criterios claves de creatividad que permiten saber si algo es una idea, un proceso, o una persona es creativa son la *productividad* o fluidez, cantidad de ideas que un creador es capaz de a partir de concepciones identificadas en categorías diferentes, en los Test verbales identificados por GUILFORD, se dan factores diferenciados de fluidez: ideacional (producción cuantitativa de ideas), de asociación (establecimiento de relaciones) y de expresión (construcción de frases); *flexibilidad* o diversidad, representada por la cantidad de campos o áreas que las personas son capaces de llevar a cabo, se refiere a la capacidad de percepción y la producción de contenidos, puede ser espontánea o de adaptación (cambios por inferencia ante una situación en particular); la *originalidad*, novedad o sorpresa del producto o idea, es la

Gráfico 3

APROXIMACION TEORICA DE LA CREATIVIDAD

(S. de la Torre)



Fuente: COMUNIVERSIDAD.

aptitud o disposición para producir de forma poco usual, respuestas remotas, raras y, en definitiva, novedosas. HALLMAN (1963), citado en Comuniversidad, menciona cuatro cualidades para ser original: novedad, impredecibilidad, unicidad y sorpresa.; y *elaboración* integradora o perfección de la obra que se realiza, considerada como la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar, profundizar y embellecer las ideas (TORRANCE, E. P. 1977), todo esto en un tiempo determinado (PRADO, 2008).

E. Creatividad y la autoexpresión

La educación artística es una de las actividades más unificadoras y que fortalecen la dinámica. La mayoría de las personas, de los animales, ciudades y paisajes, artefactos y objetos que conocen los niños y el profesor, las conoce a través de imágenes, algunas de estas tiene un significado simple y particular, otras un alto contenido simbólico, o son descriptivas, poéticas, funcionales públicas y estandarizadas..., pero todas ellas directa o indirectamente forman parte de nuestra vida cotidiana y modelan y configuran nuestras actitudes y valores.

Los niños adquieren rápidamente ideas sobre lo que es bonito, atractivo, feo o desagradable y utilizarán estos criterios en sus decisiones cotidianas, que se manifiestan en su manera de representar la figura humana, los árboles o las casas, durante sus años escolares, y serán capaces de fantásticos juegos simbólicos en los que cualquier objeto podrá representar o transformarse, de acuerdo con ligeras normas y acuerdos, en el escenario o el instrumento de la acción deseada. Lo que se siente y se quiere transmitir mediante la creación artística, tiene la misma importancia tanto en lo niños como en los adultos; hay que tener en cuenta que en el proceso educacional lo más importante es el aprendizaje del niño, el trabajo principal del maestro es el de estimular y dar significado a la relación entre el niño y el medio, el componente principal es el niño.

WALLAS propuso cuatro etapas en el proceso creativo, *preparación*, consistente en la recolección de información enfocando los detalles del problema; *incubación* nuestro inconsciente trabaja en el problema; *iluminación* o posibles soluciones intuitivas que aparecen espontáneamente o como resultado de un esfuerzo consciente; y *verificación* consistente en las soluciones organizadas y probadas lógicamente (CERDA, 2006).

NOEMÍ BURGOS afirma que

una escuela creativa acepta el pensamiento diferente a aquel que supone diversidad de respuestas e ideas mediante el empleo del juicio abierto... (MORÁN, 2008).

F. Personalidad creadora

Históricamente, las investigaciones referidas a la creatividad ponen el énfasis en factores aptitudinales que caracterizan el comportamiento creativo, tales como la fluidez, originalidad, flexibilidad, aplicables a una personalidad creativa; pero tan importantes como estos también son los factores actitudinales. Una personalidad creativa busca, indaga, pregunta, ve problemas.

La libertad de pensamiento y de autosuficiencia es una nota sobresaliente de los talentos creadores, no sólo se percibe mediante la manifestación verbal, sino que se hace extensiva a la acción de manipular objetos, explorarlos llevándoselos a la boca, o despedazándolos para “ver” cómo funcionan.

Los principales modelos de las fases del proceso creativo, expuestos por DADAMIA (2001), son el *Clásico*, donde DEWEY lo describe con las etapas de encuentro con el problema; definición o delimitación del mismo; listado de soluciones posibles; análisis lógico de las ideas, hipótesis de soluciones; y aceptación de la solución adecuada. GRAHAM VALLAS propone cuatro pasos, de preparación (análisis del problema), incubación (abandono momentáneo del problema por no encontrar la solución); iluminación (surgimiento espontáneo de la solución); y verificación de la validez de las ideas con la solución. En el *Modelo cognitivo* los procesos cognitivos que intervienen son la percepción, que permite la captación de informaciones que pueden ser guardadas gracias a la memoria; la memoria que selecciona la captación de la información para que se produzca el pensamiento; el cual se explica por la intervención de la memoria que suministra la información allí almacenada; y el proceso creativo que desde el paradigma cognitivo.

VIKTOR LOWENFELD, en sus obras *El niño y su arte* (1973) y *Desarrollo de la capacidad creadora* (1980) describe etapas de la creatividad en la infancia, niñez y adolescencia, identificando las siguientes etapas del desarrollo creativo en las artes plásticas.

Desde los nueve años, la representación esquemática y las líneas geométricas no bastan para permitir que el niño se exprese, intentan enriquecer su dibujo y adaptarlo a la “realidad”, incluyendo cierta cantidad de experiencias y de informaciones que no tienen que ver necesariamente con el ámbito visual., representa con mayor cantidad de detalles, los cambios observados resultan de la significación del plano y de la idea de recubrimiento, va tomando conciencia de la superposición y busca representar la tercera dimensión, respecto al color, pasa de una rígida relación color-objeto, a una caracterización detallada. Se comienza a percibir el suelo como un plano lo que era línea de cielo, va descendiendo hasta encontrarse con la línea de tierra y ser percibida ahora como horizonte. Se comienza a notar un conocimiento consciente de la decoración y el diseño, identificar cualidades de los materiales. Aunque, siguen exagerando el tamaño de la figura humana, esto tiende a ser sustituido por la acumulación de detalles en aquellas partes que son emocionalmente significativas como aquellas vinculadas al sexo (pantalones en los chicos, faldas en las chicas...), es capaz de una mayor sensibilidad hacia las diferencias y semejanzas del color y su experiencia, empieza a alejarse de lo concreto y comienza a manejar conceptos abstractos. La habilidad para distribuir varias imágenes sobre una hoja de papel, de modo que tengan relación entre sí, significa que está en condiciones de manejar esos objetos simultáneamente, comienza a desarrollar mayor conciencia y sensibilidad hacia su ambiente. Se va convirtiendo en un crítico de los demás y de sí mismo.

Entre los 12 y los 13 años el producto final de la creación artística adquiere cada vez más importancia; se ve aparecer una distinción clara en las reacciones sensoriales de los niños ante su producción gráfica. Unos reaccionan más a estímulos de orden visual (colores, luz; perspectiva en la representación del espacio), otros se interesan sobre todo en la interpretación de experiencias subjetivas (relaciones emocionales existentes entre ellos mismos y el objeto). Para LOWENFELD sólo los niños de tipo visual desean llegar a una concepción “realista”, determinada por los cambios visuales ocurridos en el modelo, para ellos el espacio, con su cualidad tridimensional, se convierte cada vez más en el centro de sus intereses. Sufren cuando perciben en sus dibujos características infantiles, necesitan más tiempo para la contemplación y la meditación y se vuelven más sensibles a la belleza de la naturaleza, el cuerpo adquiere un enorme significado y lo dibujan y caricaturizan.

zan constantemente, las características sexuales de los personajes son muy exageradas, su sentido del humor y la crítica constante a todo lo que los rodea, los inclina a representar el mundo en forma satírica y a través de caricaturas. Ellos tienen todas las capacidades motoras y de observación desarrolladas como las de un adulto, pero su enorme autocrítica las inhibe en numerosas ocasiones. (DIAZ, 2003).

Existen instrumentos para identificar la personalidad creadora, MAITE GARAIGODOBIL (2004), ofrece una Escala de Personalidad Creadora, explorando conductas y rasgos característicos:

INDICADORES DE LA CREATIVIDAD	
1. ORIGINALIDAD	Las respuestas menos usuales aquellas que aparecen en un reducido porcentaje.
2. FLUIDEZ	Facilidad, riqueza productora.
3. FLEXIBILIDAD	Facilidad para reconocer diferentes categorías o clases.
4. ACTITUD DE APERTURA	Estar abierto a nuevas posibilidades, disponibilidad para modificaciones.
5. ELABORACIÓN	Capacidad para llevar a buen término la iluminación, concretando esta idea dándole cuerpo añadiéndole los detalles necesarios.
6. CAPACIDAD DE COMUNICACIÓN	Ser hábil para impresionar, provocar aceptación.
7. AGUDEZA O PENETRACIÓN	Capacidad para encontrar la raíz donde se unifica lo diferente y darle razón de ser.
Estas características no aparecen frecuentemente conjugadas, pero tampoco es usual que se dan en completo aislamiento. Mientras mayor sea el número en que se agrupan, mayor la capacidad creativa se posee.	

DANIEL GOLEMAN (2000), en su obra *El espíritu creativo*, refiere los pasos básicos, primero, *Preparación* o actitud del creativo, es el sumergirse en el problema, buscar información relevante, dejar vagar la imaginación, ser receptivo y perseverante. Segundo, *Incubación*, son las largas horas de preparación, de trabajo activo, en este período el creador se alimenta del archivo del inconsciente; de pronto en una actividad cotidiana, llega al tercer paso denominado *Iluminación*, que es la fase más valorada por el creador, es el momento de la respuesta buscada como salida de la nada, llamado revelación, iluminación, ocurrencia, chispa que surge del interior, aunque haya pasado tiempo en búsqueda del producto creativo: una imagen, una canción, un objeto, un procedimiento. Y finalmente, *Verificación*, fase final del proceso creador que se comprueba, confirma la nueva idea o solución.

II. DESARROLLO HUMANO

Los expertos en psicología consideran que el desarrollo humano surge a raíz del cambio sistemático de carácter psicológico que ocurre a lo

largo de toda la existencia del individuo. En ese proceso, el sujeto accede a estados cada vez más complejos. La rama de la psicología que hace énfasis en estas cuestiones es la psicología evolutiva o del desarrollo.

ERIK ERIKSON, contempla ocho etapas básicas en este: *oral*, desde que se nace hasta un año; *niñez temprana*, hasta los tres años determinada por el control de los esfínteres y de los músculos; *escolar*, entre los seis y los doce años; *adolescencia*, hasta los 20 años, donde se consolida la identidad; *adulto joven*, hasta los 40 años, donde suelen constituir una familia propia; *adulto maduro*, hasta los sesenta años, donde se facilita el progreso de las generaciones más jóvenes y *adulto tardío*, donde la integridad gira en torno a la aceptación de la finitud natural de la vida humana. Cada una guiada por un orden natural interno que actúa como una reprogramación biológica que interactúa con el medio tanto físico como ambiental; SIGMUND FREUD en su teoría, destaca la influencia en la conducta de las experiencias vividas; LEV VYGOTSKI, considera que es un proceso de desarrollo cultural, siendo la actividad del hombre el motor del proceso; JEAN PIAGET, considera que es el resultado combinado de la maduración del cerebro y el sistema nervioso, adaptado al medio ambiente (RICE, 1997), entre otros.

A. Relación entre desarrollo humano y las artes

Las concepciones dominantes acerca de las artes están basadas en una incomprensión de las importantes funciones que desempeñan en el desarrollo humano. Esta incomprensión está enraizada en antiguas concepciones de la mente, del conocimiento y de la inteligencia, teniendo como resultado un profundo empobrecimiento del contenido y fines de la educación. (EISNER, 1992).

El pensamiento es, el lugar desde el que se construyen y organizan los sistemas de relaciones que se realizan en contextos sociales donde la actividad humana es culturalmente mediada, porque es precisamente consecuencia de la acción comunitaria. El compromiso con la producción de estos sistemas de relaciones, así como el desarrollo de personas creativas capaces de orientar la realidad hacia la potenciación de prácticas sociales que promuevan condiciones éticas y estéticas de existencia, se basan necesariamente en el reconocimiento de la educación artística como importante herramienta para el desarrollo humano. Esta dimensión estética resulta fundamental porque se refiere

a la formación necesaria para la comprensión de las representaciones sociales y culturales desde el compromiso con la propia vida, con la riqueza y diversidad de la condición humana, la cual se construye a través de la actividad singular y colectiva en continua transformación.

La experiencia estética permite establecer relaciones sensibles con las estructuras que establecen y conforman las personas con la realidad, con los otros y consigo mismas, en la medida en que permiten imaginar e inventar otras posibles formas de pensar y representar el futuro. Por ello, la educación estética resulta relevante en la construcción de formas colectivas de subjetividad en todos los escenarios enfocados al desarrollo del ser humano, teniendo como principales ejes: la constitución del sujeto², las relaciones y compromisos con la ética, la afectividad y la actividad creativa en contextos de enseñanza y aprendizaje³.

Una función de las artes desde la educación estética es la formación integral de las personas para que se reconozcan como seres sociales e históricos capaces de crear y recrear su propia existencia. Promover la experiencia estética como función de las artes significa propiciar el encuentro vital con los diferentes campos del saber y del acceso al conocimiento, pero también es hallar disfrute en los pequeños acontecimientos cotidianos. Todo puede constituirse en escenario para la dimensión estética promovida por una educación artística que se interesa por las formas en que adquiere significado este desarrollo humano. Quizá FREUD dijera, por ello, que la función del arte aparece como reconstrucción cuando estamos en peligro de derrumbe.

Los resultados de las investigaciones en el campo de la creatividad han ampliado y profundizado el conocimiento y la comprensión del pensamiento humano; cada vez hay más claridad sobre la relación que existe entre el bienestar de la sociedad y del individuo apoyada en el incremento de la creatividad. El ser humano tiene la capacidad de modificar su entorno a partir de sus necesidades; es una obligación del momento el incremento de la capacidad de crear; es la creatividad la que le da los atributos de la superación y el progreso en el mundo de hoy.

2 Entendido como un movimiento permanente en relación a los otros.

3 La educación artística implica, de esta manera, también compromisos, ya que no existe el aprendizaje sin promover cambios para la igualdad

NOEMÍ BURGOS (2007), afirma que la crisis social en que vivimos deja grandes fracturas que sólo pueden ser llenadas con las ideas creativas que llevan a transformar la sociedad; la escuela tiene la tarea de ofrecer tiempo y espacio para dar entrada a la creatividad; para crear hay que partir de la cultura de los alumnos. La gente imagina lo que quiere hacer, crea sus proyectos basados en sus ideas; juega con sus ideas y creaciones; comparte sus ideas y creaciones con otros y reflexiona sobre experiencias; lo que le lleva nuevamente a imaginar nuevas ideas y nuevos proyectos, sembrando las semillas para una sociedad más creativa.

B. Descripción del desarrollo humano de los niños en grado sexto

El rango de edades es de 9 a 14 años. En esta etapa, los niños descubren su independencia social, disfrutan con sus reuniones y códigos propios, su mundo está lleno de emociones que los mayores no comprenden. Tratan de independizarse de los adultos, propician actividades secretas. Las chicas, también se reúnen entre ellas, tienen sus secretos, se interesan por la estética personal y aunque agreden a los chicos, suspiran por ellos, adquiere gran importancia el grupo, hace que esta etapa sea conocida como “de la pandilla”. Hay una fuerte presión sobre el niño para que se adapte a los adultos, a la sociedad y al grupo, generando enfrentamiento con la autoridad, pero se sienten inseguros sobre lo que les tocará vivir después de abandonar la infancia, descubre que es miembro de una sociedad, un aprendizaje de las estructuras sociales en forma muy personal, comienza a pensar en términos sociales, a considerar las ideas y opiniones de los demás, pero el cambio que lo aleja del pensamiento egocéntrico se opera lentamente. Están en pleno proceso de transformación, este período de la vida está marcado por la inhibición y la conciencia crítica de sí mismo (RICE, 1997).

Presentan muchos cambios físicos, mentales, emocionales y sociales, se enfrentan a la presión que ejercen sus amigos para que consuma alcohol, tabaco y drogas o para que tenga relaciones sexuales, a trastornos de la alimentación, depresión y problemas familiares, toman más decisiones por su cuenta sobre sus amigos, los deportes, los estudios y la escuela. Se vuelven más independientes, con personalidad e intereses propios, pasan por periodos de muchas expectativas

y falta de confianza; tienen más cambios de humor; se interesan y se dejan influir más por los chicos de su edad; demuestran menos afecto a los padres; sienten ansiedad ante los retos que les impone el trabajo escolar; la tristeza o depresión puede afectar su rendimiento escolar. Hacen razonamientos más complejos, expresan mejor sus sentimientos con palabras, desarrollan una noción más clara de lo bueno y lo malo (División del desarrollo humano, 2012).

III. FORMACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Es un proceso mental mediante el cual se analiza un problema o necesidad, conforme a los esquemas que conoce, buscando nuevas alternativas de solución, es decir, da origen a un nuevo esquema, idea o concepto, que satisface o da respuesta al conflicto que se le había presentado.

TORRANCE (1977) plantea que las escuelas con visión futurista planificarán no sólo para aprender, sino también para que los estudiantes piensen, esto desde la consideración de que las personas tienen que estar preparadas para las épocas de constantes movimientos. Afirma, que ese es el desafío creador que debe plantearse desde el ámbito educativo. Ahora, este punto de vista, puede orientarse desde el constructivismo, ya que este plantea que el individuo es una construcción propia y única, que se desarrolla como resultado de factores como su naturaleza y el medio en que vive. MARÍA EUGENIA ROJAS (2007) anota que los conocimientos se han ido construyendo a partir de la información que se recibe y de la experiencia, siendo así, que la creatividad forma parte de este.

A. Pensamiento creativo

GILDA WAISBURD (2009) indica que entre otros, los estilos de pensamiento que influyen en el pensamiento creativo son el *P. Vertical*, o pensamiento automático o racional, sirve para encarar rutinas, actúa como un pensamiento reactivo, es selectivo, le importa la corrección lógica del encadenamiento de las ideas y se mueve en una dirección determinada. El *P Lateral*, impulsado por EDUARDO DE BONO, establece el desarrollo del pensamiento con herramientas que siguen la forma en que el cerebro maneja la información. Sirve para hacer las cosas mejor, es creador, se

mueve sin rumbo, puede efectuar saltos, todas las ideas son válidas, es operable, efectúa movimiento, le importa la calidad total (tangible e intangible), es asociativo, libre y proactivo. En el *P. Divergente*, GUILFORD considera que quien piensa fluidamente, cambia con rapidez y sabe unir conceptos, experiencias diversas a propósito de una determinada idea, es creador, por lo tanto se desarrolla con la creatividad. Se lo ubica en el hemisferio derecho del cerebro, controla el lado izquierdo del cuerpo humano. Se caracteriza por ser intuitivo, espontáneo, emotivo, espiritual, fantasioso, ofrece variedad de respuestas aceptables y válidas, recurre a la imaginación como fuente de ideación, es de libre expresión, fluencia y apertura, realiza múltiples conexiones y analogías, gracias a él acontece lo insólito, lo nuevo, lo desconocido, lo original, no necesita apelar a los datos de la memoria. El *P. Convergente*, produce una respuesta ligada a la cultura y la ciencia. Se lo ubica en el hemisferio izquierdo del cerebro, controla la parte derecha del cuerpo humano. Es crítico, se basa en conocimientos del pasado, busca una solución única, toma de decisiones, implementación, es organizado, conservador, planificador, lógico, analista, detallista, recurre forzosamente a la memoria, respuestas concretas y precisas, no media necesariamente la imaginación.

B. Creatividad verbal

Para BRUNO BETTELHEIM (1994) los niños con escolaridad avanzada no aprecian los cuentos de hadas a un nivel más profundo por ser conscientes. Esta afirmación conduce a pensar que la escolaridad anula la imaginación, por ello liberar a la educación de los aprendizajes “literales” y dar oportunidad a los niños de tener acceso a sus sueños, alterar lo convencional, sería el programa del enfoque analítico de la creatividad verbal.

Los trabajos que han intentado estudiar el lenguaje desde la perspectiva creativa, de la producción y la interpretación personal, se han interesado en la metáfora más que en otras formas de lenguaje figurado. La investigación sobre la comprensión de metáforas en niños comenzó con los trabajos de ASCH y NERLOVE (1960); DOUGLAS y PEAL (1979); WINNER, ROSENTIEL y GARDNER (1979); quienes describieron el pensamiento como un modo metafórico, abstracto y flexible alrededor de la pubertad. La habilidad para establecer la función dual (trans-

ferencia literal y uso del sentido psicológico) de los términos está desarrollada en el grupo de doce años.

Las metáforas⁴ permiten a los niños comunicarse en forma vívida y memorable y son a veces la única manera de expresar lo que quieren decir (WINNER, 1997). Los estudiantes tienen un acercamiento más analítico y reflexivo al lenguaje y aprecian los múltiples significados de las palabras, reconocen que las palabras tienen doble significado y juegan con ellas, dominan la ironía y el sarcasmo, las adivinanzas y juegos de palabras hacen que los niños vayan de un significado a otro significado de la misma palabra. DESROSIERS (1978), señala que los niños redactan los acontecimientos vividos sin preocuparse de darles una nueva forma de existencia; describen lo irreal y lo real basándose en lo que se les ha enseñado, sin elaborar una versión personal. GARDNER sostiene que la imaginación literaria tiene múltiples tendencias de crecimiento durante los años escolares,

pareciera que los niños se sienten atraídos por los cuentos de fórmula, y sólo, cuando tienen la oportunidad de ordenar un cuento a su modo y producir infinidad de variaciones de los mismos componentes argumentales, se pueden elaborar desviaciones deliberadas de los géneros establecidos (GARDNER, 2010).

Así pues, los niños desarrollan la imaginación en el lenguaje cuando se les pide que expresen con sus propias palabras pensamientos acerca de cosas que suceden, han sucedido o sucederán.

Gracias a CECILIA BEUCHAT y TERESA LIRA (1994), se puede afirmar que crear por medio del lenguaje, ya sea oral o escrito, está relacionado no sólo con el conocimiento de formas lingüísticas que se enriquecen con el contacto con obras literarias, sino también con la posibilidad de imaginar, sentir y comprender la realidad desde perspectivas diversas e inesperadas.

C. Creatividad gráfica

En nuestra época existe una sobrecarga de anuncios, letreros, carteles, posters, logotipos, entre otros combinando miles de formas, estilos, tamaños y colores. Parece que se cumple aquel dicho “una imagen vale

4 Expresión relacionada a un objeto o idea particular pero que se aplica a otra palabra o frase para dar a entender que hay una similitud entre ellas.

más que mil palabras”, dando una gran importancia a las habilidades graficas en nuestros tiempos. Pero no solo es una moda de estos tiempos, a lo largo de la historia sobresale la realidad gráfica, desde los tiempos remotos de las cuevas de Altamira, los pueblos sumerios y las primeras dinastías.

El primer paso para reeducar nuestro cerebro, consiste en reaprender a mirar, despertar el lenguaje de las formas, rehabilitar las habilidades perceptivas, ya que antes de dibujar en el papel, se debe dibujar en el cerebro. BETTY EDWARDS, afirma que hay que aprender a ver y mirar de nuevas maneras, a hacer que el centro de la situación se desplace del hemisferio izquierdo al derecho, a superar los estereotipos. Solo así podrá emerger nuestro estilo personal, y no quedarse en la superficie, porque visualizar e imaginar son elementos claves de las habilidades gráficas (RODRIGUEZ, 1995). El dibujo más creativo es el más expresivo, en el sentido genuino, aquel en el que los sentidos se agudizan y el yo se manifiesta, no el dibujo directivo o dirigido. Los estudios de neurología cerebral nos enseñan que el dibujo libre y original, activa nuestro hemisferio derecho, tan poco atendido en el sistema escolar.

D. Desarrollo y obstáculos de la creatividad

La creatividad es favorecida por un clima permanente de libertad mental, que propicie, estimule, promueva y valore el pensamiento divergente, la discrepancia y la crítica fundada (GOLEMAN D., 2000). El mejor estímulo para el desarrollo y uso de la mente creativa está en tener confianza en si mismo, eliminando así ciertas dificultades mentales que imposibilitan a nivel neurofisiológico central “engramas”⁵, el flujo de ideas y sus relaciones.

Los niño(a)s que viven en ambientes estimuladores (en contacto directo con la naturaleza o integrados en un medio cultural apropiado) tienen más posibilidades de que todas sus capacidades se desarrollen con más sensibilidad, que aquellos que se encuentran en un medio rutinario y monótono. Si bien la naturaleza y la cultura son fuentes, capaces de ayudar a elaborar ideas creativas, esto no significa que haya que llevar a los niño(a)s de un lado a otro para que vean cosas que los

5 Es una imagen mental que contiene dolor e inconsciencia, una amenaza real o imaginaria contra la supervivencia, que se activa cuando nos enfrentamos nuevamente el hecho que la produjo.

saturnen de informaciones, puesto que sabemos que, al estímulo exterior debe acompañar una motivación interior (no impuesta).

Según ARNHEIM (2001), “todo acto de percibir es al mismo tiempo pensar; todo acto de razonar, intuición; todo acto de observar, invención”. El acto visual aumentado, que conduce a la creación de una obra de arte, surge de la actividad más corriente el acontecer cotidiano.

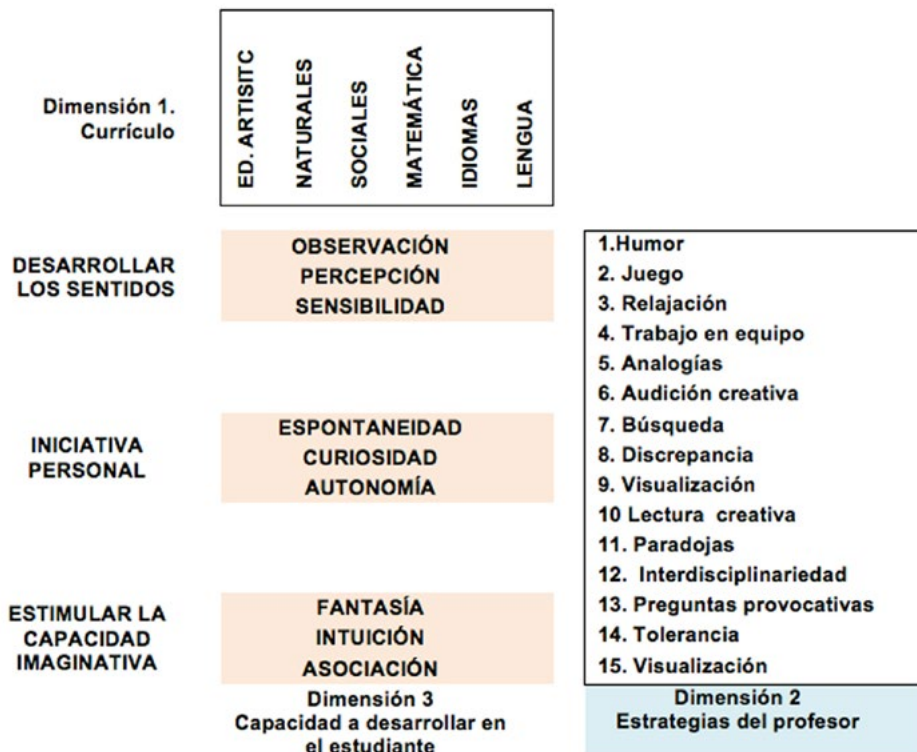
Las desventajas culturales juegan un papel importante como factor inhibitorio de las potencialidades creativas, sobre todo en las primeras etapas del desarrollo de las personas.

Según los criterios de TORRANCE y HALLMANN, que son presentados por GOLEMAN (2009), el estudiante busca el prestigio personal y el reconocimiento de los demás, le interesan las calificaciones como muestra del éxito y no como producto del impulso creativo que le produce placer al descubrir, inventar y encontrar soluciones debido al temor a alejarse de una conducta tipo, su comportamiento idéntico al de todos, el miedo a hacer el ridículo o extravagante. Si no se respeta la singularidad y la originalidad, hay miedo de actuar; no puede haber creatividad, cuando hay que estar constantemente pendiente de gustar a los demás, por más que se tengan ideas nuevas, se dejarán de lado, debido a la excesiva sensibilidad a las críticas del grupo y de los adultos.

Los factores que actúan como bloqueadores de la creatividad, los obstáculos a la creatividad pueden ubicarse en diferentes ámbitos, Saturnino de la Torre en *Creatividad Aplicada* (2008), los identifica en la propia persona, el medio socio-cultural y el entorno escolar. Es importante que durante todo el Nivel Básico, sean desarrolladas las siguientes capacidades creativas: *las sensaciones*, o impresiones que recibe el sujeto del medio ambiente y su mundo interior; *la percepción*, es la impresión que llega al cerebro a través de los sentidos; *la destreza* de observar ha de ser ejercitada, se debe ofrecer un ambiente variado y sugestivo que lleve a incrementar el vocabulario y a desarrollar la capacidad para asombrarse y preguntar.

En el libro *Psicoanálisis de la percepción artística*, ANTON EHRENZWEIG (1976) habla de percepción, *superficial*, que se ocupa de las configuraciones precisas, coherentes y armónicas, tiende a percibir las cualidades constantes de las cosas: forma, tamaño, color, etc., y procura reprimir las distorsiones accidentales, por lo que la llama apolínea; y *profunda*, que se ocupa de las formas inarticuladas, las distorsiones y todo el material inconsciente:

Modelo práctico para estimular la creatividad en clase



Fuente: MENCHÉN, 2005.

E. Teorías de la percepción

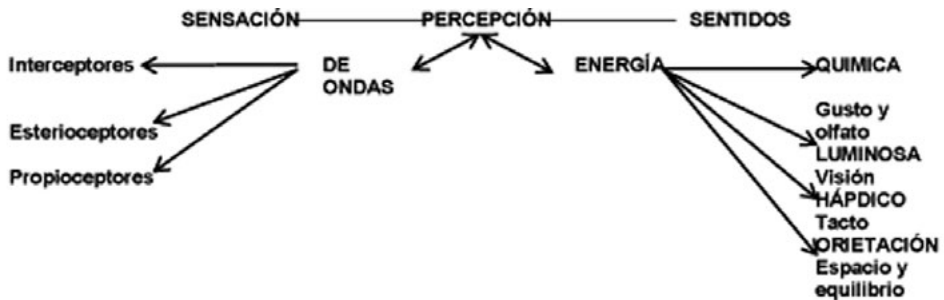
Percibir indica captar. El concepto de percepción proviene del término latino *perceptio* y se refiere a la acción y efecto de percibir (recibir por uno de los sentidos las imágenes, impresiones o sensaciones externas, o comprender y conocer algo). Según MATLIN y FLOEY (1996), en *Una introducción a la Psicología* (PEÑA, 2006), la percepción incluye la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización. El proceso es de carácter deductivo y constructivo, esto quiere decir que la representación interna de lo que acontece en el exterior surge a modo de hipótesis. La información que llega a los receptores se analiza de forma paulatina, junto a la información que viene de la memoria y que ayuda a la interpretación y a la formación de la representación. Así, la información es procesada y se logra formar la idea de un sólo

objeto. Esto quiere decir que es posible sentir distintas cualidades de un mismo objeto y unir las a través de la percepción, para determinar que es un único objeto.

El proceso perceptivo se inicia con la sensación, cuando el órgano del sentido (receptor) es estimulado por agentes físicos, químicos o mecánicos; es allí donde los sentidos cumplen con su función de transmitir el cerebro quien organiza la información y dar una respuesta. Para que se produzca la sensación se necesita que se den algunas condiciones fisiológicas (relación existente entre el estímulo) y psicológicas (métodos para medir la respuesta conductual al estímulo perceptivo).

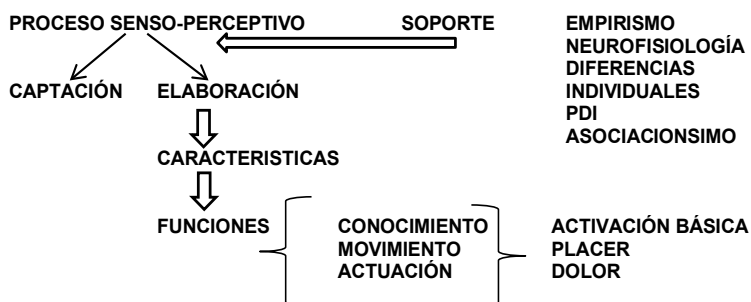
La función del cerebro [...] no es la de interpretar mensajes, aceptar imágenes, organizar e imput, o en la terminología moderna, procesar los datos, sino la de buscar y extraer la información sobre el ambiente a partir del flujo organizado de la energía ambiental (GIBSON, 1974).

Mientras nuestra capacidad *Fisiológica* para percibir, depende de la información ambiental que alcanza el cerebro, la *Psicológica* captar las sensaciones a través de los sentidos de acuerdo a la cualidad de las mismas, teniendo en cuenta los cambios en la estimulación física y los cambios afines con la experiencia sensible. En toda investigación realizada en este aspecto, se hallan incluidas las relaciones físicas, subjetivas y de juicio.



Las sensaciones se clasifican según su intensidad o fuerza para ser captado el estímulo y puedan apreciarse las variaciones; su duración o tiempo de permanencia de la sensación, el tono afectivo o estado de ánimo del sujeto que es determinado por los motivos, expectativas y experiencias que vive y que afectan las disposiciones y capacidad perceptivas. Así mismo, se caracterizan porque es una representación o imagen de la realidad; siendo dinámica y subjetiva, ya que la hace-

mos dentro del dinamismo subjetivo de quien percibe; intervienen en ello distintas variables como aprendizaje, tono afectivo, atención, motivación e intereses; su totalidad es organizada, ya que los distintos estímulos que percibe el organismo no quedan aislados sino que se organiza como un todo con sentido y así se elabora la conciencia del mundo exterior. Cada individuo hace la organización de acuerdo a su dinamismo subjetivo dando origen a distintas percepciones de una misma situaciones.



DESCARTES fue uno de los primeros filósofos en investigar y comprobar como la imagen retiniana se percibía como invertida. Desde entonces se han logrado muchos avances entre los que cabe destacar a los empiristas, representados por Hume, Hobbes y Locke, quienes señalaban la relación entre percepción y conocimiento como arbitraria, es decir que percibir no es sino realizar una actividad cognoscitiva y recalcan la importancia de la experiencia y de la asociación de ideas, considerando a la mente como tábula rasa sobre la que la experiencia crea sus huellas. Los innatistas, como Kant, proponen que la mente humana llega al mundo con ideas previas o innatas de la forma, el tamaño y otras propiedades de los objetos, como resultado del aprovechamiento de la experiencia sensible.

La *Psicología de la Gestalt* (o psicología de la forma), con WEITHERMER, explica cómo se percibe en la mente los objetos conocidos en la vida diaria. En esta teoría existen una serie de leyes. La *Figura y fondo*

Tendemos focalizar nuestra atención sobre un objeto o determinado grupo de objetos (figura), destacándolos del resto de los objetos que los envuelve.

La *Pregnancia*, traducida como “buena figura”, permite reducir posibles efectos de distorsión, buscando siempre la forma más simple o la

más consistente, en definitiva, permite ver los elementos como unidades significativas y coherentes.

J. J. GIBSON en su libro *La percepción del mundo visual* (1974), resume la teoría de la *Gestalt* diciendo

se suponía que el proceso de organización se producía en el cerebro, verisímilmente a nivel de la corteza cerebral. Conforme a esta teoría, una forma percibida es una forma cerebral. La imagen retiniana produce excitaciones separadas y aisladas. Solo cuando las imágenes retinianas son proyectadas en la corteza, empiezan a operar las fuerzas de campo, entre ellas y solo entonces se unen en una *Gestalt*.

Para GIBSON, la perspectiva ecológica (BAYO, 1987) no requiere de imágenes mentales, entre otras cosas por su realismo y convicción en la estructuración del medio externo; afirma que los organismos tienen la propiedad de ser sensibles a esta estructura. Pero también admite que la percepción es una relación mutua y continua entre organismo y entorno, esto se debe a que las especies por medio de la selección natural, desarrollan unos sistemas perceptivos adecuados para el entorno que habitan, pero al mismo tiempo, cada individuo en particular tiene la posibilidad de perfeccionar sus sistemas perceptuales a partir de sus características fisiológicas singulares y la naturaleza de su entorno específico y de su desarrollo personal. Los puntos fundamentales de esta teoría son los estímulos.

Las teorías neurofisiológicas de la percepción se ocupan de las actividades funcionales del sistema nervioso, estudian los fenómenos de la conducción; han basado sus estudios en el comportamiento de los hemisferios cerebrales, buscando establecer la importancia del cerebro en el proceso de aprendizaje. Sus más importantes exponentes fueron HEBB, TORRANCE y BOYLE.

CAPARROS (1977) indica que

La percepción constituye el primer eslabón del proceso de construcción de una imagen fiel del mundo, que debe acabar por ser conceptualizado (BAYO, 1987).

Existen diferentes formas para clasificar la percepción, según el tipo de energía física o estímulo, del tipo de receptor anatómico que responde o del proceso que requiere.

SENSACION	ESTIMULO	RECEPTOR
Gusto	Moléculas químicas	Papilas gustativas
Olfato	Moléculas químicas	Zona de la nariz
Tacto	Presión, temperatura	Receptores de la piel
Audición	Onda sonora	Órgano de Corti
Visión	Onda luminosa	Conos y bastones
Movimiento	Energía física	Músculos y tendones
Equilibrio	Fuerza de la gravedad	Sistema vestibular

La problemática de la experiencia creadora, es esencialmente la misma para todos, como lo es la percepción, el pensamiento, sentimiento y actividad motora. La predisposición, apertura receptiva hacia el objeto en la experiencia creadora, es evidente en la motivación del encuentro y en la forma en que éste ocurre. La principal motivación en el comienzo de la experiencia creadora, es la necesidad del hombre de relacionarse con el mundo que le rodea. La cualidad del encuentro que conduce a la experiencia creadora consiste primordialmente en la apertura durante el encuentro y en los repetidos y variados acercamientos al objeto a través de la atención, el pensamiento, el sentimiento, la percepción, etc. En esta práctica, el sujeto intenta producir variedad de relaciones entre objetos, ideas, experiencias, imaginaciones, etc.

F. Estrategias para estimular la creatividad grafica-verbal

El eterno problema de si el entrenamiento en las clases de arte, aumentan en realidad la aptitud artística o si sólo permite utilizar de una manera mejor, la aptitud que ya se posee. No hay duda de que gran parte del aprendizaje de la persona creadora, se da en términos de información específica que puede utilizar. Pero existen muchos experimentos que parecen demostrar la mejoría en las aptitudes generalizadas, tales como los de E. P. TORRANCE (1977); R. R. RUSCH, D. A. DENNY y S. IVES (1965); C. J. CARTLEDGE y E. L. KLAUSER (1963); S. J. PARNES (1960); A. F. OSBORN (1971); R. P. CRAWFORD (1952), etc.

Algunos sistemas y modelos de estimulación creativa son:

Asociacionsita. Modelo estudiado por Th. RIBOT (1901), WALLACH (1962), S. A. MEDNICK (1962). Explica la creatividad a partir de asociaciones o relaciones entre estímulos. El pensamiento creativo está en la activación de conexiones mentales.

Cognitivo. G. POLYAA (1981), J. S. BRUNER (1988), N. KOGAN (1973), D. B. NOVAK (1988) y J. D. GOWIN (1988). Engloba diversas propues-

tas caracterizadas por atender a los procesos y estrategias mentales. Concibe la creatividad como “solución de problemas”. Para ello busca relaciones entre los objetivos, sus elementos y funciones.

Coductista. E. L. THORNDIKE (1931) y L. L. THURSTONE (1955). Explican la creatividad según el principio de estímulo-respuesta.

Dialectivo. Ph. SOROKIN (1941). Pretende explicar lo que ha sucedido y lo que ha de suceder. Para ello, concibe la dinámica de la sucesión ideológica a partir de una “superestructura fija”. Se trata de un modelo filosófico y parte de la ideología como criterio creador. Solo lo “progresista” es creador.

Estructura del intelecto. J. P. GUILFORD (1986). Tiene su origen en el “proyecto de investigación de aptitudes” de la Universidad de California. Su famoso cubo consta de tres dimensiones: operaciones, contenidos y productos. La operación mental más asociada a la creatividad es el pensamiento divergente. Hipotetiza 120 factores mentales, de los cuales 24 corresponden a dicho pensamiento.

Gestáltico. La *Gestalt*, M. WERTHIMER, W. KÖHLER y R. ARNHEIM (1969). Parte de la “estructura” como unidad básica del estudio del pensamiento. El pensamiento creativo atiende sobre todo a la reconstrucción de formas y modelos diferentes en su estructura. Da suma importancia a la percepción y a la intuición.

Los múltiples estudios y producciones bibliográficas orientadas hacia el campo de la creatividad, presentan indicios de los intentos por crear y difundir técnicas, para entrenar o sensibilizar en el uso de ellas a personas de distintas edades.

Dadamia, al tratar el tema de las técnicas para desarrollar la creatividad se reseña a algunos de estos aportes. La Fundación de Educación Creativa de Búffalo presentó, en 1968, un estudio donde establece 23 estrategias. SCHWARTZ, en estudio más reciente, propone que el docente debe introducir ejercicios de pensamiento creativo como los siguientes: recordar y asociar libremente, analizar ideas insólitas y extravagantes, buscar nuevas aplicaciones para objetos conocidos, aplicar materiales y conceptos de manera insólita, entre otros. DE LA TORRE (2008), menciona diversos métodos para estimular la creatividad, como el diálogo simultáneo de dos en dos para discutir un tema o problema del momento; la conclusión de cuentos; la construcción de una historia, a partir palabras; la composición gráfica colectiva; los torbellino de ideas; analogías, comparando palabras, objetos, personas o

animales; solución creativa de problemas; estudio de casos; invención de situaciones a partir de historietas, comics o tirillas.

IV. LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

A. Creatividad y currículo escolar

AMÉRICA GONZÁLEZ (2002) en *Creatividad aplicada* (TORRE S. d., 2008), señala que la escuela no sólo debe desarrollar la creatividad del que enseña, sino también la del que aprende. Recalca el carácter transformador de la actividad creadora. “Se entiende así que la transformación tendría que ser un momento central de los métodos”. Es decir, que la creatividad como transformación crítica para generar algo nuevo y culturalmente valioso, implica una postura proactiva del que aprende, ya que este proceso requiere la elaboración significativa del conocimiento, la identificación, focalización y comprensión de los conceptos y métodos claves que le permiten organizar ese conocimiento, en cualquier área del saber. Los objetivos curriculares deberían ser flexibles e incluir diversas opciones pedagógicas que tengan en cuenta las múltiples capacidades creativas de los sujetos; en consecuencia, el maestro debe ser también flexible y usar una combinación bastante variada de posibilidades, para que el desarrollo del currículo sea cambiante e individualizado.

La obligatoriedad de la educación creativa, ha de tener su contrapunto en la libertad de llevarla a cabo. La obligatoriedad de utilizar métodos creativos ha de pasar previamente por la libertad de descubrirlos, de experimentarlos, de romper con la rigidez de los programas de contenidos flexibilizándolos con temas surgidos de las circunstancias o de los intereses del propio alumno.

La educación artística despierta al niño al mundo de las formas, colores, sonidos, imágenes, gestos, movimientos, cuanto más desarrollado tenga los sentidos, el niño tendrá mayor capacidad para desarrollarse en su entorno; más información llegará a su cerebro lo cual contribuye al desarrollo del pensamiento, cuando utiliza de manera novedosa los conocimientos adquiridos, hay desarrollo de la capacidad creadora, de la investigación y del sentido crítico.

Desde un enfoque creativo, la clase de Expresión Plástica tiene como principal objetivo satisfacer la necesidad de expresión y comunicación

del niño. Para ello debe aprender a ver imágenes, a comprender sus formas y a seleccionar materiales apropiados para representarlas. El campo de interés se puede enfocar en los fenómenos de la realidad y cómo se pueden representar, cómo los perciben, dibujan o pintan las personas, según su nivel de desarrollo; las cualidades y posibilidades de los materiales naturales y artificiales pueden servir para la creación artística; las imágenes bidimensionales o tridimensionales, como objetos visuales que pueden ser representados como parte del patrimonio cultural; las obras de arte para ser apreciadas y admiradas para el desarrollo del goce estético de los estudiantes.

B. Fines de la educación artística y las artes plásticas en Colombia

Veamos cual el contexto legal en Colombia. La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), en el Título II, capítulo IX, artículo 38, indica que los objetivos del área de educación artística, son

- a) Promover la formación artística en niños, jóvenes y adultos de acuerdo con sus intereses, aptitudes y necesidades; b) Fomentar la valoración de las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural, a fin de conservarlo, enriquecerlo y desarrollar la identidad nacional; y c) Desarrollar la sensibilidad y creatividad artística en la población que favorezca la participación activa en la vida social y cultural del país.

Y, respecto a la evaluación en el Título 3, capítulo II, artículo 51, indica que su finalidad es

determinar la pertinencia y relevancia de la preparación de los educandos impartida por el sistema educativo nacional para responder a las exigencias del pleno desarrollo personal y social de los mismos y a las demandas del desarrollo cultural, económico y social del país” (Congreso de Colombia, 1994).

Es importante resaltar que el propósito de la educación artística es la de contribuir con el desarrollo del pensamiento creativo, apropiándose de la sensibilización del cuerpo, agudización de la mente y desarrollo de la escucha para desarrollar la percepción que va más allá de nuestra realidad. Pero, para favorecer el desarrollo de los procesos creativos artísticos, es necesario complementar la expresión creativa con el manejo técnico. Desde las artes plástica, la música, la danza, el teatro y la

teoría artística, se pretende desarrollar una comunicación simbólica, y la técnica es la herramienta que hace posible este esto creativo, todo esto posible si se desarrolla la sensibilización en el contexto de cada sujeto.

También cabe anotar que debe darse la integralidad a la parte teórica y práctica, en el desarrollo de las actividades desde diferentes momentos, con trabajos individuales y grupales colaborativos, indagaciones e investigaciones fuera del aula, para que el estudiante pueda demostrar su capacidad de resolver problemas. Sin embargo, no es un aprendizaje teórico memorístico, si no aplico a la práctica donde se visualice la apropiación de los lenguajes propios del saber, construyendo conocimiento, identidad al crear, asumiendo posiciones, potencializando razones y argumentando asumiendo una posición en la comprensión del mundo, como lo indica Jaime Naranjo en su presentación sobre las Bases Comunes de Aprendizaje (SECRETARIA DE EDUCACIÓN DE BOGOTÁ, 2011).

En la hoja de Ruta para Educación Artística fue el resultado de las reflexiones realizadas en el marco de la Conferencia Mundial sobre la Educación Artística se establecieron objetivos, indagando las posibles contribuciones de la educación artística para satisfacer las necesidades de creatividad y sensibilización cultural en el siglo XXI, centrándose en las estrategias necesarias para introducir o fomentar la educación artística en el entorno de aprendizaje (ORGANIZACION DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, 2006).

La cultura y las artes son componentes básicos de una educación integral que permita al individuo desarrollarse plenamente. Por lo tanto, la educación artística es un derecho universal para todos. Estas ideas se encuentran reflejadas en las siguientes afirmaciones sobre los derechos humanos y los derechos del niño: La Declaración Universal de Derechos Humanos (ONU):

Toda persona, como miembro de la sociedad [...] tiene derecho a la satisfacción de los derechos económicos, sociales y culturales, indispensables a su dignidad y al libre desarrollo de su personalidad". Artículo 22.

La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz. Artículo 26.

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten. Artículo 27.

Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. Artículo 31.

Todos los humanos tienen un potencial creativo. Las artes nos proporcionan un entorno y una práctica en los que la persona que aprende participa en experiencias, procesos y desarrollos creativos. Según las investigaciones realizadas⁶, cuando una persona en fase de aprendizaje entra en contacto con procesos artísticos y recibe una enseñanza que incorpora elementos de su propia cultura, esto estimula su creatividad, su iniciativa, su imaginación, su inteligencia emocional y, además, le dota de una orientación moral (es decir, de la capacidad de reflexionar críticamente), de la conciencia de su propia autonomía y de la libertad de acción y pensamiento. La educación artística proporciona a las personas que aprenden las habilidades que se requieren de ellas y, además, les permite expresarse, evaluar críticamente el mundo que les rodea y participar activamente en los distintos aspectos de la existencia humana, constituye un medio para que los países puedan desarrollar los recursos humanos necesarios para explotar su valioso capital cultural.

Según el Marco de Acción de Dakar (2000), para conseguir una educación de calidad deben darse un gran número de factores que se refieren al plan decenal de educación 2006-2016. El aprendizaje de y a través de las artes (educación artística y artes en la educación) puede potenciar como mínimo cuatro de estos elementos: el aprendizaje activo, un plan de estudios adaptado al entorno que despierte interés y entusiasmo en las personas que aprenden, el respeto y el compromiso con las comunidades y culturas locales, y la presencia de docentes formados y motivados.

6 Como ejemplo de estudios y pruebas, véanse los informes para las reuniones de preparación de la Conferencia mundial sobre la educación artística (cfr. LEA International en [<http://www.unesco.org/culture/lea>], así como *Educating for Creativity: Bringing the Arts and Culture into Asian Education*, Informe del Simposio Regional Asiático sobre Educación Artística, UNESCO 2005.

Las artes son la manifestación de la cultura y, al mismo tiempo, el medio a través del cual se comunican los conocimientos culturales. El conocimiento y la sensibilización acerca de las prácticas culturales y las formas de arte refuerzan las identidades y los valores personales y colectivos, y ayuda a preservar y fomentar la diversidad cultural. La educación artística fomenta tanto la conciencia cultural como las prácticas culturales, y constituye el medio a través del cual el conocimiento y el aprecio por las artes y la cultura se transmiten de una generación a otra.

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 EDUCACION NACIONAL, 2010, 5).

La Conferencia Regional de América Latina y el Caribe de Unesco, sobre Educación Artística celebrada en Bogotá en noviembre de 2005, señaló como finalidad de la Educación Artística

expandir las capacidades de apreciación y de creación, de educar el gusto por las artes, y convertir a los educandos en espectadores preparados y activos para recibir y apreciar la vida cultural y artística de su comunidad y completar, junto a sus maestros, la formación que les ofrece el medio escolar” (MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACIÓN DE COLOMBIA, 2007).

Las artes plásticas se visualizan en nuestra cultura en todos aquellos elementos icónicos que se transmiten a través de los diferentes medios de comunicación y expresión. Este hecho exige una respuesta educativa: preparar a los alumnos para analizar y comprender correctamente esas imágenes y para dirigir, de forma autónoma, sus producciones de expresión artística. Involucra y estimula el desarrollo de una serie de capacidades y no se limita a la transmisión de determinadas técnicas o al desarrollo de la creatividad, sino que posibilita el acceso a conocimientos que permiten decodificar otros universos visuales externos a ella a través de los códigos específicos del lenguaje plástico relacionados con la línea, el color, la superficie, el volumen y la textura de los materiales.

Una de las principales funciones de la educación es fomentar el crecimiento de cada persona armonizando y desarrollando sus competencias en todos los aspectos, ya que sacrificar alguna de sus dimensiones le mutilaría. Entre ellas, se encuentra una característica esencialmente humana: la creatividad, entendida como la capacidad para descubrir nuevas relaciones entre experiencias antes no relacionadas que se manifiestan como nuevos esquemas mentales, experiencias, ideas y procesos novedosos, o como la capacidad para concebir nuevas ideas y relaciones entre las cosas, lo cual se traduce en un comportamiento constructivo y productivo que se manifiesta en la realización.

Los más actuales enfoques de la Psicología cognitiva valoran la creatividad como resultado de procesos de pensamiento de gran complejidad y se proponen ahondar en su comprensión en aquellas fases que se producen como representaciones mentales en el nivel interno y que tienen que ver con los procesos de incubación e iluminación. El hallazgo más reciente es el enfoque centrado en las estructuras y procesos de representación mental para entender la mente humana, dotada de programas que posibilitan enfrentarse a problemas que requieren para su solución de complejos procesos de inducción, ordenamiento y transformación (STENBERG, 1997).

C. Las artes plásticas en la escuela

Si partiéramos del principio de que el proceso educativo se propone desarrollar las potencialidades del individuo, el clima de la clase favorecería, no sólo la adquisición de conocimientos, sino la capacidad de expresión y de comunicación y el fortalecimiento de una personalidad armónica. La capacidad creadora de los alumnos sería desarrollada al máximo y se fomentaría su canalización hacia su expresión, en diferentes actividades que contribuirían a la realización personal del sujeto que aprende.

La pedagogía de hoy maneja una concepción diferente del individuo; no es un sujeto reproductor, sino productor de conocimientos. Capta la realidad externa a través de los sentidos y, mediante un proceso interno, produce nuevo conocimiento. Sus experiencias, sus vivencias son ricos insumos que, asociados con los nuevos aprendizajes, producen nuevos conocimientos, desarrollando en ellos la capacidad de transformar su realidad.

En Grado sexto los estudiantes están en capacidad de relacionarse y entender conceptos generales de las artes, los cuales comprenden mejor con a través de ejemplos. Gracias a ellos, empiezan a identificar e inclinarse por prácticas, estilos, tendencias o corrientes artísticas; logran conocer sus potencialidades expresivas (“Soy bueno para el dibujo pero no entiendo ejercicios de escultura”); reconocen su preferencia por una práctica del arte en comparación con otras. Igualmente, el estudiante ha ido enriqueciendo significativamente su experiencia estética, ha transformado su conocimiento intuitivo en un conocimiento formal. Posee un mayor dominio de los sistemas simbólicos presentes en la cultura, y empieza a incorporar los cuerpos conceptuales, saberes y discursos artísticos, para ponerlos al servicio de sus producciones artísticas y de su socialización. A su vez, este mayor dominio le permite ampliar su horizonte de interpretación y la posibilidad de crear, recrear y comprender los nuevos sistemas simbólicos en diferentes expresiones sociales, artísticas y culturales. En consecuencia, el estudiante es cada vez más consciente de que el arte es el espacio por excelencia donde tienen lugar conocimientos, sentimientos, emociones y deseos. Igualmente, comprende que la producción artística se encuentra determinada por la cultura, lo que le permite aplicar conocimientos y habilidades interpretativas para el estudio de otros aspectos de la sociedad. En este momento que el estudiante manifiesta mayor interés en una o más disciplinas del arte, es importante que haya experimentado y explorado variadas técnicas y materiales desde diferentes manifestaciones de las artes, y distinga sus cualidades sensibles y posibilidades expresivas (MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL, 2010).

CAPÍTULO TERCERO

METODOLOGÍA

I. DISEÑO METODOLÓGICO

Fundamentado en un modelo hipotético deductivo, manejando el método cuantitativo y estadístico, basado en la observación y medición de los efectos generados al implementar un programa de intervención para el desarrollo de la creatividad desde las artes plásticas.

Así, es una investigación cuasiexperimental, con un muestreo no probabilístico, ya que los grupos se encuentran definidos desde el inicio del año escolar (grupos naturales), tomándose como grupo experimental el grado 601 y como grupo control el grado 602, cada uno con 20 estudiantes. La muestra total pertenece a los estudiantes del Colegio José Acevedo y Gómez IED, jornada tarde, ubicado en la localidad 4ª (San Cristóbal), al sur de Bogotá. Esta institución se escogió, debido a que presenta fácil acceso a los grupos, ya que laboro en esta institución, en la jornada de la tarde, guiando la asignatura de artes plásticas.

El programa de intervención para desarrollar el pensamiento creativo consiste en una serie de talleres, basado en los postulados de J. P. GUILFORD, desde la asignatura de artes plásticas, para aplicar en 12 sesiones, una cada semana. La actividad se realizará al inicio de cada clase, dedicándole 60 minutos que incluye organización del grupo, explicación de las actividades, aplicación, recolección de esta y obtención de impresiones por parte de los estudiantes. Las actividades constan de dos subpruebas, una verbal, otra figurativa y una actividad de aplicación, desarrolladas en forma individual. Las fichas de trabajo con-

tará con objetivos básicos, motivación y explicación, espacio para el desarrollo de las actividades, indicación de los materiales a utilizar y observaciones. Los índices de fiabilidad de cada una de las subpruebas de que consta el test son altos y se sitúan alrededor de .80, así como la correlación con otras pruebas de creatividad. Las sesiones tanto en el grupo experimental como en el control serán registradas (fotos, diario de campo y entrevistas abiertas).

En la clase siguiente a la última sesión de intervención, se realiza una prueba de salida donde los estudiantes nuevamente elaboran un objeto a partir de los objetos iniciales, para identificar la incidencia del programa de intervención.

A. Variables

Variable independiente = Programa de Creatividad.

Variable Dependiente = Pensamiento Creativo.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS	INSTRUMENTOS
INDEPENDIENTE. Estrategias de aprendizaje.	Aplicación del programa.	Estrategias que permiten desarrollar habilidades creativas en los estudiantes.	Observación	Talleres de creatividad.
DEPENDIENTE. Capacidad creadora	Fluidez.	Número de respuestas que da.	Observación .	Taller de diagnóstico. Pre-test y post-test
	Flexibilidad.	Variedad de respuestas.	Observación .	Taller de diagnóstico. Pre-test y post-test
	Originalidad.	Respuestas novedosas y no convencionales.	Observación .	Taller de diagnóstico. Pre-test y post-test
	Elaboración.	Cantidad de detalles que embellecen y mejoran la producción creativa	Observación .	Taller de diagnóstico. Pre-test y post-test

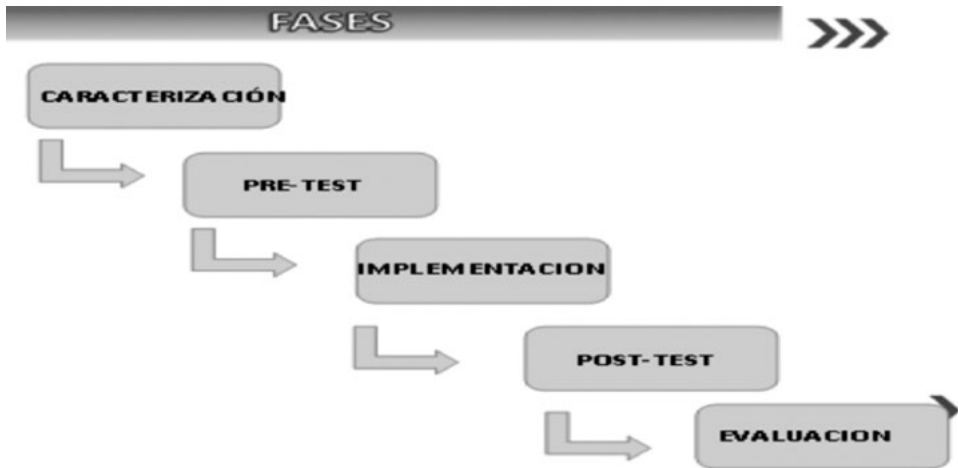
Los esquemas interpretativos de la creatividad nos aportan elementos de comprensión, sin que ninguno de ellos, por separado, sea capaz de abarcarla en la totalidad de su esencia y manifestaciones, por lo tanto se valoraran los rendimientos de fluidez, flexibilidad y originalidad, desde sus diferentes aplicaciones (verbal-gráfica)

Las medidas de las variables de creatividad, se han tomado a partir de una batería de ítems, elaborada de tal forma que se clasifiquen en muy propositivas, propositivas, poco propositivas y no propositivas las soluciones de los estudiantes, dentro de un rango en el cual se mueve cada uno.

B. Hipótesis

Un programa de creatividad grafica-verbal aplicado a los estudiantes desde las artes plásticas, puede contribuir al desarrollo de su pensamiento creativo.

II. ETAPAS O FASES DEL DISEÑO



Inicialmente, se realiza investigación del marco teórico existente, a nivel global, para recopilar información y así utilizarla de la mejor forma en las actividades a desarrollar. Paralelamente se realiza un cuestionario para determinar las características de los grupos, basado en la ESP⁷ (GARAIGORDOBIL, 2006).

Al grupo experimental, se le aplica un pre-test de entrada, Test de Pensamiento Creativo de Torrance -TTCT- (1974), el cual mide cuatro habilidades del pensamiento creativo (fluidez, flexibilidad, originalidad y la elaboración). Estas cuatro características se valoran mediante dos tipos de medidas: una, de tipo cuantitativo, la otra de tipo cualitativo. Para ello, existen unas tablas y categorías recogidas de la amplia investigación de Torrance. Además, se irá elaborando una organización propia de categorías, teniendo en cuenta el contexto de los niños con los que se está trabajando. En el Grupo control se realiza una valora-

7 Escala de Personalidad Creadora.

ción final con el mismo test, constituyéndose en un diseño explicativo, donde postulo cuatro variables independientes cualitativas (habilidades del pensamiento creativo) y una dependiente (grados 601 y 602).

Luego, se realizará la evaluación de los trabajos, tabulando la información obtenida y contrastando los resultados por puntaje del grupo control y el grupo a intervenir teniendo en cuenta los promedios obtenidos por el grupo. Se realizara un análisis comparativo en cada una de las variables a considerar dentro de la creatividad verbal y grafica trabajadas, para finalmente validar o no dicho programa para futuros desarrollos curriculares de la asignatura y el área. Los puntajes obtenidos en los test, están debidamente validados por la Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC). Según los resultados obtenidos en validación de instrumentos de medición, la emuc es una prueba confiable, con una alfa de Cronbach de .86. En cuanto a su validez, esta prueba mostró una adecuada validez de contenido, constructo y criterio, por lo que puede ser un instrumento utilizado para evaluar la creatividad en adolescentes (SÁNCHEZ, 2009).

	Grupo experimental.	Grupo control
Momento 1	x_1 Exposición al estímulo	y_1 Sin exposición al estímulo
Momento 2	x_2	x_2

En el Momento 1, ante de que comience la convención, tendremos dos grupos naturales Una de éstos sería elegida para servir de grupo experimental y el otro de control. En el Momento 1 también registraríamos el nivel de pensamiento creativo manifestado por los dos grupos en ese momento, llamaríamos a esas dos medidas x_1 e y_1 . Si los dos grupos como han sido igualados correctamente campo, deberían tener, en un comienzo, el mismo grado de interés; en otras palabras, x_1 sería igual a y_1 .

$$GE x_1 = GC y_1$$

A medida que las actividades se desarrollan se registraran a través de diario de campo y fotografías. Una vez concluidas las intervenciones, se a medirá nuevamente el pensamiento creativo de ambos grupos y se registraran las nuevas mediciones x_2 e y_2 , suponiéndose que el grupo experimental obtendrá un mayor desarrollo que el grupo control.

$$GE x_2 > GC y_2$$

Igualmente,

$$GC y_1 = GC y_2 \text{ y } GE x_1 < GE x_2$$

Los resultados se medirán teniendo en cuenta las medias obtenidas por el grupo experimental en cada una de los talleres, énfasis de la actividad (grafico, verbal o aplicado) y habilidades (fluidez, flexibilidad y originalidad).

Esta es una muestra de una escuela. Por lo tanto, los resultados y las inferencias que se pueden hacer de este estudio corresponden a este contexto.

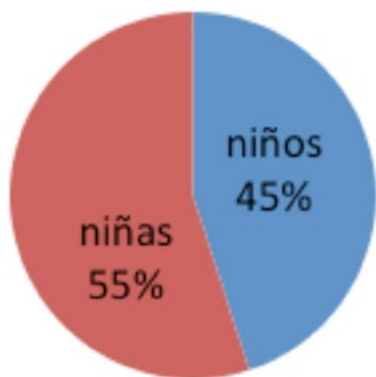
III. POBLACIÓN Y MUESTRA

El Colegio José Acevedo y Gómez, tiene un énfasis en educación artística, siendo su PEI, “Comunicarte” (Colegio José Acevedo y Gómez IED, 2010), comunicación a través del arte. Las condiciones de la plana física, para muchos desfavorables por ser una edificación antigua con poca iluminación, poco material disponible el desarrollo de cada una de las asignatura, la zona de recreación en condiciones no aptas para esta actividad, entre otras, ofrece condiciones “sui generis” en el sistema, como la cantidad de estudiantes por grupo (parámetro de 30 estudiantes por salón de clase), pocos salones de clase (8), por lo tanto pocos profesores (11 en mi sede y jornada, y una constante búsqueda de como a través de mi área, y en especial de mi asignatura (artes plásticas), constituyéndose un elemento a nuestro favor que puede constituirse como elemento de transformación de vida de los que pasan por allí, sin pretender que sean especialistas en los saberes específicos de mi asignatura, simplemente, mostrando nuevos caminos y contribuyendo al desarrollo de destrezas y habilidades aplicables a los otros saberes impartidos, y en especial, influir en su desarrollo como seres humanos que conviven en una sociedad colombiana.

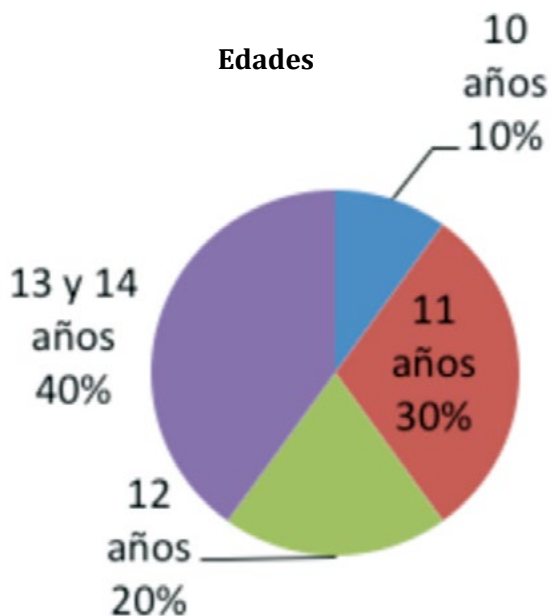
Caracterización de los grados sexto

	RANGO EDADES					COMPONENTE FAMILIAR							COLEGIOS			AÑOS EN EL COLEGIO J.A.G.		
	9	10	11	12	13 ó más	mamá	papá	hermanas	abuelos	tios	primos	otros	1	2	3 ó más	1 a 2	3 a 4	más de 5
1 BARREIRO YESICA				X		X		X	X			X			X			X
2 CIFUENTES ALEJAND					X	X		X		X	X	X			X	X		
3 DIAZ MARTHA CAMILA				X		X		X				X						X
4 GARCIA JHON SEBAS			X			X		X	X				X					X
5 GONZALES CRISTIAN					X	X	X	X	X						X		X	
6 HUESO PAULA		X				X									X			X
7 LEAL YINA				X		X		X			X				X	X		
8 LOPEZ DIEGO				X		X	X	X				X			X			X
9 LOPEZ JENNIFER				X		X	X	X	X	X	X			X		X		
10 MATAMOROS KAREN				X		X								X	X			
11 MORENO KEVIN			X			X	X	X				X						X
12 MOZO ASHLEY				X		X	X	X							X			X
13 OCHOA KAREN			X			X	X	X							X			X
14 PATIÑO CARLOS			X			X	X	X				X						X
15 PEÑA FELIPE				X		X	X	X	X			X						X
16 PIÑEROS SARA			X			X	X	X	X	X	X	X						X
17 PUENTES YOR WILIAM					X	X	X	X	X			X						X
18 SALAS ADRIANA		X				X	X	X		X		X						X
19 TORRES ANDERSON			X			X						X						X
20 ZAPATA DILAN				X		X	X			X	X	X		X				X
TOTAL	0	2	6	4	8	20	12	16	8	5	5	3	9	3	8	4	2	14
PORCENTAJES	0%	10%	30%	20%	40%	100%	60%	80%	40%	25%	25%	15%	45%	15%	40%	20%	10%	70%

Clasificación por sexo



Edades

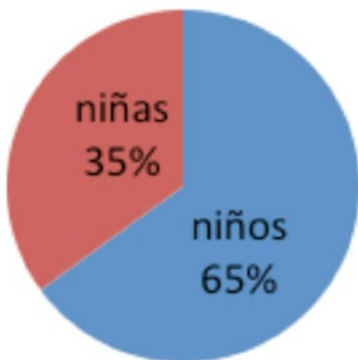


El grupo experimental, está conformado por 20 estudiantes, de los cuales 11 son niñas y 9 son niños. Sus edades oscilan entre los 11 y 14 años, siendo 2 de 10 años, 6 de 11 años, 4 de 12 años y 8 de más de 13 años. 9 de los estudiantes han realizado todo su proceso escolar en esta institución.

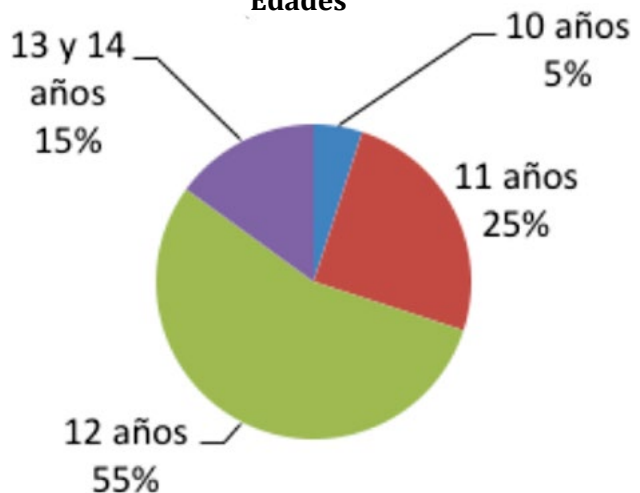
Grupo experimental

	RANGO EDADES				COMPONENTE FAMILIAR							COLEGIOS			AÑOS EN EL COLEGIO J.A.G.			
	9	10	11	12 13 ó más años	mamá	papá	hermanos	abuelos	tíos	primos	otros	1	2	3 ó más	1 a 2	3 a 4	más de 5	
1 ALFONSO KEVIN			X		X		X	X	X		X		X				X	
2 ATEHORTUA ANDER				X	X	X	X	X	X			X	X					X
3 AVILA CARLOS ANDR			X	X	X	X	X	X						X	X			
4 BERNAL LUIS HERNA			X	X	X	X	X	X				X						X
5 CALDERON JESUS			X	X	X	X	X						X			X		
6 COM SHIRLEY YURAN			X	X	X	X	X	X	X		X		X		X			
7 FERNANDEZ EDWIN				X	X	X	X		X			X						X
8 GALINDO ERIK ALEXA		X			X		X		X					X	X			
9 GARCIA YEIDY TATIA		X			X	X	X					X						X
10 HERNANDEZ HEIDY J				X	X	X	X	X				X						X
11 MORA MAICOL STIVE				X	X	X	X						X		X			
12 MUNAR ANDRES CAMI				X	X	X	X	X				X	X			X		
13 MURCIA JUAN CAMIL				X	X	X	X		X			X						X
14 ORTIZ ANGIE LIZETT				X	X		X		X	X			X					X
15 QUESADA LAURA LIZE			X		X	X	X					X	X					X
16 RODRIGUEZ MANUEL	X				X	X	X					X	X					X
17 RODRIGUEZ DEISY D		X			X	X	X	X	X	X	X	X						X
18 ROJAS CRISTIAN FELI				X	X		X	X	X	X			X					X
19 ROZO JENNY PAOLA				X	X		X				X			X	X			
20 ULLOA MARCO				X	X	X	X	X				X						X
TOTAL	0	1	5	11	3	19	12	19	8	8	4	4	10	7	3	5	3	12
PORCENTAJES	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

Clasificación por sexo



Edades



El grupo control está conformado por 20 estudiantes, de los cuales 7 son niñas y 13 son niños. Sus edades oscilan entre los 11 y 14 años, siendo 1 de 10 años, 5 de 11 años, 11 de 12 años y 3 de más de 13 años. 10, de estos niños, solamente han estudiado en este plantel escolar.

	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO CONTROL
Estudiantes	20	20
Niñas	11	7
Niños	9	13
Edades	11-14 años	11-14 años
10 años	2	1
11 años	6	5
12 años	4	11
13 años	8	3
De esta institución	9	10

Dándose así características similares en los dos grupos.

IV. INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN

Evaluación: A través de un test para recoger información sobre los niveles de creatividad. Como instrumentos se empleó el Test de Pensamiento Creativo de Torrance –TTCT– (1974), que es un instrumento para evaluar la creatividad de niños y adolescentes.

Observación: A través de una ficha de observación para recoger información sobre las capacidades creativas, se empleó como instrumento fichas de observación estructurada con indicadores para ubicarlos básicamente en sus niveles respectivos.

V. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Codificación. Existen tablas de valores, que asignara puntajes a cada una de las actividades desarrolladas, según parámetros establecidos.

Tabulación y distribución de frecuencias. La información recogida se organizará en cuadros de distribución de frecuencias absolutas⁸ (f_i) y porcentuales (%). Se tabularán los datos de los test aplicados a los/as estudiantes de 601 y 602.

8 Número de veces que aparece un determinado valor en un estudio estadístico.

Graficación. Para una mejor comprensión y objetivación de los cuadros se utilizarán los siguientes gráficos: Gráficos de barras compuestas y gráficos circulares.

Análisis e interpretación de datos. El análisis se realizará a partir de las relaciones que se dan entre las categorías y las frecuencias de cada cuadro; mientras que la interpretación de datos se elaborará a partir de las relaciones más significativas establecidas en cada cuadro (de las categorías con sus frecuencias) y el marco teórico que ha guiado la investigación.

V. VALIDACIÓN

Existen situaciones que son factores invalidantes, como la mortalidad experimental, donde las diferencias en la pérdida de participantes entre los grupos que se comparan promedio en la institución son del 2% en cada grupo; rol del experimentador, los instrumentos que estoy utilizando para medir. Estos se trataran de controlar, especificando las condiciones que se deben tener en cuenta para que no efectúen los resultados.

VI. CRONOGRAMA

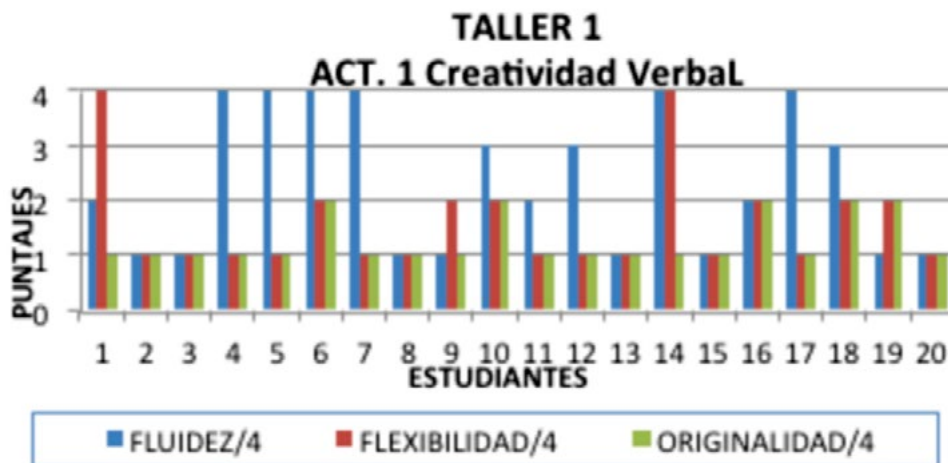
ETAPAS	Diciembre 2011	2012											2013					
		Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembr	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Selección y determinación del tema	■	■																
Revisión Bibliográfica		■	■	■														
Elaboración del Problema y justificación			■	■	■													
Desarrollo del Marco teórico			■	■	■	■	■	■	■	■	■							
Elaboración de instrumentos						■	■											
Aplicación de instrumentos								■	■	■								
Tabulación y análisis de datos											■	■						
Elaboración del informe												■						
Retroalimentación	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

CAPÍTULO CUARTO

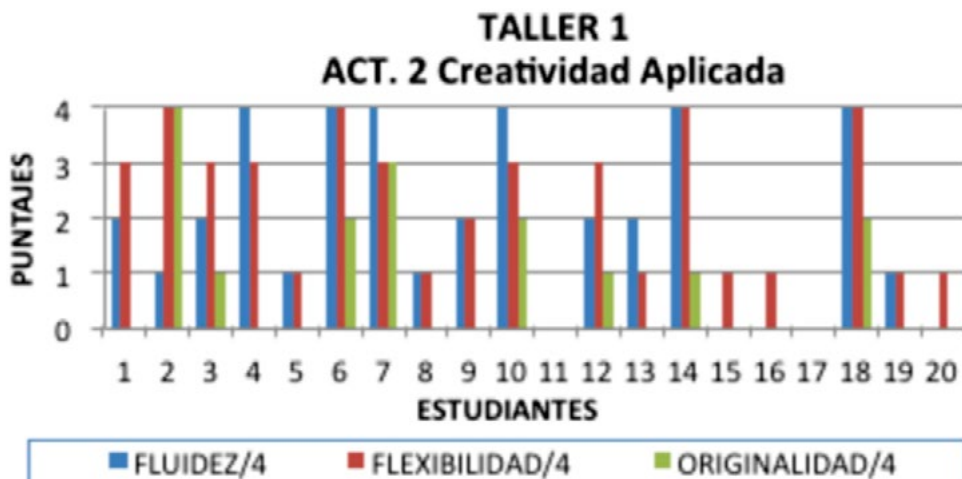
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

	ACTIVIDAD 1				ACTIVIDAD 2				ACTIVIDAD 3					TOTAL TALLER		
	CREATIVIDAD VERBAL				CREATIVIDAD APLICADA				CREATIVIDAD VISOMOTORA							
	FLUID/4	FLEXI/4	ORIGI/4	TOT/12	FLUID/4	FLEXI/4	ORIGI/4	TOT/12	FLUID/4	FLEXI/4	ORIGI/4	NOV/E/4	TITUL/4		TOT/20	
1	BARREIRO YESICA	2	4	1	7	2	3	0	5	4	1	2	2	2	11	23
2	CIFUENTES ALEJA	1	1	1	3	1	4	4	9	3	2	1	1	0	7	19
3	DIAZ MARTHA CAMI	1	1	1	3	2	3	1	6	2	1	1	1	0	5	14
4	GARCIA JHON SEB	4	1	1	6	4	3	0	7	0	0	0	0	0	0	13
5	GONZALES CRISTIA	4	1	1	6	1	1	0	2	2	2	1	0	0	5	13
6	HUESO PAULA	4	2	2	8	4	4	2	10	0	0	0	0	0	0	18
7	LEAL YINA	4	1	1	6	4	3	3	10	0	0	0	0	0	0	16
8	LOPEZ DIEGO	1	1	1	3	1	1	0	2	3	3	1	1	0	8	13
9	LOPEZ JENNIFER	1	2	1	4	2	2	0	4	0	0	0	0	0	0	8
10	MATAMOROS KARE	3	2	2	7	4	3	2	9	0	0	0	0	0	0	16
11	MORENO KEVIN	2	1	1	4	0	0	0	0	4	3	3	2	0	12	16
12	MOZO ASHLEY	3	1	1	5	2	3	1	6	0	0	0	0	0	0	11
13	OCHOA KAREN	1	1	1	3	2	1	0	3	2	1	1	0	0	4	10
14	PATIÑO CARLOS	4	4	1	9	4	4	1	9	0	0	0	0	0	0	18
15	PEÑA FELIPE	1	1	1	3	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4
16	PIÑEROS SARA	2	2	2	6	0	1	0	1	3	2	1	1	0	7	14
17	PUENTES YOR WILI	4	1	1	6	0	0	0	0	1	3	2	2	0	8	14
18	SALAS ADRIANA	3	2	2	7	4	4	2	10	2	3	3	2	0	10	27
19	TORRES ANDERSON	1	2	2	5	1	1	0	2	3	1	1	0	1	6	13
20	ZAPATA DILAN	1	1	1	3	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5
PROMEDIOS		2	2	1	5	2	2	1	5	2	1	1	1	0	4	14

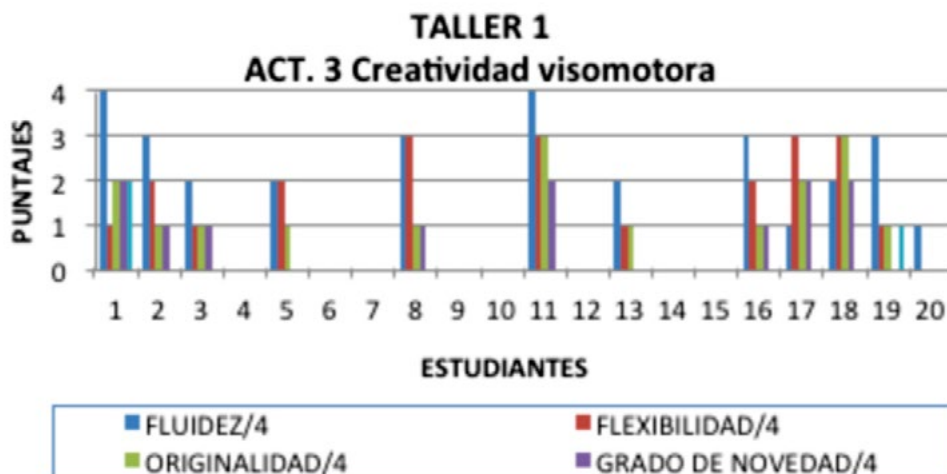
ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo



En esta actividad, alcanzaron los estudiantes a nivel de fluidez, 6 muy creativo, 3 creativo, 3 poco creativo y 8 no creativo, siendo el promedio de este indicador de creatividad, poco creativo; a nivel de flexibilidad, 2 muy creativo, 6 poco creativo y 12 no creativo, siendo en promedio poco creativo el grupo y a nivel de originalidad, 5 poco creativo y 15 no creativo, siendo el promedio no creativo. Así, en promedio general obtuvieron 5 estudiantes un nivel creativo, 9 poco creativo y 5 no creativo, siendo la generalidad poco creativo el grupo.



En esta actividad, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 6 muy creativo, 5 poco creativo y 9 no creativo, siendo el promedio de este indicador de creatividad, poco creativo; a nivel de flexibilidad, 4 muy creativo, 6 creativo, 1 poco creativo y 9 no creativo, siendo en promedio poco creativo el grupo y a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 1 creativo, 3 poco creativo y 15 no creativo, siendo el promedio no creativo. De esta forma, en promedio general obtuvieron 3 estudiantes un nivel muy creativo, 4 creativo, 3 poco creativo y 9 no creativo, siendo el grupo poco creativo.



En esta práctica, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 2 muy creativo, 4 creativo, 4 poco creativo y 10 no creativo, siendo el promedio de este pauta de creatividad, poco creativo; a nivel de flexibilidad 4 creativo, 3 poco creativo y 13 no creativo, siendo en promedio no creativo el grupo; a nivel de originalidad, 2 creativo, 2 poco creativo y 16 no creativo; a nivel de novedad y título variables que aparece en esta actividad, los resultados fueron 4 poco creativo y 16 no creativo en la primera y 1 poco creativo y 19 no creativo, siendo en promedio no creativo. Así, en promedio general obtuvieron 2 estudiantes un nivel creativo, 6 poco creativo y 12 no creativo, siendo el grupo no creativo.

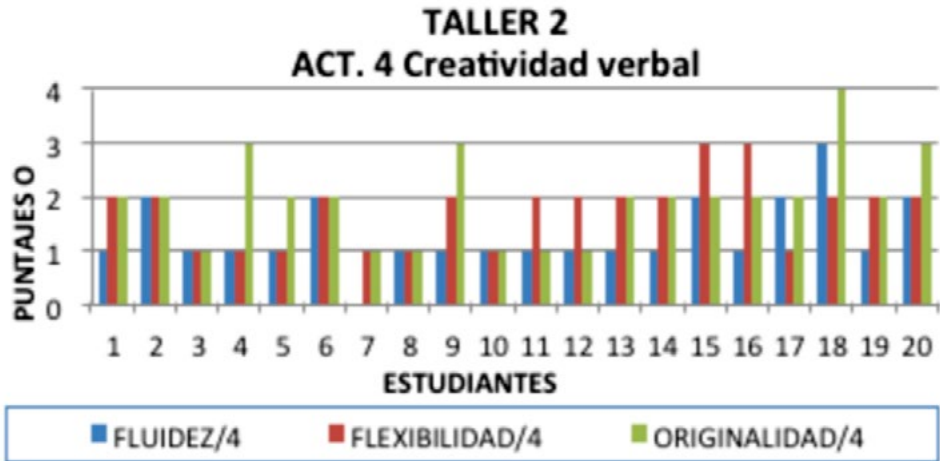


Los resultados obtenidos en este taller son en promedio poco creativo, obteniéndose ninguno muy creativo, 2 creativo, 13 poco creativo y 5 no creativo.

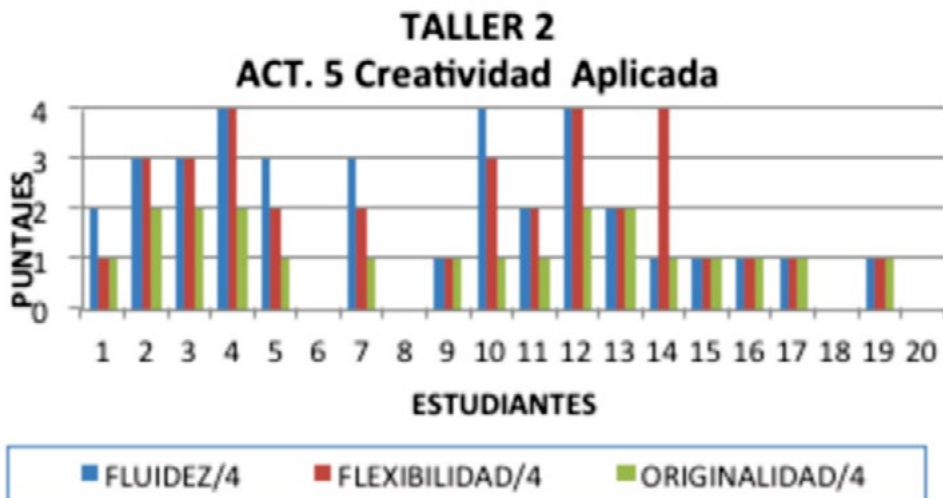
TALLER 2

	ACTIVIDAD 4 CREATIVIDAD VERBAL				ACTIVIDAD 5 CREATIVIDAD APLICADA				ACTIVIDAD 6 CREATIVIDAD VISOMOTORA				TOTAL/36
	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIGIN/4	TOTA/12	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIGIN/4	TOTA/12	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIGIN/4	TOTA/12	
	1 BARREIRO YESICA	1	2	2	5	2	1	1	4	2	3	2	
2 CFUENTES ALEJAND	2	2	2	6	3	3	2	8	4	4	4	12	26
3 DIAZ MARTHA CAM	1	1	1	3	3	3	2	8	4	4	4	12	23
4 GARCIA JHON SEB	1	1	3	5	4	4	2	10	4	4	4	12	27
5 GONZALES CRIST	1	1	2	4	3	2	1	6	0	0	0	0	10
6 HUESO PAULA	2	2	2	6	0	0	0	0	0	0	0	0	6
7 LEAL YINA	0	1	1	2	3	2	1	6	2	3	2	7	15
8 LOPEZ DIEGO	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	0	3
9 LOPEZ JENNIFER	1	2	3	6	1	1	1	3	4	4	4	12	21
10 MATAMOROS KAR	1	1	1	3	4	3	1	8	4	4	2	10	21
11 MORENO KEVIN	1	2	1	4	2	2	1	5	4	4	2	10	19
12 MOZO ASHLEY	1	2	1	4	4	4	2	10	4	4	4	12	26
13 OCHOA KAREN	1	2	2	5	2	2	2	6	4	4	4	12	23
14 PATIÑO CARLOS	1	2	2	5	1	4	1	6	4	4	4	12	23
15 PEÑA FELIPE	2	3	2	7	1	1	1	3	4	3	1	8	18
16 PIÑEROS SARA	1	3	2	6	1	1	1	3	3	4	4	11	20
17 PUENTES YOR WILJA	2	1	2	5	1	1	1	3	0	0	0	0	8
18 SALAS ADRIANA	3	2	4	9	0	0	0	0	0	0	0	0	9
19 TORRES ANDERSON	1	2	2	5	1	1	1	3	0	1	1	2	10
20 ZAPATA DILAN	2	2	3	7	0	0	0	0	0	0	0	0	7
PROMEDIOS	1	2	2	5	2	2	1	5	2	3	2	7	17

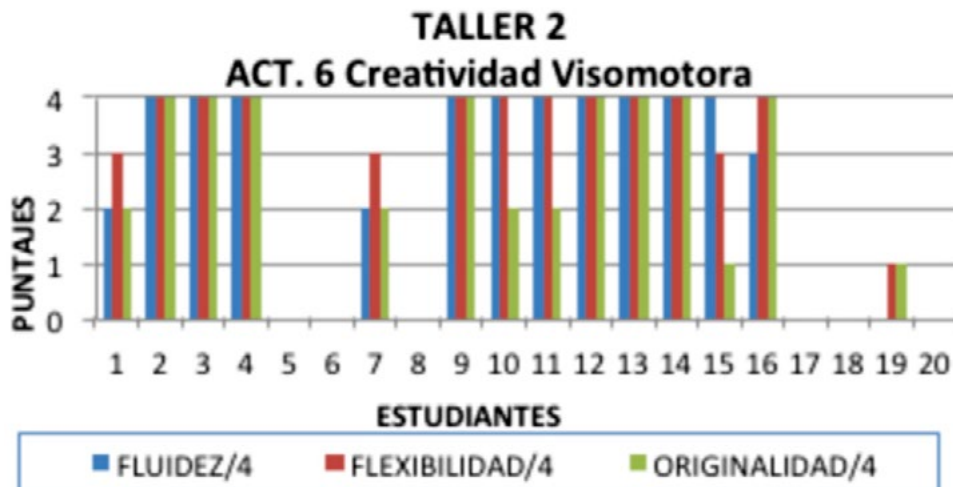
ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo



En esta práctica, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 1 creativo, 5 poco creativo y 14 no creativo, siendo el nivel de este pauta de creatividad, no creativo; a nivel de flexibilidad 2 creativo, 11 poco creativo y 7 no creativo, siendo poco creativo el grupo; a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 3 creativo, 10 poco creativo y 6 no creativo, siendo en promedio creativo. Así, en promedio general obtuvieron 3 estudiantes un nivel creativo, 13 poco creativo y 4 no creativo, siendo el grupo poco creativo.

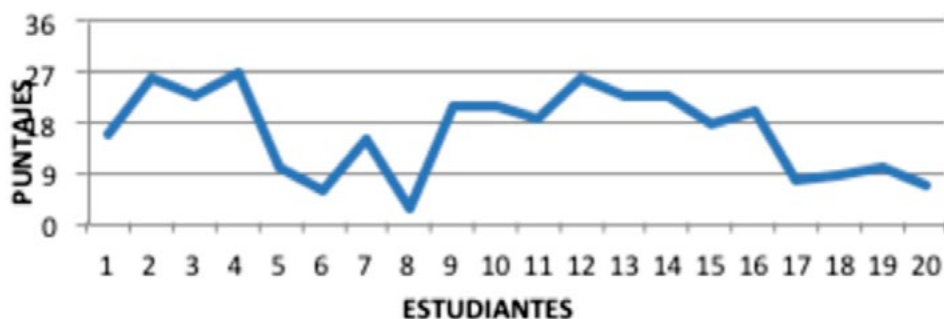


En esta experiencia, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 3 muy creativo, 4 creativo, 3 poco creativo y 10 no creativo, siendo el promedio de esta pauta de creatividad, poco creativo; a nivel de flexibilidad 3 muy creativo, 3 creativo, 4 poco creativo y 10 no creativo, siendo en promedio poco creativo el grupo; a nivel de originalidad, 5 poco creativo y 15 no creativo, siendo en promedio no creativo. Así, en promedio general obtuvieron 2 estudiantes un nivel muy creativo, 3 creativo, 6 poco creativo y 9 no creativo, siendo el grupo poco creativo.



En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 10 muy creativo, 1 creativo, 2 poco creativo y 7 no creativo, siendo el promedio de este estándar de creatividad, creativo; a nivel de flexibilidad 10 muy creativo, 3 creativo y 7 no creativo, siendo en promedio creativo el grupo; a nivel de originalidad, 8 muy creativo, 4 poco creativo y 8 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 10 estudiantes un nivel muy creativo, 3 creativo y 7 no creativo, siendo el grupo creativo.

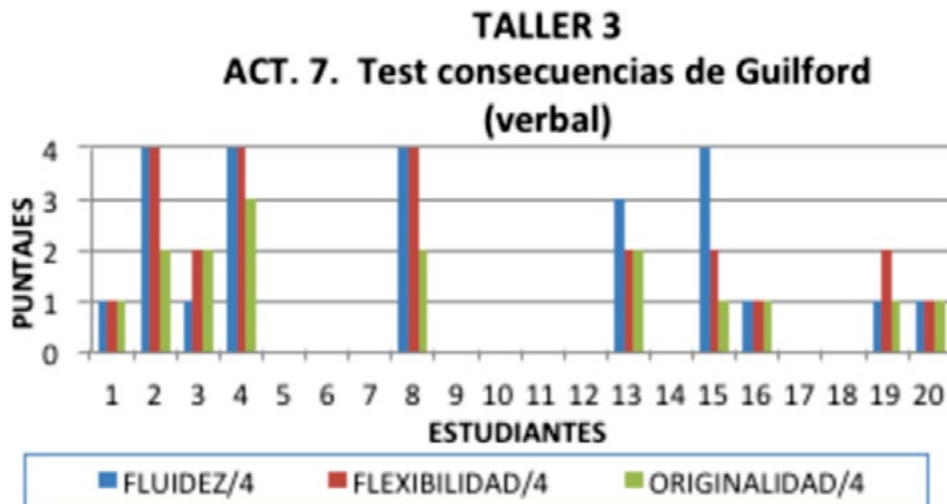
TALLER 2 Consolidado



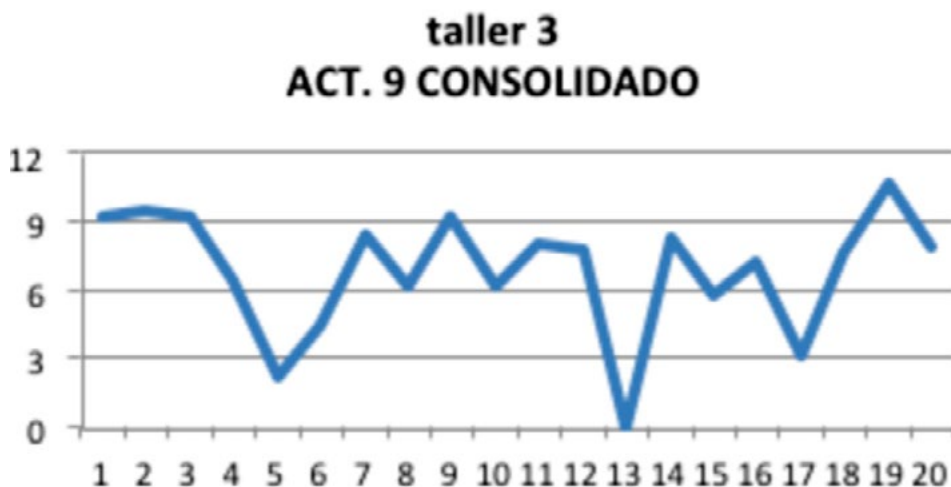
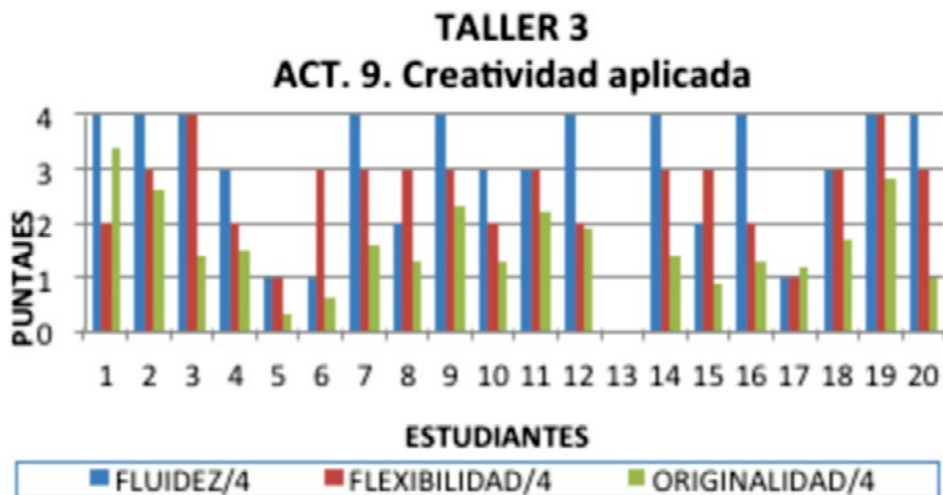
El promedio obtenido es poco creativo, alcanzando los siguientes resultados: ninguno muy creativo, 10 creativos, 5 poco creativo y 5 no creativo.

	ACTIVIDAD 7 TEST CONSECUENCIA DE GUILFORD (VERBAL)				ACTIVIDAD 8 CREATIVIDAD VERBAL				ACTIVIDAD 9 CREATIVIDAD APLICADA				TOTAL/36
	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIGIN/4	TOT/12	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIGIN/4	TOT/12	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIGIN/4	TOT/12	
1 BARREIRO YESICA	1	1	1	3	4	4	4	12	4	2	3	9	24
2 CIFUENTES ALEJA	4	4	2	10	4	4	3	11	4	3	3	10	31
3 DIAZ MARTHA CA	1	2	2	5	4	4	1	9	4	4	1	9	23
4 GARCIA JHON SEB	4	4	3	11	4	4	3	11	3	2	2	7	29
5 GONZALES CRISTI	0	0	0	0	4	1	3	8	1	1	0	2	10
6 HUESO PAULA	0	0	0	0	4	3	3	10	1	3	1	5	15
7 LEAL YINA	0	0	0	0	4	4	4	12	4	3	2	9	21
8 LOPEZ DIEGO	4	4	2	10	4	3	1	8	2	3	1	6	24
9 LOPEZ JENNIFER	0	0	0	0	4	3	3	10	4	3	2	9	19
10 MATAMOROS KAR	0	0	0	0	4	4	3	11	3	2	1	6	17
11 MORENO KEVIN	0	0	0	0	4	4	4	12	3	3	2	8	20
12 MOZO ASHLEY	0	0	0	0	4	4	3	11	4	2	2	8	19
13 OCHOA KAREN	3	2	2	7	4	4	4	12	0	0	0	0	19
14 PATIÑO CARLOS	0	0	0	0	3	4	2	9	4	3	1	8	17
15 PEÑA FELIFE	4	2	1	7	4	3	3	10	2	3	1	6	23
16 PIÑEROS SARA	1	1	1	3	4	3	2	9	4	2	1	7	19
17 PUENTES YOR WI	0	0	0	0	4	4	2	10	1	1	1	3	13
18 SALAS ADRIANA	0	0	0	0	4	4	2	10	3	3	2	8	18
19 TORRES ANDERS	1	2	1	4	4	4	3	11	4	4	3	11	26
20 ZAPATA DILAN	1	1	1	3	3	2	1	6	4	3	1	8	17
PROMEDIOS	1	1	1	3	4	4	3	10	3	3	2	7	20

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo



En esta experiencia, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 4 muy creativo, 1 creativo y 15 no creativo, siendo el promedio de este patrón de creatividad, no creativo; a nivel de flexibilidad 3 muy creativo, 4 poco creativo y 13 no creativo, siendo en promedio no creativo el grupo; a nivel de originalidad, 1 creativo, 4 poco creativo y 15 no creativo, siendo no creativo el grupo. Así, en promedio general obtuvieron 3 estudiantes un nivel muy creativo, 2 creativo, 2 poco creativo y 13 no creativo, siendo el grupo no creativo.



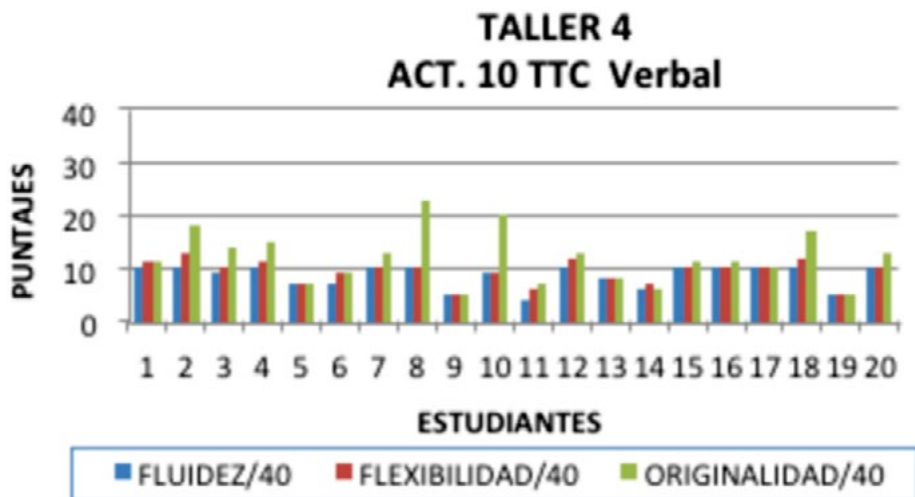
En esta aplicación, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 10 muy creativo, 4 creativo, 2 poco creativo y 4 no creativo, siendo el promedio de esta variable de creatividad creativo; a nivel de flexibilidad 2 muy creativo, 10 creativo, 5 poco creativo y 3 no creativo, siendo en promedio creativo el grupo; a nivel de originalidad, 3 creativo 6 poco creativo y 11 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 2 estudiantes un nivel muy creativo, 11 creativo, 4 poco creativo y 3 no creativo, siendo el grupo creativo.



Promedio general de la actividad, creativo, logrando 2, un nivel muy creativo, 11 creativo y 7 poco creativo.

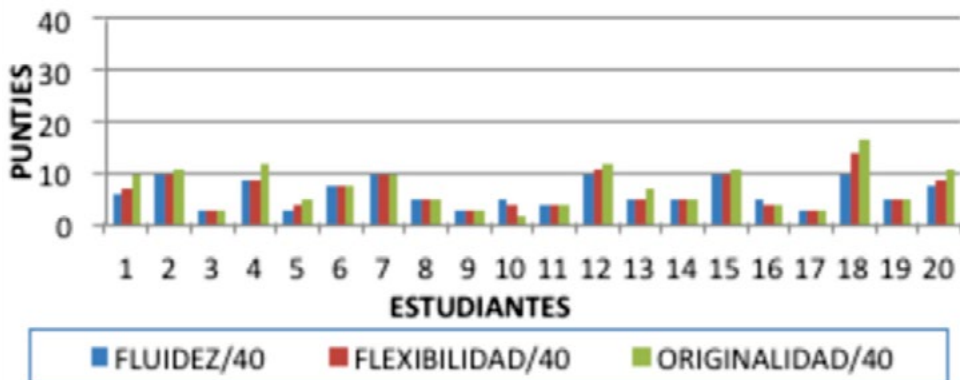
TALLER 4	ACTIVIDAD 10				ACTIVIDAD 11				ACTIVIDAD 12				TOTAL/960
	CREATIVIDAD APLICADA				CREATIVIDAD APLICADA				CREATIVIDAD APLICADA				
	FLUIDU/40	FLEXIU/40	ORIGU/40	TOTI/20	FLUIDU/40	FLEXIU/40	ORIGU/40	TOTI/20	FLUIDU/40	FLEXIU/40	ORIGU/40	TOTI/20	
1 BARREIRO YESI	10	11	11	32	6	7	10	23	7	8	16	31	86
2 CIFUENTES ALE	10	13	18	41	10	10	11	31	10	10	11	31	103
3 DIAZ MARTHA C	9	10	14	33	3	3	3	9	5	5	8	18	60
4 GARCIA JHON S	10	11	15	36	9	9	12	30	10	10	12	32	98
5 GONZALES CRI	7	7	7	21	3	4	5	12	3	3	4	10	48
6 HUESO PAULA	7	9	9	25	8	8	8	24	0	0	0	0	48
7 LEAL YINA	10	10	13	33	10	10	10	30	10	10	14	34	97
8 LOPEZ DIEGO	10	10	23	43	5	5	5	15	0	0	0	0	58
9 LOPEZ JENNIFE	5	5	5	15	3	3	3	9	4	1	1	6	30
10 MATAMOROS K	9	9	20	38	5	4	2	11	3	5	3	11	60
11 MORENO KEVIN	4	6	7	17	4	4	4	12	3	3	3	9	38
12 MOZO ASHLEY	10	12	13	35	10	11	12	33	10	11	11	32	100
13 OCHOA KAREN	8	8	8	24	5	5	7	17	4	4	4	12	53
14 PATIÑO CARLO	6	7	6	19	5	5	5	15	4	6	8	18	52
15 PEÑA FELIFE	10	10	11	31	10	10	11	31	5	5	5	15	77
16 PIÑEROS SARA	10	10	11	31	5	4	4	13	3	3	3	9	53
17 PUENTES YOR	10	10	10	30	3	3	3	9	0	0	0	0	39
18 SALAS ADRIAN	10	12	17	39	10	14	17	41	10	16	24	50	130
19 TORRES ANDE	5	5	5	15	5	5	5	15	5	5	5	15	45
20 ZAPATA DILAN	10	10	13	33	8	9	11	28	10	10	10	30	91
PROMEDIOS	9	9	12	30	6	7	7	20	5	6	7	18	68

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo

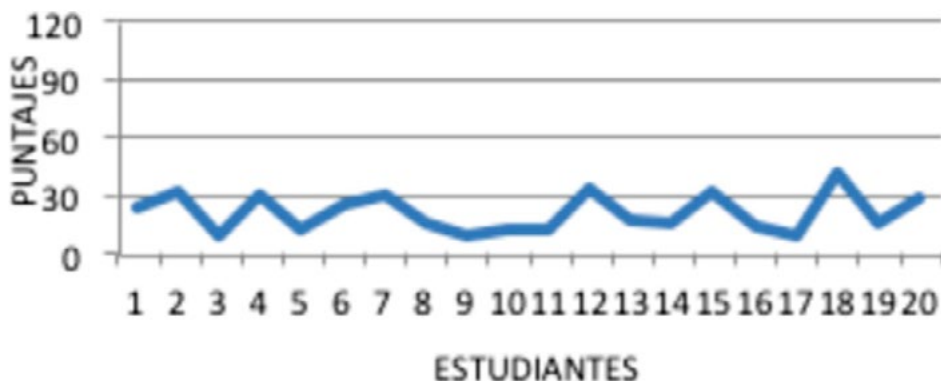


En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 20 no creativo, siendo el promedio de este pauta de creatividad, no creativo; a nivel de flexibilidad 20 no creativo, siendo en promedio no creativo el grupo; a nivel de originalidad, 2 poco creativo y 18 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio obtuvieron 12 estudiantes un nivel poco creativo y 8 no creativo, siendo el grupo no creativo.

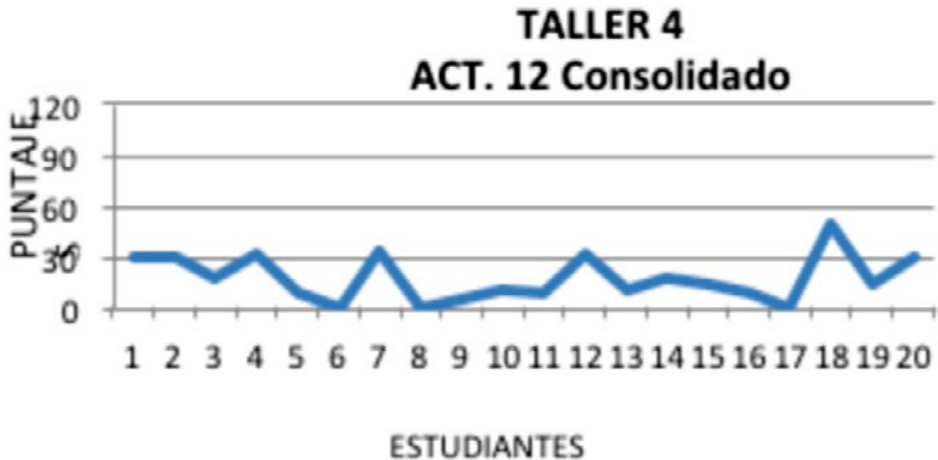
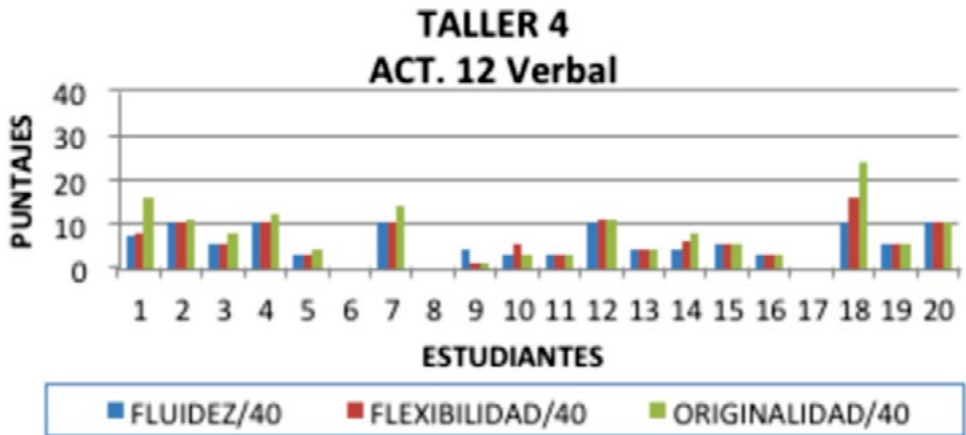
TALLER 4 ACT. 11 TTC Verbal



TALLER 4 ACT. 11 Consolidado

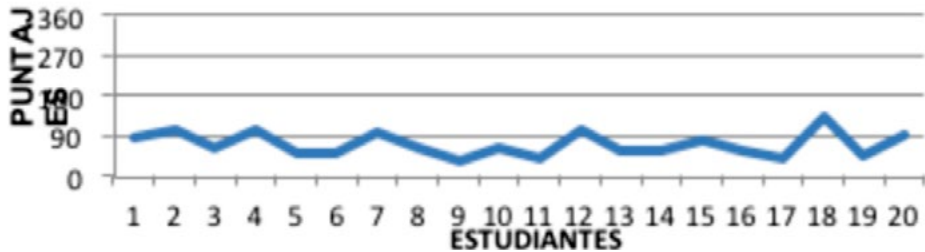


En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 20 no creativo, siendo el promedio de este pauta de creatividad, no creativo; a nivel de flexibilidad 1 poco creativo y 19 no creativo, siendo en promedio no creativo el grupo; a nivel de originalidad, 6 poco creativo y 14 no creativo, siendo en promedio no creativo. Así, en promedio obtuvieron 3 estudiantes un nivel poco creativo y 17 no creativo, siendo el grupo no creativo.



En esta actividad, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 20 no creativo, siendo el promedio de este variable de creatividad, no creativo; a nivel de flexibilidad 2 poco creativo y 18 no creativo, siendo en promedio no creativo el grupo; a nivel de originalidad, 1 creativo, 5 poco creativo y 14 no creativo, siendo en promedio no creativo. Así, en promedio general obtuvieron 6 estudiantes un nivel poco creativo y 14 no creativo, siendo el grupo no creativo.

TALLER 4 Consolidado

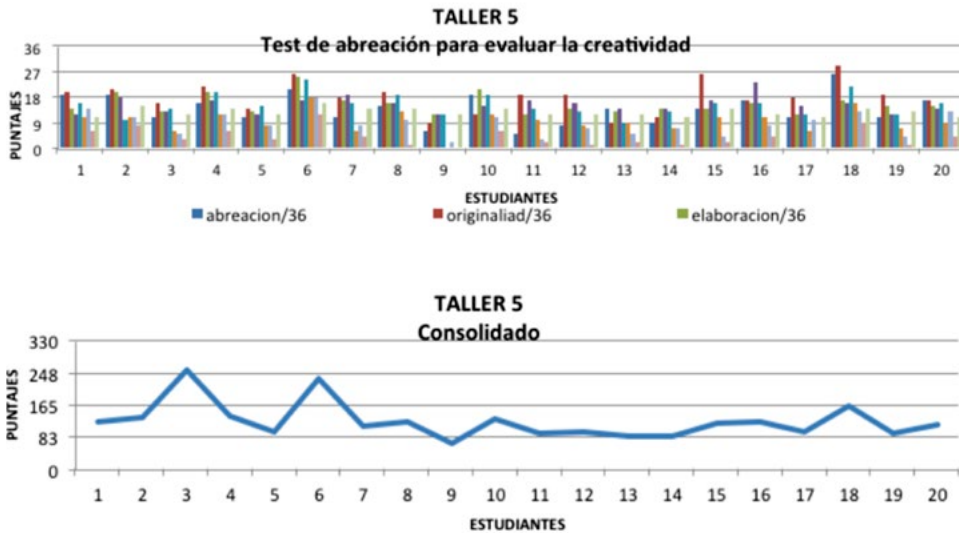


Niveles obtenidos en general, no creativo, consiguiendo 6 poco creativo y 14 no creativo.

TALLER 5 TAEC		abstracción/36	originalidad/36	elaboración/36	fantasía/36	conectividad/36	alcance imaginativo/36	expansión figurativa/36	riqueza expresiva/36	habilidad gráfica/36	TOTAL/324
1	BARREIRO YESI	19	20	14	12	16	11	14	6	11	123
2	CIFUENTES ALEJ	19	21	20	18	10	11	11	8	15	133
3	DIAZ MARTHA CA	11	16	13	13	14	6	5	3	12	256
4	GARCIA JHON SE	16	22	20	17	20	12	12	6	14	139
5	GONZALES CRIS	11	14	13	12	15	8	8	3	12	96
6	HUESO PAULA	21	26	25	17	24	18	18	12	16	235
7	LEAL YINA	11	16	17	19	16	6	8	4	14	113
8	LOPEZ DIEGO	15	20	16	16	19	13	10	1	14	124
9	LOPEZ JENNIFER	6	9	12	12	12	0	2	0	12	65
10	MATAMOROS KA	19	12	21	15	19	12	11	6	14	129
11	MORENO KEVIN	5	19	12	17	14	10	3	2	12	94
12	MOZO ASHLEY	8	19	14	16	13	8	7	1	12	96
13	OCHOA KAREN	14	9	13	14	9	9	5	2	12	87
14	PATÍÑO CARLOS	9	11	14	14	13	7	7	1	11	87
16	PEÑA FELIPE	14	25	14	17	16	11	4	2	14	118
16	PIÑEROS SARA	17	17	16	23	16	11	8	4	12	124
17	PUNTES YOR W	11	18	12	15	12	6	10	0	11	95
18	SALAS ADRIANA	26	29	17	16	22	16	13	9	14	162
19	TORRES ANDER	11	19	15	12	12	7	4	1	13	94
20	ZAPATA DILAN	17	17	15	14	16	9	13	4	11	116
PROMEDIOS		14	18	16	15	15	10	9	4	13	124

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo

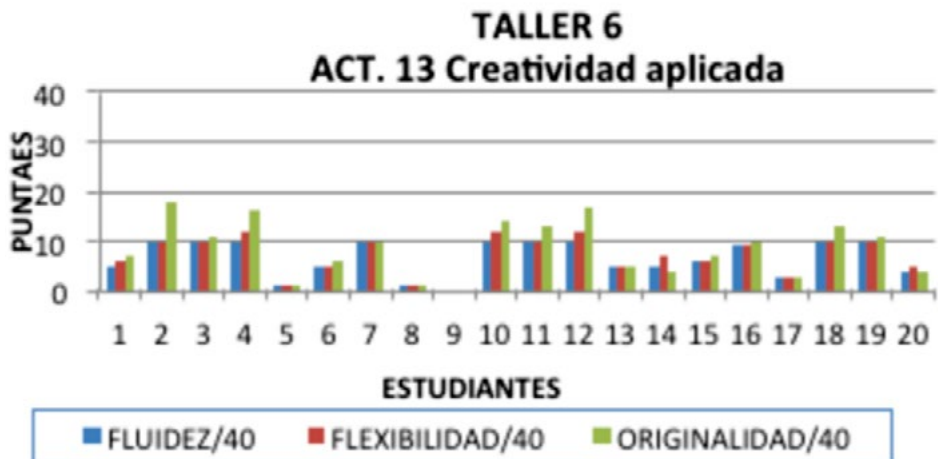
Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...



En esta actividad, a nivel de fluidez, podemos considerar la elaboración (4 creativo y 16 poco creativo), riqueza expresiva (1 poco creativo y 19 no creativo) y conectividad (5 creativo, 14 poco creativo y 1 no creativo), siendo poco creativo; a nivel de flexibilidad, se considera la habilidad grafica (20 no creativo) y abreación (6 creativo, 10 poco creativo y 4 no creativo), siendo no creativo el resultado; y a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 9 creativo 8 poco creativo y 2 no creativo, teniendo también en esta variable la fantasía (2 creativo y 18 poco creativo), alcance imaginativo (10 poco creativo y 10 no creativo) y alcance de expresión figurativa (9 poco creativo y 11 no creativo) siendo el promedio de este variable, poco creativo. Así, en promedio general se obtuvo 1 estudiantes muy creativo, 1 creativo, 17 poco creativo y 1 no creativo, siendo el resultado poco creativo.

TALLER 6	ACTIVIDAD 13				ACTIVIDAD 14				ACTIVIDAD 15				TOTAL/200	
	Test de creatividad de Torrance TTC VERBAL													
	CREATIVIDAD APLICADA				CREATIVIDAD APLICADA				CREATIVIDAD VERBAL APLICADA					
	FLUID/40	FLEX/40	ORIG/40	TOT/120	FLUID/40	FLEX/40	ORIG/40	TOT/120	FLUJZ/40	FLEX/40	ORIG/40	TOT/120		
1	BARREIRO YESICA	5	6	7	18	5	5	5	15	10	10	11	31	64
2	CFUENTES ALEJA	10	10	18	38	10	11	18	39	10	12	14	36	113
3	DIAZ MARTHA CAMI	10	10	11	56	5	5	6	54	8	9	12	67	177
4	GARCIA JHON SEBA	10	12	16	38	10	9	15	34	10	10	16	36	108
5	GONZALES CRISTI	1	1	1	3	1	1	1	3	3	3	4	10	16
6	HUESO PAULA	5	5	6	16	4	4	7	16	8	8	13	29	60
7	LEAL YINA	10	10	10	30	10	10	13	33	10	10	10	30	93
8	LOPEZ DIEGO	1	1	1	3	1	1	1	3	9	9	9	59	65
9	LOPEZ JENNIFER	0	0	0	0	3	4	3	10	3	4	3	10	20
10	MATAMCROS KAR	10	12	14	36	5	5	5	15	5	6	5	16	67
11	MORENO KEVIN	10	10	13	33	5	5	5	15	8	8	9	25	73
12	MOZO ASHLEY	10	12	17	39	10	12	19	41	10	16	20	46	126
13	OCHOA KAREN	5	5	5	15	4	6	8	18	0	0	0	0	33
14	PATÍÑO CARLOS	5	7	4	16	4	4	4	12	9	9	11	29	57
15	PEÑA FELIPE	6	6	7	19	0	0	0	0	10	10	10	30	49
16	PIÑEROS SARA	9	9	10	28	2	2	2	6	10	10	10	30	64
17	PUNTES YOR WILI	3	3	3	9	1	1	1	3	0	0	0	0	12
18	SALAS ADRIANA	10	10	13	33	10	10	15	35	10	12	16	38	106
19	TORRES ANDERSON	10	10	11	31	10	10	11	31	10	10	10	30	92
20	ZAPATA DILAN	4	5	4	13	0	0	0	0	4	4	5	13	26
PROMEDIOS		7	7	9	24	5	5	7	19	7	8	9	28	71

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo

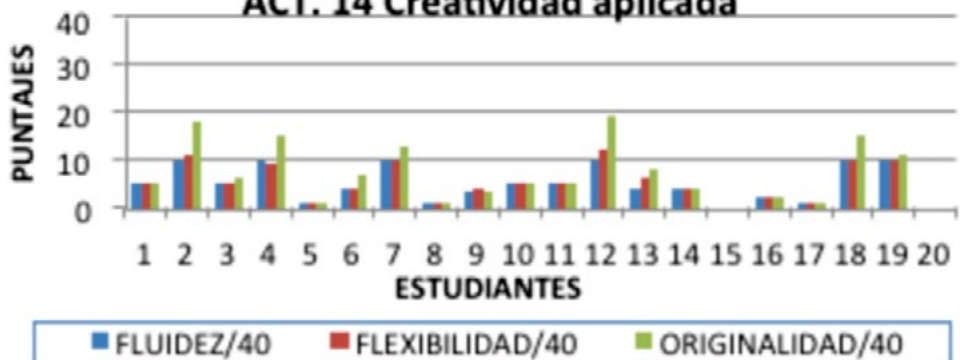


TALLER 6 Act. 13 Consolidado

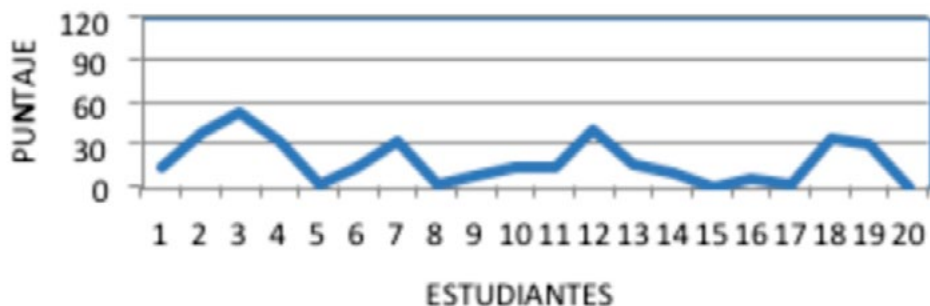


En esta actividad, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 20 no creativo, siendo el promedio de este variable, no creativo; a nivel de flexibilidad 3 poco creativo y 17 no creativo, siendo en promedio no creativo el grupo; a nivel de originalidad, 8 poco creativo y 12 no creativo, siendo en promedio no creativo el grupo. Así, en promedio general obtuvieron 8 estudiantes un nivel poco creativo y 12 no creativo, siendo el grupo no creativo.

TALLER 6 ACT. 14 Creatividad aplicada

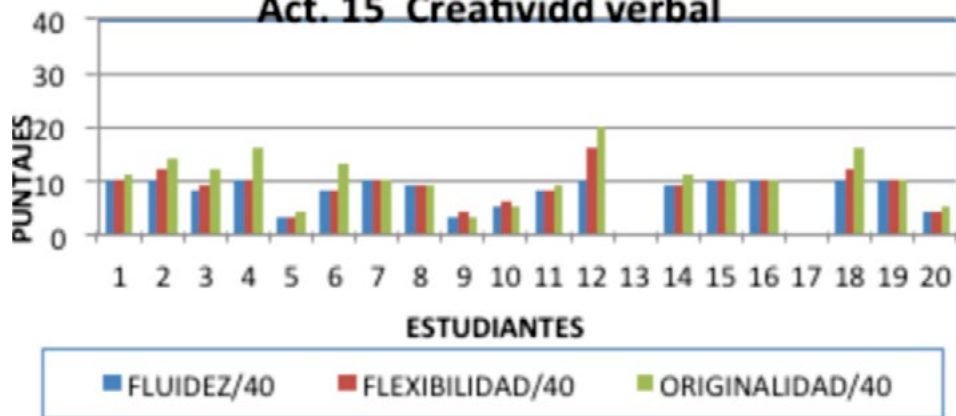


TALLER 6 Act. 14 Consolidado



En esta actividad, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 20 no creativo, siendo el promedio no creativo; a nivel de flexibilidad 2 poco creativo y 18 no creativo, siendo en promedio no creativo; a nivel de originalidad, 6 poco creativo y 14 no creativo, siendo en promedio no creativo el grupo. Así, en promedio general obtuvieron 7 estudiantes un nivel poco creativo y 13 no creativo, siendo el grupo no creativo en esta.

TALLER 6 Act. 15 Creatividd verbal



TALLER 6 Act. 15 Consolidado



En esta actividad, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 20 no creativo, siendo el promedio no creativo; a nivel de flexibilidad 3 poco creativo y 17 no creativo, siendo en promedio no creativo; a nivel de originalidad, 8 poco creativo y 12 no creativo, siendo en promedio no creativo el grupo. Así, en promedio general obtuvo 1 estudiante un nivel creativo, 6 poco creativo y 13 no creativo, siendo el resultado del grupo no creativo.

TALLER 6 Consolidado/360



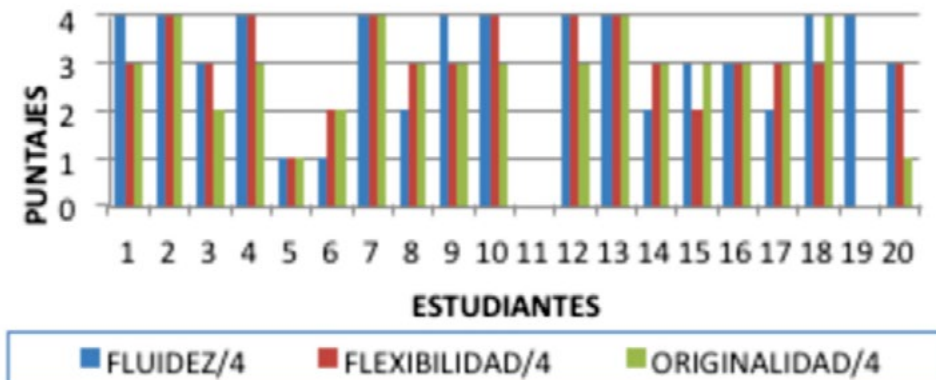
Todos los resultados obtenidos, se mueven en promedios no creativo, teniendo como resultado, 7 poco creativo y 13 no creativo.

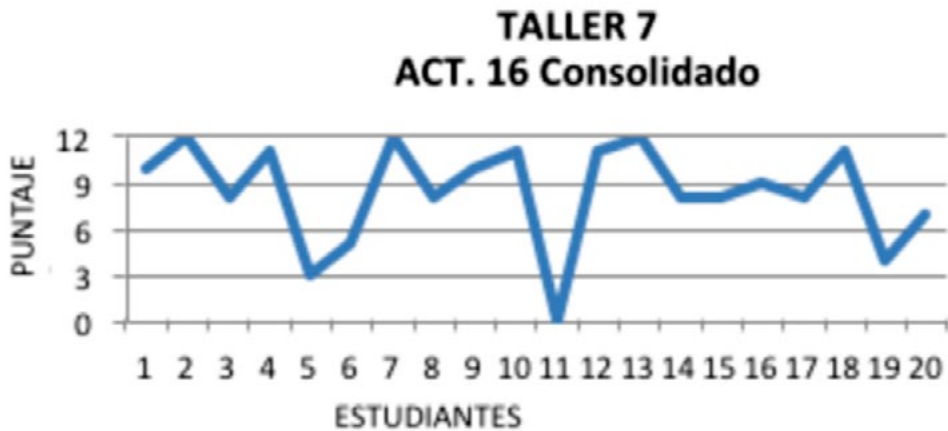
TALLER 7

		ACTIVIDAD 16 CREATIVIDAD VERBAL				ACTIVIDAD 17 CREATIVIDAD GRAFICA				ACTIVIDAD 18 CREATIVIDAD VERBAL (APLICADA)				TOTAL /36
		FLUID/4	FLEXIB/4	ORIG/4	TOT/12	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIG/4	TOT/12	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIG/4	TOT/12	
1	BARREIRO YESICA	4	3	3	10	4	4	2	10	4	2	1	7	27
2	CIFUENTES ALEJANDRA	4	4	4	12	4	2	2	8	4	2	1	7	27
3	DIAZ MARTHA CAMILA	3	3	2	8	4	3	2	9	0	0	0	0	17
4	GARCIA JHON SEBASTI	4	4	3	11	4	2	3	9	1	1	1	3	23
5	GONZALES CRISTIAN	1	1	1	3	3	3	4	10	2	2	1	5	18
6	HUESO PAULA	1	2	2	5	3	3	3	9	4	2	2	8	7
7	LEAL YINA	4	4	4	12	3	3	2	8	4	2	1	7	27
8	LOPEZ DIEGO	2	3	3	8	4	1	2	7	3	2	2	7	22
9	LOPEZ JENNIFER	4	3	3	10	4	3	3	10	2	2	0	4	24
10	MATAMOROS KAREN	4	4	3	11	4	4	3	11	4	2	1	7	29
11	MORENO KEVIN	0	0	0	0	4	2	2	8	2	2	1	5	13
12	MOZO ASHLEY	4	4	3	11	3	1	2	6	4	1	1	6	23
13	OCHOA KAREN	4	4	4	12	4	2	2	8	3	2	1	6	26
14	PATIÑO CARLOS	2	3	3	8	3	1	1	5	2	2	1	5	18
15	PEÑA FELIPE	3	2	3	8	4	3	3	10	2	2	2	6	24
16	PIÑEROS SARA	3	3	3	9	4	2	2	8	1	1	1	3	20
17	PUNTES YOR WILLIAM	2	3	3	8	2	1	3	6	0	0	0	0	14
18	SALAS ADRIANA	4	3	4	11	1	1	2	4	4	4	3	11	26
19	TORRES ANDERSON	4	0	0	4	3	3	2	8	3	2	2	7	19
20	ZAPATA DLAN	3	3	1	7	4	3	2	9	4	2	1	7	23
PROMEDIOS		3	3	3	8	3	2	2	8	3	2	1	6	21

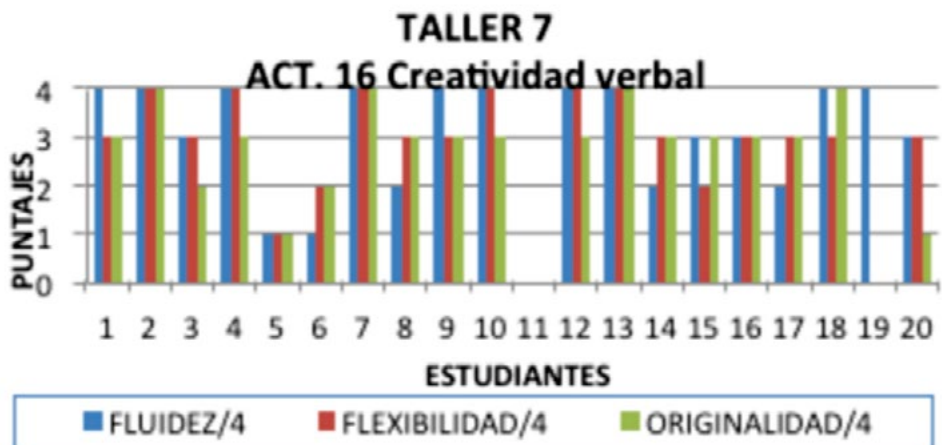
ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo

TALLER 7
ACT. 16 Creatividad verbal

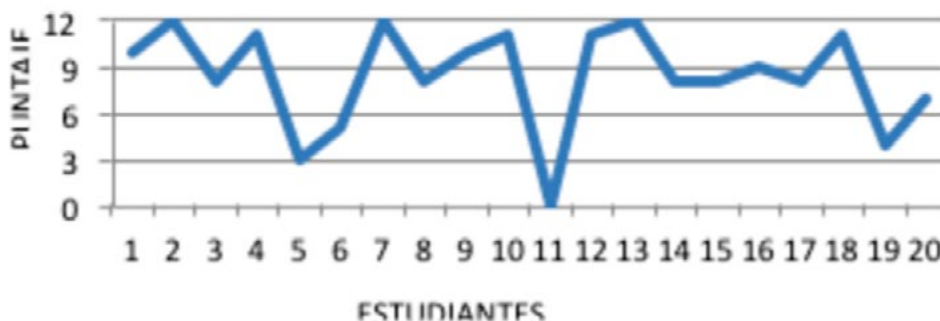




En esta actividad, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 10 muy creativo, 4 creativo, 3 poco creativo y 3 no creativo, siendo el promedio de este, creativo; a nivel de flexibilidad 6 muy creativo, 9 creativo, 2 poco creativo y 3 no creativo, siendo en promedio creativo el resultado; a nivel de originalidad, 4 muy creativo, 10 creativo, 2 poco creativo y 4 no creativo, siendo en promedio creativo. Así, en promedio general obtuvieron 9 estudiantes un nivel muy creativo, 7 creativo, 2 poco creativo y 2 no creativo, siendo el creativo el resultado de esta.

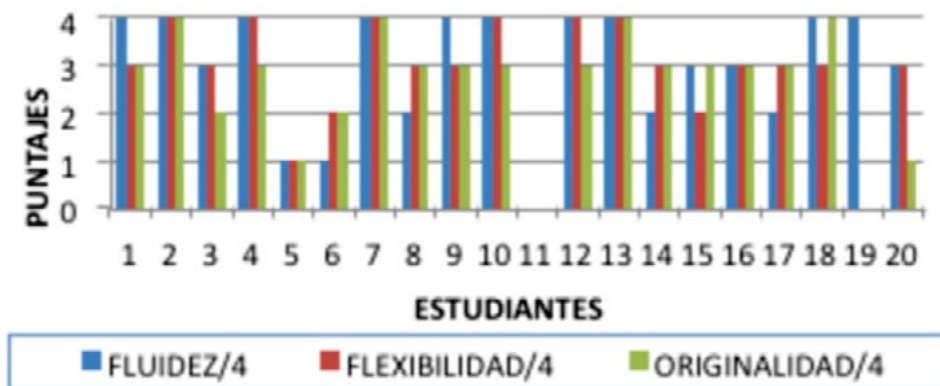


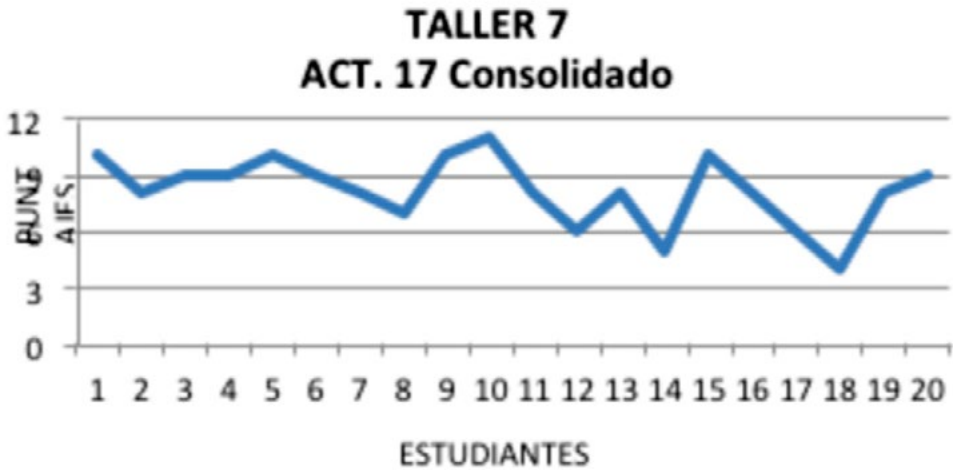
TALLER 7 ACT. 16 Consolidado



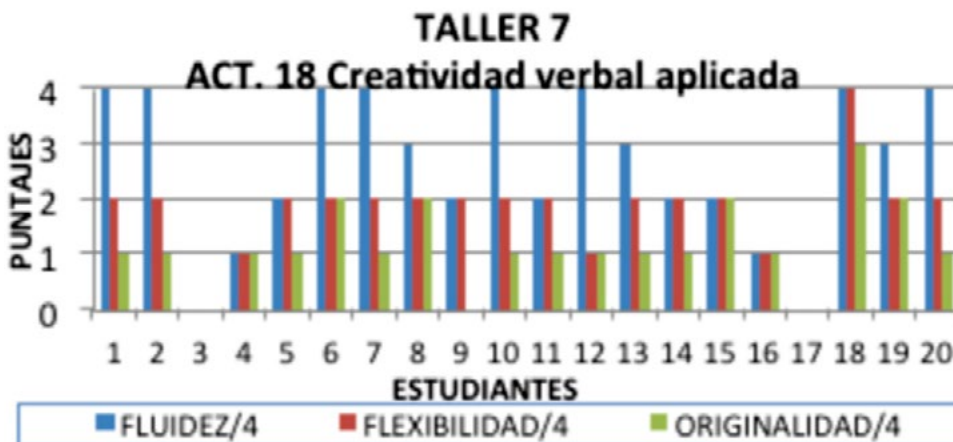
En esta práctica, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 12 muy creativo, 6 creativo, 1 poco creativo y 1 no creativo, siendo el promedio de este variable de creatividad, creativo; a nivel de flexibilidad 2 muy creativo, 8 creativo, 5 poco creativo y 5 no creativo, siendo en promedio poco creativo el resultado del grupo; a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 6 creativo, 12 poco creativo y 1 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 5 estudiantes un nivel muy creativo, 11 creativo y 4 poco creativo, siendo el resultado del grupo creativo.

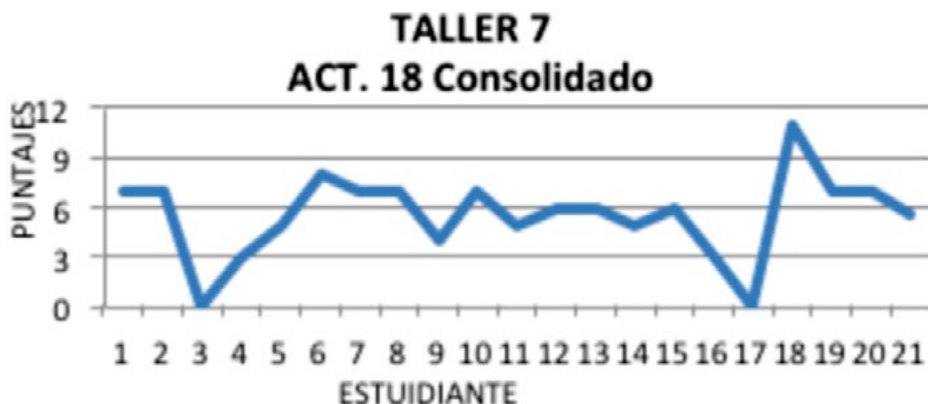
TALLER 7 ACT. 16 Creatividad verbal





En esta actividad, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 12 muy creativo, 6 creativo, 1 poco creativo y 1 no creativo, siendo el promedio de este variable creativo; a nivel de flexibilidad 2 muy creativo, 8 creativo, 5 poco creativo y 5 no creativo, siendo en promedio poco creativo el resultado del grupo; y a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 6 creativo, 12 poco creativo y 1 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 5 estudiantes un nivel muy creativo, 11 creativo y 4 poco creativo, siendo el resultado del grupo creativo.





En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 8 muy creativo, 3 creativo, 5 poco creativo y 4 no creativo, siendo el promedio de este variable creativo; a nivel de flexibilidad 1 muy creativo, 14 poco creativo y 15 no creativo, siendo en promedio poco creativo el resultado del grupo; y a nivel de originalidad, 1 creativo, 4 poco creativo y 15 no creativo, siendo en promedio no creativo. Así, en promedio general obtuvieron 1 estudiante un nivel muy creativo, 8 creativo y 7 poco creativo y 4 no creativo, siendo el resultado del grupo creativo.

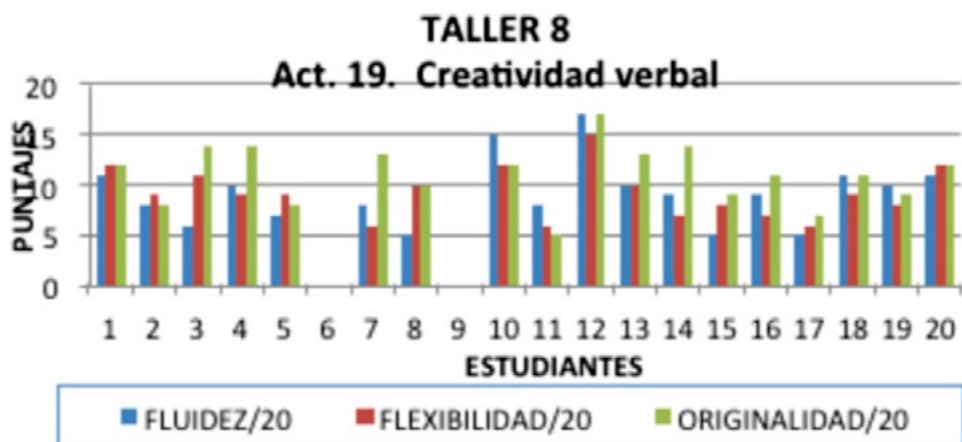


Niveles de desarrollo en general creativo, obteniéndose 1 muy creativo, 13 creativo, 5 poco creativo y 1 no creativo.

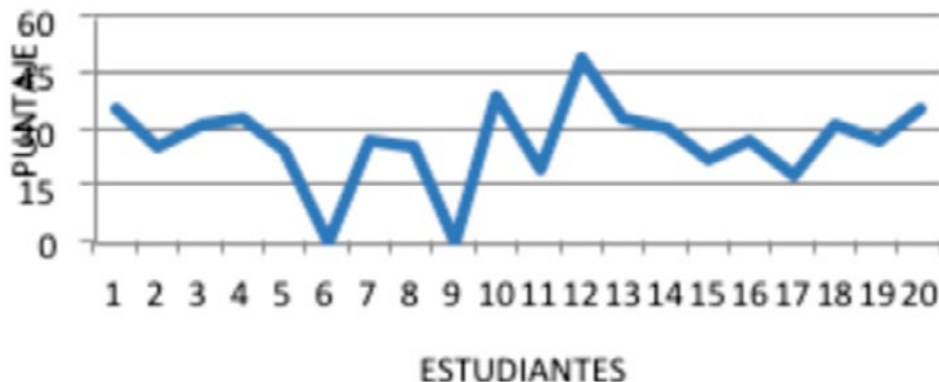
Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

	TALLER 8	ACTIVIDAD 19				ACTIVIDAD 20				ACTIVIDAD 21				TOTAL/84
		CREATIVIDAD VERBAL				CREATIVIDAD APLICADA				CREATIVIDAD GRAFICA				
		FLUID/20	FLEX/20	ORIG/20	TOT/60	FLUID/4	FLEX/4	ORIGINA LIDAD/4	TOT/12	FLUID/4	FLEX/4	ORIGINA LIDAD/4	TOT/12	
1	BARREIRO YESICA	11	12	12	35	3	3	2	8	4	4	2	10	53
2	CIFUENTES ALEJAN	8	9	8	25	4	3	2	9	4	2	2	8	42
3	DIAZ MARTHA CAMIL	6	11	14	31	1	3	1	5	4	3	2	9	46
4	GARCIA JHON SEBA	10	9	14	33	3	2	1	6	4	2	3	9	46
5	GONZALES CRISTI	7	9	8	24	1	1	0	2	2	1	3	6	32
6	HUESO PAULA	0	0	0	0	2	3	1	6	3	3	3	9	15
7	LEAL YINA	8	6	13	27	4	2	2	8	3	3	2	8	43
8	LOPEZ DIEGO	5	10	10	25	2	3	2	7	4	1	2	7	39
9	LOPEZ JENNIFER	0	0	0	0	0	0	0	0	4	3	3	10	10
10	MATAMOROS KARE	15	12	12	39	3	2	2	7	4	4	3	11	57
11	MORENO KEVIN	8	6	5	19	4	3	2	9	4	2	2	8	36
12	MOZO ASHLEY	17	15	17	49	3	2	1	6	3	1	2	6	61
13	OCHOA KAREN	10	10	13	33	0	0	0	0	4	2	2	8	41
14	PATIÑO CARLOS	9	7	14	30	0	0	0	0	3	1	1	5	35
15	PEÑA FELIPE	5	8	9	22	2	2	1	5	4	3	3	10	37
16	PIÑEROS SARA	9	7	11	27	1	1	1	3	4	2	2	8	38
17	FUENTES YOR WILI	5	6	7	18	2	1	1	4	4	1	2	7	29
18	SALAS ADRIANA	11	9	11	31	4	3	1	8	1	1	2	4	43
19	TORRES ANDERSON	10	8	9	27	4	3	3	10	3	3	2	8	45
20	ZAPATA DILAN	11	12	12	35	3	3	1	7	4	3	2	9	51
PROMEDIOS		8	8	10	27	2	2	1	6	4	2	2	8	40

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo



TALLER 8 ACT. 19 Consolidado



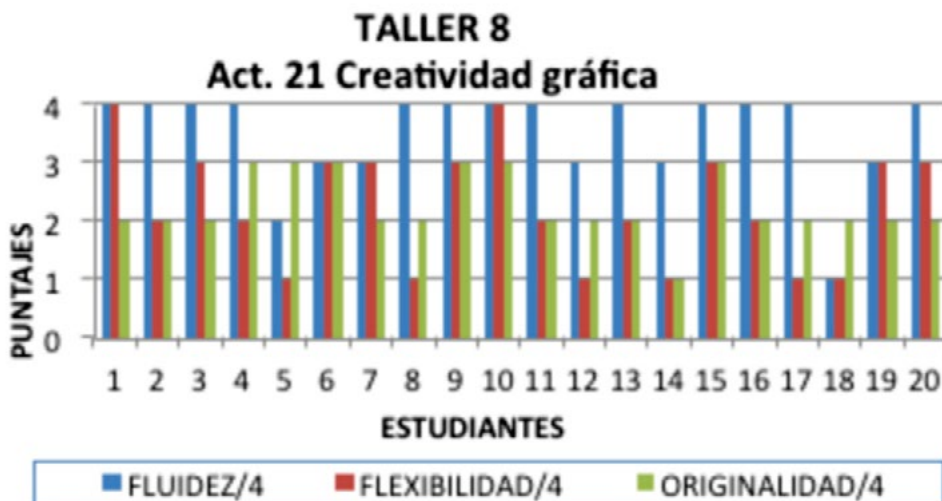
En esta práctica, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 1 muy creativo, 5 creativo, 9 poco creativo y 5 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo; a nivel de flexibilidad 5 creativo, 13 poco creativo y 2 no creativo, siendo en promedio poco creativo el resultado del grupo; y a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 10 creativo, 6 poco creativo y 3 no creativo, siendo en promedio creativo. Así, en promedio general obtuvieron 1 estudiante un nivel muy creativo, 7 creativo, 10 poco creativo y 2 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.

TALLER 8 Act. 20 Creatividad aplicada





En esta práctica, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 5 muy creativo, 5 creativo, 4 poco creativo y 6 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo; a nivel de flexibilidad 9 creativo, 5 poco creativo y 6 no creativo, siendo en promedio poco creativo el resultado del grupo; y a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 8 creativo, 6 poco creativo y 5 no creativo, siendo en promedio creativo. Así, en promedio general obtuvieron 1 estudiante un nivel muy creativo, 8 creativo, 6 poco creativo y 5 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.





En esta práctica, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 13 muy creativo, 5 creativo, 1 poco creativo y 1 no creativo, siendo el promedio de esta variable muy creativo; a nivel de flexibilidad 2 muy creativo, 7 creativo, 5 poco creativo y 6 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 6 creativo, 13 poco creativo y 1 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 4 estudiantes un nivel muy creativo, 12 creativo y 4 poco creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.

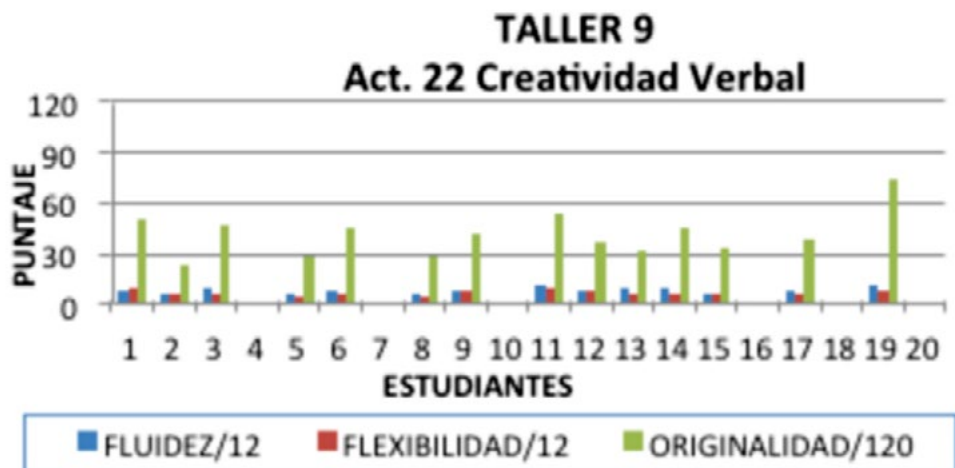


Niveles promedio obtenido, creativo, obteniendo 9 creativo, 9 poco creativo y 2 no creativo.

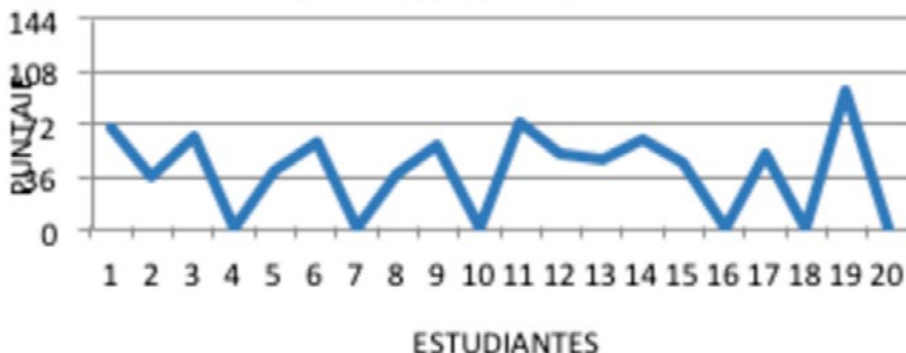
Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

	ACTIVIDAD 22				ACTIVIDAD 23				ACTIVIDAD 24				TOTAL/192	
	CREATIVIDAD VERBAL				CREATIVIDAD GRAFICO-VISUA				CREATIVIDAD APLICADA					
	FLUID/12	FLEXI/12	ORI/120	TOT/144	FLUI/12	FLEXI/12	ORIGI/12	TOT/36	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIGIN/4	TOTA/12		
1	BARREIRO YESICA	8	10	51	69	11	11	9	31	1	1	1	3	103
2	CIFUENTES ALEJAND	6	7	24	37	10	10	5	25	2	3	2	7	69
3	DIAZ MARTHA CAMILA	9	7	47	63	4	8	4	16	3	2	2	7	86
4	GARCIA JHON SEBAST	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	3
5	GONZALES CRISTIAN	7	5	29	41	1	1	1	3	2	2	1	5	49
6	HUESO PAULA	8	6	46	60	6	10	6	22	4	3	3	10	92
7	LEAL YINA	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	6	6
8	LOPEZ DIEGO	7	4	28	39	1	2	2	5	1	2	2	5	49
9	LOPEZ JENNIFER	8	8	42	58	5	10	11	26	3	2	2	12	96
10	MATAMOROS KAREN	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	1	5	5
11	MORENO KEVIN	11	9	53	73	10	10	8	28	4	1	2	7	108
12	MOZO ASHLEY	8	8	37	53	8	9	4	21	3	3	2	8	82
13	OCHOA KAREN	9	7	32	48	4	4	1	9	0	0	0	0	57
14	PATIÑO CARLOS	10	7	45	62	6	6	4	16	2	1	2	5	83
15	PEÑA FELIPE	7	6	33	46	3	3	3	9	1	2	2	5	60
16	PIÑEROS SARA	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
17	PUNTES YOR WILIAM	8	6	38	52	0	0	0	0	4	3	3	10	62
18	SALAS ADRIANA	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	3
19	TORRES ANDERSON	12	8	75	95	4	2	2	8	4	3	3	10	113
20	ZAPATA DILAN	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	4	4
PROMEDIOS		6	5	29	40	4	4	3	11	2	2	2	6	57

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo

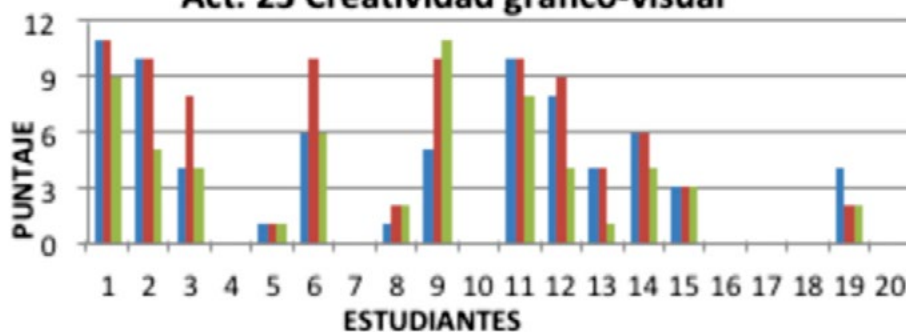


TALLER 9 ACT. 22 Consolidado



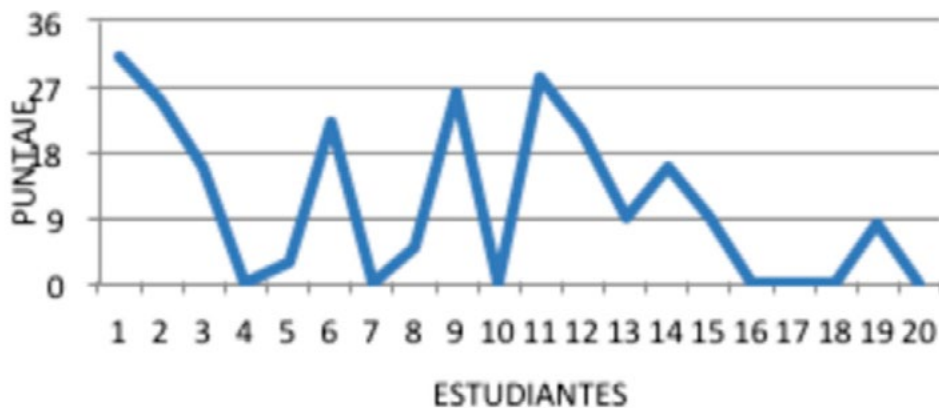
En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 3 muy creativo, 10 creativo, 1 poco creativo y 6 no creativo, siendo el promedio de esta variable creativo; a nivel de flexibilidad 1 muy creativo, 8 creativo, 5 poco creativo y 6 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 2 creativo, 12 poco creativo y 6 no creativo, siendo en promedio no creativo. Así, en promedio general obtuvieron 2 estudiantes un nivel creativo, 12 poco creativo y 6 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.

TALLER 9 Act. 23 Creatividad gráfico-visual



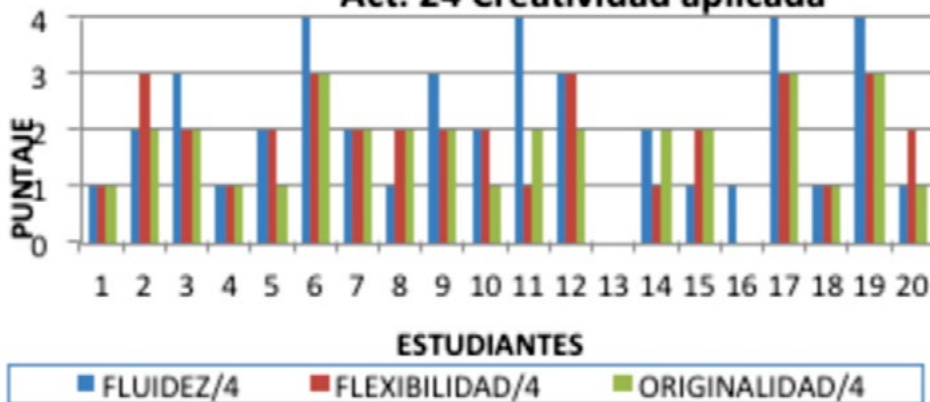
■ FLUIDEZ/12 ■ FLEXIBILIDAD/12 ■ ORIGINALIDAD/12

TALLER 9 ACT. 23 Consolidado

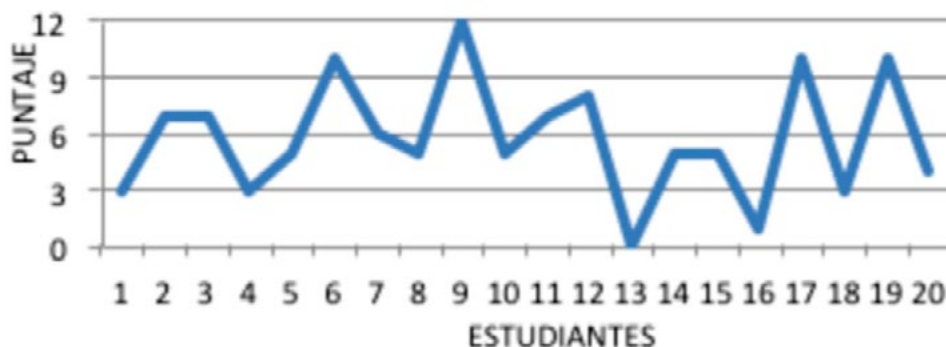


En esta aplicación, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 3 muy creativo, 1 creativo, 6 poco creativo y 10 no creativo, siendo el resultado de esta variable poco creativo; a nivel de flexibilidad 5 muy creativo, 2 creativo, 2 poco creativo y 11 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 2 creativo, 5 poco creativo y 12 no creativo, siendo en promedio no creativo. Así, en promedio general obtuvieron 2 estudiantes un nivel muy creativo, 4 creativo, 2 poco creativo y 12 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.

TALLER 9 Act. 24 Creatividad aplicada



TALLER 9 ACT. 24 Consolidado



En esta práctica, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 4 muy creativo, 3 creativo, 5 poco creativo y 8 no creativo, siendo el promedio de esta variable creativo; a nivel de flexibilidad 5 creativo, 8 poco creativo y 7 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 3 creativo, 9 poco creativo y 8 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 4 estudiante un nivel muy creativo, 4 creativo, 7 poco creativo y 5 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.

TALLER 9 Consolido



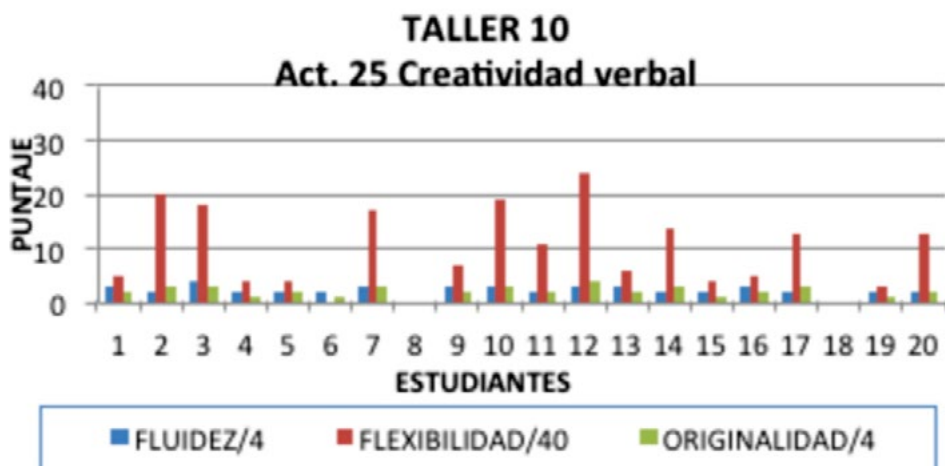
Resultados obtenidos, poco creativo, alcanzando 3 creativo, 11 poco creativo 6 no creativo.

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

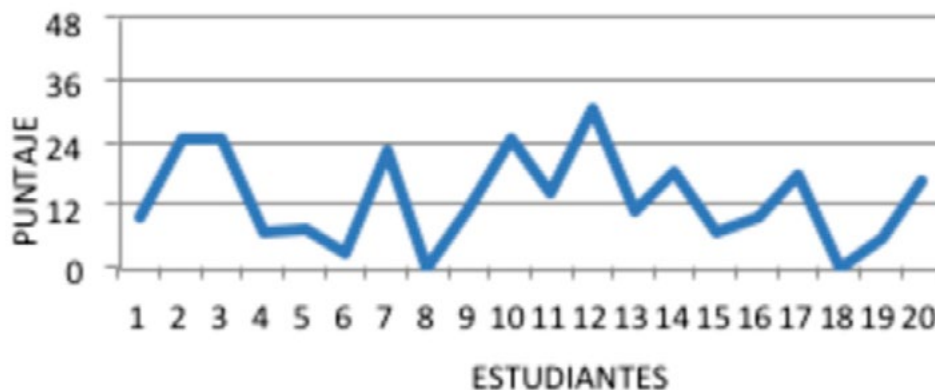
TALLER 10

	ACTIVIDAD 25 CREATIVIDAD VERBAL				ACTIVIDAD 26 CREATIVIDAD GRAFICA APL				ACTIVIDAD 27 CREATIVIDAD VISOMOTORA				TOTAL/72
	FLUID/4	FLEXI/40	ORIGI/4	TOTA/48	FLUID/4	FLEXI/4	ORIGI/4	TOTA/12	FLUID/4	FLEXI/4	ORIGI/4	TOTA/12	
	1 BARREIRO YESICA	3	5	2	10	3	2	3	8	4	3	4	
2 CIFUENTES ALEJAN	2	20	3	25	3	3	2	8	4	3	4	11	44
3 DIAZ MARTHA CAMI	4	18	3	25	3	3	2	8	4	2	2	8	41
4 GARCIA JHON SEBA	2	4	1	7	2	1	3	6	4	2	2	8	21
5 GONZALES CRISTI	2	4	2	8	0	0	0	0	4	3	3	10	22
6 HUESO PAULA	2	0	1	3	4	3	3	10	3	4	4	11	17
7 LEAL YINA	3	17	3	23	1	2	1	4	1	4	2	7	34
8 LOPEZ DIEGO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9 LOPEZ JENNIFER	3	7	2	12	2	2	2	6	4	2	2	8	26
10 MATAMOROS KARE	3	19	3	25	2	3	2	7	4	3	4	11	43
11 MORENO KEVIN	2	11	2	15	3	3	3	9	4	2	2	8	32
12 MOZO ASHLEY	3	24	4	31	4	4	4	12	4	3	3	10	53
13 OCHOA KAREN	3	6	2	11	2	2	3	7	4	4	4	12	30
14 PATIÑO CARLOS	2	14	3	19	2	1	2	5	4	2	3	9	30
15 PEÑA FELIPE	2	4	1	7	2	2	2	6	4	3	4	11	24
16 PIÑEROS SARA	3	5	2	10	2	3	3	8	4	2	3	9	27
17 PUENTES YOR WILI	2	13	3	18	1	1	1	3	4	1	2	7	29
18 SALAS ADRIANA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19 TORRES ANDERGO	2	3	1	6	3	3	3	9	4	2	2	8	23
20 ZAPATA DILAN	2	13	2	17	2	2	1	5	4	2	3	9	31
PROMEDIOS	2	9	2	14	2	2	2	6	3	2	3	8	28

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo



TALLER 10 ACT. 25 Consolidado

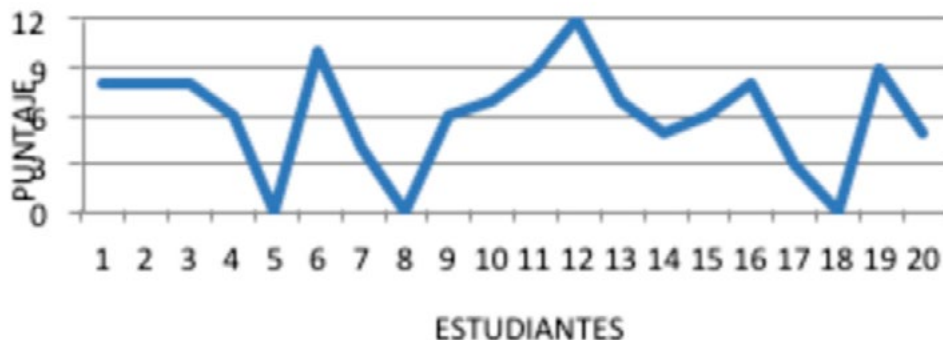


En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 1 muy creativo, 7 creativo, 10 poco creativo y 2 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo; a nivel de flexibilidad 2 creativo, 7 poco creativo y 11 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo no creativo; y a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 6 creativo, 6 poco creativo y 7 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 4 estudiantes un nivel creativo, 5 poco creativo y 11 no creativo, siendo el resultado del grupo no creativo.

TALLER 10 Act. 26 Creatividad gráfica aplicada

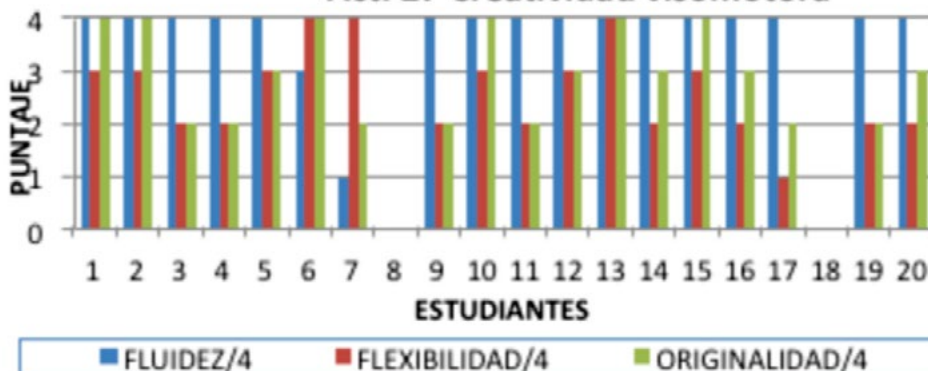


TALLER 10 ACT. 26 Consolidado



En esta trabajo, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 2 muy creativo, 5 creativo, 8 poco creativo y 5 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo; a nivel de flexibilidad 1 muy creativo, 7 creativo, 6 poco creativo y 6 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 7 creativo, 6 poco creativo y 6 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 2 estudiantes un nivel muy creativo, 8 creativo, 6 poco creativo y 4 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.

TALLER 10 Act. 27 Creatividad visomotora





En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 16 muy creativo, 1 creativo, y 3 no creativo, siendo el promedio de esta variable creativo; a nivel de flexibilidad 3 muy creativo, 6 creativo, 8 poco creativo y 3 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 6 muy creativo, 5 creativo, 7 poco creativo y 2 no creativo, siendo en promedio creativo. Así, en promedio general obtuvieron 8 estudiantes un nivel muy creativo, 10 creativo y 2 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.



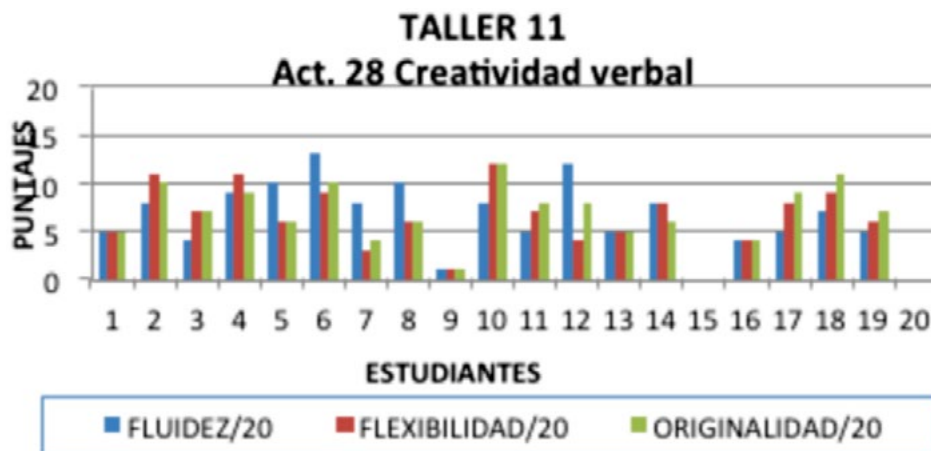
El promedio de esta actividad es poco creativo, teniendo como resultados específicos 4 creativo, 13 poco creativo y 3 no creativo.

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

TALLER 11

	ACTIVIDAD 28				ACTIVIDAD 29				ACTIVIDAD 30				TOTAL/84
	CREATIVIDAD VERBAL				CREATIVIDAD GRÁFICA APLICADA				CREATIVIDAD VISOMOTORA				
	FLUIDZ/20	FLEXI/20	ORIGI/20	TOTI/60	FLUIDI/4	FLEXIBI/4	ORIGI/4	TOTI/12	FLUIDI/4	FLEXIBI/4	ORIGI/4	TOTI/12	
1 BARREIRO YESICA	5	5	5	15	1	1	1	3	0	0	0	0	18
2 CIFUENTES ALEJAN	8	11	10	29	2	4	3	9	3	3	2	8	46
3 DIAZ MARTHA CAMI	4	7	7	18	2	2	2	6	2	3	2	7	31
4 GARCIA JHON SEBA	9	11	9	29	2	4	3	9	1	1	1	3	41
5 GONZALES CRISTIA	10	6	6	22	2	3	4	9	2	4	4	10	34
6 HUESO PAULA	13	9	10	32	2	2	2	6	3	2	3	8	43
7 LEAL YINA	8	3	4	15	1	1	1	3	1	1	1	3	21
8 LOPEZ DIEGO	10	6	6	22	3	3	2	8	4	3	2	9	39
9 LOPEZ JENNIFER	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	9
10 MATAMOROS KARE	8	12	12	32	2	4	3	9	2	2	2	6	47
11 MORENO KEVIN	5	7	8	20	2	2	2	6	2	2	2	6	32
12 MOZO ASHLEY	12	4	8	24	2	2	2	6	2	1	2	5	35
13 OCHOA KAREN	5	5	5	15	3	2	2	7	2	2	2	6	28
14 PATIÑO CARLOS	8	8	6	22	1	1	2	4	3	3	3	9	35
15 PEÑA FELIPE	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16 PIÑEROS SARA	4	4	4	12	3	2	2	7	3	3	3	9	28
17 PUENTES YOR WILI	5	8	9	22	1	2	1	4	1	2	3	6	29
18 SALAS ADRIANA	7	9	11	27	3	2	2	7	3	4	3	10	40
19 TORRES ANDERSON	5	6	7	18	3	2	2	7	3	3	3	9	34
20 ZAPATA DILAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PROMEDIOS	6	6	6	19	2	2	2	6	2	2	2	6	30

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo

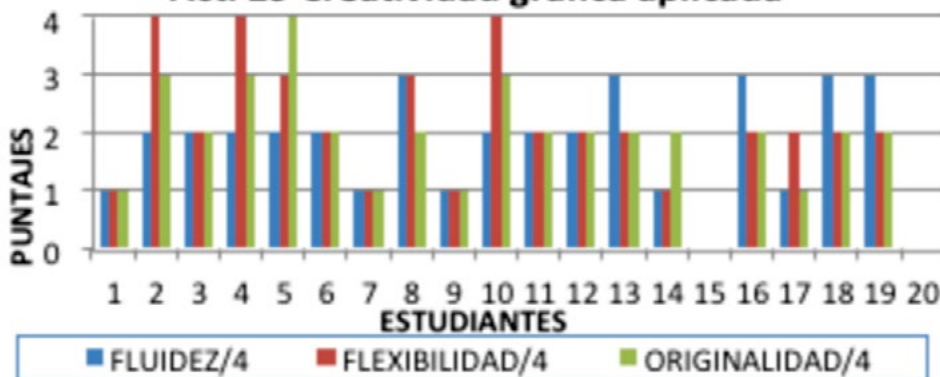


TALLER 11 ACT. 28 Consolidado



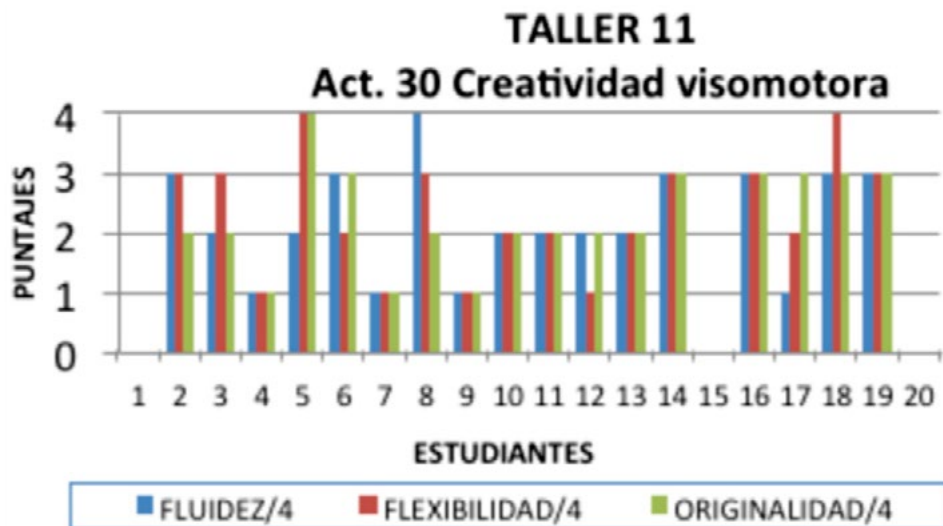
En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 2 creativo, 8 poco creativo y 10 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo; a nivel de flexibilidad 3 creativo, 9 poco creativo y 8 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 1 creativo, 12 poco creativo y 3 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 1 estudiante un nivel creativo, 12 poco creativo y 7 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.

TALLER 11 Act. 29 Creatividad gráfica aplicada





En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 5 creativo, 8 poco creativo y 7 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo; a nivel de flexibilidad 3 muy creativo, 2 creativo, 9 poco creativo y 6 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 9 creativo, 6 poco creativo y 5 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 9 estudiantes un nivel creativo, 6 poco creativo y 5 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.





En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 1 muy creativo, 6 creativo, 6 poco creativo y 7 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo; a nivel de flexibilidad 2 muy creativo, 6 creativo, 5 poco creativo y 7 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 6 creativo, 7 poco creativo y 6 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 2 estudiantes un nivel muy creativo, 7 creativo, 5 poco creativo y 6 no creativo, siendo el resultado del grupo creativo.



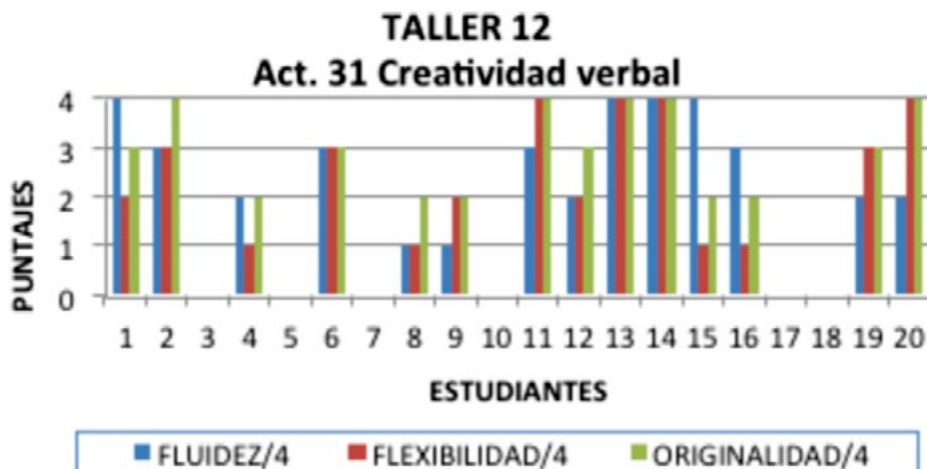
El promedio de esta actividad fue poco creativo, teniendo como resultados, 3 creativo, 12 poco creativo y 5 no creativo.

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

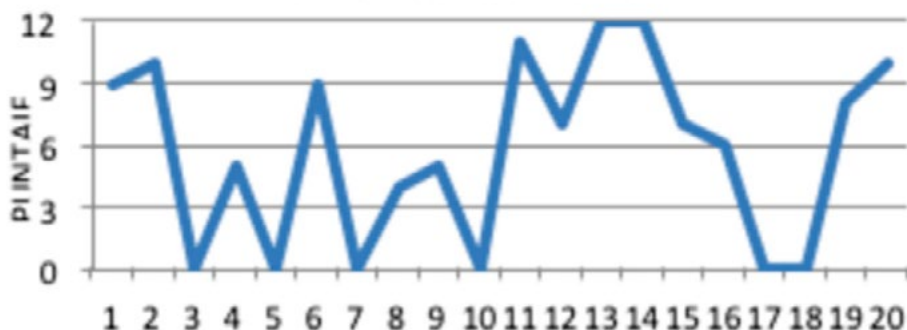
TALLER 12

	ACTIVIDAD 34				ACTIV. 35		ACTIVIDAD 36				TOT/26
	CREATIVIDAD VERBAL				CREATIVID VISO-MOT		CREATIVIDAD GRAFICA				
	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIGIN/4	TOTA/12	FLUID/12	TOTA/12	FLUID/4	FLEXIB/4	ORIGIN/4	TOTA/12	
1 BARREIRO YESICA	4	2	3	9	10	10	4	2	3	9	28
2 CIFUENTES ALEJANDR	3	3	4	10	8	8	2	2	2	6	24
3 DIAZ MARTHA CAMILA	0	0	0	0	5	5	1	1	1	3	8
4 GARCIA JHON SEBASTIAN	2	1	2	5	9	9	2	2	3	7	21
5 GONZALES CRISTI	0	0	0	0	4	4				0	4
6 HUESO PAULA	3	3	3	9	6	6	2	2	2	6	21
7 LEAL YINA	0	0	0	0	4	4				0	4
8 LOPEZ DIEGO	1	1	2	4	11	11	2	2	2	6	21
9 LOPEZ JENNIFER	1	2	2	5	0	0	0	0	0	0	5
10 MATAMOROS KARE	0	0	0	0	2	2	1	1	1	3	5
11 MORENO KEVIN	3	4	4	11	8	8	4	3	3	10	29
12 MOZO ASHLEY	2	2	3	7	10	10	2	2	2	6	23
13 OCHOA KAREN	4	4	4	12	9	9	4	3	3	10	31
14 PATIÑO CARLOS	4	4	4	12	10	10	3	2	2	7	29
15 PEÑA FELIPE	4	1	2	7	12	12	4	4	4	12	31
16 PIÑEROS SARA	3	1	2	6	8	8	3	1	2	6	20
17 PUENTES YOR WILLIAM	0	0	0	0	11	11	4	3	3	10	21
18 SALAS ADRIANA	0	0	0	0	6	6	1	1	1	3	9
19 TORRES ANDERSON	2	3	3	8	6	6	4	3	2	9	23
20 ZAPATA DILAN	2	4	4	10	12	12	3	2	3	8	30
PROMEDIOS	2	2	2	6	8	8	3	2	2	6	19

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo

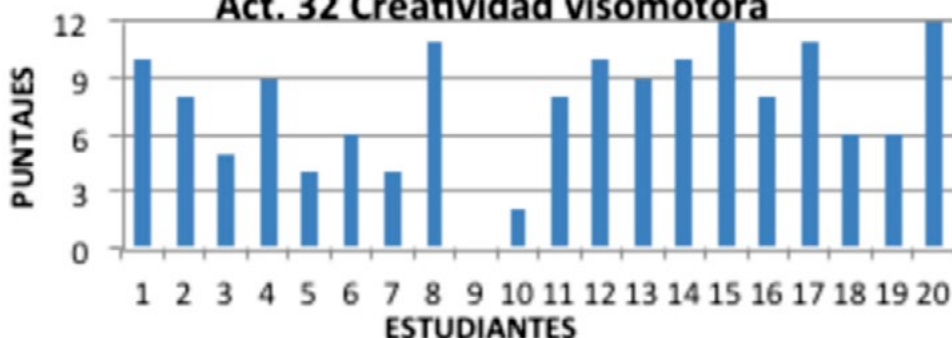


TALLER 12 ACT. 31 Consolidado



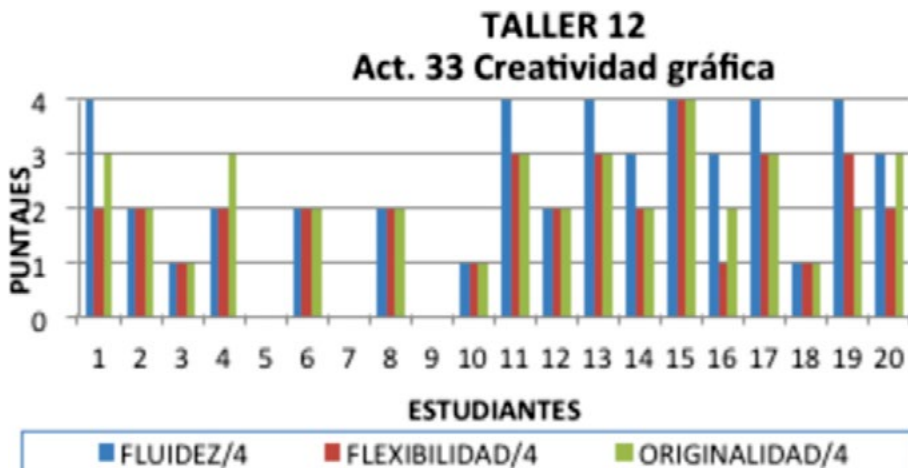
En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 4 muy creativo, 4 creativo, 4 poco creativo y 8 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo; a nivel de flexibilidad 4 muy creativo 3 creativo, 3 poco creativo y 10 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 5 muy creativo, 4 creativo, 5 poco creativo y 6 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 5 estudiantes un nivel muy creativo, 5 creativo, 4 poco creativo y 6 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.

TALLER 12 Act. 32 Creatividad visomotora





En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 7 muy creativo, 5 creativo, 6 poco creativo y 2 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo.



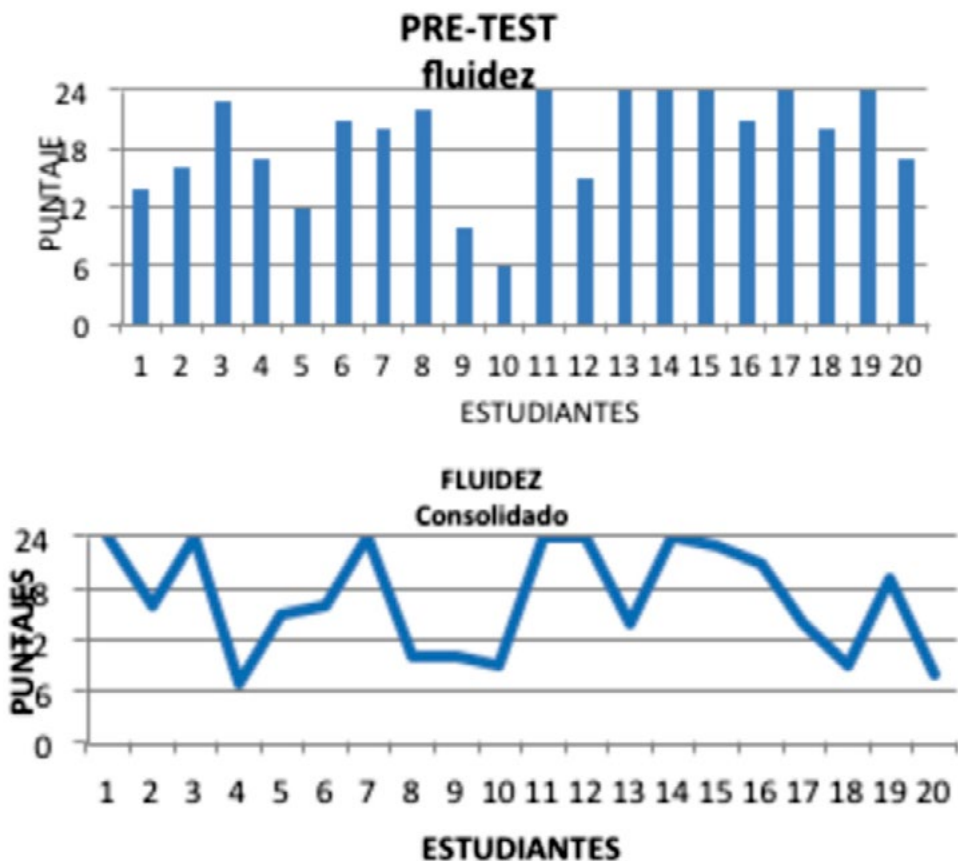
En este ejercicio, lograron los estudiantes a nivel de fluidez, 6 muy creativo, 3 creativo, 5 poco creativo y 6 no creativo, siendo el promedio de esta variable creativo; a nivel de flexibilidad 1 muy creativo, 4 creativo, 8 poco creativo y 7 no creativo, siendo el promedio alcanzado por este grupo poco creativo; y a nivel de originalidad, 1 muy creativo, 5 creativo, 8 poco creativo y 7 no creativo, siendo en promedio poco creativo. Así, en promedio general obtuvieron 4 estudiantes un nivel muy creativo, 5 creativo, 5 poco creativo y 6 no creativo, siendo el resultado del grupo poco creativo.



El promedio de esta actividad es creativo, obteniéndose 6 muy creativo, 8 creativo y 6 no creativo.

PRE-GUILFORD.		fluidez/24	flexibilidad de pensamiento/24	originalidad/72	conectividad/24	TOTAL/144
GRUPO	EXP.					
1	BARREIRO YESICA	14	8	20	1	43
2	CIFUENTES ALEJANDRA	16	6	18	1	41
3	DIAZ MARTHA CAMILA	23	9	24	4	84
4	GARCIA JHON SEBASTIAN	17	7	19	8	51
5	GONZALES CRISTIAN	12	7	7	1	27
6	HUESO PAULA	21	8	33	1	63
7	LEAL YINA	20	8	23	2	53
8	LOPEZ DIEGO	22	5	31	2	60
9	LOPEZ JENNIFER	10	5	11	1	27
10	MATAMOROS KAREN	6	6	6	1	19
11	MORENO KEVIN	24	9	26	0	61
12	MOZO ASHLEY	15	5	14	1	35
13	OCHOA KAREN	24	11	30	1	66
14	PATIÑO CARLOS	24	4	24	6	58
15	PEÑA FELIPE	24	7	39	1	71
16	PIÑEROS SARA	21	7	28	2	58
17	PUNTES YOR WILIAM	24	11	25	4	64
18	SALAS ADRIANA	20	8	32	1	61
19	TORRES ANDERSON	24	6	24	1	55
20	ZAPATA DILAN	17	8	23	1	49
Promedio		19	7	23	2	52

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo

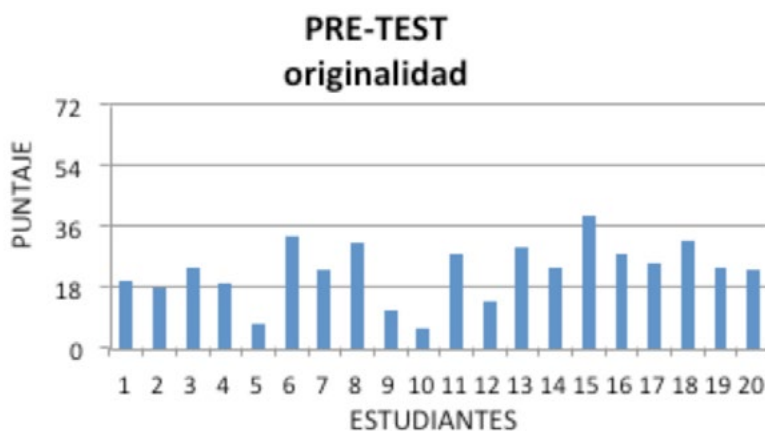


En esta aplicación, obtuvieron 12 estudiantes nivel muy creativo, 5 creativo, 2 poco creativo y 1 no creativo, siendo el promedio de esta variable muy creativo.

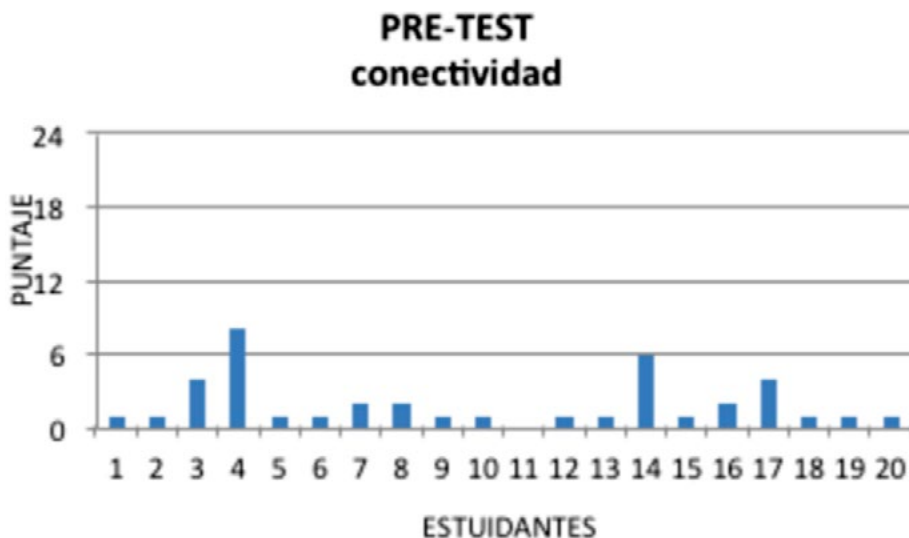




En esta habilidad, obtuvieron 13 estudiantes nivel poco creativo y 7 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo.

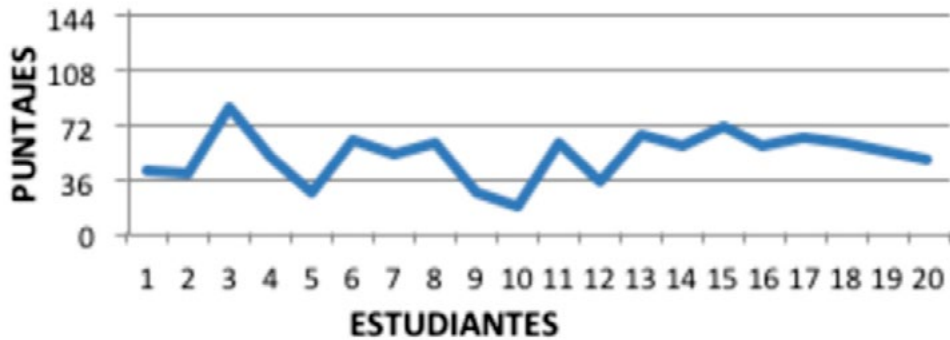


En esta competencia, obtuvieron 1 estudiante nivel muy creativo, 14 poco creativo y 5 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo.



En esta función, obtuvieron 1 estudiantes nivel poco creativo y 19 no creativo, siendo el promedio de esta variable no creativo.

PRE-TEST DE GULLFORD Consolidado

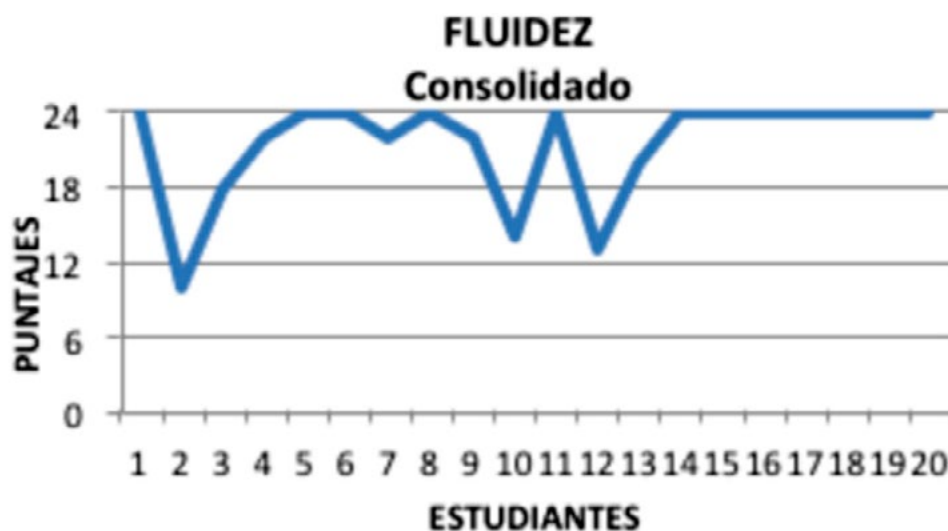
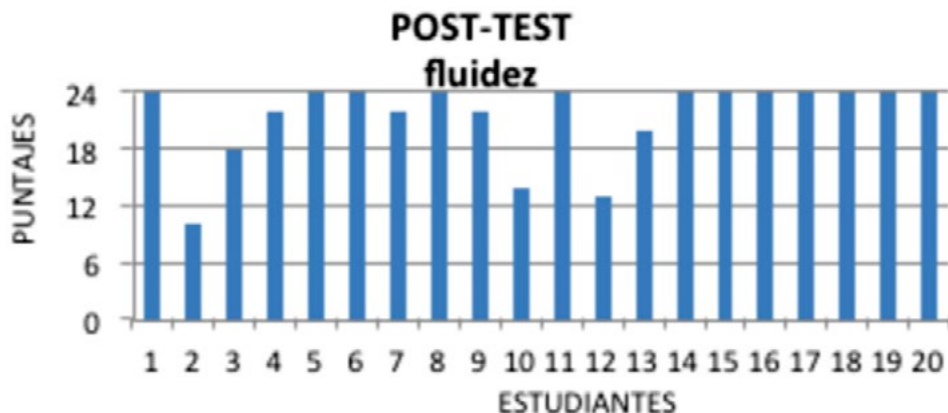


En este test de entrada, los estudiantes obtuvieron 16 un nivel poco creativo, y 4 no creativo, logrando el grupo en promedio una posición poco creativo.

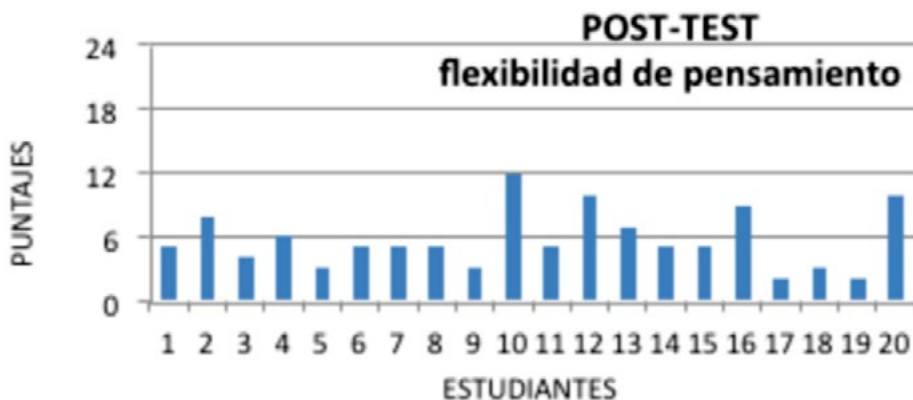
POST GUILFORD.		GRUPO EXP.				
		fluidez/24	flexibilidad de pensamiento/24	originalidad/72	conectividad/24	TOTAL/144
1	BARREIRO YESICA	24	5	60	21	110
2	CIFUENTES ALEJANDRA	10	8	21	1	40
3	DIAZ MARTHA GAMILA	18	4	40	8	70
4	GARCIA JHON SEBASTIAN	22	6	42	1	71
5	GONZALES CRISTIAN	24	3	21	3	51
6	HUESO PAULA	24	5	23	12	64
7	LEAL YINA	22	5	31	2	60
8	LOPEZ DIEGO	24	5	32	6	67
9	LOPEZ JENIFER	22	3	18	1	44
10	MATAMOROS KAREN	14	12	20	2	48
11	MORENO KEVIN	24	5	47	10	86
12	MOZO ASHLEY	13	10	28	2	53
13	OCHOA KAREN	20	7	12	1	40
14	PATIÑO CARLOS	24	5	40	5	74
15	PEÑA FELIPE	24	5	35	10	74
16	PIÑEROS SARA	24	9	42	12	87
17	PUNTES YOR WILLIAM	24	2	23	1	50
18	SALAS ADRIANA	24	3	32	18	77
19	TORRES ANDERSON	24	2	38	18	82
20	ZAPATA DLAN	24	10	40	12	86
Promedio		21	6	32	7	67

ESCALA DE VALORACIÓN
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

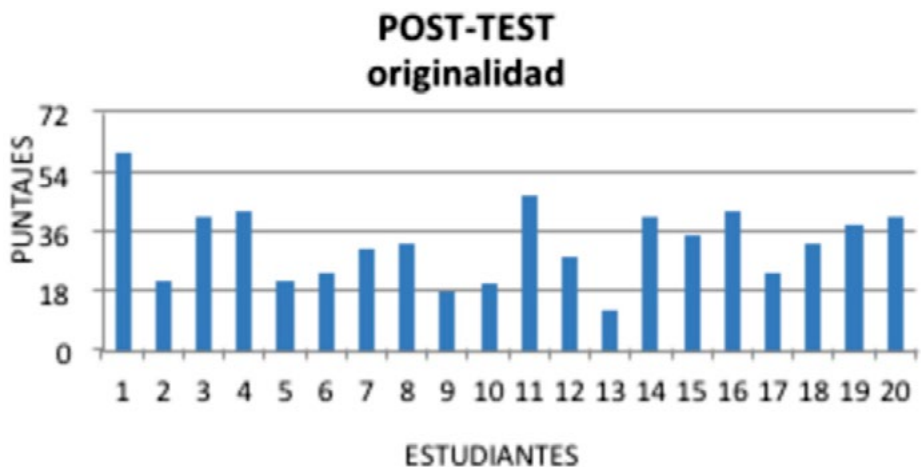


En este rango obtuvieron 9 estudiantes nivel muy creativo, 5 creativo y 6 no creativo, siendo el promedio de esta variable creativo.

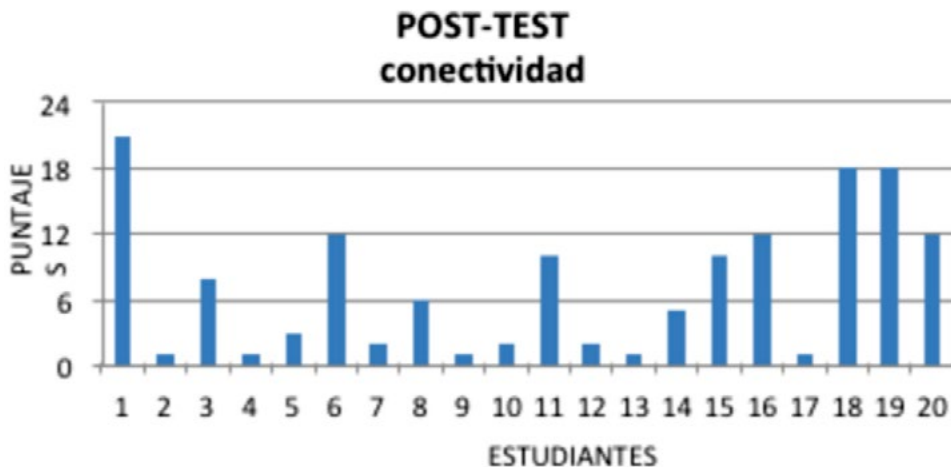




En esta categoría, obtuvieron 6 estudiantes nivel poco creativo y 14 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo.



En este aspecto, obtuvieron 1 estudiante nivel muy creativo, 7 creativo, 10 poco creativo y 2 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo.



En este rasgo, obtuvieron 4 estudiantes nivel poco creativo y 16 no creativo, siendo el promedio de esta variable no creativo.

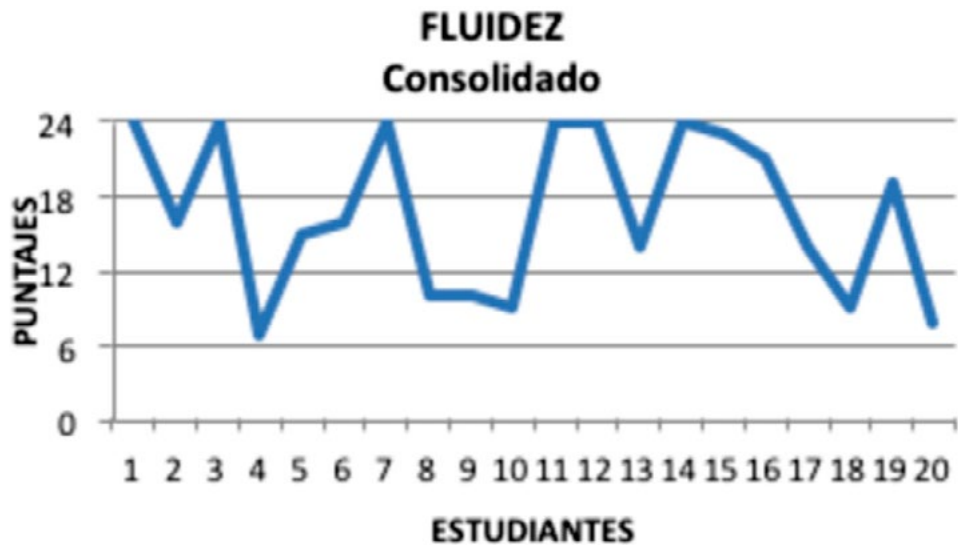
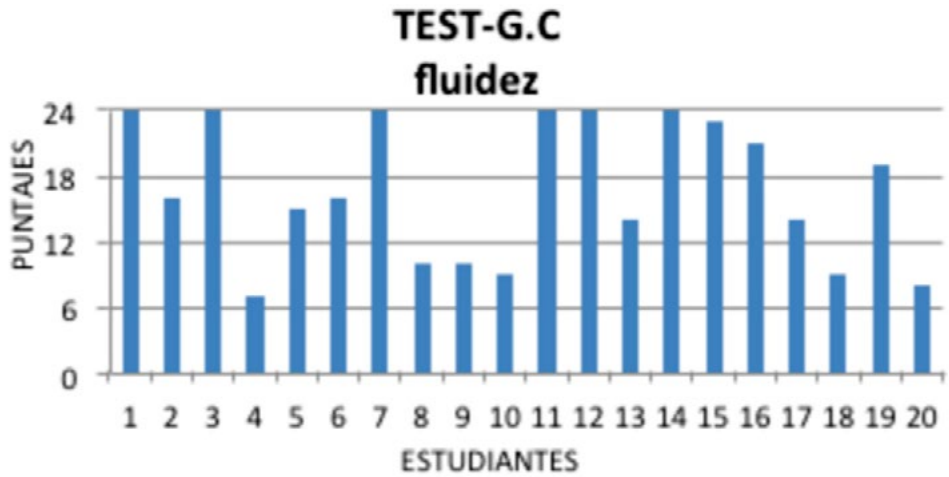


En este test de finalización, los estudiantes obtuvieron un promedio poco creativo, obteniendo 1 estudiante muy creativo, 7 creativo, y 12 poco creativo.

TEST-GUILFORD GRUPO C.		fluidez/24	flexibilidad de pensamiento/24	originalidad/72	conectividad/24	TOTAL/144
1	ALFONSO KEVIN	24	4	39	5	72
2	ATEHORTUA ANDERSON	16	7	37	4	64
3	AVILA CARLOS ANDRES	24	5	35	1	65
4	BERNAL LUIS HERNANDO	7	3	15	2	27
5	CALDERON JESUS	15	3	15	1	34
6	COM SHIRLEY YURANY	16	6	32	10	64
7	FERNANDEZ EDWIN	24	9	36	1	70
8	GALINDO ERIK ALEXANDER	10	8	21	1	40
9	GARCIA YEIDY TATIANA	10	7	19	2	38
10	HERNANDEZ HEIDY JUDITH	9	6	15	4	34
11	MORA MAICOL STIVEN	24	8	42	1	75
12	MUNAR ANDRES CAMILO	24	6	52	12	141
13	MURCIA JUAN CAMILO	14	8	21	4	47
14	ORTIZ ANGIE LIZETT	24	2	28	1	55
15	QUESADA LAURA LIZETH	23	6	34	9	72
16	RODRIGUEZ MANUEL	21	5	18	1	45
17	RODRIGUEZ DEISY DAYANA	14	7	32	8	61
18	ROJAS CRISTIAN FELIPE	9	3	9	3	24
19	ROZO JENNY PAOLA	19	2	18	1	40
20	ULLOA MARCO	8	2	4	1	15
PROMEDIO		17	5	26	4	54

ESCALA DE VALORACIÓN
N
Muy creativo
Creativo
Poco creativo
No creativo

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...



En esta rasgo, obtuvieron 9 estudiantes nivel muy creativo, 5 creativo y 6 poco creativo, siendo el promedio de esta variable creativo.



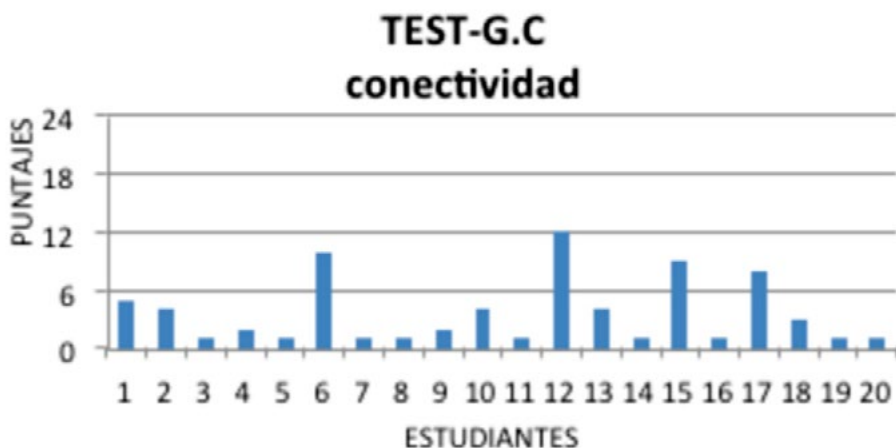
En este aspecto, obtuvieron 7 estudiantes nivel poco creativo y 13 no creativo, siendo el promedio de esta variable no creativo.



Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...



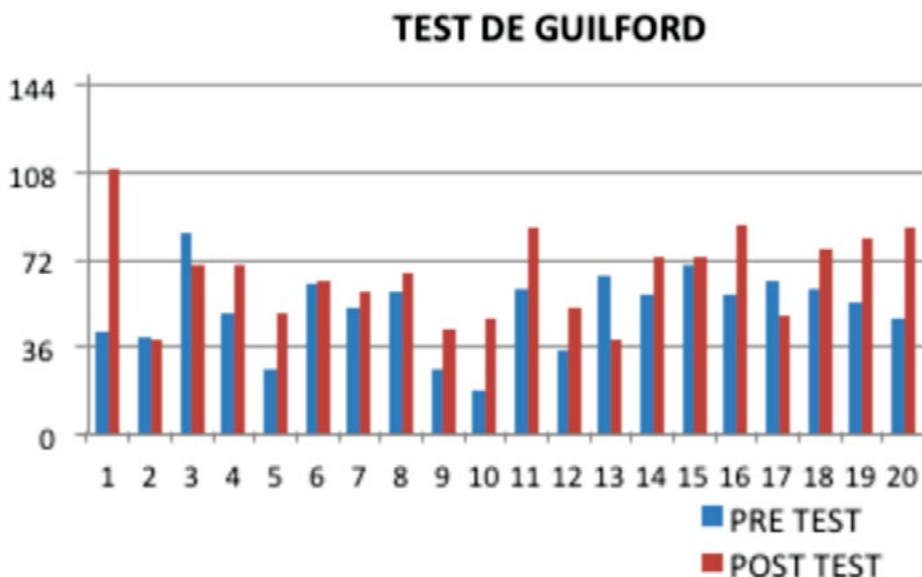
En esta propiedad, obtuvieron 4 estudiantes nivel creativo, 9 poco creativo y 7 no creativo, siendo el promedio de esta variable poco creativo.



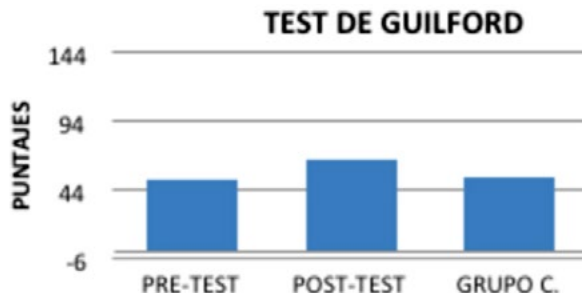
En esta forma, obtuvieron 4 estudiantes nivel poco creativo y 16 no creativo, siendo el promedio de esta variable no creativo.



En este test realizado al grupo control, los estudiantes obtuvieron un promedio poco creativo, logrando 1 estudiante muy creativo, 1 creativo, 13 poco creativo y 5 no creativo.

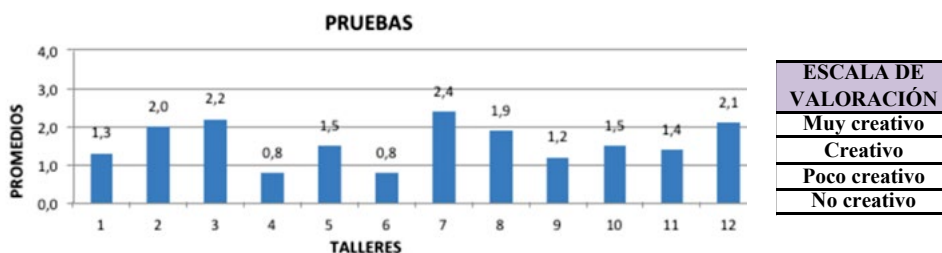


Aunque al comparar el pre y post, se logró el mismo promedio (poco creativo), se observó un desplazamiento de nivel positivamente, desapareciendo los no creativo.



El grupo experimental en su test de entrada y control obtuvieron puntajes similares en promedio (52 y 54), ubicándose en un nivel poco creativo, mostrando su homogeneidad. Al terminar la intervención, y nuevamente realizar el test, el grupo experimental obtuvo 67 puntos, conservándose en el nivel poco creativo, aunque se observa un desarrollo positivo.

PROMEDIOS	T. GUILFORD	TALLER 1	TALLER 2	TALLER 3	TALLER 4	TALLER 5	TALLER 6
	1,4	1,3	2,0	2,2	0,8	1,5	0,8
	TALLER 7	TALLER 8	TALLER 9	TALLER 10	TALLER 11	TALLER 12	POST-GUILFORD
2,4	1,9	1,2	1,5	1,4	2,1	1,9	



En el gráfico anterior, se observa el consolidado de los resultados obtenidos en los talleres indicados anteriormente, propuestos para el desarrollo de la creatividad gráfica y verbal. Se observa que los resultados obtenidos fueron fluctuantes, notándose un incremento en los resultados de las tres primeras actividades, disminuyendo en las tres sesiones siguientes, llegando a su máximo resultado en la actividad 7, notándose de aquí en adelante una tendencia a aumentar. En promedio, el rango del grupo es 1,6, equivalente a un rango medio o poco propositivo.

CONCLUSIONES

A partir de la experiencia realizada se pueden enfocar desde diferentes niveles de reflexión y conclusiones.

Con relación al problema de investigación

El problema planteaba la pregunta inicial ¿un programa de creatividad grafica-verbal aplicado a estudiantes de ciclo 3, grado sexto, desde las artes plásticas, favorece el desarrollo del pensamiento creativo de ellos? Después del desarrollo de esta investigación es posible responder favorablemente a esta interrogante teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el análisis cuantitativo (incremento en test). Los talleres son una experiencia significativa mediante su aplicación en el aula.

Con relación a los objetivos. El objetivo general

“Determinar si un programa de creatividad grafico-verbal, en la asignatura de artes plásticas contribuye al desarrollo de sus habilidades de pensamiento creativo”, se cumplió completamente el primer aspecto de la creación y como consecuencia de ello se generó un producto que son los talleres, que es posible aplicar en los otros grupos. En cuanto al incremento de las habilidades creativas, podemos afirmar que efectivamente hay incrementos, aunque no alcanzan niveles de significatividad.

LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Establecer el nivel de creatividad de los estudiantes, se cumplió a partir de la aplicación de la aplicación de los diferentes talleres que incluyen el test verbal de consecuencias de Guilford, TCC de Torrance, el test de abreación para evaluar la creatividad -TAEC-, test de círculos de Guilford, donde se visualizan fluctuaciones en sus puntuaciones, generadas por la motivación del grupo, las insuficiencias en lecto-escritura, y las condiciones institucionales entre otras, muestran un aumento no significativo en la creatividad de los estudiantes. En la mayoría de los estudiantes se evidencia que en cierta medida los talleres implementados cumplieron con su objetivo.

Comparar el desarrollo del pensamiento creativo del grupo experimental con la del grupo control a través del test de Guilford, la comparación permite hablar igualdad de condiciones e incremento de estas habilidades en el grupo experimental.

Identificar la importancia del trabajo pedagógico en la construcción del pensamiento creativo. La adecuada selección de las actividades permitió fluidez en la participación y motivación con los estudiantes.

Con relación al diseño de la investigación

Al realizar la experiencia, reconozco que, el tema de la creatividad se comenzó a hacer cada vez más complejo. En el momento de plantear el proyecto de investigación parecía un problema posible de abordar a través del estudio de algunas variables y una complementación de mirada a través del análisis cuantitativo propuesto. Pero la bibliografía consultada en el transcurso, lo hizo aparecer cada vez más amplio, generando interrogantes tales como ¿Cómo incluir en este estudio todo esto?, ¿Debería volver a formular los objetivos?, Pero las dudas se disiparon completamente luego de iniciados los talleres, al ver a los estudiantes participando en las primeras actividades con motivación y ansiedad, esto me convenció de que el camino de las vivencias era la única forma de lograr algún cambio posible en el aula, y los objetivos planteados en la investigación adquirieron sentido.

Un elemento del diseño de los talleres que puede ser cuestionado es el tiempo de ejecución de éstos, doce semanas (correspondiente a un trimestre académico), considerado muy corto para lograr cambios significativos.

Pero la misma implementación de estos talleres en el Colegio reveló las dificultades que presenta el sistema escolar al momento de implementar cambios pedagógicos, estos se implementaron en los espacios académicos correspondientes a la carga académica con el curso que se trabajó, llevándolos a un segundo desarrollo curricular correspondiente. Para el caso de la investigación se hizo en el número de sesiones que fue factible de organizar sin cambiar la dinámica institucional y sin perder a los asistentes. Para lo que se invirtió tiempo en rediseño de materiales según lo planificado.

Sobre la intervención

La participación de los estudiantes que inician su proceso en la educación secundaria, en los talleres de creatividad ayudó a conocer el estado en que llegan, su incremento de habilidades creativas, y el hecho de exigirles que sean propositivos, constituye una nueva dinámica en sus vidas que hasta allí, son totalmente dirigidos en cada una de las actividades académicas que se quiere de ellos (conductismo), pero además se constituyó en una experiencia que les permitió pensar en sobre sus propias actitudes y capacidades.

A partir de esta experiencia me inclino a reafirmar que el tema de la creatividad, la reflexión sobre sus aportaciones al desarrollo humano y el incentivo a la generación de actitudes que la promuevan en el aula, se constituyen en un aporte relevante para la formación de los estudiantes.

CONCLUSIONES CENTRALES

La experiencia permitió generar información sobre los principales objetivos planteados.

Se observan incrementos en las habilidades estudiadas, pero no se puede hablar de significatividad estadística.

Esta experiencia generó información relevante sobre el nivel de creatividad en las aulas y genera una propuesta básica de capacitación para incrementarla desde las prácticas pedagógicas.

El descubrimiento, a través de los talleres, de los principios asociados a la creatividad se proyecta como un potencial del cambio pedagógico que puede tener alcances no dimensionados totalmente en esta experiencia

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

Se abre un campo de estudio a desarrollar, porque la experiencia reseñada da luces a miles de nuevas interrogantes, para las que existe una débil investigación.

BIBLIOGRAFÍA

I. UNIVERSAL

- AMSTRONG, T. (2006). *Las inteligencias múltiples en el aula: Guía práctica para educadores*. Madrid: Paidós.
- ARHEIM, R. (1986). *Hacia una Psicología del Arte*. Madrid: Alianza.
- ARHEIM, R. (2001). *Arte y Percepción Visual*. Madrid: Alianza.
- BALLESTER, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica*. España.
- BAYO, J. (1987). *Percepción, Desarrollo Cognitivo y Artes Visuales*. Barcelona: Anthropos.
- BETTELHEIM, B. (1994). *Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas*. Barcelona: Grijalbo.
- BONO, E. D. (1991). *Pensamiento lateral: manual de creatividad*. Barcelona: Paidós.
- COLEMAN, J. C. (2003). *Psicología de la Adolescencia*. Madrid: Morata.
- CORBALÁN, F. J. (2003). CREA, inteligencia creativa. *Anales de Psicología*, 179-205.
- DESROSIERS, R. (1978). *La Creatividad Verbal en los Niños*. Oikos-Tau-S.A.
- DIAZ, M. d. (2003). *La creatividad en la expresión Plástica: Propuestas didácticas y metodológicas*. Madrid: Narcea.
- DONDIS, A. D. (1976). *La Sintaxis de la Imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- EDWARDS, B. (1999). *Drawing on the right side of the brain*.
- EHRENZWIEG, A. (1976). *Psicoanálisis de la percepción artística*. Barcelona: Gustavo Gili.
- EISNER, E. W. (1972). *Educación de la visión artística*. Barcelona: Paidós.
- GARDNER, H. (2010). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós.
- GIBSON, J. J. (1974). *Percepción del mundo visual*. Buenos Aires: Infinito.
- GIL, M. D. (2001). Principios de creatividad en la expresión plástica para la educación primaria. En N. O. Alarcón, *La educación artística, clave para el desarrollo de la creatividad* (págs. 117 - 154). Madrid: Fareso S. A.
- GOLEMAN, D. (2000). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Ed. Kairos.
- GOLEMAN, D. (2009). *El espíritu creativo*. España: Zeta bolsillo.
- GOÑI, A. (2000). *Desarrollo de la Creatividad*. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- HARGREAVES, D. J. (2002). *Infancia educación artística*. Madrid: Morata.

- J. CURTIS, G. D. (1976). *Implicaciones educativas de la creatividad*. Madrid.
- KOGAN, M. A. (1965). *Modo de pensar en los niños pequeños. "Modes of Thinking in Young Children; a Study of the Creativity-Intelligence Distinction"*. New York.
- KUBIE, L. (1958). *El proceso del arte y del artista*. Mexico.
- LOGAN, L. (1980). *Estrategias para la enseñanza creativa*. Barcelona: Oikos-Tau.
- LOPEZ, J. L. (1999). *Didáctica específica de la Expresión Plástica*. Universidad de Oviedo.
- MACKINNON, D. (1976). *Identificación y desarrollo de la creatividad*. Madrid: Alianza.
- MASLOW, A. (1982). *La personalidad creadora*. Barcelona: Kairós S.A.
- MATUSEK, P. (1984). *La creatividad desde una perspectiva psicodinámica*. Barcelona: Herder.
- MENCHÉN, F. (2005). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Madrid: Pirámide.
- MURGA, M. d. (2005). *La Educación en el siglo XXI*. Madrid: Dykinson.
- PUNTES, A. (1999). *El Cerebro Creador*. Madrid: Alianza.
- RICE, P. (1997). *Desarrollo humano: Estudio del ciclo vital*. España: Pearson Educación.
- STENBERG, R. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- TORRANCE, P. E. (1974). *Pruebas de Torrance de Pensamiento Creativo*.
- TORRE, S. d. (1999). *Creatividad y formación*. México: Trillas.
- TORRE, S. d. (2008). *Creatividad aplicada*. Río de la Plata: Magisterio.
- UNESCO. (2000). *The Dakar framework for action*. Senegal.
- UNESCO. (2005). *educacion artistica org*. Recuperado el 1 de Julio de 2012, de <http://educacionartistica.org/documentos/documentos-de-referencia/>
- VINDAS, A. G. (2000Costa). *Desarrollo de la creatividad*.
- WINNER, E. (1997). *The Point of Words: Children's Understanding of Metaphor and Irony*. Canadá: First Harvard University Press.

II. LATINOAMERICANA

- BRAVO, D. (2009). *Desarrollo de la Creatividad en la Escuela San José, C. R.* Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana CECC
- BURGOS, N. (2007). *La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el jardín infantil*. Argentina: Homo Sapiens.
- CAÑOTO, Y. (2006). Sensación y percepción. En U. C. Bello, *Una introducción a la psicología* (págs. 89-118). Caracas: Texto C.A.
- CEPEDA, E. (10 de Julio de 2007). Factores asociados a la educación en Colombia. *Revista Iberoamericana de Educación*(43), 4-10.
- CERDA, H. (2006). *La Creatividad en la ciencia y la Educación*. Bogotá.: Magisterio.
- CUERO, R. (2010). La Creatividad, un imperativo en la Educación. *scribd*, (pág. 37). Medellín.
- DADAMIA, O. M. (2001). *Educación y creatividad*. Río de la Plata: Magisterio.
- FIGUEROA, D. B. (2009). *Desarrollo de la Creatividad en la Escuela*. San José, C. R.: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana CECC.
- FILIPPIS, J. (2005). *Glosario del Diseño*. Buenos Aires: Nobuko.
- GONZALES, C. A. (1997). Pensamiento Visual y Creatividad. *Novum*, 71-81.

- GONZALES, C. A. (2004). Estudio de la creatividad en el contexto educativo colombiano. *Creando.*, 6-15.
- HEINELT, G. (1992). *Maestros creativos: alumnos creativos*. Buenos Aires: Kapeluz.
- LIRA, C. B. (1994). *Creatividad y lenguaje: talleres literarios para niños*. Santiago de Chile: Andrés Bello.
- PEÑA, G. (2006). *Una Introducción a la Psicología*. Caracas: Publicaciones UCAB.
- PINO, G. (2002). *Las artes plásticas*. San Jose, Costa Rica: EUNED.
- RODRÍGUEZ, M. (1995). *Mil ejercicios de creatividad clasificados*. México: McGraw-Hill.
- SECRETARIA DE EDUCACIÓN DE BOGOTÁ. (2010). *Reorganización Curricular por Ciclos* (Segunda Edición ed.). Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia.
- UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA, Facultad de Bellas artes. (s.f.). *Primer Congreso de Investigación de Arte y Diseño*. Recuperado el 14 de Abril de 2012, de De la relación entre el arte y la ciencia: http://www.paksa.com.ar/simposio_arteciencia.htm
- UNIVERSIDAD NACIONAL L "Pedro Ruiz Gallo". (2005). *MÓDULO IV: Desarrollo de la Creatividad*. Lambayeque, Perú.
- VELASCO., P. (2007). *psicología y creatividad: Una revisión histórica*. Caracas: Fondo Editoria de Hunamidades Universidad Central de Venezuela.
- VELASQUEZ, E. (1997). *Pedagogía de la Creatividad y la Lúdica*. Bogotá: Magisterio.
- WAISBURD, G. (2005). *Creatividad y transformación. Teorías y técnicas*. México: Trillas.

III. DOCUMENTOS, ARTÍCULOS Y REVISTAS

- BEAUCHAT, C. (1994). *Creatividad y lenguaje: talleres literarios para niños*. Santiago de Chile: Andrés Bello.
- COLEGIO JOSÉ ACEVEDO Y GÓMEZ IED. (2010). *Manual de Convivencia*. Bogotá.
- CONGRESO DE COLOMBIA. (1994). Ley 115. *Ley General de Educación*. Bogotá, Colombia: Alcaldía Mayor de Bogotá.
- CULTURA, M. d. (2005). Documento educación y arte, aporte al debate educativo nacional 2005-2006. *Foro Nacional de Educación y arte* (pág. 14). Montevideo: Ministerio de educación.
- EISNER, E. W. (1992). La incomprendida función de las artes en el desarrollo humano. *Revista Española de Pedagogía*, 15-34.
- GARAIGORDOBIL, M. (2006). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. España: cide.
- KLIMENKO, O. (Julio-Diciembre de 2008). La creatividad, un desafío para la educación del siglo XXI. (U. d. Sabana, Ed.) *Educación y Educadores. Universidad de la Sabana*, 11(2).
- MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACIÓN DE COLOMBIA. (2007). Congreso Regional de Formación Artística y cultural para la región de América Latina y el Caribe. *Definición de Educación Artística y Cultural*. Medellín.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. (2010). Competencia Axiológica corporal. *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte*, 38 - 40.

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Bogotá: Revolución Educativa Colombia Aprende.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL DE COLOMBIA. (2006). *Lineamientos de Educación Artística*. Bogotá.
- MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. REPÚBLICA DE COLOMBIA. (2010). *Documento 16. Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Bogotá: Revolución Educativa.
- MORÁN, M. I. (Diciembre de 2008). La enseñanza y el aprendizaje de la creatividad en el jardín de infantes. Pensamiento divergente, integración cultural y escuela creativa. *Educación, lengua y sociedad*, 5, 264 -266.
- ORGANIZACION DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, I. C. (2006). Hoja de ruta para la educación artística. *Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI* (pág. 29). Lisboa: UNESCO.
- SOCIEDAD COLOMBIANA DE ARQUITECTOS. (1994). *Memorias Congreso Nacional de Creatividad*. Cali.
- VASCO, C. E. (2008). Reflexiones sobre la Didáctica Escolar. *El Educador*, 24 - 28.
- WAISBURD, G. (2009). Pensamiento creativo e innovación. *Revista Digital Universitaria*, 10(12).

IV. SITIOS WEB

COMUNIVERSIDAD. (s.f.). *comuniversidad.com*. Recuperado el Julio de 2012, de www.comuniversidad.com/sanife/cd/material/TEMA%208/desarrolloTEMA_archivo/desarrolloTEMA.htm

LUCA, S. L. (2005). *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado el Agosto de 2011, de El Docente y las Inteligencias Múltiples: <http://www.educarchile.cl/Userfiles/P0001/File/Docente%20e%20inteligencias%20m%C3%BAltiples.PDF>

DÍAZ, L. (Junio de 2008). *Didáctica y prácticas docentes*. Recuperado el 28 de Enero de 2012, de Imagen y realidad. Un nuevo campo de conocimiento para la educación artística: http://www.quehacereducativo.edu.uy/docs/0704d231_89_13%20did%C3%A1ctica_10.pdf

Diccionario Etimológico. (s.f.). Recuperado el 3 de Junio de 2011, de Origen de las Palabras: <http://etimologias.dechile.net/>

DIVISIÓN DEL DESARROLLO HUMANO. (6 de Marzo de 2012). *Centro para el control y la prevención de Enfermedades*. Recuperado el Agosto de 2012, de <http://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/adolescence.html>

GARDIÉ, O. (18 de Noviembre de 1998). *scielo.cl*. Recuperado el Diciembre de 2011, de scielo: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07051998000100006&lng=es&nrm=iso&tlng=es

GROSS, M. (11 de Noviembre de 2012). *Edward de Bono y sus seis claves para desarrollar el pensamiento creativo*. Recuperado el Enero de 2012, de <http://manuelgross.bligoo.com/content/view/759197/Edward-De-Bono-y-sus-6-claves-de-desarrollo-del-pensamiento-creativo.html>

ONU. (s.f.). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. Recuperado el Julio de 2011, de <http://www.un.org/es/documents/udhr/>

PRADO, D. D. (30 de Enero de 2008). *Criterior y Diagnóstico de la creatividad*. Recuperado el 5 de julio de 2012, de You Tube: <http://www.youtube.com/watch?v=TsFhhVk8npl>

SECRETARIA DE EDUCACIÓN DE BOGOTÁ. (25 de Abril de 2011). *Red Académica*. Recuperado el 10 de Enero de 2012, de Referentes conceptuales y metodologicos de la reorganizacion curricular por ciclos: http://redacademica.redp.edu.co/politicacalidad/images/stories/PDF/documento_final_%20ciclos_25_04_2011.pdf

SÁNCHEZ, P. A. (25 de Octubre de 2009). *Revista Iberoamericana de Educación*. Recuperado el 14 de Abril de 2012, de Dialnet: http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/validez-confiabilidad-instrumento-medir-creatividad-adolescentes/id/53567281.html

UNESCO. (2005). *educación artística org*. Recuperado el 1 de Julio de 2012, de <http://educacionartistica.org/documentos/documentos-de-referencia/>

ANEXOS

I. CARACTERIZACIÓN DE LA POBLACIÓN

CARACTERIZACIÓN DE LA POBLACIÓN

1. Nombre.

--

2. Edad.

9 años	10 años	11 años	12 años	13 años o mas

3. Componente familiar.

mamá	papá	Tíos (as)	Abuelos	primos	otros

4. Colegios donde ha estudiado.

1	2	3	mas

5. Años que lleva estudiando en el colegio JAG.

1-2	3-4	5-6	Más

6. Nivel de educación de la familia.

Ninguna	Primaria	Secundaria	Técnica	Universitaria	Post-grado

7. Esta a gusto en el desarrollo curricular y el PEI del colegio.

Si	No

II. ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Colegio José Acevedo y Gómez
Teléfono: 3496 23 44 21 28 Dirección: 3496 23 42 31 22



DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD FICHA DE TRABAJO



TALLER N° 1

OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, y figurativa o gráfica, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables más relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

APLICACIÓN: Individual

DURACIÓN: 60 minutos.

VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración.

ACT.	CREATIVIDAD	DESCRIPCION
1	VERBAL	A continuación se le dan 6 palabras. Con ellas, invente un cuento, que incluya todas las palabras. Debe tener inicio, desarrollo y final. Playa, computadora, oso, cepillo, otoño y blusa.
2	VISO-MOTORA GRÁFICA	Crear un dibujo, utilizando todos los trazos que se le proponen. Puede agregar nuevas formas. 
3	VERBAL APLICADA	A continuación se le presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. 

CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	
			puntos
Creatividad verbal	Fluidez: número de líneas utilizadas en el cuento.	> 15 líneas	4
		11-14 líneas	3
	7-10 líneas	2	
	3-6 líneas	1	
Flexibilidad: cantidad de ideas diferentes que se generen y adaptaciones a las existentes.	> 6 ideas	4	
	4-5 ideas	3	
	3-2 ideas	2	
1 idea	1		
Creatividad visomotora	Fluidez: número de trazos generados en el dibujo.	> 20 trazos	4
		5-8 trazos	3
		3-4 trazos	2
		1-2 trazos	1
Flexibilidad: número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	4 o más categorías utilizadas en el dibujo	4	
	3 categorías utilizadas en el dibujo	3	
	2 categorías utilizadas en el dibujo	2	
	1 categoría utilizada en el dibujo	1	
Originalidad: Grado en que es novedoso el dibujo creado.		0-4, criterio del evaluador	
Creatividad aplicada	Fluidez: Cantidad de usos que le da a cada objeto	> 10 usos	4
		6-9 usos	3
		3-7 usos	2
		2-4 usos	1
Usos comunes de la cuerda: • Tender la ropa • Amarrar un animal • Sillarla • Hacerle nudos • Pegarle a un caballo	Flexibilidad: Número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes.	5 categorías diferentes utilizadas	4
		3-4 categorías diferentes utilizadas	3
		2 categorías diferentes utilizadas	2
		1 categoría diferente utilizada	1
Originalidad: Respuestas de usos fuera de lo común. Se apunta en función de la infrecuencia estadística de los usos.		5 o + usos diferentes a los comunes.	
		4 usos diferentes a los comunes.	
		2-3 usos diferentes a los comunes.	
		1 uso diferente a los comunes.	

CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	
			puntos
Creatividad verbal	Fluidez: número de ideas	> 15 ideas	4
		11-14 ideas	3
		7-10 ideas	2
		3-6 ideas	1
	Flexibilidad: cantidad de ideas diferentes que se generen y adaptación a los estímulos	> 6 ideas	4
4-5 ideas		3	
3-3 ideas		2	
Originalidad: fantasía, situaciones poco comunes utilizadas en el cuento.	0-4, criterio del evaluador		
Creatividad aplicada	Fluidez: Cantidad de usos que le da a cada objeto	> 10 usos	4
		8-9 usos	3
		5-7 usos	2
		2-4 usos	1
	Flexibilidad: Numero de categorías o agrupamientos temáticos diferentes.	5 categorías diferentes utilizadas	4
3-4 categorías diferentes utilizadas		3	
2 categorías diferentes utilizadas		2	
Originalidad: Respuestas de usos fuera de lo común. Se apunta en función de la infrecuencia estadística de los usos.	1 categoría diferente utilizada	1	
	5 o * usos diferentes a los comunes.	4	
	4 usos diferentes a los comunes.	3	
	2-3 usos diferentes a los comunes.	2	
1 uso diferente a los comunes.	1		
Creatividad visomotora	Fluidez: número de trazos generados en el dibujo.	+ de 7 trazos	4
		5-6 trazos	3
		3-4 trazos	2
		1-2 trazos	1
	Flexibilidad: número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	4 o mas categorías utilizadas en el dibujo	4
3 categorías utilizadas en el dibujo		3	
2 categorías utilizadas en el dibujo		2	
Originalidad: Cúando en que es novedoso el dibujo creado.	0-4, criterio del evaluador		

Actividad 1 el inicio para los

en la primera actividad que maneja esto hablando a los amigos para
 salir a la finca y debe hacer los lavos estables uno solo
 y debe agarrar los monjes para tener más usos y no debe tocar a los
 enemigos porque sino se muere en ambos para mostrar de lo que agarrar
 y cortar encima de ellos y debe agarrar los monjes para hacer
 y luego debe agarrar las flores para hacer flores y hacer a los
 enemigos y si los enemigos tocan se envenena y si lo tocan
 obtiene así de espina de carne y le quitan los ojos y uno tiene
 si no una cosa se tiene que hacer el juego y hacer a hacer
 los niveles sin de darse mal porque sino otro se aumenta
 a los niveles y salvar a la finca y entremos
 nivel base más rápidamente entonces no debe agarrar
 mal y después de hacer un nivel y los otros a la el final
 y para pasar el último nivel debe matar a un dragón y hacer
 la ala laza y luego abre la puerta y salva a la finca
 y etc...

✓ Para cepillar los dientes
 ✓ Para cortar un pelo
 ✓ Para lavar una ropa
 ✓ Para limpiar
 ✓ Para lavar la cara de un papito
 ✓ Para limpiar los zapatos
 ✓ Para lavar el baño
 ✓ Para limpiar
 ✓ Para limpiar o lavar los platos
 ✓ Para limpiar o lavar lugares sucios
 ✓ Para que la abuela no se enoje
 ✓ Para limpiar y el cepillo los dos hacen buenos por que uno para
 ✓ Para limpiar una pincel de los dibujos
 ✓ Para lavar los platos de los platos

Por un trabajo bueno por
 de no poder pensar bien

2 - Actividad

- Para cepillarnos los dientes
- Para limpiar los zapatos
- Para limpiar el plato
- Para lavar la ropa
- Para lavar los platos pequeños
- Para limpiar el tablero
- Para limpiar las alfombras de un auto
- Para limpiar el cepillo
- Para limpiar las varandas de una cama
- Para lavar las tablas
- Para lavar la ropa
- Para limpiar las alfombras
- Para hacer una línea
- Para lavar los autos
- Para lavar a una persona que no tengo
- Para lavar en calman
- Para lavar los dientes de un perro
- Para lavar las uñas
- Para lavar los zapatos más pequeños





**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
FICHA DE TRABAJO**

TALLER N° 3

OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, y figurativa o gráfica, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables más relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

APLICACIÓN: Individual

DURACION: 60 minutos.

VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, título detalles especiales.

ACT.	CREATIVIDAD	DESCRIPCION
7	TEST CONSECUENCIAS DE GUILFORD (VERBAL)	Escribir las consecuencias que se producirían si no existiera el colegio.
8	CREATIVIDAD VERBAL POSIBLES USOS INUSUALES	Enumerar los posibles usos inusuales de un periódico.
9	CREATIVIDAD APLICADA (VISO MOTORA) I	Trabajo con el tangram. Realice figuras y representelas



**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
FICHA DE TRABAJO**

TALLER N° 3

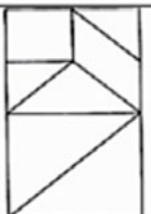
OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, y figurativa o gráfica, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables más relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

APLICACIÓN: Individual

DURACION: 60 minutos.

VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, título detalles especiales.

ACT.	CREATIVIDAD	DESCRIPCION
7	TEST CONSECUENCIAS DE GUILFORD (VERBAL)	Escribir las consecuencias que se producirían si no existiera el colegio.
8	CREATIVIDAD VERBAL POSIBLES USOS INUSUALES	Enumerar los posibles usos inusuales de un periódico.
9	CREATIVIDAD APLICADA (VISO MOTORA) I	Trabajo con el tangram. Realice figuras y representelas



CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	
		puntos	
TEST CONSECUENCIAS DE GUILFORD (VERBAL)	Fluidez: número de ideas	≥ 10 ideas	4
		7-9 ideas	3
		4-6 ideas	2
	Flexibilidad: cantidad de ideas diferentes (categorías) que se generen y adaptación a las existentes.	≥ 6 ideas	4
		4-5 ideas	3
		3-2 ideas	2
Originalidad: fantasías, situaciones poco comunes utilizadas en el cuento.	0-4, criterio del evaluador		
Creatividad aplicada Usos comunes de un periódico <ul style="list-style-type: none"> • Recoger la basura. • Limpiar los cristales. • Recortar para las tareas • Hacer figuras de papel. • Envolver cosas 	Fluidez: Cantidad de usos que le de a cada objeto	≥ 10 usos	4
		8-9 usos	3
		5-7 usos	2
	Flexibilidad: Numero de categorías o agrupamientos temáticos diferentes.	8 categorías diferentes utilizadas	4
		3-4 categorías diferentes utilizadas	3
		2 categorías diferentes utilizadas	2
Originalidad: Respuestas de usos fuera de lo común. Se apuntan en función de la infrecuencia estadística de los usos.	1 categoría diferente utilizada	1	
	5 o + usos diferentes a los comunes.	4	
	4 usos diferentes a los comunes.	3	
2-3 usos diferentes a los comunes.	2		
1 uso diferente a los comunes.	1		
Creatividad visomotora	Fluidez: número de figuras que genera.	≥ 10 figuras	4
		7-9 figuras	3
		4-6 figuras	2
	Flexibilidad: número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	1-3 figuras	1
		4 o más categorías utilizadas en el dibujo	4
		3 categorías utilizadas en el dibujo	3
Originalidad: Grado en que es novedoso el dibujo creado.	2 categorías utilizadas en el dibujo	2	
	1 categoría utilizada en el dibujo	1	
		0-4, criterio del evaluador	

1- Seríamos brufos
 2- no tendríamos trabajo estable
 3- no tendríamos que estudiar
 4- seríamos felices
 5- no tendríamos que escribir
 6- nos pasaríamos el resto de la vida jugando
 7- no tendríamos que comer útil
 8- No escribiríamos
 9- LOS Profesores no enseñarían
 10- Ubiere mejor desempleo
 11- No compraríamos un fierro
 12- Ubiere menos peleas
 13- NO tendríamos que hacer
 14- seríamos gaminos
 15- No estaríamos pensando

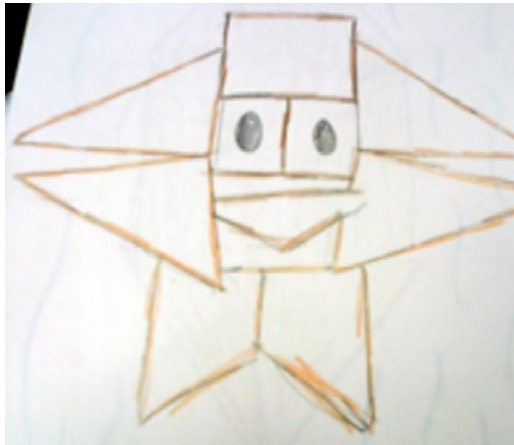
1- Para jugar con el perro
 2- Para pagar
 3- hacer faros
 4- limpiar nos los mojos
 5- limpiar los vidrios
 6- recoger los jugos
 7- hacer figuras de papel
 8- Recortar
 9- doblarlo
 10- cogerlo de ropa
 11- ponerlo de abanico
 12- limpiar cosas
 13- batarlo
 14- reciclarlo
 15- guardarlo en un cajon

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

1 No podríamos aprender
 2 No aprenderían los profesores
 3 No aprenderíamos a leer y escribir
 4 No aprenderíamos a contar
 5 No aprenderíamos a convivir
 6 Nuestro ambiente estaría contaminado
 7 No viviríamos con los demás
 8 No viviríamos en paz
 9 No habría gente profesional
 10 No habría en la calle obra maestra
 11 No habría el trabajo en un tiempo profesional
 12 No habría en la vida los momentos de alegría
 13 No pasaríamos toda la vida sin hacer nada
 14 No podríamos dejar

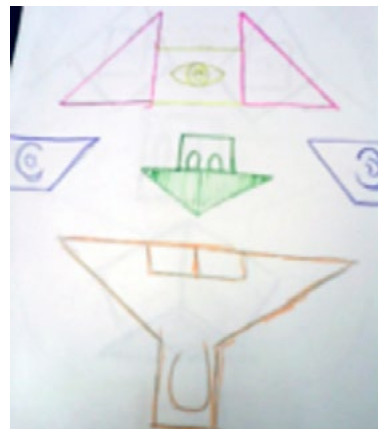
2 Actividad

1 Para hacer panes
 2 Para hacer panes
 3 Para hacer panes
 4 Para hacer panes que vienen en el producto popular en el colegio
 5 Para asegurar los panes
 6 Para hacer cosas
 7 Para hacer una casa para un perro
 8 Para hacer panes
 9 Para hacer una casa
 10 Para hacer una casa
 11 Para hacer una casa
 12 Para hacer una casa
 13 Para hacer una casa
 14 Para hacer una casa
 15 Para hacer una casa



1 Para hacer un pan
 2 Para hacer un pan
 3 Para hacer un pan
 4 Para hacer un pan
 5 Para hacer un pan
 6 Para hacer un pan
 7 Para hacer un pan
 8 Para hacer un pan
 9 Para hacer un pan
 10 Para hacer un pan
 11 Para hacer un pan
 12 Para hacer un pan
 13 Para hacer un pan
 14 Para hacer un pan
 15 Para hacer un pan

1 Para entretener
 2 Para dibujar
 3 Para saber información
 4 Para jugar con el perro
 5 Para limpiar los ventanales
 6 Para limpiar el piso
 7 Para hacer un imperio
 8 Para escribir
 9 Para pegar cosas encima del el
 10 Para sacar fotocopias
 11 Para hacer una valera
 12 Para hacer un balón
 13 Para hacer una casa de juguete
 14 Para hacer esculturas
 15 Para hacer montañas



TALLER N° 4

OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables más relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

APLICACIÓN: Individual

DURACION: 45 minutos.

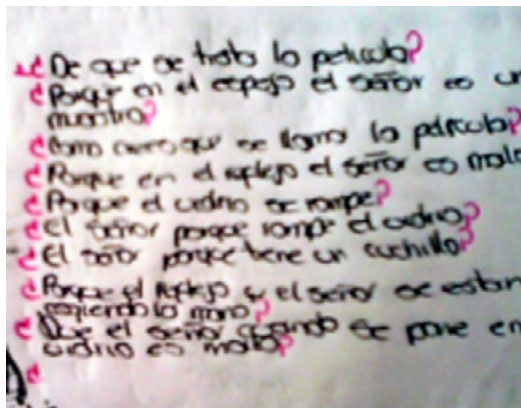
VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad.



ACTIVIDAD	DESCRIPCION
10	Escriba todas las preguntas que se le ocurran acerca del dibujo.
11	Enumere la mayor cantidad de causas que pueda, acerca de la acción del dibujo. Pueden ser acciones que hayan ocurrido antes de lo representado en el dibujo o algo que pudo pasar mucho tiempo atrás.
12	Enumere la mayor cantidad de cosas que pueden pasar como resultado de lo que está sucediendo en el dibujo. Pueden ser acciones que sucedan inmediatamente o en un futuro lejano.

CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	
			puntos
Creatividad verbal	Fluidez: número de líneas por idea.	> 4 líneas	4
		3 líneas	3
		2 líneas	2
	Flexibilidad: cantidad de ideas diferentes que se generen y adaptación a las existentes.	1 línea	1
		> 4 ideas	4
		3-2 ideas	2
Originalidad: fantasía, situaciones poco comunes utilizadas en el cuento.	1 idea	1	
	0-4, criterio del evaluador		



Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
TALLER N° 5

Test de abstracción para evaluar la creatividad (TAEC)

OBJETIVO: Evaluar la creatividad gráfico-inductiva.
APLICACIÓN: Individual.
DURACION: 30 minutos.
VARIABLES: Abstracción, originalidad, elaboración, fantasía, conectividad, alcance imaginativo, expansión figurativa, riqueza expresiva, habilidad gráfica, morfología de la imagen.
ACTIVIDAD:
a) Realiza un dibujo con estas figuras. Al finalizar, registra el tiempo utilizado.

Hora de inicio	
Hora de finalización	

CRITERIOS DE EVALUACION

Cada uno de estos factores se evalúa de 0 a 3 puntos con relación a las características internas del grupo y a una tabla de ejemplos presentada en el texto donde se describe el instrumento

TIPO	CRITERIO	EVALUACION puntos
<u>Abstracción</u>	Control que el sujeto tiene para atrasar el cierre de aberturas sin dejarse llevar de la tensión natural para percibir de inmediato un todo acabado.	
<u>Originalidad</u>	Valorada por la infrecuencia estadística de la idea.	
<u>Elaboración</u>	Número de detalles adicionales utilizados en el desarrollo de la respuesta.	
<u>Fantasía</u>	Representación mental de algo que no viene dado de forma inmediata por los sentidos, que sobrepasa lo percibido adentrándose en el terreno de lo irreal o fantástico.	
<u>Conectividad</u>	Capacidad de integrar en una unidad significativa superior estructuras gráficas autónomas.	
<u>Alcance imaginativo</u>	Aptitud de construir en su imaginación una composición en la que la figura dada no es el cuerpo central sino una parte secundaria de la imagen representada.	
<u>Expansión figurativa</u>	Tendencia a romper con los límites simbólicamente atribuidos a cada figura	
<u>Riqueza expresiva</u>	Dinamismo, vivacidad, colorido, contrastes de la composición.	
<u>Habilidad gráfica</u>	Domínio de la habilidad para representar ideas gráficamente.	
<u>Coefficiente de fluidez gráfica creativa:</u> Suma de las puntuaciones en todos los factores, dividida por el tiempo empleado.		

La prueba TAEC A aplicada tiene un puntaje teórico máximo de 324 puntos y el TAEC B un puntaje máximo de 330 puntos. Su aplicación va de los 5 a los 30 minutos. Su valoración es global y analítica. Consta de 12 reactivos gráficos que el examinado debe completar con las ideas que él quiera representar.



Colegio José Acevedo y Gómez
Teléfono: 8498 A: 3 44 91 25 8498 B: 3 42 91 33



DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
FICHA DE TRABAJO


TALLER N° 6

OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, y figurativa o grafica, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables mas relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

APLICACION: Individual

DURACION: 60 minutos.

VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, título detalles especiales,

ACT.	CREATIVIDAD	DESCRIPCION
13	CREATIVIDAD VERBAL	Mucha gente bota sus cajas de cartón vacías, estas podrían tener una cantidad enorme de usos. Enumere una lista de los usos inusuales e interesantes que pudieran tener estas cajas.
14		Pensar todas las preguntas que podría hacer sobre las cajas de cartón. La idea es que realice preguntas que despierten el interés y la curiosidad de los otros.
15	CREATIVIDAD APLICADA	<p>En la imagen se muestra un perro de peluche que en el mercado tiene un costo de \$10000. Tiene 15 cm de alto y aproximadamente pesa 1/2 de kilo. Enumere las mas apropiadas, interesantes e inusuales formas en que pueda cambiar el peluche y hacerlo mas entretenido para los niños.</p> 

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

CRITERIOS DE EVALUACION			
TIPO	CRITERIO	EVALUACION <small>puntos</small>	
Creatividad verbal	Fluidez: número de líneas por idea.	> 4 líneas	4
		3 líneas	3
		2 líneas	2
	Flexibilidad: cantidad de ideas diferentes que se generan y adaptación a las existentes.	1 línea	1
		> 3 ideas	4
		2-3 ideas	3
Originalidad: fantasía, situaciones poco comunes utilizadas en el cuento.	1-2 ideas	2	
	1 idea	1	
		1-4, criterio del evaluador	

Vios de Cajas

- Como Canecas para reciclar
- Para reciclar
- Para hacer una obra
- Para venderlos

Para... i
masa
masa
Caja
Pelota
Jaula para mascota
tapete
sombrero
zapatos
Caneca
Farol
Cama para mascota
Libro

- Como las fabrican?
- donde empezaron a fabricarlas?
- en donde quedan las fabricas

¿Dónde las inventó?
¿Por qué son como son?
¿Por qué son marrones?
¿Por qué no se hacen en otros colores?
¿Por qué son varias veces más grandes que lo que se les había?

- de dónde vienen en los niños
- que hagan sus necesidades
- de tarde cuando los comientes
- que sea al niño a todo el mundo

Cuando mi abuelo tenía la misma edad que yo era raro difícil llegar a otros lugares, los edificios de 4 pisos eran los más altos, a los 5 años era el momento en el que iniciaban mis normas para comenzar a leer sombrero y caja, las fotos no tenían color además del los rostros entre el blanco y el negro y los trabajos eran poco coloridos, en mi mayoría eran de 10 años de edad.

TALLER N° 7

OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, y figurativa o grafica, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables mas relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

APLICACION: Individual

DURACION: 60 minutos.

VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, título detalles especiales,

ACT.	CREATIVIDAD	DESCRIPCION
16	CREATIVIDAD VERBAL	Con las siguientes palabras, haga una imagen visual que refleje en algún modo la realidad a la que corresponde: Agujero, reloj, hueco, mirar, desorden, éxito.
17	CREATIVIDAD GRAFICA	Escoja tres de estas figuras, intégrelas en dibujos más elaborados que imagine.
18	CREATIVIDAD APLICADA	En tu imaginación suponga que la situación representada ocurre (nubes que tienen cuerdas colgando hacia la tierra). Enumere los supuestos que podrían surgir.

CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	puntos
Creatividad verbal	Fluidez: número de ideas	≥ 10 ideas	4
		7-10 ideas	3
	4-6 ideas	2	
	2-3 ideas	1	
	0 ideas	0	
Flexibilidad: cantidad de ideas diferentes que se generan y adaptan a los estímulos	≥ 8 ideas	4	
	4-7 ideas	3	
	2-3 ideas	2	
Originalidad: términos, situaciones poco comunes utilizadas en el evento	1 idea	1	
	0-4: criterio de evaluación		
Creatividad aplicada	Fluidez: Cantidad de usos que le da a cada objeto	≥ 10 usos	4
		8-9 usos	3
	5-7 usos	2	
	2-4 usos	1	
Usos comunes del objeto: • Limpiar • Refregar • Levantar • Peinar • Batear	Flexibilidad: Número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes.	3 categorías diferentes utilizadas	4
		2-4 categorías diferentes utilizadas	3
	2 categorías diferentes utilizadas	2	
	1 categoría diferente utilizada	1	
Originalidad: frecuencia de usos fuera de lo común; los apuntes en función de la infrecuencia estadística de los usos.	3 o más categorías o usos diferentes	4	
	2 o más categorías o usos diferentes	3	
	1 o más categorías o usos diferentes	2	
Creatividad gráfica	Fluidez: número de dibujos generados en el dibujo.	4 de 7 dibujos	4
		3 de 7 dibujos	3
	2 de 7 dibujos	2	
	1 de 7 dibujos	1	
	0 de 7 dibujos	0	
Flexibilidad: número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	4 o más categorías utilizadas en el dibujo	4	
	3 categorías utilizadas en el dibujo	3	
	2 categorías utilizadas en el dibujo	2	
	1 categoría utilizada en el dibujo	1	
Originalidad: Orígenes que es novedad en el dibujo de los	0-4: criterio de evaluación		



Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

Colegio José Acevedo y Gómez
Teléfono Sede A: 3 54 91 25 Sede B: 3 52 91 33



DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD FICHA DE TRABAJO

TALLER N° 8

OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, y figurativa o grafica, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables mas relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

APLICACION: Individual

DURACION: 60 minutos.

VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, título detalles especiales,

ACT.	CREATIVIDAD	DESCRIPCION	
19	CREATIVIDAD VERBAL	Imagina y contesta lo que tu crees que puede pasar si de repente si el suelo se volviera elástico.	
20	CREATIVIDAD VERBAL APLICADA	Repartir recortes de 5 imágenes al azar. Pegarlas y elaborar una historietita.	
21	CREATIVIDAD GRAFICA	Escoger una letra y transformarla en un dibujo, añadiéndole los trazos necesarios	

Colegio José Acevedo y Gómez
Teléfono Sede A: 3 54 91 25 Sede B: 3 52 91 33



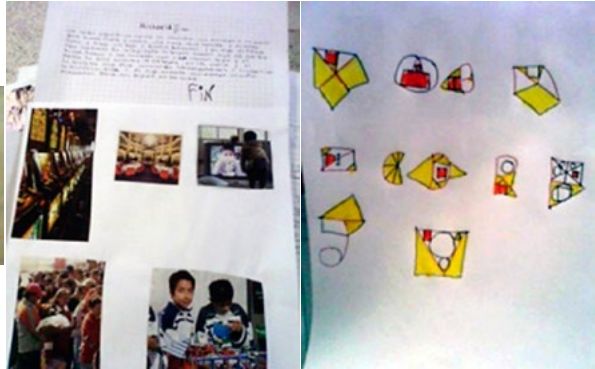
CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	
			puntos
Creatividad verbal	Fluidez: número de ideas	3- 10 ideas	4
		7- 9 ideas	3
		4- 6 ideas	2
		1- 3 ideas	1
Creatividad verbal	Flexibilidad: cantidad de ideas diferentes que se generen y adaptación a las estrofas	3- 8 ideas	4
		4- 7 ideas	3
		2- 3 ideas	2
		1 idea	1
Creatividad aplicada	Originalidad: letreros	3- 10 ideas	4
		7- 9 ideas	3
		4- 6 ideas	2
		1- 3 ideas	1
Creatividad aplicada	Flexibilidad: Numero de categorías o agrupamientos temáticos diferentes.	3 categorías diferentes utilizadas	4
		2-4 categorías diferentes utilizadas	3
		2 categorías diferentes utilizadas	2
		1 categoría diferente utilizada	1
Creatividad aplicada	Originalidad: temas, situaciones poco comunes utilizadas en el cuento.	3-4 orlitos de evaluación	4
		1 de 7 orlitos	3
		6-8 orlitos	2
		1-2 orlitos	1
Creatividad aplicada	Flexibilidad: numero de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	4- 8 mas categorías utilizadas en el dibujo	4
		3 categorías utilizadas en el dibujo	3
		2 categorías utilizadas en el dibujo	2
		1 categoría utilizada en el dibujo	1
Creatividad aplicada	Originalidad: Orlitos en que se resuelve el dibujo creativo.	3-4 orlitos de evaluación	4
		1-2 orlitos de evaluación	1

Actividad 3
podria pasar que podríamos saltar, rebotar, hasta llegar a el cielo, podríamos perernos unos patines y patinar sin que se rompieran el suelo, al caminar podríamos llegar mas rapido podríamos caerlos cuando llegara podríamos salir hacer figuras en la nieve, podríamos montar en un saltador y rebotar...



Hermandad de Tribunales
 Si el cielo se volviera eléctrico
 Yo me imagino que nosotros
 podríamos bailar y llevar luz
 El cielo pero lo malo es no tendríamos
 comir bien y los que bailar a eso faltaría
 el buen ese de ver cómo los cosas no
 se momentáneamente viables



**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
 FICHA DE TRABAJO**

TALLER N° 9

OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, y figurativa o grafica, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables mas relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.
APLICACION: Individual
DURACION: 60 minutos.
VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, titulo detalles especiales.

ACT.	CREATIVIDAD	DESCRIPCION
22	CREATIVIDAD VERBAL APLICADA	Imágenes de palabras. Con las siguientes palabras, haga imágenes visuales que refleje el significado. Agujero, relajo, susto,
23	CREATIVIDAD VERBAL APLICADA	Desde diferentes lugares de la ciudad, ¿como indicaría a un desconocido la forma de llegar a su casa? Trate de plasmarlo en un croquis.
24	CREATIVIDAD GRAFICA	Recorte en cartulina los triángulos. Encuentre las figuras posibles que puede hacer con ellos usando siempre los cuatro. No puede encimarlos y en complete la imagen.



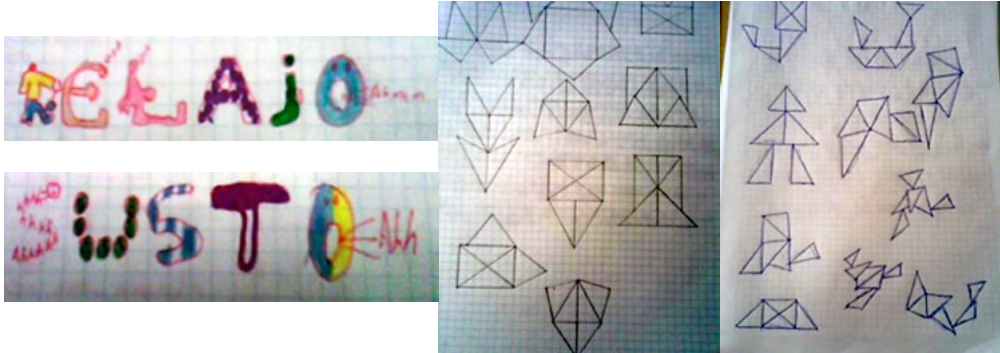
Colegio José Acevedo y Gómez
 Telefonos Sede A: 3 04 51 20 Sede B: 3 02 91 33



CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	puntos
Creatividad verbal aplicada	Fluidez: número de imágenes.	5- 10 imágenes	4
		3-5 imágenes	3
		1-3 imágenes	2
		2- 4 ideas	1
Creatividad figurativa y grafica	Flexibilidad: cantidad de ideas diferentes que se generen y adaptación a las existentes.	3 ideas	4
		2 ideas	3
		1 idea	2
		0 ideas	1
Creatividad figurativa y grafica	Originalidad: Grado en que es novedosa el dibujo creado	5- 4 criterios del evaluador	4
		3-3 criterios	3
		2-2 criterios	2
		1-1 criterios	1

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...



DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD FICHA DE TRABAJO

TALLER N° 10

OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, y figurativa o grafica, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables mas relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

APLICACION: Individual

DURACION: 60 minutos.

VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, thulo detalles especiales,

ACT.	CREATIVIDAD	DESCRIPCION
25	CREATIVIDAD VERBAL	A partir del siguiente texto, expresarlo cambiando el sentido. "Me abuelo me cuenta que cuando el tenía los años que yo tengo... las casas estaban muy altas unas de otras, el edificio mas alto que existía no tenía sino cuatro (4) pisos, la mesa era a las cinco (5) y tocaba ir con sombrero, las fotos era a blanco y negro, lo vestidos largos y oscuros".
26	CREATIVIDAD GRÁFICA APLICADA	Recortar imágenes, y transformarlas en una tarjeta pop up, cuyo tema sea la amistad.
27	CREATIVIDAD VISOMOTORA	Realice estructuras abiertas con siete palillos de dientes, sin discontinuidad, y solo unidos por los extremos.

CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	
			puntaje
Creatividad verbal	Fluidez: Número de palabras cambiadas.	2 - 10 palabras	4
		7-9 palabras	3
		4-6 palabras	2
		1-3 palabras	1
	Flexibilidad: Veracidad en las ideas generadas para fluidez y nuevas.	Si la palabra esta representada por 1 punto	4
Si la palabra esta representada por 2 puntos	3		
Si la palabra esta representada por 3 puntos	2		
Si la palabra esta representada por 4 puntos o mas	1		
Originalidad: Tematicas	0-4, según del evaluador		
Creatividad gráfica aplicada	Fluidez: Número de imágenes utilizadas.	2 - 10 imágenes	4
		7-9 imágenes	3
		4-6 imágenes	2
		1-3 imágenes	1
	Flexibilidad: Número de planes o agrupamientos diferentes.	4 planes utilizados	4
3 planes utilizados	3		
2 planes utilizados	2		
1 plano utilizado	1		
Originalidad: Originalidad que se muestra al trabajo.	0-4, según del evaluador		
Creatividad visomotora	Fluidez: número de figuras generadas.	4-6 figuras	4
		7-9 figuras	3
		4-6 figuras	2
		1-3 figuras	1
	Flexibilidad: número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	4 o mas categorías utilizadas	4
3 categorías utilizadas	3		
2 categorías utilizadas	2		
1 categoría utilizada	1		
Originalidad: Originalidad que se muestra al dibujo creado.	0-4, según del evaluador		

Este verano más los cambios son muy difíciles a veces, ya que los casos de niños muy lejos de casa y se aborrecen como cuando los niños y de las niñas eran en la madrugada y cuando les suenan con Sanabria y los niños ellos están a blanco porque eso me cuenta mi abuelo.

Cuando mi abuelo traía la maquina chad del zapato era difícil llegar de otros lugares los col pidos de el padre eran los más altos, y los 5 años con el maestro en el que la maquina me enseñó a escribir (en los cuadernos) con Sanabria y los niños, los niños más que los niños de otros del los niños en el zapato y el zapato y los niños eran los niños de los niños de otros de otros.



Colegio José Acevedo y Gómez
Teléfono: Sede A: 3 64 91 26 Sede B: 3 62 91 03



**DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
FICHA DE TRABAJO**

TALLER N° 11

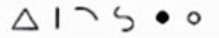
OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, y figurativa o grafica, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables mas relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

APLICACION: Individual

DURACION: 60 minutos.

VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, título detalles especiales,

ACT.	CREATIVIDAD	DESCRIPCION
28	CREATIVIDAD VERBAL	Escriba todos los significados posibles para las siguientes palabras. Caricatura, cartelera, comedia, composición, abstracto, acuarela, arte, artesanía, collage, cuadro, marco, escultura, fondo, grabado, oleo, lienzo, paisaje, pastel, plancha, relieve.
29	CREATIVIDAD GRAFICA	Recortar figuras geométricas básicas, organizarlas formando figuras y completar su contexto.
30	CREATIVIDAD GRAFICA	Realice varias imágenes, utilizando solo estos elementos. Puede repetir las figuras cuantas veces quiera.



Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...

CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	
			puntos
Creatividad verbal	Fluidez: numero de líneas utilizadas en la definición.	> 10 líneas	4
		7-9 líneas	3
		4-6 líneas	2
	Flexibilidad: cantidad de ideas diferentes que se generen en un mismo termino y adaptación a las existentes.	> 4 ideas	4
		3 ideas	3
		2 ideas	2
Originalidad: fantasía, situaciones poco comunes utilizadas en el cuento.	0-4, criterio del evaluador		
Creatividad visual y gráfica	Fluidez: numero de figuras generadas	> de 10 figuras	4
		7-9 figuras	3
		4-6 figuras	2
		1-3 figuras	1
	Flexibilidad: numero de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	4 o mas categorías utilizadas en el dibujo	4
		3 categorías utilizadas en el dibujo	3
Originalidad: Grado en que es novedoso el dibujo creado.	2 categorías utilizadas en el dibujo	2	
	1 categoría utilizada en el dibujo	1	
	Originalidad: Grado en que es novedoso el dibujo creado.	0-4, criterio del evaluador	



DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
FICHA DE TRABAJO



TALLER N° 12

OBJETIVO: Evaluar la creatividad verbal, figurativa y gráfica, a través del uso que el sujeto hace de su imaginación y mediante la medida de las variables más relevantes en el estudio del pensamiento divergente o creativo.

APLICACION: Individual

DURACION: 60 minutos.

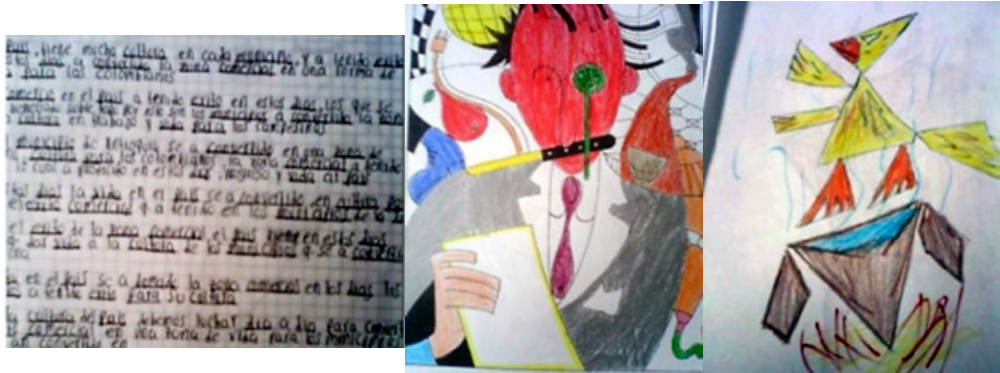
VARIABLES: Fluidez, flexibilidad, originalidad.

ACT.	CREATIVIDAD	DESCRIPCION
31	CREATIVIDAD VERBAL	Recortar 10 palabras. Con estas, elabore frases.
32	CREATIVIDAD APLICADA (percepción visual)	Identifique y coloree las figuras que identifique.
		
33	CREATIVIDAD GRAFICA	Descomponga las figuras y elabore otras a partir de sus elementos. 

CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	
			puntos
Creatividad verbal	Fluidez: número de frases	≥ 10 frases	4
		7-9 frases	3
		4-6 frases	2
		1-3 frases	1
	Flexibilidad: cantidad de ideas diferentes que se generen y adaptación a las existentes.	≥ 6 ideas	4
		4-5 ideas	3
	3-2 ideas	2	
	1 ideas	1	
	Originalidad: fantasía, situaciones poco comunes utilizadas en el cuento.	0-4, criterio del evaluador	
Creatividad aplicada	Fluidez: Cantidad de figuras identificadas	≥ 10 figuras	4
		7-9 figuras	3
		4-6 figuras	2
		1-3 figuras	1
Creatividad visomotora	Fluidez: número de figuras generadas	+ de 10 figuras	4
		7-9 figuras	3
		4-6 figuras	2
		1-3 figuras	1
	Flexibilidad: número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	4 ó mas categorías utilizadas	4
		3 categorías utilizadas	3
	2 categorías utilizadas	2	
	1 categoría utilizada	1	
	Originalidad: Grado en que es novedoso el dibujo creado.	0-4, criterio del evaluador	

Impacto de un programa gráfico-verbal desde las artes plásticas...



PRE Y POST TEST
Test de los círculos.
 (Basado en la batería de Guilford).

OBJETIVO: Evaluar la creatividad gráfica gráfica, mediante la valoración de tres indicaciones subjetivas por Guilford más una adicional.

APLICACIÓN: Individual.

DURACION: 30 minutos.

VARIABLES: Fluidez, flexibilidad del pensamiento y originalidad, adicionándose la conectividad.

ACTIVIDAD: Utilizando los círculos realizar todos los dibujos que se le ocurran.

○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○

CRITERIOS DE EVALUACION

TIPO	CRITERIO	EVALUACION	puntos
Fluidez.	Numero de círculos utilizados para realizar las ideas o dibujos representados.		
Flexibilidad.	Aptitud para cambiar de un planteamiento a otro. Se valoró según el número de subconjuntos o agrupamientos posibles de las ideas.		
Originalidad.		Si la imagen esta representada por 1 sujeto.	3
		Si la imagen esta representada por 2 sujetos.	2
		Si la imagen esta representada por 3 sujetos.	1
		Si la imagen esta representada por 4 sujetos o mas.	0
Conectividad.	Es la capacidad de integrar una unidad significativa superior estructuras graficas autónomas.	Integración de los 24 elementos	24
		Enlace de tres figuras	3
		Enlace de 2 figuras	2
	Una figura enlazada con otra	1	



Editado por el Instituto Latinoamericano de Altos Estudios –ILAE–,
en febrero de 2014

Se compuso en caracteres Cambria de 12 y 9 pts.

Bogotá, Colombia