

**UNIVERSIDAD RAFAEL URDANETA
VICERRECTORADO ACADÉMICO
DECANATO DE POSTGRADO E INVESTIGACIÓN**

**EFFECTOS DE UN PROGRAMA EN LA CREATIVIDAD DE DOCENTES DE
EDUCACIÓN INICIAL**

Magaly Sarmiento Romero

Maestría en Psicología Educacional

Maracaibo, Junio de 2007

**EFFECTOS DE UN PROGRAMA EN LA CREATIVIDAD DE DOCENTES DE
EDUCACIÓN INICIAL**

Trabajo de Grado para optar al Título de
Magíster Scientiarum en Psicología
Educativa. Presentado por:

Magaly Sarmiento Romero
Cédula de Identidad: 5.799.384

DEDICATORIA

A mi madre por haber tenido la fortaleza de criarnos con la ausencia de nuestro padre.

A mi familia por ser ejemplo de nobleza y trabajo.

A mi esposo Nestor por haberse colmado de paciencia y complacerme en mis peticiones

A mis hijos Nestor José, Andreina y Luis Ernesto por recordarme día a día el amor que sienten por mí con sus acciones

A mi nieta Maria Paola por abarrotarme de alegría con sus inquietudes y tremenduras

A mis nueras Jenny, Maria Carolina y Terran por amar y rebosarse de paciencia con mis hijos

A mis amigos y vecinos por sus palabras de estímulo en el momento más indicado

A las docentes de Educación Inicial que inspiran a diario humildad, amor y dedicación por su labor pedagógica

A los docentes que se sientan comprometidos a propiciar experiencias significativas en la profesión educativa

A nuestro creador por la fortaleza que me impregnan sus oraciones

AGRADECIMIENTO

A las maestras que mostraron interés por participar en la aplicación del programa de creatividad.

A la U.E. Arquidiocesana “Nuestra Señora del Carmen” por prestar las instalaciones para ejecutar el programa

Al Municipio Escolar San Francisco 1 por permitir ejecutar el Programa en las instituciones seleccionadas

A los profesores de Postgrado por su disposición, apoyo, conocimientos, constancia en un ambiente propicio para el intercambio de saberes.

A mi tutora por su tenacidad, perseverancia, asertividad, serenidad y enseñanzas.

A mis compañeros de estudio por su respaldo extraordinario en el transcurso de la maestría

Al Dr. Omar Gardié y su esposa por interrumpir su comprometida jornada y dedicarme un espacio de tutoría para la aplicación del instrumento.

A la Familia Bruschi Becerra por las atenciones recibidas en mi visita a la Ciudad de Maracay

A Díos por darme continuamente evidencias de que esta con nosotros.

ÍNDICE GENERAL

Comentario [u1]:

	Pág.
TITULO	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
INDICE GENERAL	V
INDICE DE FIGURAS	VII
INDICE DE CUADROS	VIII
INDICE DE TABLAS	IX
INDICE DE ANEXOS	X
RESUMEN	XI
CAPITULO I: FUNDAMENTACIÓN	
Planteamiento y formulación del problema	1
Objetivos de la investigación	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	6
Justificación de la Investigación	6
Delimitación de la Investigación	8
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación	9
Bases Teóricas de la Investigación	13
La Creatividad	13
La creatividad como forma de vida	17
El espacio conceptual de la creatividad	21
La originalidad	34
La productividad o fluidez	35
La elaboración	36
Flexibilidad	37
Sistema creativos	42
Programas creativos	45
Características de los programas creativos	46
Los contenidos	46
Los medios	47
La regulación	47
Programas de contenido curricular	48
Programas de capacitación o instrumentación creativa	48
Programa de ejercitación creativa	48
Sistema de hipótesis	60
Mapa de variables	60
CAPITULO III: MARCO METODOLOGICO	
Tipo y Nivel de Investigación	61
Diseño de la investigación	62
Sujetos de la investigación	65

Población	65
Definición operacional de las variables	67
Técnicas de recolección de datos	67
Descripción del instrumento	68
Propiedades Psicométricas	72
Procedimiento	73
Plan de análisis de datos	74
Consideraciones éticas	75
CAPITULO IV: RESULTADOS	
Análisis y Discusión de los resultados	77
Conclusiones	74
Recomendaciones	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	78
ANEXOS	80

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro No. 1: Cerrojos Mentales	27
Cuadro No. 2: Procesos creativo	32
Cuadro No. 3: Categorías de un modelo creático	41
Cuadro No. 4: Distribución de la población	66
Cuadro No. 5: Baremo para la interpretación de la variable creatividad	71

ÍNDICE DE FIGURAS

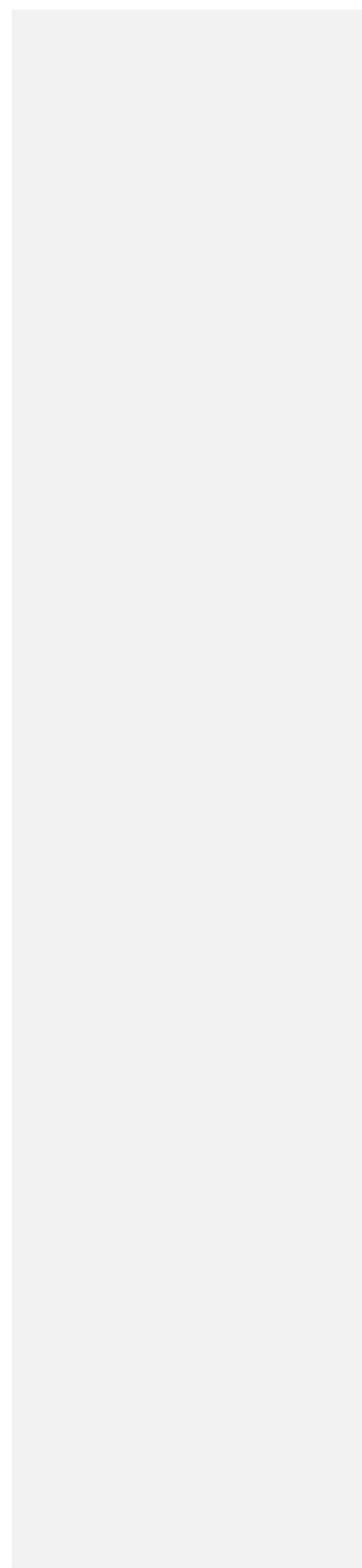
	Pág.
Figura No. 1: Proceso de recuperación creativa	29
Figura No. 2: Mecanismos del Proceso Creático	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No 1 Variable: Creatividad-----	Pág. 78
Tabla No 2 Tabla General de la Variable Creatividad-----	78

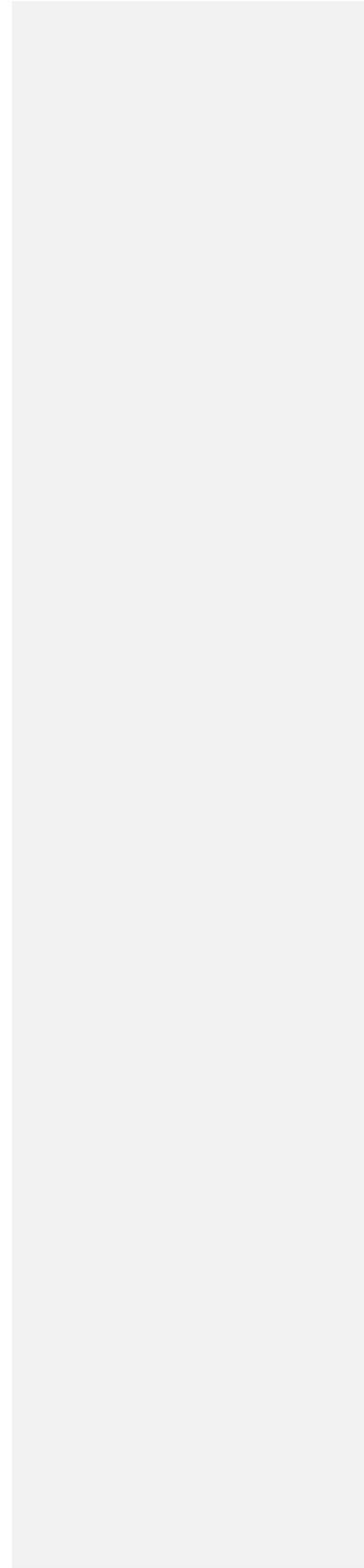
ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No 1 Proceso de recuperación creativa.....	Pág. 25
Gráfico No 2 Mecanismos del proceso creativo.....	48



ÍNDICE DE ANEXOS

Test G-Q de Creatividad Verbal.....	
Carta Descriptiva y Manual del Facilitador.....	
Carta Descriptiva y Manual del Facilitador.....	
Autorizaciones para ejecutar Programa de Creatividad.....	
Autorización para aplicar el instrumento.....	
Copia de credencial a docentes participantes.....	



**UNIVERSIDAD RAFAEL URDANETA
VICERRECTORADO ACADÉMICO
DECANATO DE POSTGRADO E INVESTIGACIÓN
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCACIONAL**

RESUMEN

**EFFECTOS DE UN PROGRAMA EN LA CREATIVIDAD DE DOCENTES DE
EDUCACIÓN INICIAL**

Autor: Magaly del C. Sarmiento R.
Tutor : Betania Pinzón de Bojana
Fecha : Julio 2007

El propósito fundamental de esta investigación fue determinar el efecto de un programa en la creatividad del docente de Educación Inicial. Dicha investigación esta sustentada teóricamente por Guilford(1956), Gardié(1994), De la Torre(1996), Marín(1997) y Ortiz(2004). El estudio se circuncribió en una investigación experimental, nivel explicativo y modelo experimental de campo, con diseño preexperimental en la forma de preprueba y posprueba con un solo grupo. La población estuvo constituida por 25 docentes de aula de los cuales no se obtuvo ninguna muestra, pertenecientes al Sector Escolar N° 5 de la Parroquia Francisco Ochoa del Municipio San Francisco, a quienes se les aplicó el Test G-Q de Creatividad Verbal contenido de 5 partes especificadas en Sinónimos, Usos Posibles, Frases Ordenadas, Trigramas y Minihistoria. Para el análisis de datos se utilizó los criterios de la estadística descriptiva diferencial y la Prueba “t” de Student. Se concluye que el efecto del programa de Creatividad si influye significativamente de acuerdo a los resultados arrojados donde se especifica que si se aplica un programa la Creatividad del docente se incrementa. Se recomendó finalmente sensibilizar a los docentes sobre el valor educativo y social de la creatividad, así como su valor estratégico para adaptarse a los cambios que exige la integración educativa en el contexto social

Descriptores: Creatividad, Programa, Pensamiento Divergente.
magali_sarmiento@hotmail.com

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN

Planteamiento y Formulación del Problema

Los desafíos que enfrentan las sociedades actualmente permiten que la educación se considere como herramienta fundamental para establecer vínculos sociales en donde los individuos comparten proyectos, actividades, valores, cultura, identidad, entre otros, enriqueciendo sentimientos de solidaridad y de pertenencia de manera individual y colectiva. Es por ello que uno de los objetivos de la educación es dotar a los individuos de fuerzas y puntos de referencias intelectuales que le permitan comprender el contexto en el cual esta inmerso para desenvolverse como un sujeto responsable y justo.

En tal sentido, la función primordial de la educación es conferir a todos los seres humanos el pleno desarrollo de la sensibilidad, responsabilidad, sentido estético, inteligencia, capacidades, destrezas, actitudes, entre otros, con el propósito de estar en condiciones para dotarse de un pensamiento autónomo, crítico, innovador, elaborar juicios propios, estableciendo por si mismo como debe actuar en diferentes situaciones que se le presentan en la cotidianidad.

Desde esta perspectiva, la educación le confiere al individuo condiciones previas que le permitirá comprenderse a si mismo, entender a los demás y participar responsablemente en los cambios que se generan en el contexto donde vive en sociedad. De allí se orienta que la educación se estructure en cuatro pilares del conocimiento, señalados en el Informe de la

UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (Delors, 1996): el conocer, el hacer, el convivir y el ser. Los mismos se conjugan para proporcionar al individuo el desarrollo de sus capacidades profesionales, despertar la curiosidad intelectual, la innovación, estimular el sentido crítico, ejercitar la memoria y el pensamiento. Procesos estos que se enriquecen de todas las experiencias y se adquieren permanentemente.

En referencia al pilar aprender a conocer se encamina a la adquisición de conocimientos para comprender, descubrir, conocer, el mundo que lo rodea, desarrollar las capacidades profesionales y comunicarse con los demás para vivir dignamente. Por otra parte, el pilar de aprender a hacer es conceder al individuo la manera de cómo llevar a la práctica los conocimientos teóricos en el mercado de trabajo además desarrollar cualidades humanas que correspondan a la capacidad de construir relaciones estables y eficaces entre las personas. Otro pilar fundamental es el de aprender a convivir para fomentar la solución de conflictos de forma pacífica, respetando conocimientos, cultura e individualidad de las sociedades, combatiendo entre otras cosas, de forma metódico los prejuicios y atmósfera competitiva. Constituyendo relaciones de igualdad, objetivos y proyectos comunes para dar paso a la cooperación y la solidaridad.

Como complemento, la unión de estos pilares genera el desarrollo integral de cuerpo y mente de los seres humanos, preparados para decidir que rumbo emprenderá en la vida de manera comprometida y equilibrada así como también un individuo con la capacidad de interpretar los actos más trascendentales relacionados con el destino personal y el colectivo. Visto así la educación se expande a todas las etapas de la vida del individuo aprovechando un contexto enriquecedor de experiencias tanto individuales como sociales.

No obstante, la Comisión Internacional sobre la Educación (1996), anteriormente reseñada, explica que para hacer frente a los retos del siglo XXI sería indispensable asignar objetivos más amplios a la educación con el propósito de propiciar experiencias que lleven al individuo a descubrir, a despertar e incrementar sus posibilidades creativas, actualizando así el tesoro escondido en cada persona, lo cual supone trascender una visión en toda su plenitud, a saber, la realización de la persona.

Tomando en cuenta lo anterior, se plantea entonces la creatividad como un fenómeno social en donde se visualiza como alternativa a la solución de los problemas difíciles que se originan en cualquier ámbito profesional buscando la superación y el progreso. Por otro lado, la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos, y es susceptible de desarrollar, lo que implica modificaciones en las estructuras mentales que se ven reflejadas en la acción o realización de algo en forma apropiada (original, diferente, novedoso, recursivo), por tanto es potestativo del individuo la posibilidad de desarrollar o recuperar la creatividad, con el objetivo de progresar en el contexto personal y profesional. De esta manera aprovechará los conocimientos y las experiencias al máximo, permitiéndole producir, inventar, innovar, crear entre otros, herramientas que son útiles en el entorno local y social al cual pertenece.

Es por ello que desde el ámbito pedagógico se plantea la necesidad de integrar las diferentes dimensiones que conforman el proceso de desarrollo humano orientado a la construcción y potenciación del ser en sus semejantes, constituidos en un todo integral y dinámico, en donde la creatividad actuaría además de su papel transformativo y productivo, como un factor cohesionante, dinamizador y proyectivo en la búsqueda de una sólida construcción humana y social.

Por otra parte, siendo la creatividad un valor socioeducativo semejante a la sociabilidad,

actitud participativa, aptitudes intelectuales o de estrategias cognitivas, ha de convertirse en actividades concretas, en tareas pedagógicas y discentes. Esto conlleva a propiciar ambientes de aprendizajes que le den oportunidades al niño a tomar decisiones, inventar, innovar, crear, diseñar, construir, entre otros. De igual manera el docente en la práctica pedagógica media oportunidades para la innovación, iniciativa, dinamismo, que deben estar impregnados en el hecho educativo demostrando así competencias del potencial creador. Más aun debiera considerarse en el proceso evaluativo para que se asuma realmente como un valor fundamental.

(MED,2005) expresa, atendiendo a estas consideraciones el Currículo de Educación Inicial fundamenta la práctica educativa en la concepción constructivista del conocimiento, el aprendizaje significativo, la globalización de los aprendizajes y el docente de educación inicial como mediador del aprendizaje, lo que implica que el perfil del docente es polivalente, abierto y dinámico, para formar un docente reflexivo, crítico, investigador e incorporen en su ámbito educativo habilidades, conocimientos y actitudes para diseñar, desarrollar, evaluar y formular estrategias y programas de intervención educativa en contextos socio educativos y culturales cambiantes, dándole inicio al proceso creativo

En la medida que el docente se sienta motivado a su práctica pedagógica tendrá disposición y le dará apertura a ese bagaje de conocimientos y experiencias que van a fundamentar y fortalecer aprendizajes representativos a su grupo de niños, integrando a los actores y autores que inciden en el proceso enseñanza aprendizaje de manera eficiente, utilizando hábilmente los recursos que se encuentran en el entorno.

Actualmente se encuentra arraigado el paradigma tradicional que se caracteriza por la pasividad que tiene el docente en la práctica pedagógica dando como resultado estudiantes pasivos, receptores, poco creativos, memorísticos, acrílicos y dependientes del discurso del

maestro, el estudiante que muy poco sugiere soluciones a las dificultades, sino que espera recibirlas elaboradas. Esto se debe a la utilización de modelos instruccionales que se centran en métodos mecanizados, en donde el estudiante desarrolla algunas potencialidades del “hacer” y no del “ser”.

En otras palabras, es necesario retomar la formación del docente para sensibilizarlo, enamorarle de la tarea pedagógica, en donde se presente la oportunidad de socializar sus experiencias, métodos, estrategias, del desarrollo de la creatividad, para proyectar en el alumno los cuatro componentes básicos del aprendizaje: el conocer, el convivir, el ser y el actuar. Dicho de otro modo, enseñar es transmitir conocimientos, promover actitudes y valores, infundir estrategias, formas o modos de hacer. Bajo estas dimensiones formativas debiera abordarse la creatividad

Sin embargo, en las Bases Curriculares de Educación Inicial del MED (2005), el perfil del educador apunta hacia una formación integral profundamente humana, que reúna tanto aspectos personales, afectivos, actitudinales, intelectuales y habilidades como la relación con los demás. Estos pilares, antes mencionados están asociados a los distintos roles y competencias del docente requeridos en la cotidianidad de la acción pedagógica y por supuesto la creatividad esta implícita en ellos como aspecto fundamental para lograr dicho perfil. Por lo antes expuesto, se realiza la siguiente interrogante: ¿Cuál es el efecto de un programa en la creatividad del docente de Educación Inicial?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar el efecto de un programa en la creatividad del docente de Educación Inicial.

Objetivos Específicos

Identificar el nivel de creatividad en los docentes de Educación Inicial antes de aplicar el programa en la creatividad de docentes en educación inicial.

Establecer el nivel de creatividad en los docentes de Educación Inicial después de aplicar el programa en la creatividad de docentes en educación inicial.

Comparar los niveles de creatividad en los docentes de Educación Inicial antes y después de la aplicación del programa en la creatividad de docentes de educación inicial.

Justificación de la Investigación

Los cambios que surgen permanentemente en la sociedad exigen innovaciones en el contexto educativo, lo que demanda un docente que desarrolle habilidades creativas que le proporcionen elementos para adaptarse o darle solución de forma asertiva a las dificultades que afronta diariamente en el contexto personal y profesional e incremente los conocimientos ya que constituye un elemento necesario para la actividad creadora lo que le permitirá apropiarse de estrategias que favorezcan un clima de libertad intelectual general, que estimule, promueva, y valore el pensamiento divergente, la oposición lógica y la discrepancia. Para ello el educador debe prepararse, capacitarse, mantenerse actualizado y lo más importante darle apertura y práctica a ese bagaje de conocimientos que lo orientarán a propiciar la libertad, la autonomía, el respeto a la individualidad, la capacidad de crítica y aceptación de las experiencias de los niños.

Atendiendo la relevancia del tema, esta investigación le presentará a los docentes de educación inicial alternativas de trabajo frente a su desempeño con los niños, que le admitan

producir cambios reales y duraderos para mantener una congruencia de las acciones desarrolladas dentro de las situaciones que se presenta en el aula y la posición conceptual explícitamente asumida, de tal forma, que creen herramientas, recursos, estrategias novedosas en esa interacción con el niño, fortaleciendo y comprometiendo la eficacia del trabajo que faciliten desarrollar la creatividad aclarando las inquietudes y los intereses de los niños favoreciendo el intercambio de saberes entre docentes y discentes

En cuanto a la justificación social, le proporcionará al docente innovadoras opciones para fomentar experiencias donde el niño involucre todos sus sentidos, redescubriendo las sensaciones y percepciones del medio que lo rodea, ya que esta diversidad de estímulos enriquecedores le dará oportunidades al mismo de visualizar con mayor interés dichos estímulos permitiendo una entrada de la información al cerebro logrando así diferentes ideas y conocimientos, lo que dará apertura al conflicto cognitivo y seguidamente a la construcción del mismo. Considerando evidentemente una atmósfera socio afectiva y comunicacional en donde impere la flexibilidad, la imaginación, el respeto a la individualidad y la oportunidad de aclarar las inquietudes que presenta el discente.

Con referencia a la justificación metodológica, el desarrollo de la creatividad le proporcionará a los docentes conocimientos teóricos- prácticos validos para formarse como un docente innovador, además de estar al corriente de las estrategias de enseñanza que van a contribuir a activar el aprendizaje, propiciar la reflexión, la búsqueda, la acción, la originalidad, innovación, curiosidad, flexibilidad, motivación, imaginación, fantasía, entre otros y obtener óptimos resultados en todos los campos del conocimiento, además es nuestra responsabilidad de asumir el reto. Para ello es necesario que el docente ejercite estrategias que ponen en práctica su pensamiento divergente.

A nivel investigativo, este trabajo estará orientado a superar el memorismo, la metodología tradicional, logrando un aprendizaje significativo, más integrador, comprensivo, autónomo y creativo. En donde convergen un conjunto de componentes afectivos, volitivos, personales y sociales que aceptan direccional el aprendizaje de los discentes en diferentes vertientes, construyendo su conocimiento a medida que interactúa con el ambiente donde se desenvuelve, desde su cultura y experiencias previas. Por otra parte organizar y ejecutar planes y proyectos mediante procesos creativos. Partiendo siempre de lo que el niño tiene y conoce, respecto de aquello que se pretende que aprendan, además de la apertura que el docente tenga para llevar a la práctica dichas nociones.

Delimitación de la Investigación

La investigación se efectuará con los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco. El período de tiempo se establece desde febrero 2006 a julio 2007. Así mismo el área de estudio es sobre la creatividad, y se sustentará teóricamente en: Guilford (1956), Gardié (1994), De La Torre (1996), Torrance (1996), Marín (1997), Ortiz (2004).

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Luego de definir el planteamiento y la formulación del problema, es necesario establecer los aspectos teóricos que la sustentan. Teniendo en cuenta estas consideraciones, el propósito del Marco Teórico en esta investigación, es situar el problema objeto de estudio, dentro de un conjunto de conocimientos que permitan una conceptualización apropiado de los términos utilizados mediante teorías, modelos, enfoques y opiniones de diversos autores e investigadores, permitiendo conocer el comportamiento de la variable que se estudia.

Antecedentes de la Investigación.

Franco (2004), en su investigación titulada: Aplicación de un programa psicoeducativo para fomentar la creatividad en la etapa de educación infantil, se busca comprobar de forma experimental la asunción teórica que plantea la posibilidad de fomentar el potencial creativo de acuerdo con las condiciones ambientales que el medio proporciona. Para ello, se diseñó un programa psicoeducativo basado en cuentos infantiles, con el fin de estimular la capacidad creativa en niños de Educación Infantil.

La muestra estuvo constituida por 63 niños, 23 de ellos pertenecientes al grupo experimental (11 niños y 12 niñas), 21 correspondientes al primer grupo control (13 niños y 8 niñas) y 19 al segundo grupo control (8 niños y 11 niñas) de edades comprendidas entre 5 y 5 años 11 meses y contaban con un rango intelectual normal promedio como mínimo. Así mismo se utilizó un diseño cuasiexperimental de comparación de grupos, con medición pretest y

postest con un grupo experimental y dos grupos control Para la medición de la creatividad se utilizó la Bateria Gráfica y Verbal de Test de Pensamiento Creativo de Torrance. Tras la aplicación del programa, los resultados arrojaron un incremento significativo en los niveles de creatividad verbal en el grupo experimental respecto a los grupos control.

Chacón (2004), en su tesis doctoral titulada “Tecnologías de información y comunicación en el desarrollo de la creatividad en educación superior”, cuyo propósito fundamental fue determinar la efectividad de las tecnologías de información y comunicación manejadas por los docentes en el desarrollo creativo del estudiante con la finalidad de mejorar estratégicamente los procesos de enseñanza aprendizaje en el Instituto Universitario de Tecnología de Cabimas. Se realizó un estudio descriptivo con diseño no experimental trasversal en la modalidad de campo.

Se observó también que la población estuvo constituida por 387 sujetos. Se seleccionó una muestra estratificada de 17 docentes y 37 alumnos a quienes se les administró un cuestionario especificados en preguntas de alternativas de respuestas, escala tipo likert. Se concluyó la necesidad de las tecnologías de información y comunicación como herramienta pedagógica en el desarrollo creativo del educando y la existencia de la creatividad como proceso en la construcción del nuevo pensamiento. Se recomendó finalmente un conjunto de lineamientos estratégicos para fomentar la creatividad de los estudiantes y el uso adecuado de las tecnologías de información y comunicación.

Marval (2003), en su estudio sobre las estrategias de aprendizaje significativo en la creatividad de estudiantes de diseño gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad del Zulia, que tuvo como objetivo determinar la relación entre las estrategias de aprendizaje significativo y la creatividad, y donde se utilizó el tipo de estudio descriptivo, con un diseño

no-experimental, correlacional, en la modalidad de campo. En la misma se aplicaron dos instrumentos: el Test de Torrance, instrumento estandarizado a nivel internacional, destinado a medir la creatividad, y un cuestionario cerrado con escala Likert, el cual obtuvo un coeficiente de confiabilidad según Alfa Cronbach de 0.90. Refiere también en las conclusiones que existen debilidades en las estrategias de aprendizajes significativos y el empleo de recursos, materiales.

De igual manera los factores que intervienen con alta incidencia en la creatividad son la producción de ideas y conceptos gráficos en un tiempo determinado. Además las técnicas empleadas en el proceso creativo son deficientes en el número de ideas y tiempo, así como el número de respuestas creadas. También quedó establecida la correlación significativa-positiva entre las estrategias de aprendizaje significativo y la creatividad de los estudiantes de arquitectura. Y se recomendó desarrollar acciones que permitan fortalecer la producción de ideas y conceptos gráficos en tiempos determinados, así como también las técnicas empleadas para estimular el proceso creativo, por lo que los docentes deberán elevar el nivel de exigencias en cada actividad de aprendizaje.

Nava (2003), su investigación estuvo dirigida a determinar la relación entre las estrategias gerenciales creativas que aplica el docente y la evaluación de los aprendizajes en el área de Artes Plásticas de I y II Etapa de Educación Básica del Colegio Alemán de la Parroquia Coquivacoa del Municipio Maracaibo. El tipo de investigación fue correlacional de campo con un diseño no experimental. La muestra estuvo representada por 22 docentes y 149 alumnos. El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario de preguntas cerradas con tres alternativas de respuesta. Así mismo la observación se sistematizó a través de una guía administrada por los docentes y aplicada a los alumnos, con tres alternativas.

De igual manera, en la conclusiones se hace referencia a que no existe relación entre la evaluación de los aprendizajes en el área de Artes Plásticas y las estrategias gerenciales creativas que aplica el docente. Se recomendó diseñar lineamientos para fortalecer las estrategias gerenciales creativas que están aplicando los docentes en términos de integrar a los estudiantes y equipos, escuela y comunidad, innovar en ideas, acciones y toma de decisiones promoviendo la sensibilidad a los problemas.

Siguiendo el mismo orden de ideas Barrios (2002), realizó un estudio donde se planteó como objetivo fundamental proponer un plan de estrategias creativas para el desarrollo de la comprensión lectora dirigido a docentes de la II Etapa de Escuelas Bolivarianas de Tinaquillo Estado Cojedes. A tal efecto es un estudio de campo de tipo descriptivo en la modalidad de proyecto factible, aplicando como instrumento un cuestionario de 31 ítems, con escala de estimación de 4 opciones operacionalizándolo con las dimensiones comunicación, estrategias metodológicas, conceptualización y capacidad de relación de respuestas.

La conclusión estimó que las estrategias planificadas por los docentes no están acordes con los intereses de los niños y la necesidad de motivarlos a la lectura comprensiva. Todas estas razones conllevan a capacitar a los docentes que manifiestan tener la disposición, el tiempo y los recursos para desarrollar planes con estrategias creativas para el desarrollo de la comprensión lectora en los niños. Así mismo se recomienda fomentar el proceso de formación permanente sobre la práctica pedagógica que consiste en un taller de sensibilización, un taller de planificación y un taller de evaluación.

Los diversos aportes que generan estos antecedentes evidencian la necesidad de actualización y preparación del docente con respecto al desarrollo de su potencial creador, dándose la oportunidad de implementar condiciones externas e internas, así como condiciones

sociales como ser humano para estimular y desarrollar ese potencial que esta dormitado en su pensamiento e utilizarlo como herramienta que le va a facilitar su función mediadora del aprendizaje, creando ambientes que promuevan el conflicto cognitivo y se produzca la construcción de un conocimiento por descubrimiento, exploración e indagación.

Bases Teóricas de la Investigación

Al estudiar las bases teóricas se explica la relación del fenómeno investigado con otras áreas del conocimiento y la interrelación que existe entre ellas de tal manera que describa, aclare y oriente la variable en estudio, con la finalidad de adoptar una postura teórica de la misma. En ese sentido, Arias (2006), lo conceptualiza “implica un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado” (p.107). A continuación se exponen los aspectos conceptuales más relevantes de la variable de estudio:

La Creatividad

Al hacer referencia a la creatividad, se alude a la capacidad exclusiva de los seres humanos, para inventar algo nuevo, relacionar algo conocido de forma innovadora o bien, para apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales en una sociedad concreta. Sin embargo, como objeto de estudio científico, la creatividad ha sido considerada desde diversas ópticas o enfoques, y en este sentido Piaget (1976), lo define “como la manifestación cúspide de la inteligencia, concebida como la expresión de equilibrios de la estructura cognitiva del ser humano con el medio”. (p.54)

Con respecto a este concepto se detalla la importancia de los factores internos y externos que rodean al individuo los cuales fijarán de manera preciso la apertura a la

creatividad como aspecto relevante en el acontecer personal y colectivo como medio para solventar situaciones. En ese sentido, en todos los individuos coexiste el principio de alimentar o restringir la creatividad.

Atendiendo a estas consideraciones la teoría transaccional de Taylor aporta elementos interesantes como la relación existente entre el medio, los componentes afectivos y cognoscitivos, en ese sentido, el mencionado autor (1980), conceptualiza “La creatividad es un proceso facilitado por la estimulación ambiental, implicado a una persona motivado transaccionalmente para transformar problemas genéricos o basados en resultados o producto generativos”. (p. 136).

Es por ello que insiste en que la creatividad se estimula con el medio que rodea al individuo, en torno al marco de referencia que percibe de su contexto toma conciencia de lo que necesita, lo que desea y cuales son sus metas y que está de su parte transformar esos impulsos en herramientas que colaboren con su entorno de tal manera que dichos beneficios se masifiquen al colectivo.

Sobre las bases de estos lineamientos, De La Torre (1996), considera que “la creatividad consiste en generar ideas nuevas y comunicarlas, además es la energía potencial para llevar a cabo cambios en nuestro entorno cotidiano”. (p.22). De acuerdo con el mencionado autor, el individuo en el proceso de concebir conceptos se encuentran incluidos enlaces entre lo cognitivo y lo afectivo de la personalidad aspectos relevantes para promover el empuje que necesita y producir ideas que generen cambios en el ambiente particular y colectivo.

Como complemento, otros autores como Ortiz (2004), enfatiza que “La creatividad se

define como la facultad de encontrar nuevas combinaciones y respuestas originales partiendo de información ya conocidas es la antípoda de la realización de una actividad siguiendo un patrón”. (s/p). Expresa por otra parte que al analizar la persona creativa ha de considerarse como un elemento integrado en un contexto más extenso en el cual interactúa continuamente, pero es necesario integrar las dimensiones de la creatividad como un factor que potencia y se apropia del mismo.

En síntesis, esta diversidad de conceptos considera aspectos puntuales que componen la creatividad como son que se estructura a nivel cognitivo, que los estímulos ambientales son determinantes en el desarrollo de la creatividad, que el individuo es capaz de generar ideas novedosas y que originan cambios propicios en su entorno cotidiano. Condiciones que cualquier docente posee y puede enriquecerlo cuando le da apertura a la necesidad de mejorar su práctica pedagógica con dedicación y entusiasmo, creando herramientas que medien el intercambio de saberes en el grupo de niños que están bajo su responsabilidad.

En el mismo orden de ideas, la creatividad es la cualidad más propia y específica del ser humano, es por ello que confluyen diferentes factores entre los cuales se menciona en primera instancia la expresión en todas sus manifestaciones. Como lo expresa Sefchovich (2000), “los seres humanos somos individuos creativos, únicos, que experimentan y aprenden de sus propias experiencias, enriquecidas por la experiencia de los hombres que vivieron antes que ellos y de la cual se pudo aprender”(p.16)

Explica además que tienen a su alcance varios lenguajes, como el común, que es el oral, por medio del cual se comunican, intercambian ideas e información respecto a la experiencia humana. El lenguaje oral es aceptado en todas las sociedades. Existen otros lenguajes no verbales que empleamos generalmente en forma inconsciente, pero que están ahí, se manifiestan y

comunican detalles de nuestra personalidad, de los sentimientos y deseos, como el lenguaje tónico corporal.

Como lo refiere el citado autor:

La fuerza tónica que poseemos cada uno de nosotros marca una clara pauta de nuestra personalidad, el tono de la voz y la mirada tienen a menudo más importancia que las palabras pronunciadas. En una época en la que tiende a manipular el pensamiento mediante palabras e imágenes, éstas constituyen signos informativos que tienen una importancia capital y que producen una fuerza tónica que desemboca en un diálogo tónico. (p.17)

Prosiguiendo con el mismo autor, señala que desde el nacimiento existe una pérdida de la expresividad espontánea del niño y esto acentúa cuando aparece el lenguaje verbal y después porque las aptitudes de padres y maestros reprimen y no dan oportunidades de que el niño se expresa tal y como es y de que desarrolle esta capacidad debido a las ideas preestablecidas que como adultos se posee y se alimentan por el facilismo.

En ese sentido, el papel de los adultos consiste en propiciar un medio ambiente en el que los sentimientos, experiencias y los conocimientos se puedan expresar libremente, tratando de que nuestras intervenciones sean lo más constructivas posible. Existen varias formas de expresión como lo son: La expresión oral, la expresión escrita, la expresión plástica y la expresión corporal.

Del mismo modo, refiere que “Educar desde el punto de vista etimológico, significa “llevar fuera de”, o sea, proyectar esta capacidad de expresión propia, personal, única y creadora, aceptando a cada quien tal y como es y en su totalidad” (p.18). Para ello hay que tener la actitud de ser más abiertos, más comunicativos, más seguros, más creativos y poder recibir correctamente y transformarla por medio de una o varias de las formas de expresión a nuestro alcance.

Es importante señalar que en los programas escolares es necesario incluir las áreas de expresión. Un buen programa de expresión creativa se elabora de tal forma que sea progresivo, emprendiéndola en el nivel de educación inicial tomando en cuenta la evolución interior del niño, para que gradualmente enriquezca su espíritu, de modo que vaya formando desde muy pequeño las imágenes para proyectarlas en su vida diaria, y en las diferentes áreas del aprendizaje.

Sin embargo, estos programas sin la preparación de un elemento fundamental como el docente no llegan a propiciar el ambiente adecuado para dar rienda suelta al desarrollo de la expresión creativa, porque nadie da lo que no tiene, si el docente no practica esas actitudes creativas difícilmente las proyectará en su entorno. Es por ello que actualmente se consiguen con docentes coercitivos, autoritarios, con paradigmas arraigados, que coartan en todo momento la espontaneidad y la expresión del niño desde cualquier ángulo.

La creatividad como forma de vida

Se precisa descubrir la creatividad como el potencial que está esperando crecer y desarrollarse, considerando que es un reto propiciar tal desarrollo, de acuerdo a los cambios y transformaciones que se suscitan en la sociedad, tomando en cuenta que ser creativo es un compromiso con uno mismo y con la sociedad. Al respecto Neill citado por Sefchovich (2000), sostiene “que la creatividad se ha abandonado, sin fomentar su crecimiento y desarrollo, pues no se le presta atención; más aun, casi hemos olvidado que existe”. (p.21). Visto desde esta perspectiva, ya se hubiese encontrado una solución para el problema del hambre, de la contaminación o de la guerra, de tal manera que la convivencia entre los pueblos estaría sobre las bases de la paz, la prosperidad, la productividad, entre otros.

Dentro de este marco Arneheim (1977), opina “que se ha atrofiado este potencial porque no se sabe “ver”, se ha perdido la capacidad de observar y solo se utilizan los ojos como instrumento de medida y peso”(p. 4). Esto conlleva a la poca utilidad del tiempo para percibir dejando de lado todo lo que no se pueda verbalizar. Lo que implica que se siente y se percibe lo que se encuentra en el medio de manera deficiente, es decir, existe una forma de pensamiento visual que no se usa de la manera más correcta y asertiva.

Por otro lado, Piaget (1978), se refiere al desarrollo de dicho potencial como base fundamental para el entendimiento lógico de las materias científicas tales como matemáticas, física, o biología y como requisito indispensable para la formación de la personalidad. “Entender es inventar o reconstruir por invención, y no habrá más remedio que doblegarse a este tipo de necesidades si se pretende, de cara al futuro, modelar individuos capaces de producir o de crear y no tan solo de repetir” (p.57)

Cabe destacar que en investigaciones efectuadas por Sperry (1980), se sabe que el centro del habla está ubicado en el hemisferio cerebral izquierdo, y demostró que el hemisferio cerebral derecho es el encargado de percibir formas y espacios. Así mismo se obtuvo como resultado que si se poseen dos ojos por medio de los cuales recibimos información, esta información es enviada al cerebro, y cada hemisferio es responsable de procesarla en forma distinta. El cuerpo calloso sirve para que los hemisferios se comuniquen entre sí y seamos una persona que siente, piensa y se comportan como una unidad.

Continuando con el mismo autor, indica que el hemisferio cerebral izquierdo se comporta de forma lógica, verbal, mientras que el derecho es el encargado de las percepciones espaciales, no temporales, sintéticas, ni analíticas sino más bien perceptivas. Si nos hacemos conscientes de las habilidades del hemisferio cerebral derecho, si somos capaces de distinguir

este estado de ánimo que se manifiesta al usar uno u otro hemisferio y controlar a voluntad, seremos capaces de hacer programas escolares más completos que se apoyan en un cerebro completo y que utilicen estas potencialidades en nuestro provecho.

Todo esto permitirá el desarrollo potencial creativo innato de cada niño, de cada maestro, de cada padre de familia y de cada persona involucrada en la comunidad educativa y la sociedad en general, y además traería como resultado una forma creativa de vivir que sería aplicada en todo momento y en los actos que cada uno de nosotros realice. Se podría incluso adquirir el compromiso de dar otra vía de expresión a nuestra emociones, para comunicarse mejor con nuestros semejantes y sobre todo, para ser capaces de dar respuestas a los problemas personales, familiares y sociales con los que se enfrentan día a día.

De igual manera, ofrecer a los niños las posibilidades para dar respuesta a dichos retos y adaptarse al mundo de mañana. Esta adaptación es un constante cambio y requiere de muchas habilidades, entre otras la de ser creativos para saber adoptar rápidamente ideas y conocimientos nuevos y ser capaces de desechar otros entes adquiridos. Ser creativos en términos de acción y de compromiso. Los programas deben ser equilibrados con actividades diseñadas para desarrollar las habilidades cognitivas e intelectuales; y diseñar actividades que sean un reto para las habilidades del hemisferio cerebral derecho. En la medida en que se ofrece que el desarrollo emocional esté equilibrado, podremos exigir el aprendizaje cognoscitivo

De allí radica la importancia de la actualización y capacitación del docente de tal manera que pueda afrontar asertivamente los retos que le impone su grupo de niños, del mismo modo que pueda satisfacer el interés individual y el interés colectivo brindando diversidad de oportunidades para que el niño desarrolle su autonomía, su autoestima, su creatividad, entre

otros. Teniendo siempre presente esa apertura al cambio, a la novedad, a la innovación, y proponiendo estrategias que pongan en funcionamiento los dos hemisferios.

Sobre el asunto Nava (2003), opina que "el docente es aquel que promueve un ambiente creativo, que emprende una práctica pedagógica, ética, honesta, visible y pone énfasis en las competencias creadoras de los discentes" (p.34), lo que significa que el escenario debe estar organizado de tal manera que promueva estrategias significativas que mantengan despierto el interés de los niños, propiciando la ampliación de sus experiencias a otros contextos y al intercambio de saberes.

Es por ello que la creatividad ha pasado de ser un fenómeno psicológico a un hecho social. En ese sentido, De la Torre (1997), expresa que "En la educación, la creatividad está pasando de ser una actividad ligada a la fantasía o la expresión plástica a valor educativo que ha desarrollarse a través del currículum escolar."(p.22). Si la creatividad es un valor social y educativo similar a la sociedad, la cooperación, la actitud participativa, y tan primordial como el razonamiento, las aptitudes intelectuales o las estrategias cognitivas, ha de plantearse en proyectos educativos para incorporarse en los objetivos de todas las materias curriculares.

Por ello se hace necesario, como lo expresa Franco(2004), "Que el sistema educacional, puede ser considerado como el medio más propicio para desarrollar la capacidad creativa, dada la gran cobertura que posee y la gran cantidad de tiempo que los niños pasan allí."(s/p), Atendiendo a estas consideraciones, el sistema educativo urge de programas y proyectos que conlleven al desarrollo integral del hombre, favoreciendo la actualización de todas sus potencialidades creativas.

El espacio conceptual de la creatividad

Si bien es cierto que este aspecto significa argumentar sobre la metodología, herramientas, recursos, técnicas educacionales ha de sugerir que los mismos encaminen el desarrollo de actitudes y habilidades hacia el descubrimiento, la originalidad, entre otros. En este sentido, De la Torre (1997), afirma que “El desarrollo de actitudes y habilidades hacia la divergencia, la innovación y la creatividad ha de estar presente en todas las materias y tareas escolares, incluidas las actividades fuera del aula.”(p.23)

Por otro lado manifiesta el autor antes mencionado, que la creatividad es diversificadora atendiendo al periodo biocultural de los sujetos. En cada unos de los periodos, desde el preescolar al profesional adulto, predominan unas aptitudes básicas y unos niveles de manifestación diferenciales. Así, en el periodo infantil, el potencial creativo adopta la forma de fantasía se manifiesta a través del animismo, las sensopercepciones, la expresividad espontánea. En el proceso profesional prevalece al talento creador y la autorrealización, manifestándose a través de la producción valiosa y la creatividad personal

Sostiene el mismo autor que en la educación hay objetivos, métodos, actividades o medios que se adecuan a determinar contextos o sujetos. Los autores son unánimes en reconocer que todo ser humano es potencialmente creativo Sin embargo, el proceso educativo incluye actores y autores que defienden o no el método enseñanza aprendizaje tomando el docente un papel significativo hacia el logro de los objetivos educacionales, tal como lo expresa Chacón (2004),”Las experiencias favorecedoras de la renovación real del proceso enseñanza parte de la capacidad de los docentes. Ellos son finalmente, los orientadores responsables del proceso de enseñar y aprender en el aula de clase y fuera de ella” (p.19)

Sobre la base de las ideas expuestas, autores como Marín y De la Torre(1997), manifiesta que el espacio creativo vendrá definido, pues por dos coordenadas, en torno a las cuales cabe fijar el marco y las características de la actividad creativa: ideación y comunicación. ¿Cómo conseguir tener ideas? Ello supone, generalmente, una fase de apertura, interrogación recepción, asimilación. En ciertas personas, las de estilo globalizador, prevalecen los procesos intuitivos, sintéticos, de visión rápida de lo que busca; otras las de estilo focal, son más analíticas, procede paso a paso, consiguiendo sus propósitos a través de una dedicación y esfuerzo continuos.

Igualmente plantean que el mecanismo cognitivo más frecuente de ideación es la transformación personal de contenidos o ideas interiorizadas en algún momento. La creatividad comienza, pues, con el modo de percibir el medio y se consume en la “transacción” o transformación del mismo. El niño de tres (3) años inventa palabras como “chispar” a las que aplican los patrones de verbo o acción y de oficio o profesión. El escolar recomponiendo y llevando a cabo transformaciones personales que van más allá de la recepción de patrones habituales respecto a su edad. El adolescente que nos hace pensar con sus divergencias, unas veces disparatadas y otras coherentes, está potenciando su pensamiento divergente. El joven realiza proyectos innovadores está accediendo a una creatividad productiva, valiosa, de repercusiones sociales.

La segunda coordenada definidora del espacio creativo es la comunicación o expresión de las ideas. Puede relacionarse con una fase del proceso. Lo creativo acaba manifestándose, ya sea a través de la expresión espontánea realizaciones de valor o propuesta originales. ¿Por qué es necesaria la comunicación? Las ideas no ocurren en el vacío, sino que están vinculadas a un referente: el mundo de las personas, las cosas, los sentimientos. El pensamiento trabaja con conceptos y estos se “elicitan” de la realidad percibida o imaginada. Dicho con un ejemplo

cuando nos planteamos un problema y se le busca la solución al mismo, existen siempre los términos en que se plantea, el ámbito en que tiene lugar y el contexto o condiciones que lo delimitan.

En párrafos anteriores se señaló las diversas manifestaciones del lenguaje y su importancia para propiciar un ambiente de aceptación, seguridad, de libertad, de espontaneidad, indicadores que son indispensables para desarrollar la creatividad. Así mismo darle valor a todo el proceso que se inicia desde como se perciben las informaciones, como las procesa el cerebro y de que forma se dan respuestas a esos estímulos, categorizando que si se perciben estímulos positivos se darán respuestas positivas.

Es por ello que Marín y De la Torre (1997), insiste que si la ideación refleja la cara unificadora y generadora, la comunicación resalta los componentes diversificadores de la creatividad. Niveles, ámbito, atributos, aunque referidos a la creatividad en sentido unitario, conectan más directamente con la fase expresiva. El profesor creativo se preocupará por el diagnóstico temprano, estimulará la expresión de quienes ya descuellan en un medio, reconociendo sus progresos. Fomentará la ideación con estímulos variados en quienes carezcan de inclinaciones específicas, hasta conseguir que se sientan atraídos por unos contenidos determinados. La creatividad es de naturaleza individual y social, y el maestro debe asumirlo.

De igual manera expresan que delimitar es tomar postura. Decidir qué se incluye y se excluye. Éstas son las notas – límite, dentro de las cuales cabe hablar de estimulación creativa. La actividad creativa es intrínsecamente humana. Sólo el hombre crea (si se excluye a Dios), proyectando su mundo interior sobre el medio trasforma y nos comunica su visión personal, entre los cuales se generan procesos de racionalidad, libertad, enmarcados a un criterio social y

cultural. Es por ello que se insiste que la actividad creativa es humanizadora y potenciadora de las cualidades y los atributos superiores del hombre

Desde esta perspectiva la actividad creativa es intencional, direccional. Cuando el niño o el adulto crean, se proponen dar respuesta a algo, ya sea un problema o un impulso interno. Buscan satisfacer una tensión proveniente del exterior o del interior. Sus actos se encaminan a un fin. Hacia los tres años, el niño ya se propone el tipo de tarea antes de iniciar la acción. El adulto no busca soluciones a un problema hasta que éste se plantea. En todo acto humano, el propósito precede a la acción. El ser humano se caracteriza por introducir la intencionalidad en los actos de mayor trascendencia.

Debe señalarse que la intencionalidad viene dada por los valores que marcan y dirigen nuestras acciones. La axiología se constituye, en tal sentido, el faro que ilumina la actuación humana con intención perfectiva. De igual modo que carece de sentido una comunicación sin mensaje, resulta incomprendible un acto creador no intencional. Al carácter formador de la actividad creativa interiorizamos el mundo que nos rodea a través de los sentidos, en vivencias y en reflexiones.

Sin duda, la persona creativa recrea, cambia, reorganiza, redefine contenidos poseídos. Sabe mirar y extraer de su entorno aquella información o idea que precisa para su plan, se aprovechan ideas, detalles y con disposición de nutrirse del entorno. Evidentemente el profesor creativo transforma, traslada la información a contextos propios y la adecuada al discente. Se vale de imágenes, comparaciones, aplicaciones y otros recursos didácticos. Solamente el hombre crea, y al hacerlo comunica la transformación del medio.

Visto desde esta perspectiva la creatividad es comunicativa por naturaleza. Esto es, una

idea nueva, al igual que la mancha de aceite, tiende a extenderse, a proyectarse, a hacerse patente a través de la expresión. La idea se hace mensaje al comunicarse. Mientras no se comunica es sencillamente una idea. Sobre el asunto Heinelt (1999), señala que solamente el hombre crea, porque tiene capacidad de reconstruir mentalmente el mundo y transmitirlo su creación; de convertir las señales en símbolos. Cuando la fantasía funciona como alimento de un yo neurótico, o la originalidad es mero esnobismo, estamos ante la “seudicreatividad”.

Retomando al autor De la Torre (1984), habla de cuatro notas que orientan a la hora de evaluar un producto creativo: novedad transformacional, variedad o diversidad de ideas, ajuste o adecuación a la propuesta inicial y síntesis. Definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras. Lo que se intenta es orientar la intervención del profesor y la de cualquier profesional preocupado por desarrollar la creatividad en su medio, sin caer en utopías, esnobismos, permisivismos vanos. Como afirma Tejada (1989), “educar para la creatividad pasa necesariamente por una educación en creatividad.”(p.159)

Por esta razón, se hace necesario la implementación de un programa que prepare al educador para que conciba en su quehacer educativa las actitudes que propicien en el alumno la innovación, la inventiva la espontaneidad, así como también la disposición para las improvisaciones de su grupo de niños, además del compromiso que adquirirá para su actualización y apertura al cambio, a la originalidad y la fluidez. Sin duda, el mantener un clima acorde para fomentar estos principios en el aula se convertirá en tarea fácil y divertida.

Es por ello la insistencia que la creatividad de cada persona es recuperable debido a que la “producción divergente” de ideas es uno de los rasgos más notables de las características de la personalidad creativa. De ahí que ésta produjera un choque en la escuela tradicional, ya que su fuerza de acción reside en el pensamiento convergente, es decir lograr la reproducción de

datos y no considerar una realidad en constantes movimientos y cambio. Aunado a esto, es imprescindible sumar a padres, maestros y adultos significativos a este propósito.

Para lograrlo es necesario que hoy surja la necesidad de formular una pedagogía creativa que abarque todos los programas de estudios en sus niveles y modalidades para reevaluarlas e integrarlas permitiendo procesos de transformación creando, innovando, producir algo nuevo o inexistente, evitando la rigidez, los esquemas estereotipados, para darle aplicabilidad a dichos programas sobre la base de una educación contextualizada en el medio cultural y social en la que se desarrolla, considerando los actores involucrados.

Al respecto en las investigaciones efectuadas por Torrance (1977)

Demuestra que la mayoría de los pequeños exhiben un valioso potencial creativo, que es destruido, en la mayoría de los casos, alrededor del cuarto grado. No sólo es criticable que los padres y los educadores deliberadamente sofoquen la creatividad del niño, sino que no logren siquiera reconocerlas, y con frecuencia la tomen por desobediencia, excentricidad e incluso estupidez. Se puede decir que un ser creativo es aquel que se preocupa por buscar información, la procesa, la transforma y la aplica adecuadamente a su realidad. (p.24)

Debe señalarse que en estudios hechos recientemente, se ha encontrado que a los adultos le es más difícil convivir con niños creativos, pues éstos son más demandantes, críticos y seguros de sí mismos, lo cual exige de los educadores otra forma de ver y percibir las cosas. “La creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que al menos para el niño, resulte novedoso” (p.25); por otro lado escribe el Dr. Torrance “ellos plantean una serie de problemas extra para los educadores y para los padres pues las constantes preguntas, experimentos y actos exploratorios del niño pueden llegar a exasperar a quienes lo rodean” (p.25).

Sin duda en la teoría y, simultáneamente, la capacidad vivencial; es necesario buscar experiencias que involucren los sentidos, redescubriendo las percepciones y sensaciones que han permanecido olvidadas en nosotros. En este sentido, Roger Van Dech citado por Sefchovich (2000), expresa que la sociedad ha creado cerrojos mentales que impiden el desarrollo de la creatividad porque conducen a un pensamiento convergente.

De igual manera, mantiene que estos cerrojos “cierran” la posibilidad de tener libres asociaciones, de arriesgarse a nuevos retos, de crear cosas innovadoras, de atreverse a formular ideas que están fuera de lo común sin el temor de hacer el ridículo. En ese sentido, indica la forma de cómo abrir estos cerrojos con unas llaves mentales que facilitan el pensamiento divergente, condición que permitirá fluir, atreverse a ser diferente y a desarrollar el potencial creativo

Cuadro N° 1
Cerrojos Mentales

Cerrojos	Llaves mentales
Da la respuesta correcta	Busca otras posibles respuestas
¡Esto no es lógico!	Busca distintas formas de pensamiento: analógico, valorativo, intuitivo, interrogativo...
Sigue las reglas	Todas las reglas son modificables: las reglas sociales cambian a medida que la sociedad también cambia.
¡Sé práctico!	Pero también se juguetea: no pierdas el sentido lúdico de la vida; usa la imaginación y fantasía.
Evita la ambigüedad	Procura la ambigüedad: casi nunca es “blanco o negro”; la contradicción está en todo.
¿Es malo equivocarse?	Aprende de tus propios errores?
Jugar es frívolo	Jugar es creativo, sano y productivo.
Ésta no es mi especialidad	Aprende a “pescar” ideas de otros campos; relaciona cosas nuevas, distintas e insólitas.
¡No seas loco!	En todos hay un artista, un bohemio imaginativo, un soñador y también un juez, un crítico, un racionalista. Hay que aprender a regular y alternar ambas conductas en momentos diferentes
¡No soy creativo!	Se aprende a ser creativo y la creatividad se desarrolla. Corre diariamente tu riesgo. Experimenta, juega.
Sé inteligente	Sé creativo. Busca ambientes y personas que estimulen y favorezcan tu creatividad

Fuente: Van Dech Roger, (2000)

Los bloqueos abarcan las áreas afectivas, cognoscitivas, psicomotrices, al modificar la conducta, es un área existen transferencia de un nivel al otro. Atendiendo a estas consideraciones si en el aula se encuentra algún niño retraído, que presta poco interés por las actividades que el docente propicia, dicha actitud trasciende en su desarrollo ya que no intentará asumir retos, no se arriesgará a decidirse , su postura corporal es cerrada, entre otros, adquiriendo pocos o escasos conocimientos generalizándose bloqueos en las áreas anteriormente mencionadas.

No obstante este desbloqueo se facilita con un ambiente de confianza, seguridad, respeto, fomentando refuerzos positivos y propiciando experiencias enriquecedoras que despertarán el interés de ese niño por construir su propio aprendizaje. Por ello se hace necesario un docente preparado, motivado, dispuesto a generar estrategias mediadoras que proporcionen ese intercambio de saberes.

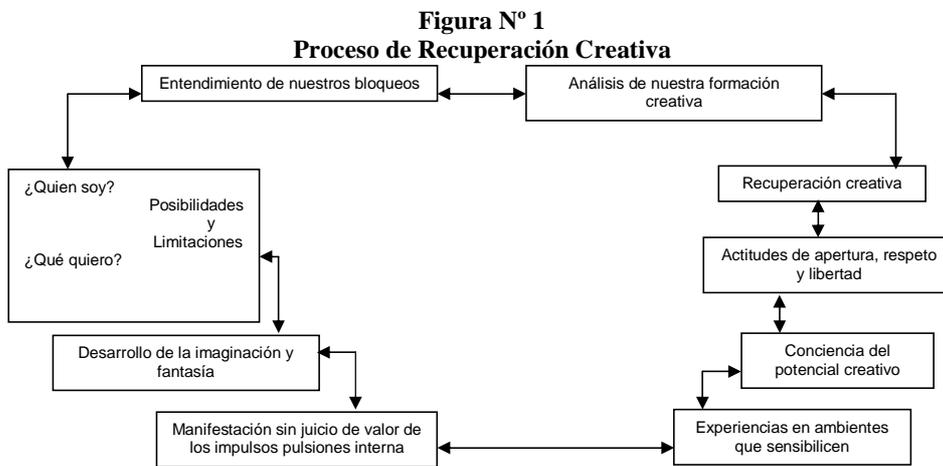
Sobre la base de las ideas expuestas se considera la creatividad como un proceso dinámico, transformador, adaptativo a situaciones profesionales, personales, cotidianas, de igual manera, lo es el compromiso que se adquiere; en constante movimientos, cuestionamiento y acción, a fin de poder autoevaluar en la práctica nuestras reflexiones y crear condiciones originales en el acontecer educativo.

Este proceso traerá como resultado un cambio en nuestras aptitudes: apertura a la experiencia, dar y recibir, aceptar las diferencias individuales de los seres humanos, respeto hacia nosotros mismos y hacia los demás y, por último la libertad que no debe confundirse con libertinaje ya que la misma tiende a propiciar los ambientes necesarios para desarrollar el potencial creativo. Considerando además que el tiempo de duración de dichos procesos es limitado por el esfuerzo personal y constante de la individuo que se inicia en el mismo.

En este sentido Sefchovich (2000), expresa que:

La creatividad de los alumnos no puede hacerse más que a través de la reeducación creativa de los maestros y los padres. Que no sueñen los padres con el milagro de ver que sus hijos expresaran y enriquecerán su divergencia si ellos no abandonan sus modelos de convergencia. (p.30)

El proceso de recuperación creativa se podría ver de la siguiente manera:



Fuente: Sefchovich, (2000)

El mismo autor (2000), considera que el proceso de recuperación creativa utiliza etapas, de las cuales algunas pueden adelantarse y otras pueden presentarse al mismo tiempo. Cada persona se inicia en el proceso según el momento personal que ésta viviendo lo cual significa que habrá personas que inicien su proceso en alguna experiencia de sensibilización, otras lo harán al tomar conciencia del potencial creativo, otras al analizar su forma creativa. El mismo se detalla a continuación:

1. Actitud de apertura.

2. Conciencia del potencial creativo manifestación sin juicio de valor de los impulsos – pulsiones internas.
3. Análisis de nuestra formación creativa.
4. Entendimiento de nuestros bloqueos.
5. ¿Quién soy? Posibilidades y limitaciones.
6. ¿Qué quiero?
7. Desarrollo de las imágenes y la fantasía.
8. Recuperación creativa.

Lo importante es ubicarse en la etapa del proceso en la que se encuentre y determinar los pasos a seguir para lograr la recuperación creativa. El mismo es inacabado que, al iniciarlo, nos lleva a una forma de vida creativa, arriesgada, original, innovadora, y nos hace buscar nuevos caminos y retos para recuperar y desarrollar la capacidad creativa. Cabe destacar que hay que tener presente los factores familiares y sociales que rodean al individuo para brindar la atmósfera necesaria para que desarrolle armónicamente el potencial creador

Por consiguiente el docente tendrá como obstáculo para desarrollar su potencial creativo su motivación intrínseca, la apertura al cambio, la necesidad de mejorar su acción pedagógica, el amor y la dedicación por su grupo de niños, el compromiso por brindar una educación de calidad contextualizada en los lineamientos del Currículo de Educación Inicial. Dicho de otra forma, posee en sus manos las herramientas para incrementarla, de tal manera que propicie el intercambio de saberes en su aula de clases y fuera de ella.

En este sentido Rogers (1984), afirma que, el proceso creativo es lo que vivimos, sentimos y experimentamos al bailar, pintar y, en general con la manifestación de nuestro ser; cuando nos expresamos y somos capaces de plasmar esta expresión. Cada uno de nosotros, al ser una persona única e irreplicable, tiene una forma distinta y peculiar de vivir y asimilar sus experiencias, y es condición para la buena comunicación, que logremos confiar en nuestra intuición a tal punto que seamos capaces de compartir esa forma propia de sentir y pensar con nuestro semejantes.

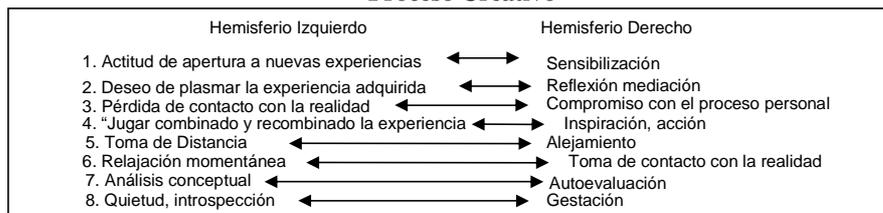
Es por ello que aperturar, el permitir entrar a nuevas vivencias y sensibilizarnos a lo que sucede en nuestro ambiente, es la primera condición para que surjan las ideas y de esta forma se inicie el proceso creativo. Sin embargo, los actos creativos no siempre culminan en el éxito, se atraviesa por distintas etapas de crecimiento y algunos intentos sean frustrantes. Hay que entender estos momentos como parte de nuestro proceso general de desarrollo y enfrentarse de forma creativa a la frustración: esto es crecer.

Por otra parte, Edward (1979) sostiene que somos capaces de vivir el estado de ánimo que sentimos al usar nuestro hemisferio cerebral derecho; pero, asimismo, somos capaces de analizar y criticar un acto o una idea creadora a través de las habilidades lógicas, cognitivas e intelectuales del hemisferio cerebral izquierdo, pero no todos los actos creativos de una persona le dejan huella permanente, pues algunos de esos actos terminan en el momento mismo de ser ejecutados y otros dejan una profunda marca de experiencia.

También plantea que cuando vivimos el proceso creativo lo identificamos, lo hacemos nuestro. Cuando lo entendemos y gozamos, nos descubrimos a nosotros mismos; por esta razón, el proceso creativo es de por sí terapéutico. Se puede decir que para reconocer el proceso creativo, es necesario saber que durante el transcurso de éste, se atravesarán diversas

etapas que se pueden suceder en periodos largos o cortos. Además es un común denominador de esta secuencia que podría definirse así:

Cuadro N° 2
Proceso Creativo



Fuente: Sefchovich, (2000)

Igualmente el proceso creativo ha sido analizado y definido por investigadores en los cuales se destaca tres momentos constantes: el primero preparación, recopilación de datos y experiencias; el segundo fases de inspiración, ilación o explosión y, por ultimo, un análisis conceptual de lo realizado, a partir del cual vamos a aprender. Sin embargo, no todas las personas tienen un potencial creativo innato, es por ello que Astruc citado por Sefchovich (2000), apunta a que existen dos tipos de personalidad creadoras "el creador tipo" o "intuitivo tipo" (inventor) y el "dinámico fantástico" (creador).

Con referencia al primero es adquirido desde la infancia la costumbre de ser autosuficiente y es, por lo tanto, perceptivo al medio y tiene facilidad para retener y clasificar, de modo que sus procesos creativos lo conduzcan a verdaderos inventos. El segundo tipo, más generalizado. Es la personalidad creativa, que afronta y resuelve problemas y produce ideas, aunque éstas no sean grandes obras de arte o grandes inventos: es la personalidad creativa que todos pueden ser si se enseña a reencontrar con el proceso creativo y se esfuerzan en desarrollarlo.

En ese sentido, el educador se concilia en el segundo tipo de personalidad ya que indica que el proceso creativo puede desarrollarse y que la creatividad se considera bajo todas las perspectivas del proceso educativo, comenzando desde la forma de expresarse, tanto oral como gestualmente, la forma de percibir, entre otros, ambas son importantes para fortalecer el proceso creativo. Visto así, el docente transformará la realidad de su entorno en beneficio de los objetivos enmarcados en el aula y fuera de ella.

Desde otra perspectiva Wallas, citado por Ortiz (2005), establece algunas fases flexibles, abiertos y generales que conforman el proceso creativo, considerando desde la disposición personal y en donde el individuo creativo sondea, revisa y explora las características de las situaciones que se le presentan y concentra la atención en pensar sobre lo que se quiere intervenir. Luego se realizan anotaciones, modificaciones y conexiones inusitadas, que van puliendo los avances conceptuales en la medida en que surgen las ideas. Seguidamente, surge la etapa en la que se visualiza la solución del problema, generalmente en forma inesperada en donde las piezas del rompecabezas encajan, es decir surge una idea nueva, satisfactoria, productiva.

Posteriormente, se inicia el período en la que se confirma si la nueva idea es realmente novedosa y cumple o no con el objetivo para el cual fue concebida. Una vez confirmada en su novedad y pertinencia, se le dedica todo el tiempo y la atención requerida para desarrollarla y llevarla a cabo. Después se socializa la nueva idea o producto creativo con el propósito de lograr su entendimiento y aceptación, mediante una sustentación clara y precisa, soportada teórica, metodológica y técnicamente según los criterios y requisitos correspondientes a la naturaleza de la innovación.

Por último, se efectúa una evaluación crítica de los elementos que conforman la nueva idea o producto creativo. Así mismo, es imprescindible el análisis acucioso y crítico de los juicios valorativos recibidos, para tomar en cuenta aquellos que conlleven a ajustes y si es el caso a replanteamientos definitivos. La validación finaliza el ciclo del proceso creativo, cuando de ella se deriva el reconocimiento de la misma.

Desde otro punto de vista, los indicadores que configuran la creatividad pueden ser desarrollados por el hombre a diferentes niveles utilizando su visión creativa, con el propósito de iniciar un abanico de posibilidades para ampliarla. Cabe destacar, que existen diversos puntos de vista acerca de este aspecto, algunos lo definen como capacidades, otros como habilidades. Sin embargo, en esta investigación se consideraran las capacidades del enfoque cognitivo factorial de Guilford citado por Gardié(1994), asumiendo “que los test de Guilford, no miden específicamente creatividad sino pensamiento divergente”, pero está contribuye considerablemente al desarrollo del pensamiento creativo(p.23).

Prosiguiendo con el mencionado autor refiere que los test específicos para medir el pensamiento creativo se efectúa mediante las siguientes capacidades:

La originalidad

Es la marca característica que el autor le impone tanto al contenido como a la forma de su obra. Es la capacidad de pensar en posibilidades únicas o poco frecuentes. Es el grado de rareza, novedad o singularidad de las ideas. Un producto es original cuando es poco común, cuando es diferente a los que otras personas tienen que elaborar, es un producto no predecible que tiende a generar sorpresas en el observador, por cuanto rompe la cadena lógica de lo que se espera.

Esta capacidad se determina mediante tres criterios:

Según la rareza de la respuesta: en esta sentido es original una respuesta cuya frecuencia estadística es baja. Este criterio es objetivo puesto que deriva de una relación cuantitativa.

Según el grado de ingenio de las respuestas: se refiere a las asociaciones establecidas entre el estímulo verbal y las respuestas son insólitas, inesperadas o remotas, en donde juega un papel relevante la imaginación creadora. En el test se solicita la enumeración de consecuencias que pudieran producirse si se dan ciertas condiciones hipotéticas.

Según la calidad o pertinencia: expresa el grado de refinamiento, impacto, humor, sugestividad o simplemente adecuación perfecta de una respuesta al estímulo correspondiente. Estos dos últimos criterios son subjetivos debido a que se miden en ellos un componente cualitativo que debe ser apreciado por los evaluadores.

La productividad o fluidez

Es la capacidad de pensar en una gran cantidad de ideas o posibles soluciones a un problema y utilizar cada paso como una nueva posición desde la cual evaluar el problema y seguir adelante manejando posibilidades y opciones. Un área de expresión es la fluidez verbal, la cual se refiere a la cantidad de respuestas que somos capaces de dar a solicitudes como “hacer una lista de cosas sólidas, blancas comestibles” o “hallar sinónimos de las palabras hogar o incertidumbre.

Esta se expresa a través de los siguientes factores:

Fluidez de palabras: se refiere a la formación de palabras a partir de una o varias letras. Ejemplo formar palabras que comiencen por “no”, que finalicen en “aca”, o que contengan las letras “a, s, r”, manteniendo ese orden.

Fluidez ideacional: se basa en enumerar objetos, o usos específicos de los mismos que cumplan con ciertas condiciones. Ejemplo posibles usos del ladrillo; objetos blancos, redondos y comestibles.

Fluidez asociacional: hace referencia a la relación que guarda la respuesta por analogía o por oposición evocada por un material. Ejemplo uso de sinónimos o de antónimos.

Fluidez expresiva: expresa la capacidad de construir frases u oraciones de cuatro palabras. Ejemplo dando las iniciales de las palabras, intercalar palabras en oraciones organizadas, conservando el sentido de las mismas.

Los test que miden fluidez solicitan el mayor número de respuestas en un tiempo determinado. En ese sentido, importa la cantidad de respuestas de acuerdo a las condiciones preestablecidas y no la calidad de las mismas. De igual modo, el desarrollo de esta capacidad requiere de la activación del proceso de la memoria, dicho en otras palabras, de la capacidad de movilizar en un instante información conocida, anticipadamente recopilada.

La elaboración

El criterio de la elaboración pretende reflejar todo hasta el más mínimo detalle con precisión meticulosa. La elaboración o capacidad de completar la imagen esencial con detalles típicos, significativos, reveladores. Se trata de rasgos que aparecen en todas las dimensiones de la creatividad, cualquiera que sea el campo al que se hace referencia. De igual manera, la elaboración suele medirse en lo gráfico porque aparecen detalles significativos.

En el estilo literario, por la aparición de gran riqueza de verbos, acciones referidas a situaciones variadas, de adjetivos, epítetos, contraposición, por la marcha sorprendente de la

idea. Visto así, se observan los detalles donde se invierte tiempo, energía e inspiración, y en donde el pensamiento creativo se manifiesta e forma concreta, convirtiéndose en acción y producto.

Flexibilidad

Es la capacidad para pensar desde una posición no estricta ni estereotipada, con despliegue de diversos puntos de referencia, de cambios de direcciones y de nuevas interpretaciones. Se presentan bajo dos tipos:

Flexibilidad espontánea: hace referencia a la variabilidad observable en los tipos o clases diferentes de respuestas dadas. En una misma tarea se puede medir tanto fluidez ideacional como flexibilidad espontánea. En efecto, en el ejemplo del uso de los ladrillos la fluidez ideacional se mide por el número de usos mientras que la flexibilidad espontánea viene dada por la categoría de usos.

Flexibilidad adaptativa: viene dada por la capacidad de intentar soluciones de un problema específico mediante el diseño y ejecución de estrategias y acciones sucesivas o tentativas cambiantes del tipo ensayo y error.

Por otra parte, se mencionan factores como la sensibilidad para los problemas que se refiere a la capacidad de detectar situaciones problemas inusitadas que tienden a pasar desapercibidas. Sólo quien es capaz de verlos, de circunscribirlos, evita su exagerado planteamiento. Esta capacidad de estar viendo en todo su lado perfectible, su vertiente superadora, es un indicador de la conducta creadora.

De igual manera, se nombra la redefinición que se designa como la capacidad de

encontrar usos, funciones, aplicaciones diferentes de las habituales. Atribuir actividades, fines que no eran los iniciales previstos o los que contribuyeron a elaborar el objeto, y los que constituyen su definición, es decir, detallar las cosas de otra manera o hacer que sirva para algo distinto, que su función sea diferente, agiliza nuestro con la realidad y nos da un aire creativo y liberador. En relación con los factores descritos en los párrafos anteriores los más utilizados para medir el potencial creativo son la originalidad, la fluidez, la flexibilidad y la elaboración ya que son los que están mas ligados a los factores del pensamiento divergente y por ende al proceso creador, cabe destacar, que son los usados en el Test G-Q de Creatividad Verbal.

De igual modo Ortiz (2005), hace la reseña de otros indicadores como la curiosidad, la libertad, la inventiva, la tenacidad, la espontaneidad, la síntesis, el análisis, los mismos deben ser orientados a valorar las actitudes, los rasgos, los sentimientos, las capacidades, en sentido positivo, ya que se trata de algo que tiende a lo nuevo, al progreso. Con los indicadores antes mencionados se genera una visión de las actitudes que debe seguir un docente para fortalecer su práctica educativa.

Atendiendo a estas consideraciones, se hace necesario que el docente internalice la expectativa hacia la actitud al cambio, si el no cree que puede potenciar la creatividad no mantendrá el piso emocional para adquirir y practicar dichos indicadores. Igualmente, no todos los indicadores los obtendrá de un día para otro, ello se irán estableciendo en la medida que los practique y visualice los resultados positivos del mismo, tanto en el ámbito personal como el profesional.

Sobre la base de las ideas expuestas Chibás (1999), expresa que existen barreras que entorpecen el desarrollo de la creatividad de los cuales se debe tomar conciencia de los mismos ya que obstaculizan el comportamiento creativo; entre ellas se mencionan las ideas

preestablecidas respecto al fenómeno u objeto que se analiza y constituyen un esquema referencial o modelo mental obtenido mediante experiencias anteriores y son una frontera a la hora de examinar el problema desde un nuevo ángulo.

Del mismo modo, la escasez de tiempo limita desarrollar un nuevo enfoque que permita el necesario despegue y vuelo imaginativo. Igualmente el temor al ridículo al expresar una idea, solución o forma de conducta novedosa, en donde se expone a severas críticas por parte de los otros. De la misma manera, la renuncia a abandonar el esfuerzo realizado luego de haber invertido determinado tiempo, esfuerzo y capacidad en una dirección, es más difícil abandonarla y recomenzar en otra nueva, dado el nivel de implicación que posee el individuo con la primera idea.

Además el facilismo de seguir haciendo lo mismo que preguntarse: ¿qué otra cosa hacer? Resulta más cómodo desarrollar al máximo una idea conocida y vieja, que entraña confianza y ofrece seguridad, que descubrir o hallar una sola idea o enfoque novedoso que es incierto, desconocido y genera ansiedad o temor de ejecutar una estrategia absurda. Sin duda, no se consideran los factores positivos, negativos e interesantes de dicha idea para catalogarla como creativa o no.

También, se menciona la excesiva e indebida utilización del pensamiento vertical o lógico: Según De Bono (1986), “el pensamiento lógico es aquel que permite clasificar en clases y categorías a los objetos. Arriba a la solución de problemas paso a paso” (p.57). Este pensamiento no es el más adecuado cuando se requiera encontrar solución a una problemática nueva. En este caso es más conveniente el uso del pensamiento lateral o divergente, va a saltos, reuniendo información, saca el conocimiento de sus categorías y clases cotidianas, conectándolas y relacionándolas de manera inusual.

Se particulariza en las barreras antes mencionadas la familiaridad con que el docente los práctica en su quehacer educativo, ya que a diario se observan en los salones de clase, el pesimismo para efectuar actividades novedosas que salgan del umbral de la cotidianidad, practicando métodos rutinarios que llevan al niño a la memorización y no al aprendizaje significativo. Considerando en todo momento el interés del docente y no los intereses y potencialidades de su grupo de niños.

Por lo antes mencionado, es importante considerar las dimensiones y categorías que debe tomar en cuenta un modelo creático con el propósito de facilitar la actividad creativa. Al respecto, De la Torre (1997), propone un modelo que contempla cuatro dimensiones o enfoques de la actividad creativa. Cada uno de ellos comprende otras tantas categorías. Con ello se quiere facilitar la reflexión, sabiendo la complejidad del recurso utilizado, el ámbito que se aplica, la modalidad de proceso utilizada y el nivel de transformación exigido. Se valora la individualidad a través de la diversificación de estímulos.

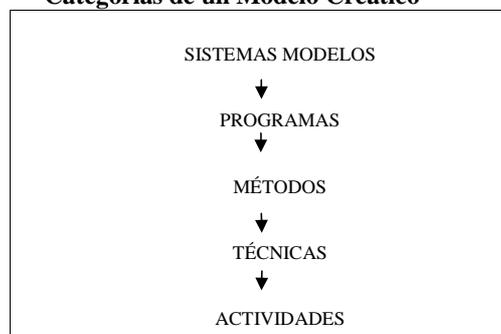
Un recurso fundamental con que el profesor promueve la creatividad es a través de cuentos fantásticos. Con ayuda del modelo creático se puede analizar las categorías sobre las que se está incidiendo al relatar cuentos. ¿Se trata de programas, técnicas o simplemente de actividades?, ¿utilizan contenidos semánticos, gráficos, dramatización? ¿Qué proceso utilizan?, ¿se vale de la analogía, de la antítesis, de la yuxtaposición de hechos? Y por fin, ¿qué nivel se persigue?, ¿sensibilización, expresión ideación? No es preciso que todos sigan el mismo proceso.

Dicho de otro modo, se recoge el factor de complejidad del recurso, la diversificación del estímulo, la modalidad del proceso y el nivel o meta definido. Desde una preocupación didáctica, que es la que anima este modelo, se conjugan los cuatro planos de un diseño de

intervención: el cómo del procedimiento, el qué los contenidos, el cómo del proceso cognitivo, el qué de los objetivos propuestos y logrados. Es una alternativa para que el formador valore lo que está haciendo.

Sin duda, esta retroalimentación se torna evaluadora y perfectiva del modelo. De igual manera, el mismo responde a la preocupación por sistematizar las acciones encaminadas a la estimulación creativa. El corpus que reúne ese conjunto de saberes y de aplicaciones, es la creática, la cual presenta carácter mediacional a la creatividad. Atendiendo a esas consideraciones, se pretende sistematizar el trabajo pedagógico del docente ya que podrá describir, clasificar las diversas estrategias que le permitirán alimentar la creatividad. También es relevante destacar que las categorías del modelo responden a grados de complejidad, es decir, ambas pueden incluirse en menor o mayor grado de participación, lo imprescindible es que vayan encaminadas a potenciarlas. Para lograr se utiliza esta secuencia:

Cuadro N° 3
Categorías de un Modelo Creático



Fuente: De la Torre, (1997)

Considera el mismo autor que un sistema se operativiza a través de programas de actuación. Éstos se resuelven en métodos y técnicas. Las actividades, las tareas o los ejercicios alimentan la práctica escolar en un porcentaje muy elevado. La trascendencia de las tareas

escolares radica en hacer de puente entre teorías y práctica. Bien mirado, la profesionalización docente descansa sobre las tareas que el profesor desempeña y las que lleva a cabo el alumno.

Cabe resaltar que generalmente el docente está habituado a copiar todo lo que él cree que es productivo para su labor educativa, sin considerar las fortalezas o debilidades del mismo. Lo importante es que el programa que se cree no sea utilizado como una receta de cocina, sino que se conciba como un instrumento que le permitirá generar en él actitudes positivas para el desarrollo de su creatividad y que a medida que lo practique visualice las limitaciones y mejorelo, considerando en todo momento su contexto social y cultural, creando el ambiente idóneo para las experiencias enriquecedoras en el quehacer educativo.

Sistemas creativos

Continuando con el referido autor (1997), la creatividad, al igual que la educatividad, se predica en primer lugar y básicamente de la persona. Por extensión, referimos estos términos a aquellos ámbitos controlados por ella: instrumentos, medios, procesos, situaciones, entre otras; los cuales reciben la denominación de educativos o creativos. El libro es un recurso educativo, desde el momento en que se atribuyen cualidades instructivas o formadoras. Un sistema es un conjunto de elementos cohesionados mutuamente entre sí, siguiendo cierto ordenamiento. La variación de un elemento repercute en el funcionamiento del conjunto.

Menciona además, que la plenitud de un sistema viene dada por el nivel de cohesión dinámica entre los elementos o miembros. Para Havelock y Huberman (1980), el desarrollo de un sistema viene dado por el nivel de interacción alcanzado: (1) Relación, criterio básico que nos permita hablar de sistema rudimentario, (2) Conexión que dará pie a los sistemas conectivos, en los que se da creación de vínculos, (3) Sistemas cohesivos, (4) Sistema

conectivo dinámicos, (5) Sistemas cohesivos dinámicos. Lo mismo cabe decir de sistemas mecánicos, orgánicos, formales, sociales.

En este sentido, se define la categoría de sistema creativo como aquella disposición de elementos (materiales, formales, conceptuales) interrelacionados e interactuales llevada a cabo de forma coherente, abierta, autónoma y con miras a la capacitación y el desarrollo del potencial creativo, valiéndose, en un funcionamiento, de estrategias flexibles y polivalentes. Incluimos en esta categoría de sistema tanto las conceptuales psicopedagógicas que buscan la explicación del proceso creativo como los sistemas aplicativos. Es por ello que De la Torre (1997), destaca que las características de los sistemas creativos se estudian bajo tres parámetros o criterios:

De ordenación y regulación: el cual se identifica por los indicadores de coherencia en la organización e interrelación de los diferentes elementos, materiales, personales, formales y funcionales. Por ejemplo las funciones directivas, han de ser desempeñadas por personas capacitadas para la innovación, un sistema coherente utiliza al máximo los recursos con que se dispone. Otro indicador es la apertura a nuevos elementos donde se contempla la incorporación de conocimientos e innovaciones para cambiar elementos personales, formales, materiales y las relaciones entre ellos ante propuesta de mayor calidad. Un proyecto es creativo en la medida en que dé entrada a nuevas aportaciones y tenga sentido futurizante.

De igual modo se menciona la autonomía e independencia de funcionamiento respecto a variantes externas al sistema debido a que el sometimiento a componentes externos para funcionar le resta iniciativa, movilidad, búsqueda de alternativas al mismo. También se menciona la integración del principio de autorregulación y optimización con la finalidad de mejorar a través de la mejora de los elementos que la integran. Por ejemplo cuando se evalúa el

proceso de aprendizaje se considera los elementos materiales, personales y formales similarmente se considera la flexibilidad y adaptación del sistema a su contexto, ya que un sistema de sobre hechos humanos requiere de adaptaciones constantes.

El segundo criterio es la finalidad del sistema en donde las metas se fundamentan en necesidades colectivas, a la adquisición de destrezas instrumentales y cognitivas que forman parte de la cultura de nuestro tiempo. Así mismo desarrollar capacidades creativas de inventiva, productividad, espontaneidad, actitud hacia el cambio, entre otros, en todos los ámbitos en que se manifiesta la actividad humana

El tercer criterio se relaciona con el funcionamiento del sistema como la familia, escuela y comunidad que tienen funciones establecidas, su alteración exigirá reajustes en las relaciones y funciones, lo que llevará a compartirlas. Para ello se debe considerar la libertad, la iniciativa, y la capacidad de decisión de todos los miembros que conforman ese sistema (escuelas, organizaciones, asociaciones), también regular internamente la generación de recursos para su funcionamiento. Este dinamismo interno lo hace copartícipe de una continua innovación, así como la flexibilidad conjuntamente con la originalidad para adaptarse a las circunstancias, a lo nuevo, a la consecución de objetivos no programados.

En este sentido, los sistemas educativos tienen por finalidad desarrollar y transmitir valores. Además contando con dichos criterios, la diversificación vendrá dada por el modo en que se organizan y la prevalencia de uno sobre otro. También se encuentran sistemas orientados a la relación entre la creatividad y la salud mental, a la persuasión, entre otros, lo válido es que son herramientas del pensamiento que permiten generalizar determinadas propuestas.

Actualmente las políticas educativas están enmarcadas en mejorar la calidad educativa comprometiendo a todos los actores y autores del proceso educativo bajo la dirección de un gerente capacitado para ejercer sus funciones cabalmente, lo que significa que debe mantener la coherencia entre todos los recursos que tiene en su institución y delegar responsabilidades a los mismos.

De igual manera, sucede con el docente en el aula debe contemplar los recursos que tiene a su alcance para darle viabilidad al proceso enseñanza aprendizaje, lo que implica darle apertura a las ideas de sus representantes, de sus vecinos, de los niños. Como complemento, enamorar a los actores mencionados anteriormente al proceso educativo sentirlos protagonistas de la educación de sus hijos. En tal sentido practicar la originalidad, la fluidez, la flexibilidad, entre otros, como indicadores indispensables en su tarea educativa.

Programas creativos

Un programa es considerado creativo cuando sus contenidos, propósitos, medios y regulación se orientan a potenciar algunos de sus atributos, donde se toma en cuenta la diversidad y la pluralidad. Las mismas van encaminadas a propiciar la espontaneidad, la sensibilización a los problemas, a las divergencias, a las actitudes creativas. Considerando las actividades dentro y fuera del aula. Los mismos se fundamentan en basamentos teóricos y llevan implícitas la acción, o sea, añaden al diseño su realización.

Es por ello que De la Torre (1997), lo conceptualiza como:

Un programa es como un proyecto que expone el conjunto de actuaciones que se desean emprender para alcanzar unos determinados objetivos; un planteamiento diseñado para su realización o desarrollo con miras a alcanzar mejor determinados objetivos. Viene a ser como un instrumento organizativo y didáctico que regula las actividades del profesor y los alumnos. (p.47)

Características de los programas creativos

De igual modo, De la Torre (1997), señala cuatro componentes básicos: los propósitos, los contenidos, los medios y la regulación. Al hacer mención de los propósitos se establece la relación existente entre lo planificado y los objetivos. Estos conviene estar revestidos de estimulación sensorial ya que la creatividad comienza siendo percepción desde un nivel de expresividad espontánea hasta el germinal o emergente. La sensibilidad sensorio-perceptiva, la ejercitación en la concentración, la espontaneidad, la desinhibición son la mejor plataforma para la creatividad adulta.

Otro elemento importante es la adquisición de destrezas o habilidades que capaciten a la persona a la solución de problemas de la vida cotidiana, relacionadas con el propio trabajo habitual. También se desarrollan procesos e ideación, búsqueda, indagación, toma de decisión que lo ayudarán a la consecución de estrategias procesuales, promoviendo así la aplicación del pensamiento divergente fortaleciendo la fluidez, flexibilidad, originalidad, inventiva, entre otros, creando así actitudes positivas como la tolerancia, la disposición al cambio, la curiosidad.

Los contenidos

Cualquier materia curricular, o actividad humana puede ser objeto de planificación creativa, es por ello que se consideran los contenidos curriculares en donde cualquier materia puede plantearse atendiendo a los objetivos y a l modo en que se desarrollan, ejemplo de ello es el programa de creatividad de Wuilliams. Los contenidos de tipo expresivo o de ejercitación exigen del sujeto una respuesta activa, espontánea, transformadora del material cuando éste existe (artístico, manual). Igualmente se considera los contenidos curriculares estandarizados en los cuales se organizan una serie de actividades generalmente grupales y extraescolares.

Los medios

Tiene como fin llevar a la práctica lo planificado, influyendo decisivamente en el grado de eficacia alcanzado, en el mismo intervienen recursos humanos, formales y funcionales, técnicos y materiales. Las personas encargadas de la ejecución del mismo deben tener apertura a nuevas propuestas, dejando amplio margen a la iniciativa. Adecuan el programa al contexto y tienen en cuenta la información procedente del desarrollo. Así mismo los elementos espaciales y temporales deben adaptarse a las características y circunstancias de los sujetos en un margen de flexibilidad a las múltiples funciones o usos del material.

La regulación

Su finalidad es sistematizar y dinamizar el proceso para saber si se van alcanzando los objetivos propuestos. Para ello se considera que en la actividad creativa no se pueden utilizar valoraciones rígidas, formalistas centradas en los resultados. Evaluar también el procedimiento utilizado. De igual manera no se utilizan mecanismos sancionadores o calificadores. Su función es informar sobre el proceso, de forma que el sujeto lo vea como un reto su progreso. De este modo la acción heteroevaluadora se complementa con la autorreguladora.

Similarmente, la evaluación creativa atiende al progreso de las operaciones mentales superiores como la asociación, transferencia, síntesis, interpretación. Atiende las actitudes al cambio, a la autoconfianza, a la libre ideación, a la inventiva. Estima el valor global de las personas y el desarrollo de sus capacidades por encima del resultado.

El citado autor (1997), también menciona los Tipos de Programas sobre la base del componente curricular, identificando los siguientes:

Programas de contenido curricular

El contenido del currículum no se altera, sino que se orienta hacia metas de potenciación creativa, pasando dicha información de ser objetivo final en un programa tradicional a medio en uno creativo. La clave radica, en la intencionalidad del programador, en los objetivos que se propongan. Así mismo, el programa de creatividad total presenta abundantes sugerencias para que cada profesor diseñe el programa en cada materia del currículum: matemáticas, sociales, expresión dramática, música y danza, arte, lenguaje, entre otras.

El énfasis radica en que la esencia de lo creativo no viene del contenido en sí, sino, de los objetivos y las estrategias metodológicas utilizadas. A estas realizaciones de carácter general han de sumarse las referidas a ámbitos concretos. Tal como lo refiere el programa de creatividad total de Williams (1972), la propuesta de Poole (1980), y de Marbach(1982), que parten del enfoque curricular en torno a la creatividad en los niveles preescolar y ciclo inicial.

Programas de capacitación o instrumentación creativa

Se centran en el conocimiento disciplina de la creatividad, sus teorías y técnicas estimuladoras. Se trata de programas dirigidos en su mayor parte a profesionales con el propósito de que se apliquen la creatividad en su ámbito específico. En los mismos se imparten conocimientos y se facilitan recursos que una vez construidos y asumidos son susceptibles de numerosas aplicaciones. Es por ello que son manejadas en situaciones concretas y que se apelan con propósitos creativos

Programas de ejercitación creativa

Promueven el comportamiento creativo a través de la ejercitación y generalmente se

desarrollan al margen de la creatividad escolar. Dicho de otra manera, se aprende de modos creativos, actuando creativamente. Cobran relevancia los medios, los recursos y los materiales utilizados. Prevalen las actividades sobre las técnicas. Suelen tratarse de programas menos reglamentarios organizativamente, además funcionan al margen de las programaciones sin importar demasiado el dominio de los contenidos.

El mismo autor (1997), señala los Métodos Creativos y los conceptualiza como la trayectoria mental, vía seguida, manera de hacer el recorrido que nos conduce a la meta. Lo calificamos de creativo cuando dicho modo de proceder facilita el proceso creativo. Lo creativo no se opone a lo lógicos, sino a lo irrelevante y rutinario. Un método resulta creativo en la medida que sobrepasa la esperanza de eficacia didáctica obtenida por los métodos racionales en la consecución de unos objetivos. Cuando esos modos de proceder se especifican en situaciones y personas concretas se habla de procedimientos. Características de los métodos creativos: se hace referencia a las propiedades que se consideran en la metodología creativa para diferenciarla de las técnicas y las actividades. Dentro de las cuales cabe mencionar:

Su generalidad en los fines propuestos y en líneas demarcadoras en su proceso. Enuncia principios extensibles y aplicables a problemas y situaciones de diversa índole, como por ejemplo la metodología grupal y la metodología heurística.

Su amplitud le permite integrar técnicas diferenciadas y ejercicios de todo tipo. El método analógico, el heuridrama, la biónica.

La heterogeneidad de sus procedimientos, desde la coherencia lógica de la heurística a los métodos ilógicos, intuitivos, aleatorios u oníricos.

La indeterminación en los pasos que han de seguirse, quédense con esbozar la vía procedimental, sin bajar al detalle operativo.

Su diversificación en variantes procedimentales, que llevan a los autores a hablar de métodos heurístico, inventos, intuitivos, analógicos, antitéticos, aleatorios.

Su independencia respecto a los problemas. Ciertamente, se puede aplicar métodos diferentes para resolver un problema o con un mismo método dar solución a problemas distintos.

Se observa también, que el método creativo ha de tener el poder de concentrar las energías mentales de estimularlas, es facilitar los procesos de ideación, de romper la lógica cuando sea preciso, de provocar y sorprender al discente, de distanciarse del problema. Es plural y diversificado. Flexible para enfocar los planteamientos desde diferentes puntos de vista. Ha de ser motivantes para el alumno. Así mismo ha de funcionar como una palanca que permita remover con mayor facilidad el paso de la rutina a la implicación en las tareas escolares.

Por consiguiente, hablar del método es hablar de procesos mentales, de estrategias cognitivas, donde el método se valora por su eficiencia. El método conceptual es el que da respuestas a cada situación y se adecua a los objetivos. Los sistemas y modelos son generables, los programas y métodos, transferibles. Cuando más conectados con la realidad concreta se definan, más prevalecerá la transferibilidad sobre la generalización, debiendo tenerse en cuenta los condicionantes de la realidad a la que se aplica. Cada profesor ha de adoptar su metodología atendiendo a su contexto. En ese sentido, Kaufmann, Fustier y Brevet (1973), establecen tres grandes procedimientos o vías mentales para estimular la creatividad. Cada uno de ellos se operativiza mediante técnicas concretas. Responden a tres ejes cognitivos: la intuición, el análisis y la combinatoria.

Método intuitivo con técnicas como trituración, superposición, analogía, psicodrama, identificación, entre otras.

Método analíticos con las técnicas Delphi, grafos, diálogo grupo – máquina.

Métodos combinatorios que incluyen las técnicas Matrices de descubrimiento, métodos morfológicos.

Se entiende por el método como un ropaje o encubrimiento de la realidad, para así ascender a ella más fácilmente. Es preciso que el problema se disfrace y parezca otro, para permitir la exploración interior de representaciones específicas. A través de ellas, se apropia de la realidad, se transforma y se recrea. La semejanza, procediendo por aproximación a lo conocido, la oposición, a través de la negación y el alejamiento de lo conocido, la combinación, por yuxtaposición o superposición al azar de la información.

Fustier (1975), clasifican los métodos creativos en:

Métodos analíticos: se busca la semejanza entre la situación que se plantea y otra conocida con anterioridad.

Métodos antitético: se compone el problema, se tritura, hasta hacerlo irreconocible. Aquí, el problema es disfrazar en su contenido, esta vía permite explorar una nueva zona de conceptos accesibles solamente por el método del rechazo: antítesis, diferencia, oposición, negación, deformación, superación, utopía.

Métodos aleatorios: se busca relaciones artificiales, forzadas, al azar, entre lo conocido y lo desconocido. Cuando se ha explorado la zona de los conceptos que se parecen y que se oponen, queda, en ocasiones, una gran extensión de conceptos sin relación aparente.

Dan origen a modos prevalentes que tienen las personas a de afrontar un proceso, ya sea de percibir, procesar información, aprender, enseñar, pensar o actuar. En cada sujeto predominará una de las tres posiciones expuestas. El método creativo puede ser aplicado con sentido mediacional o estratégico. Ello ocurre cuando queda disfrazado o subyaciendo en cualquiera de las técnicas mencionadas. Otras veces adopta una orientación procesual, equivaliendo a los procesos creativos descritos a lo largo de la indagación creativa.

Los métodos de orientación didáctica tienen lugar en el proceso de la instrucción. Son técnicas de enseñanza, pero participan de ciertos principios creativos. Tales son los métodos grupales, de proyectos, el aprendizaje por descubrimiento, el aprendizaje dramático, la inquisición dialéctica, entre otras. La diversidad de métodos dan una serie de posibilidades para estudiar y analizar cual es el más conveniente para el grupo de niños, siempre y cuando se consideren el contexto socio cultural, se valore ideas y expectativas de los actores y autores del proceso educativo, se tomen en cuenta la originalidad, la fluidez, entre otros, tendrá las características de un método creativo.

Procediendo con el mismo autor, también hace mención de las Técnicas creativas (1997), y se definen como las estrategias concretas o modos de proceder valiéndose de pasos o fases debidamente organizadas y sistematizadas para alcanzar determinados objetivos. Benedito (1977), las especifica “como el medio sistematizado de organizar y desarrollar las actividades para estimular el pensamiento creativo” (p.22).

De igual manera, puntualiza las características de una técnica didáctica:

1. La conciencia de su mayor eficiencia sobre procedimientos rutinarios.
2. El control de variables supone la constatación científica de dicha eficiencia.

3. El dinamismo interno que supone un autodesarrollo por interacción.

Igualmente, De la Torre (1997), plantea además que la técnica incluye procedimientos de relajación, relax imaginativo, sugestopedia. Por otra parte su validez viene dada por el criterio de eficiencia, al igual que en método. El verdadero núcleo de la técnica creativa ha de buscarse en los mecanismos de su desarrollo y aplicación. Las técnicas creativas tienen su origen en el propio estudio de la creatividad. La concepción que presuponen y la finalidad que las inspira serán los elementos configuradores de las mismas.

Así mismo, dice que toda aplicación tiene algo de análisis de elementos, interpretación y traslación a situaciones semejantes. Como procedimientos que es, se puede enseñar y aprender. Las dimensiones o componentes que deberíamos analizar al aplicar una técnica creativa son: sus fundamentos teóricos, que la legitiman; sus objetivos específicos, que la orientan., así como también su aplicación, que la conforma.

De hecho, una técnica es la plasmación práctica de una teoría, concepción o modelo de la creatividad. El conocimiento de su procedencia nos facilitará una adecuada interpretación. Sin embargo, la creatividad como proceso de pensamiento y vida, como capacidad mental y solución de problemas, como producto e ideación, como interacción con el medio, como actitud personal, dará pie a técnicas diferentes. Se utiliza mientras se precisa de ella. El valor de una técnica viene dado por su eficacia en la consecución de los objetivos, la creatividad está en la intención de quien aplica la técnica más que en el contenido de la misma. Las técnicas reclaman competencia procesual. Su aplicación comporta conocer previamente la secuenciación de sus pasos.

En la misma forma, las técnicas creativas han de crear hábitos. Cuando quedan

incorporadas como parte de nuestro estilo de enseñar y actuar, se da por adquirida la competencia procesual. Ello implica ciertamente reiteración. Una simple aplicación no crea hábito ni promueve cambios de actitud profunda. Los procesos de pensamiento son siempre fuentes de objetos, la creatividad es potenciadora de todas las capacidades humanas. Las técnicas van dirigidas a la sensibilización, sensopercepción o comunicación con el medio; a fomentar la expresividad espontánea: a potenciar la ideación y la solución de problemas; a la innovación y el desarrollo de la divergencia: a fomentar actitudes creativas.

Del mismo modo, las técnicas creativas surgen como formalización de la experiencia, una técnica se contrasta con la realidad antes de elevarse a estrategias reglada. De ahí que las técnicas se presente con la garantía de su eficiencia, al menos en el contexto y la finalidad para la que surgió. Además, las técnicas dirigidas a estimular el proceso ideativo adoptan mecanismos de aceleración, provocación, inmersión. Se activan criterios, recursos mentales mediadores, que permitan a la conciencia acceder al estado preconscious en la que se aletargan conocimientos adquiridos, experiencias, vivencias, emociones, percepciones.

Cabe considerar que las personas pueden manifestar niveles muy diferentes de creatividad. Sus aptitudes, innatas, sus predisposiciones, su forma de interacción con el medio, su aptitud e intereses respecto a situaciones problemáticas, sus motivaciones, su inquietud transformadora, su modo de interiorizar los aprendizajes y experiencias son factores que ayudarán a explicar tales diferencias. Cada cual tiene su estilo cognitivo y creativo; cada persona percibe y aprende de modo diferente, por más que la información sea común a todos. La clave no está en el contenido sino en el cómo. Se pone el acento en el estilo persona, de ver objetivos, imágenes, individuos, problemas, fenómenos. Cualquiera de ellos tendrá resonancias

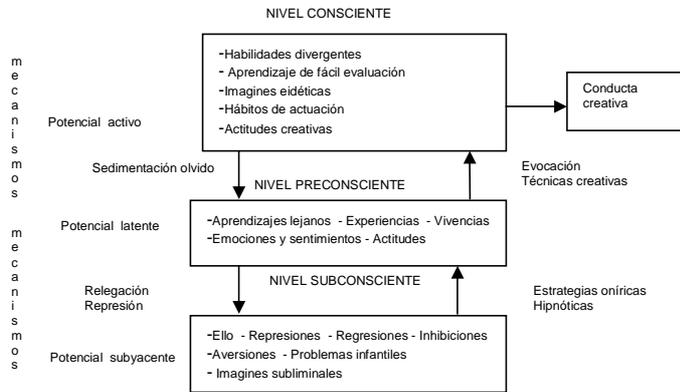
diferentes; será codificada de forma figurativa, simbólica o diluida en una globalidad metafórica.

Sin duda, apunta el referido autor (1997), las técnicas no hacen que las personas sean creativas. Éste vendrá conformado por el conjunto de rasgos individuales y de estilo descritos anteriormente. Ellas nos desinhibirá, desbloqueará, facilitan al acceso a la reserva preconiente, cuando existan dificultades por vía lógico – racional. Todo este bagaje no se sitúa en igual plano de la conciencia, sino que se dan, cuando menos, tres niveles o estados del potencial: potencial activado, potencial latente y potencial subyacente.

Consideramos potencial activado o presente aquel que es controlable conscientemente, como las destrezas, las habilidades y las capacidades divergente. Informaciones que evocamos fácilmente como poesías, discursos, dichos, imágenes eidéticas, vividas o con fuerte carga emocional: hábitos de actuación creativa ya asumida, actitudes creativas, entre otros. Predominan las fuerzas racionales sobre las irracionales. El potencial latente se situaría a nivel preconsistente. Es una energía no accesible directamente, si no a través de algún recurso o mecanismo. Son contenidos que no están a flor de conciencia. Tales son algunos aprendizajes, experiencias, vivencias, emociones y sentimientos que para ser evocados precisan de la creatividad.

El potencial subyacente permanece a nivel subconsciente, a mayor profundidad, resultando más difícil extraer su información. Se puede acceder a él, no obstante, a través de estrategias oníricas hipnóticas, sofrológicas, de sublimación, de relajación, desinhibitorias, de sugestopedia. La información va pasando de un nivel a otro a lo largo de la vida, pudiendo ser rescatada mediante las técnicas y estrategias oportunas.

Figura N° 2
Mecanismos del Proceso Creativo



Fuente: De la Torre, (1997)

Clasificación de las técnicas creativas

La agrupación y la clasificación de las técnicas se pueden reducir a un criterio extrínseco, o criterio intrínseco. La agrupación de las técnicas con base a un criterio extrínseco, son las grandes orientaciones creativas: persona, proceso, medio, producto, problema. Los criterios de carácter intrínsecos, atienden al proceso metodológico. Parten de las finalidades establecen un gradiente de metas creativas, desde la sensopercepción y la expresividad espontánea, a la innovación valiosa y la actitud creativa.

Sobre este particular, Guilford (1977), toma como punto de partida las funciones cognitivas o sus manifestaciones, ya que los productos son el resultado de aplicar una operación mental a un contenido dándole forma a la información al ser tratadas por el intelecto, es por ello que se mencionan las técnicas intuitivas, analíticas, asociativas, metafóricas e inferentes.

Cabe destacar que en las técnicas intuitivas interviene nuestra imaginación sintetizadora desprendida de criterios lógicos. Se cuida la espontaneidad y la capacidad improvisadora sobre el análisis. En las técnicas analíticas y estructurantes parten de la revisión y la descomposición del problema en sus elementos, para integrarlos posteriormente. Así pues las técnicas asociativas funcionan radialmente, estableciendo conexiones y lazos entre los conceptos, esta combinatoria da apertura a aprendizajes nuevos. En el mismo orden de ideas, las técnicas metamórficas ejercitan las aptitudes de redefinición, conversión, transformación. Por último las técnicas inferentes facilitan el descubrimiento de implicaciones en los contenidos básicos: figurativos, simbólicos, semánticos, comportamentales.

Atendiendo a la finalidad en función del gradiente o niveles creativos se habla de las técnicas de sensibilización y expresión tienen por objeto favorecer el desarrollo sensorial, la percepción y apertura al medio y la actuación espontánea. Entre las que se mencionan las técnicas de ideación que proponen facilitar el momento de la iluminación, de la solución a la solución o problema planteado. También están las técnicas heurísticas ellas buscan la indagación técnica o científica, la búsqueda de nuevas aportaciones. Las técnicas de representación y autorreferenciales parten de códigos o contextos no verbales.

Aun cuando se ilustran diferentes técnicas aplicadas para cada modalidad o circunstancia, la estimulación creativa no radica tanto en la comunicación de ideas, cuando en alimentar disposiciones desinhibidas que favorezcan el avance hacia la creatividad. Como se ha expresado anteriormente, los diferentes programas, técnicas mencionadas no son un recetario para que el docente lo copie fielmente.

En efecto, si considera las dimensiones de la persona creativa, generará ideas novedosas a partir de las teorías que se han manejado hasta ahora, igualmente continuará indagando desde

otras perspectivas para ampliar sus conocimientos e implementar un programa efectivamente a su grupo de niños, presumiendo que el como persona a adquirido dichas habilidades y considerando el entorno socio-cultural.

Otro elemento que es importante razonar es el perfil del educador del nivel inicial, tal como lo contempla en el Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación y Deportes (2005), el mismo se organizó en tres dimensiones que se definen con el propósito de facilitar su comprensión y discusión, en el marco de las cuales se especifican una serie de rasgos o características deseables que, sin pretender ser excluyentes o absolutas, se consideran relevantes para la definición del mismo a la luz de las sugerencias e investigaciones sistematizadas.

Las orientaciones en cuanto al perfil del docente se ubican en una concepción de perfil polivalente, abierto y emprendedor. Formar un docente reflexivo, crítico e investigador constituye actualmente, una alternativa adecuada si se quiere contar con profesionales que incorporen en el ámbito de la educación inicial, habilitándose, conocimientos y actitudes para diseñar, desarrollar, evaluar y formular estrategias y programas de intervención educativa en contextos socio – educativos y culturales cambiantes. Considerando los pilares del conocimiento para la formación integral del docente y guardando relación con las tres dimensiones que se proponen. Estas son:

Personal: está asociada al pilar “aprender a ser” lo que implica situarse en el contexto de una democracia genuina, desarrollando carisma personal y habilidad para comunicarse con efectividad. En donde se contempla el desarrollo global de la persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido, estética, responsabilidad, individualidad, espiritualidad,

además del desarrollo de la creatividad e imaginación de la capacidad para actuar de acuerdo a un conjunto de valores éticos y morales.

Pedagógica: está asociada con los pilares “aprender a conocer y aprender a hacer”, con el primero se enfatiza en la necesidad de adquirir los instrumentos del pensamiento para aprender a comprender el mundo que le rodea, al menos lo suficiente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Se justifica en el placer de comprender, de conocer, de descubrir e indagar.

Evidentemente, esto favorece la curiosidad intelectual, estimula el sentido crítico y permite descifrar la realidad, adquiriendo al mismo tiempo una autonomía de juicio, por lo tanto, implica conocer acerca de la cultura general y saberes específicos, lo cual requiere un aprendizaje permanente por parte del/la docente. Con el segundo se prioriza la necesidad de poder influir sobre el propio entorno. Está estrechamente vinculado a la formación profesional: ¿cómo enseñar?, ¿cómo poner en práctica lo conocido?, ¿cómo innovar en la acción? Este tipo de conocimiento requiere de un conjunto de la capacidad de iniciativa y la de asumir riesgos, además, implica el desarrollo de habilidades que faciliten el trabajo con los niños y niñas, además de aprender a trabajar en equipo.

Socio cultural: está asociada al pilar “aprender a convivir”, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas, cuya labor en el proceso de formación es estudiar la diversidad de la especie humana, lo cual implica el descubrimiento gradual del otro (a) y la interdependencia entre todos los seres humanos. Aquí es necesario priorizar la convivencia junto a otros (as) respetando la diversidad cultural y personal. Ello implica una educación comunitaria, basada en el trabajo, la participación, la negociación, entre otros.

Sistema de hipótesis

Hi Si se aplica un programa entonces la creatividad de los docentes se incrementará.

Ho Si se aplica un programa entonces la creatividad de los docentes se mantendrá igual.

Cuadro N° 3
Mapa de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Programa de Creatividad		Estrategias verbales Estrategias no verbales	Ver Anexo N° 2 y 3
Creatividad	Originalidad	-Según la rareza de las respuestas -Según el grado de ingenio de las respuestas. -Según la calidad o pertinencia.	Parte V
	Productividad o fluidez	-Fluidez verbal. -Fluidez ideacional. -Fluidez asociacional. -Fluidez expresiva.	Parte IV Parte II Parte I Parte III
	Flexibilidad	-Flexibilidad espontánea.	Parte I- Parte II
	Elaboración	-Detalles de la narración precisa y con riqueza expresiva.	Parte V

Fuente: Sarmiento (2007)

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Tipo y Nivel de Investigación

Este capítulo está referido a detallar el tipo de investigación, diseño, población, muestra, técnica e instrumentos de recolección de datos; con el propósito de particularizar la estrategia a utilizar en el proceso investigativo y visualizar cuál es su alcance en el ámbito educativo, garantizando que los resultados obtenidos evidencien un máximo grado de validez y confiabilidad. Tal como lo expresa Tamayo (2003), "Es un procedimiento general para lograr de manera precisa el objetivo de la investigación, por lo cual nos presenta los métodos y técnicas para la realización de la investigación" (p.175)

Cabe considerar también, que por las características que presenta este estudio se circunscribe como una investigación experimental que según el autor antes mencionado (2003), "Se presenta mediante la manipulación de una variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento particular"(p.47). De allí pues, se determina en la variable el nivel de creatividad de los docentes de educación inicial, se aplica el programa y se observan las consecuencias del mismo, o sea, si aumenta o se mantiene igual el nivel de creatividad en dichos docentes.

Por otra parte, el presente estudio se considera de nivel explicativo, tal como lo refieren Hernández y otros (2003), que los estudios explicativos "están dirigidos a responder a las

causas de los eventos físicos o sociales, su interés se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y en que condiciones se da éste, o porque dos o más variables están relacionadas” (p.66). En tal sentido, esta investigación esta orientada a comparar los niveles de creatividad ante y después de la aplicación del programa y observar si hubo incremento o se mantuvo igual.

De igual modo, el modelo de este estudio es experimental de campo y Kelinger(1998), puntualiza que el experimento de campo “es un estudio de investigación dentro de una situación realista, en la cual, una o más variables independientes son manipuladas por el experimentador bajo condiciones tan cuidadosamente controladas como lo permita la situación”(p.418). Considerando lo anteriormente planteado, la información de esta investigación fue recogida directamente de la realidad, en donde se manipula la variable independiente el cual es el programa de creatividad para observar las consecuencias del mismo en el docente de Educación Inicial.

Diseño de la Investigación

Con respecto al diseño de la investigación esta enmarcado en el preexperimental en la forma de diseño de preprueba - posprueba con un solo grupo que Hernández, Fernández y Baptista (2004), lo definen “ A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o prueba posterior al tratamiento (p. 220). En este estudio se aplicará el Test G-Q de Creatividad Verbal de Gardié y Quintero (1994), antes y después de aplicar el programa con la finalidad de medir las dimensiones de la variable y comparar el nivel de creatividad de los docentes de educación inicial.

Atendiendo a las exigencias de la investigación es relevante especificar los sujetos o

elementos que serán analizados y a los que se le pretende hacer inferencia a partir de la muestra, considerando además la accesibilidad de dicha población para la investigación y el investigador. Para ello se utilizará la simbología de Campbell y Stanley, citados por Hernández (2004), en donde:

R: Asignación al azar o aleatoria. Cuando aparece quiere decir que los sujetos han sido asignados a un grupo de manera aleatoria.

G: Grupo de sujetos (G_1 , grupo 1; G_2 , grupo 2; (etcétera).

X: Tratamiento, estímulo o condición experimental (presencia de algún nivel o modalidad de la variable independiente).

O: Una medición de los sujetos de un grupo (prueba, cuestionario, observación, etc). Si aparece antes del estímulo o tratamiento, se trata de preprueba (previa al tratamiento). Si aparece después del estímulo se trata de una posprueba (posterior al tratamiento).

-: Ausencia de estímulo (nivel “cero” en la variable independiente). Indica que se trata de un grupo de control o testigo.

En tal sentido, refiere el mismo autor (2004), “que la secuencia original indica tiempos distintos (de izquierda a derecha) y cuando dos grupos aparecen dos símbolos alienados verticalmente, esto indica que tienen lugar en el mismo momento del experimento” (p.186). De igual modo, para los diseños de preprueba – posprueba con un solo grupo el diagrama es el siguiente:

G O₁ X O₂

En donde:

G: Grupo experimental

O₁: Preprueba

X: Programa de Creatividad

O₂: Posprueba

Otros de los aspectos a considerar en este diseño es la validez interna y externa que Campbell y Stanley citados por Salkind (1998), definiendo la validez interna como “la cualidad de un diseño experimental que hace que los resultados obtenidos se deban a la manipulación de la variable independiente” (p.238). En ese sentido, en este estudio se manipula la variable Programa de Creatividad para comparar el nivel de creatividad en el docente de Educación Inicial

Por otra parte, el referido autor (1998), conceptualiza la validez externa como “la cualidad de un diseño experimental que permite generalizar los resultados de la muestra original a otra muestra y luego por extensión a la población de la cual se obtuvo la muestra” (p.238). En efecto, el Programa se aplica a otros docentes de Educación Inicial. De igual modo, hacen referencia a las amenazas de la validez interna y externa ya que, no todos los diseños presentan niveles aceptables de validez.

Atendiendo a estas consideraciones, las amenazas de la validez interna en este estudio se describen a continuación:

Historia: Se incluye cuando existen factores externos que afecten los resultados de la investigación. De acuerdo con esto, el programa tuvo una duración de seis semanas, en la misma se tuvo la precaución de no someter a la población censal a otras actividades simultaneas a esta que pudiesen alterar los resultados del programa.

Selección: Se refiere a la selección de los sujetos con características diferentes, por ello se tomo la población censal de los docentes de aula de Educación Inicial en ejercicio de tres instituciones para la aplicación del programa.

Mortalidad: Se refiere a la dificultad de localizar a los sujetos para realizar estudios de seguimiento. El programa consta de estrategias verbales y no verbales que le permiten a la población censal la aplicación de las mismas en el ámbito personal y profesional, provocando el interés permanente a la participación del programa de manera consecuyente.

De igual modo, la amenaza para la validez externa es la siguiente:

Disposiciones reactivas: Esta referida a que los investigadores consideren los conocimientos del sujeto y el propósito de la investigación. En ese sentido, el programa en la primera sesión efectúa una exposición explicando el propósito de la investigación y la aplicación del test específica como están las capacidades del pensamiento divergente del docente de Educación Inicial lo que permite la generalizabilidad.

Sujetos de la Investigación

Población

De la misma manera, es de suma importancia delimitar la población a estudiar ya que es preciso establecer los criterios para la misma debido a la relación que existe con los objetivos de la investigación. Dentro de esta perspectiva, Tamayo (2003), expresa que la población es la “totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis de la población que integran dicho fenómeno y se cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica” (p.176).

Atendiendo a estas consideraciones, Arias (2006), refiere que”..Es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y por los objetivos de la investigación” (p. 81). En atención a ese concepto se delimita la población para este estudio las docentes de aula del Sector N° 5 de la Parroquia Francisco Ochoa, distribuidas en los siguientes Centros de Educación Inicial:

Cuadro N° 4
Distribución de la Población

Centro de Educación Inicial	Docentes de Aula
Morita Carrillo	10
Ana Graciela de Hinestroza	10
Niño Simón	5
Total	25 docentes de aula.

Fuente: Municipio Escolar San Francisco 1, (2006)

De esta manera, la población establecida para este estudio es de 25 docentes de aula de la Parroquia Francisco Ochoa Municipio San Francisco Estado Zulia. Por estar la población representada por 25 docentes de aula se toman todos los miembros para la investigación. Es el tipo de muestra más representativo, cuando esto ocurre se dice que se ha investigado en universo.

De hecho, Tamayo (2003), lo expone”cuando para un estudio se toma la totalidad de la población y, por ello, no es necesario realizar un muestreo para el estudio o investigación que se proyecta (p.177). Dicho de otro modo, se utiliza el censo poblacional y Sabino (1998), lo conceptualiza “cuando la población se conforma por un número pequeño y poco significativo

de sujetos se toma la totalidad de ella como muestra censal”. (p.84), lo que indica que la población es igual a la muestra. Cabe destacar, que el autor del Test G-Q de Creatividad verbal (1994), “recomienda la aplicación del instrumento a grupos no mayores de 25 personas, con el fin de garantizar un adecuado control, ya que todos los participantes deben responder al mismo tiempo los ítems, a medida que vayan siendo autorizados para ello” (p.36).

Definición operacional de las variables

Otro componente importante en la investigación es la definición operacional de la variable, como lo apunta Arias (2006), “es el proceso mediante el cual se transforma la variable de conceptos abstractos a términos concretos, observables y medibles, es decir, dimensiones e indicadores” (p.63). De acuerdo a este concepto, para la variable Programa de Creatividad se define como el conjunto de estrategias verbales y no verbales que le permitirá al docente implementar las capacidades del pensamiento divergente, propiciando un ambiente de disposición, apertura, originalidad, compañerismo, efectuando actividades individuales y grupales. El mismo fue aplicado en seis sesiones de cuatro horas semanales en el horario comprendido de 8:00 a.m. A 12:00. De igual manera, para la variable Creatividad se obtendrá un puntaje de las capacidades del pensamiento divergente como lo son la originalidad, la productividad o fluidez, la flexibilidad y la elaboración mediante la aplicación del Test G-Q de Creatividad Verbal elaborado por Gardié y Quintero (1994).

Técnica de Recolección de Datos

Igualmente, es importante seleccionar las técnicas de recolección de datos pertinentes que medirán las variables ya que las mismas responderán a la interrogante efectuada en la investigación. En este orden de ideas, Arias (2006), conceptualiza la técnica”como el

procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p.67). En tal sentido, se usará el Test G-Q de Creatividad Verbal, elaborado en el año 1994, en el se miden los factores de producción divergente como la originalidad, producción o fluidez, flexibilidad y elaboración.

Descripción del Instrumento

El test consta de cinco partes. En la parte I del test: “Sinónimos”, se presentan las palabras “Claro” y “Nota” para los cuales se solicita el mayor número posible de sinónimos y acepciones, en un tiempo de cuatro minutos. El puntaje es de un punto para cada sinónimo correcto (se permiten ligeros errores ortográficos), se mide Fluidez Asociativa. Por cada categoría encontrada se suma un punto, sin importar el número de sinónimos encontrados en ella. Se mide Flexibilidad Espontánea. En el Manual de Corrección del test se tiene un total de 85 sinónimos y 10 acepciones para Claro, mientras que para Nota se registra un total de 74 sinónimos y 9 acepciones.

En la parte II del test: “Usos Posibles”, se pide escribir diferentes usos para el objeto “Tapas de botellas”, en un lapso de tres minutos. El puntaje es de un punto por cada uso válido (no valen los usos sin sentido, absurdos, sin utilidad). Se mide Fluidez Ideacional. Además se suma un punto por cada categoría de usos a las cuales pertenecen las respuestas dadas. Se mide Flexibilidad Espontánea. En el Manual de Corrección se tienen 105 usos distintos para dicho objeto, distribuidos en 7 categorías.

En la parte III Del test:”Frases Ordenadas”, se dan las letras “R-C-M” para la escritura de frases y oraciones en dos minutos. El puntaje es de un punto por cada oración o frase correcta. No se dan puntos en los siguientes casos:

1. Si hay más de tres palabras. Ejemplos: Sólo fruta y pan; Tan débil y loco.
2. Las oraciones o frases sin sentido. Ejemplo: Siempre flor Panamá.
3. Se dará un solo punto cuando aparezcan respuestas con la misma estructura: “Rosa come pan”; “Rafael come pan”. Se mide Fluidez Expresiva.

En la parte IV del test “Trigramas”, se suministran las letras B-T-A- y L-A-D con el fin de que los sujetos escriban palabras que las contengan, conservando la secuencia original, para esta parte se dan dos minutos. El puntaje es de un punto por cada palabra escrita de acuerdo con las reglas (que contenga las tres letras en el orden dado). Se mide Fluidez Verbal. No se tomaran en cuenta las letras del trigramas indebidamente utilizadas por errores ortográficos, por ejemplo: para B-T-A-, Biruta, no se toma en cuenta porque la palabra correcta es Viruta. Cuando hay una sucesión de palabras derivadas (familia de palabras), se asigna un solo punto. Ejemplo: Para el trigramas P-M-O las respuestas Primero, Primario, Primeramente, sólo recibirán un punto por las tres.

Para las partes III y IV no existe lista de comparación en el Manual de Corrección, debido a que el número total de palabras, frases u oraciones que cumplan con el requisito exigido sería demasiado extenso. Como punto de referencia, cabe destacar que en las respuestas dadas por los sujetos de estudio fueron contabilizados 186 palabras para B-T-A, 183 para L-D-A y, 238 oraciones y frases distintas para R-C-M.

Finalmente, en la parte V del test “Minihistoria”, se dan cinco minutos para la redacción de la minihistoria inspirada en el tema: “Una ciudad completamente abandonada por sus habitantes”. En esta parte se mide Originalidad del relato sumando las puntuaciones

provenientes de dos evaluaciones. La primera consiste en la ubicación en las categorías Baja, Media y Alta Originalidad, de acuerdo con el tipo de causa aducida para explicar el abandono de la ciudad. Los criterios para tal categorización, basados en la rareza de las respuestas se explican a continuación:

Categoría Baja: Ejemplos: fenómenos naturales (lluvias, inundaciones, etc.) que impide la llegada de los alumnos; situaciones como huelga de transportes, de maestros, etc; problemas de funcionamiento como falta de agua, electricidad, etc.; destrozos, robos, incendios, etc, que impiden dar clases; acumulación de basura y suspensión por disturbios, virus, etc. Valor: un punto.

Categoría Media: Ejemplos: rebeldía de estudiantes ante el autoritarismo de directores y maestros; error del calendario escolar (no comenzaron ese día); resistencia de los estudiantes por lo aburrido de las clases; cambio de ubicación del plantel; rebeldía de los docentes ante la crítica situación; alguna situación no escolar atrajo la atención de los estudiantes (circo, político, una virgen, un río bueno para bañarse, etc.); de común acuerdo decidieron adelantar las vacaciones. Valor: tres puntos.

Categoría Alta: Causas inusuales como por ejemplo: los maestros se fueron de viaje intergaláctico; era una escuela de pájaros; todo era un sueño; un dictador invadió la ciudad porque no le gustaba la escuela. Esta lista no es exhaustiva. Valor: cinco puntos. Debido a que en ambos casos las categorías tienen asignada 1, 3, y 5 puntos, los valores mínimo y máximo que pueden obtenerse para la originalidad son 2 y 10 puntos respectivamente.

En la misma pregunta se mide el indicador Elaboración, asignando un punto a cada detalle de la narración que represente de manera precisa y con riqueza expresiva, un plan de desarrollo narrativo bien establecido y comprensible, detallando pasos, cualidades, elementos

relacionados directa o indirectamente con la idea principal. La lista de los elementos considerado es la siguiente:

1. Referencias a tiempos (días, fechas, años, épocas).
2. Referencias a espacios (lugares, áreas, distancias).
3. Cualidades y valores explícitos en el texto, referidos a personas y cosas (maldad, codicia, solidaridad, belleza, frescura, etc.)
4. Nombres o apodos de personas; personajes característicos (“un sabio labrador”; “una vieja desmemoriada”, etc.).
5. Designación o mención de cosas (árboles, calles, viviendas, animales, etc.)
6. Características de personas, animales y cosas: forma, tamaño, color, cantidad.

Se cuenta cada elemento que se consiga en la narración, aunque aparezca más de una vez. Valor: un punto.

Como complemento, para la interpretación de la variable creatividad se utilizará el siguiente baremo:

Cuadro N° 05

Baremo para la interpretación de la Variable Creatividad

Rango	Categoría
$6,7 \leq x < 10,0$	Creatividad Alta
$3,4 \leq x < 6,6$	Creatividad Media
$0 \leq x < 3,3$	Creatividad Baja

Propiedades Psicométricas

Habiendo escogido el instrumento que medirá la variable en estudio, se prosigue a verificar la confiabilidad y validez del mismo ya que es la forma de verificar hasta que punto es confiable el instrumento y si arrojará resultados que se relacionen con las hipótesis de la investigación. Para determinar la confiabilidad, que al respecto Ruiz (1998), lo define como “el hecho de que los resultados obtenidos con el instrumento en una determinada ocasión, bajo ciertas condiciones, deberán ser los mismos si volviéremos a medir el mismo rango en condiciones idénticas” (p.44).

Por otra parte, se considera lo planteado por Salkind(1998), que conceptualiza la validez “es la cualidad de una prueba que hace aquello para lo cual se diseño, es decir, que mide lo que necesita medir”(p.126). De esta manera la confiabilidad del Test G-Q de Creatividad Verbal (1994), se determinó bajo la selección aleatoria de 20 test, de los cuales se entregaron ejemplares a dos expertos en creatividad quienes desconocían el test. Los expertos procedieron a corregir de manera independiente los mismos, utilizando las instrucciones del manual correspondiente. El valor del coeficiente ínter puntaje resultó bastante favorable($r=0,91$; $p=1,000$).

De igual manera, fue utilizado el procedimiento test-retest con un lapso de treinta días entre ambas aplicaciones a los sujetos de la muestra en el estudio correlacional entre las variables Necesidad de Cognición y Creatividad Verbal.. El valor obtenido para la correlación entre las dos series de puntaje fue satisfactorio($r=0,78$; $p=<0,01$). La muestra obtuvo un puntaje medio de 65,7 con una desviación estándar igual a 15,2. En segundo lugar se determinó con las respuestas de los 65 sujetos que se les aplico el test, la consistencia interna del instrumento a

través de la Prueba de Spearman-Brown(corregida), basada en las intercorrelaciones de las cinco partes del test. El resultado obtenido($r=0,546$), puede así mismo considerarse como satisfactorio.

Dado que en el test se mide Producción Divergente a través de cuatro factores relacionados por ser parte del mismo constructo, se determino la consistencia interna del instrumento mediante la correlación de los factores entre si y con el puntaje total del instrumento. La matriz de correlación da cuenta de valores moderados y relativamente altos para los factores entre si, y altos entre los factores y el puntaje total. Todas las probabilidades son menores de 0,01 a excepción de Originalidad-Flexibilidad ($p=0,03$) y de Originalidad y Elaboración ($p=0,05$). Los resultados muestran una consistencia interna satisfactoria para el test.

Procedimiento

Para llevar a cabo la recolección de los datos en la presente investigación se procedió de la siguiente manera:

1. Se efectuó revisión de la bibliografía en referencia a las variables seleccionadas.
2. Se elaboró de los objetivos de la investigación
3. Se realizó la búsqueda del sustento teórico del estudio.
4. Se procedió a la búsqueda del instrumento idóneo a administrar.
5. Se entrevistó con el autor y coautor del instrumento para el entrenamiento de la aplicación y corrección del mismo.
6. Se solicitó la autorización para la aplicación del instrumento.

7. Se elaboró el programa con estrategias verbales y no verbales.
8. Se Administró el instrumento antes del inicio del programa para la recolección de los datos de las variables.
9. Se aplicó el programa durante seis semanas.
10. Se administró el instrumento después de finalizar el programa para la recolección de los datos de las variables.
11. Se efectuó la corrección del instrumento.
12. Se incorporó los datos obtenidos en el instrumento mediante un paquete estadístico.
13. Se procedió al análisis de los resultados.
14. Se efectuaron conclusiones y recomendaciones.

Plan de Análisis de Datos

En relación al tratamiento estadístico de los datos a ser recolectados se consultó a Chávez (2001), quien indica “que la tabulación de datos es una técnica que emplea el investigador para procesar la información recolectada lo cual permite lograr la organización de los datos relativos a una variable, indicadores e ítems.” (p.211). Por lo tanto, requiere la realización de un proceso sistemático y cuidadoso en relación con el traslado de las respuestas emitidas por cada sujeto de la muestra a una tabla de tabulación.

Para proceder al análisis de los datos, se realizó la tabulación de los mismos con el empleo de tablas dentro de estas se asentarán los códigos de respuestas que emitirán los integrantes de la población objeto de estudio. Seguidamente, para el análisis de los datos se

utilizó el paquete computarizado SPSS (Versión 12.0) a través de los criterios de la estadística descriptiva diferencial, en lo que respecta a un análisis con tablas de medias. Para medir la variable creatividad se construyó un baremo donde se tomaron en cuenta tres opciones de rangos y categorías descritas anteriormente.

También se hace referencia a la utilización de la prueba “t” de Student que Hernandez y otros (1998), lo define “la prueba estadística para evaluar si dos grupos difieren entre si de manera significativa respecto a sus medias” (p.384), puesto que permitió comparar los resultados de los niveles de creatividad en la preprueba con los resultados de la posprueba para así analizar y discutir los datos.

Consideraciones Éticas

De acuerdo con el Código de Ética del Psicólogo de la Federación Venezolana del Psicólogo (1981), para esta investigación se contemplan características que la conciben dentro de los parámetros científicos ya que se inicia desde una situación real y objetiva. Se efectuó la revisión exhaustiva de las referencias bibliográficas de fuentes primarias en su mayoría, construyendo la plataforma teórica que sustenta esta investigación. Por otra parte, el trabajo planificado y responsable contribuyó a tomar medidas preventivas para consignar las autorizaciones pertinentes para la aplicación del instrumento a los sujetos de la investigación.

Cabe destacar, que en la aplicación del programa se implementaron estrategias verbales y no verbales que favorecen las capacidades del pensamiento divergente, respetando la integridad y el bienestar del grupo. Se hace referencia, a lo expuesto por Tójar y Serrano (2000), en cuanto a la seriedad, imparcialidad, comunicación, responsabilidad y derecho de los participantes a resguardar la confiabilidad de los resultados que arroje dicha investigación,

circuncribiendo dicho estudio en aportes a la psicología como ciencia, generalizándolo al beneficio colectivo.

Como complemento, este estudio se presenta como alternativa para desarrollar el pensamiento divergente dándole apertura al proceso creativo, elemento necesario para consolidar la práctica pedagógica en el docente de Educación Inicial, considerando y respetando el interés y la apertura que tenga el docente como protagonista del proceso educativo.

CAPITULO IV

RESULTADOS

En el presente capítulo se relata, analizan y discuten los datos aportados por los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco. Estos resultados se fundan de acuerdo a la variable: creatividad con sus referidas dimensiones e indicadores. Igualmente se visualizan los objetivos específicos a través de las tablas estadísticas, como también se expresa la opinión sobre la base de las teorías analizadas, las cuales conducen a establecer conclusiones y recomendaciones acerca de la investigación.

Análisis y Discusión de los Resultados

Con el análisis de este estudio se presentan los resultados de la variable creatividad de acuerdo con cada dimensión. Dichos resultados se presentan en tablas que muestran los datos obtenidos de la aplicación del test G-Q de Creatividad Verbal para los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco, con una muestra de 25 sujetos. Al mismo tiempo cabe señalar que dicho análisis se efectuó bajo la estadística descriptiva en base a medidas de tendencia central; para luego realizar la interpretación y discusión de los datos.

En la presente tabla se dará respuesta al primer y segundo objetivo específico dirigido a identificar y establecer el nivel de creatividad antes y después de aplicar el programa de creatividad en los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco.

Variable: Creatividad

Tabla N° 01

Variable Creatividad	X	Categoría
Pre- Test	1,58	Baja
Post-Test	4,11	Media

Fuente: Sarmiento (2007)

En la tabla N° 1, que se corresponde con la variable creatividad, mostró en la aplicación del pre-test una media equivalente: al 1,58, lo que indica que los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco, identificaron un nivel bajo de creatividad, según baremo diseñado para la categorización de los datos obtenidos, Posteriormente, dicha variable mostró en la aplicación del post-Test una media del 4,11, por lo que se deduce que los docentes en estudio, identificaron un nivel de creatividad medio, que acuerdo al baremo diseñado para la categorización de los datos obtenidos tales resultados permiten afirmar que una vez aplicado el programa de creatividad, ésta se incrementó considerablemente en un nivel medio de creatividad en docentes de educación inicial.

En la siguiente tabla se dará respuesta al tercer objetivo específico dirigido a comparar los niveles de creatividad en los docentes de Educación Inicial antes y después de la aplicación del programa en la creatividad de docentes de educación inicial.

Tabla N° 02
Tabla General de la Variable Creatividad

Dimensiones	Pre-Test	Post-Test
	X	X
Originalidad	0,27	0,28
Productividad o Fluidez	1,81	3,72
Flexibilidad	3,62	4,23
Elaboración	2,23	8,23
Promedio	1,58	4,11

Fuente: Sarmiento (2007)

En la tabla N° 2, se puede observar las diferencias en los resultados obtenidos de la aplicación del pre-Test y del post-Test en la variable creatividad considerada en el estudio. Dichas diferencias no son aparentes, por lo que se puede verificar según las medias calculadas en la dimensión originalidad en un 0,27, para el pre-Test y 0,28 para el post-Test, lo que indica que no existen diferencias significativas entre los resultados. De igual modo, la dimensión productividad o fluidez, puede observarse la notoria diferencia entre las medias, en un 1,81 para el pre-Test y 3,72 para el post-Test. Por otra parte, la dimensión flexibilidad, arrojó como resultado un 3,62, para el pre-Test y 4,23, para el post-Test, el cual permite establecer una marcada diferencia entre ambos instrumentos.

En este mismo orden de ideas, la dimensión elaboración se puede constatar según las medias deducidas en el pre-Test un 2,23, y para el post-Test, un 8,23, el cual es de destacar la notable diferencias en relación de aplicación de las dos pruebas. Asimismo es de resaltar el promedio de las medias cuyo resultados se ubicaron en un 1,58 para el pre-test y un 40,11 para el pos-test, tales resultados indican que el programa de creatividad sometido a los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco, si influyó significativamente, según estos resultados se puede concluir que la H_0 difiere de la H_1 , el cual se acepta la hipótesis H_1 , Si se aplica un programa entonces la creatividad de los docentes se incrementará.

Al observar como elemento la originalidad los datos obtenidos con respecto a la variable creatividad, se observó que los promedios determinaron que no existen diferencias significativas del pre- Test con respecto a la post- Test, tales resultados permiten coincidir con Franco (2004), quien en investigación titulada aplicación de un programa psicoeducativo para fomentar la creatividad en la etapa de educación infantil, obtuvo como resultado un incremento

significativo en los niveles de creatividad verbal en el grupo experimental respecto a los grupos control, tal deducción conlleva a aceptar la hipótesis H1, Si se aplica un programa entonces la creatividad de los docentes se incrementará, dichos resultados confirman lo expuesto por Gardie (1994), quien afirma que la originalidad es la marca característica que el autor le impone tanto al contenido como a la forma de su obra.

En relación al grado de rareza, en esta sentido es original una respuesta cuya frecuencia estadística es baja. Este criterio es objetivo puesto que deriva de una relación cuantitativa, asimismo es novedoso según el grado de ingenio de las respuestas el cual se refiere a las asociaciones establecidas entre el estímulo verbal y las respuestas insólitas, inesperadas o remotas, en donde juega un papel relevante la imaginación creadora. De igual forma, según la calidad o pertinencia se expresa el grado de refinamiento, impacto, humor, sugestividad o simplemente adecuación perfecta de una respuesta al estímulo correspondiente.

En cuanto a la productividad o fluidez, reflejaron una diferencia estadísticamente significativa de la aplicación entre la pre-prueba y la post-prueba, que conducen a no validar los criterios de Marval (2003), quien baso su estudio sobre las estrategias de aprendizaje significativo en la creatividad de estudiantes obteniendo como resultados que existen debilidades en las estrategias de aprendizajes significativos y el empleo de los recursos, De igual manera los factores que intervienen con alta incidencia en la creatividad son la producción de ideas y conceptos gráficos en un tiempo determinado.

Por su parte, Gardie (1994), plantea que la productividad o fluidez es entendida como la capacidad de pensar en una gran cantidad de ideas o posibles soluciones a un problema y utilizar cada paso como una nueva posición desde la cual evaluar el problema y seguir adelante

manejando posibilidades y opciones. De igual forma refiere a capacidad de movilizar en un instante información conocida, anticipadamente recopilada.

De igual forma, la flexibilidad de acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de la pre- Test y post- Test, se puede observar una marcada diferencia, el cual hace notorio el resultado de la post-prueba una vez aplicado el programa de creatividad, haciendo valida la hipótesis 1, tales resultados afirman la teoría de Gardie (1.994), quien señala que la flexibilidad es la capacidad para pensar desde una posición no estricta ni estereotipada, con despliegue de diversos puntos de referencia, de cambios de direcciones y de nuevas interpretaciones. Asimismo, se refiere a la sensibilidad o la capacidad de detectar situaciones problemas inusitadas que tienden a pasar desapercibidas. En base a estas razones, se hace necesario que el docente internalice la expectativa hacia la actitud al cambio, si el no cree que puede potenciar la creatividad no mantendrá el piso emocional para adquirir y practicar dichos indicadores.

Por otra parte, la dimensión elaboración sus resultados manifestaron diferencias significativas en la pre- Test con respecto a la post-prueba, logrando establecerse como mayor promedio la post- Test, por su parte, Barrios (2002), en su investigación proponer un plan de estrategias creativas para el desarrollo de la comprensión lectora dirigidos a docentes de la II Etapa el cual le permitió recomendar fomentar un proceso de formación permanente sobre la práctica pedagógica que consiste en talleres de sensibilización, y talleres de planificación, lo que contribuye a reforzar la H1, permitiendo a los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco, la capacidad de completar la imagen esencial con detalles típicos, significativos, reveladores.

Tales criterios sostienen la teoría de Gardie (1994), quien señala que la elaboración pretende reflejar todo hasta el más mínimo detalle con precisión meticulosa. Se trata de rasgos

que aparecen en todas las dimensiones de la creatividad, cualquiera que sea el campo al que se hace referencia. De igual manera, la elaboración suele medirse en lo gráfico porque aparecen detalles significativos.

Por ultimo, todos estos resultados reflejan que la creatividad de los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco, antes del pre- Test tenían una creatividad baja. Una vez aplicado el programa de creatividad y posteriormente aplicada la post- Test se pudo comprobar que dichos docentes elevaron la creatividad a un nivel medio, lo que hace posible aceptar la H1 Si se aplica un programa entonces la creatividad de los docentes se incrementará, y sostener como Ho nula Si se aplica un programa entonces la creatividad de los docentes se mantendrá igual. En tal sentido se refuerza los postulados de Piaget (1976), quien define la creatividad como la manifestación cúspide de la inteligencia, concebida como la expresión de equilibrios de la estructura cognitiva del ser humano con el medio. Asimismo detalla la importancia de los factores internos y externos que rodean al individuo los cuales fijarán de manera preciso la apertura a la creatividad como aspecto relevante en el acontecer personal y colectivo como medio para solventar situaciones.

Por otra parte, otros autores como Ortiz (2004), enfatiza que la creatividad se define como la facultad de encontrar nuevas combinaciones y respuestas originales partiendo de información ya conocidas es la antípoda de la realización de una actividad siguiendo un patrón. En resumen los sujetos se encuentran en la capacidad de generar ideas novedosas y que originan cambios propicios en su entorno cotidiano. Condiciones que cualquier docente posee y puede enriquecerlo cuando le de apertura a la necesidad de mejorar su práctica pedagógica con dedicación y entusiasmo, creando herramientas que medien el intercambio de saberes en el grupo de niños que están bajo su responsabilidad.

Conclusiones

Luego de haber recolectado la información y desarrollado el análisis respectivo en concordancia con los objetivos planeados en la investigación, se procedió a emitir las siguientes conclusiones las cuales dan respuestas a la interrogante formulada y se orienta a determinar el efecto de un programa en la creatividad del docente de Educación Inicial. Seguidamente se expone la conclusión en cuanto a los objetivos propuestos y el análisis de los resultados; en relación al primer objetivo: identificar el nivel de creatividad en los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco antes de aplicar el programa de creatividad. Se puede concluir que los docentes, demuestran un nivel de creatividad bajo que conducen a desfavorecer las áreas afectivas, cognoscitivas, psicomotrices, al modificar la conducta, asimismo afecta el desarrollo de las actitudes y las habilidades hacia la divergencia e innovación.

Con respecto al segundo objetivo específico planteado para establecer el nivel de creatividad en los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco, después de aplicar el programa de creatividad. Se concluye que los docentes muestran un nivel de creatividad medio, lo que indica que una vez implementado dicho programa, la creatividad en los docentes estudiados se incrementó notablemente, de esta manera se armoniza en una nueva forma del pensamiento, de sensaciones, de percepción y confianza en si mismo, que sirve como un medio de interpretación en el desarrollo emocional, intelectual, perceptivo, social, estético y creador.

En cuanto al tercer objetivo propuesto comparar los niveles de creatividad en los docentes de Educación Inicial del Sector No 5 de la Parroquia Francisco Ochoa. Municipio San Francisco, antes y después de la aplicación del programa de creatividad. Se puede concluir que

los docente incrementaron su nivel de creatividad una vez aplicado el programa, permitiendo que los docentes formulen y solucionen con originalidad, productividad, flexibilidad y elaboración, canalizando oportunidades, en un ambiente de dificultad, que requiere del mayor ingenio y del mayor impacto para el encuentro de soluciones. Para dar respuesta a la interrogante formulada y al sistema de hipótesis establecido se puede concluir que se comprobó el efecto del programa de creatividad siendo este positivo de acuerdo a los resultados arrojados en la post- Test, por lo que se acepta la H1 que especifica que si se aplica un programa entonces las creatividad de los docentes se incrementará.

Recomendaciones

Las recomendaciones de la presente investigación obran en función de señalar sugerencias para mejorar la creatividad de los docentes de Educación Inicial.

Sensibilizar a los docentes sobre el valor educativo y social de la creatividad, así como su valor estratégico para adaptarse a los cambios que exige la integración educativa en el contexto social.

Capacitar a docentes, proporcionándoles conocimientos para desarrollar habilidades en el ámbito de la creatividad y su proyección en la educación, considerando al docente de educación inicial como profesional creativo e innovador.

Desarrollar talleres de capacitación a docentes que permitan sistematizar conocimientos y habilidades para la aplicación de programas de creatividad.

Valorar la misión que tiene el docente de Educación Inicial en el sistema educativo, por sus capacidades y características que posee.

Considerar a los docentes como entes creadores e innovadores, que adoptan conductas y valores que contribuyan a formar una cultura creativa en los alumnos.

Promover los programas de creatividad a docentes de otras instituciones de manera pueda determinar el grado de creatividad que estos poseen y puedan elevar dicho niveles, del mismo modo ampliar el lapso de aplicación de los mismos.

Divulgar los resultados de la presente investigación a los planteles donde se realizó la investigación con el propósito de que puedan atender las debilidades encontradas y reforzar sus fortalezas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- (1978). Adonde va la Educación. Barcelona Teide.
- (1984). Creatividad Plural Sendas para Indagar sus Múltiples Perspectivas. Barcelona. PPU.
- (2004). Quien ha Matado mi Creatividad Pedagógica. Disponible por: www.monografias.com Directorio: www.monografias.com/trabajos26/creatividad-pedagogica/creatividad-pedagogica.shtml
- (2005). Creatividad Profesional Disponible por: www.monografias.com Directorio: <http://www.monografias.com/trabajos13/librocr/librocr.shtml>
- (1996). Creatividad, Formación, Identificación, Diseño y Evaluación. Barcelona: DOE.
- (1999). Creatividad x Cultura. La Habana. Pueblo y Educación.
- (1994). Evaluación y Desarrollo de la Creatividad Verbal. Maracay. CIEAPRO.
- (1996). La Enseñanza Creativa. La Habana: Académica.
- (1998). Metodología de la Investigación. México. McGrawHill.
- Arias, F. (2006). El proyecto de investigación. Caracas. Episteme.
- Arnheim, R. (1977). Art and Visual Perception. University of California Press. E.U.A.
- Barrios, B. (2002). Estrategias Creativas para el Desarrollo de la Comprensión lectora Dirigido a Maestros de la II Etapa de Educación Básica. Tesis de Maestría URU. Maracaibo Venezuela.
- Benedito, V. (1977). Elaboración de un Modelo Taxonómico de Métodos y Técnicas Creativas. Innovación Creadora. N° 2, Págs. 22-31.
- Chacón, Nelson (2004). Tecnologías de información y comunicación en el desarrollo de la creatividad en Educación Superior. Tesis Doctoral. URBE. Maracaibo. Venezuela.
- Chávez, N. (2001). Introducción a la Investigación Educativa. Caracas. Ars graficas.
- Chibas, F. (1997). Creatividad + Dinámica de grupos. La Habana. Pueblo y Educación.
- De Bono, Edwar. (1986). El Pensamiento Lateral. España. Paidós.

- De la Torre, S. (1997). Creatividad. Teoría y Práctica. Barcelona. Serteza.
- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. España. Santillana.
- Edward, B. (1979). Drawing on the Right Side of Your Brain. Los Angeles, Tacher.
- Federación Venezolana del Psicólogo. (1981). Código de Ética del Psicólogo. Universidad Central de Venezuela. Caracas.
- Franco, Clemente (2004). Aplicación de un Programa Psicoeducativo para Fomentar la Creatividad en la Etapa de Educación Infantil. Disponible por: www.google.com
Directorio: http://www.uv.es/RELIEVE/v10n2/RELIEVEv10n2_4.htm
- Fustier, M. (1975). Pedagogía de la Creatividad. Madrid. Index.
- Gardié, O. y Quintero, T. (1994). Test de Creatividad Verbal. Disponible por www.talentocreativo.com
- Guilford, J. (1977). La Naturaleza de la Inteligencia Humana. Buenos Aires. Paidós.
- Havaloock, L y Huberman, M. (1980). Innovaciones y Problemas de la Educación. Paris UNESCO
- Heinel, G. (1999). Maestros Creativos, Alumnos Creativos. Buenos Aires. Kapelusz.
- Hernández, R. y Otros. (2004). Metodología de la Investigación. México. McGrawHill.
- Kaufmanna, A. y Otros. (1973). La Invéntica Nuevos Métodos para Estimular la Creatividad. Bilbao. Deusto.
- Kelinger, F. (1998). Investigación del Comportamiento. México. McGrawHill.
- Marín, R. y De la Torre, S. (1997). Manual de la Creatividad. Aplicaciones Educativas. Barcelona: Vicens-Vives.
- Marval, E. (2003) Las Estrategias de Aprendizaje Significativo en la Creatividad de Estudiantes de Diseño Gráfico. Tesis Maestría URU. Maracaibo. Venezuela.
- Ministerio de Educación y Deportes. (2005). Educación Inicial Bases Curriculares. Caracas. Noriega.
- Nava, Gladis. (2003). Estrategias gerenciales creativas del docente integral y evaluación de los aprendizajes en el área de Artes Plásticas en Educación Básica. Tesis de Maestría. URBE. Maracaibo. Venezuela.

- Ortiz, A (2005). Desarrollo de la Creatividad en la Escuela. Disponible por: www.monografias.com Directorio: <http://www.monografias.com/trabajos28/desarrollo-creatividad-escuela/desarrollo-creatividad-escuela.shtml>.
- Piaget, J. (1976). Investigaciones sobre la Contraindicación. Madrid Siglo XXI.
- Rogers, N. (1984). Taller de Creatividad. México. Progreso.
- Ruiz, C. (1998). Instrumentos de Investigación Educativa. Caracas. CIDEG.
- Sabino, C. (1998). Proceso de Investigación: Una Introducción Teórico- Práctica. Caracas. Panapo.
- Salkind, N. (1998). Métodos de Investigación. México. Pritinci May.
- Sefchovich Gy Waisburd, G. (2000). Hacia una Pedagogía de la Creatividad. México. Trillas.
- Sperry, R. (1980). Psicología Fisiología. Scientific American Blume.
- Tamayo, M. (2003). El proceso de la investigación científica. México. Limusa.
- Taylor, R. (1980). El Cerebro y la Mente. Barcelona. Planeta.
- Tejada, J. (1989). Educación en y para la Creatividad. Barcelona. Humanistas.
- Tojar, J. y Serrano, J. (20009). Ética e Investigación Educativa. *Relieve*, vol 6. n. 2 Consultados en <http://www.uv.es/RELIEVE/v6n2.2.htm> en 2000.
- Torrance, E. (1977). Educación y Capacitación Creativa. Madrid. Norova.