

**CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIZACIÓN EN  
DOCENCIA UNIVERSITARIA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO,  
MUNICIPIO DE PASTO.**

**MARIA TERESA GONZALEZ PASTAS  
BAYRON GOMAJOA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA  
SAN JUAN DE PASTO  
2006**

**CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIZACIÓN EN  
DOCENCIA UNIVERSITARIA DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO,  
MUNICIPIO DE PASTO.**

**Trabajo de Grado Para Optar al Título de Especialista en Docencia  
Universitaria**

**MARIA TERESA GONZALEZ PASTAS  
BAYRON GOMAJOA**

**Asesora:  
Mg. Bárbara Mora Espinoza**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA  
SAN JUAN DE PASTO  
2006**

Nota de Aceptación

---

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Jurado

San Juan de Pasto, Marzo de 2006

## **AGRADECIMIENTOS**

Los autores expresan sus agradecimientos:

A la Universidad de Nariño y al Postgrado Especialización en Docencia Universitaria, por brindarnos la oportunidad de realizar la Especialización.

A la Mg. Bárbara Mora, Asesora del Trabajo de Grado, por su constante interés y motivación en el Desarrollo del presente trabajo.

A nuestros Jurados: Esp. Jeaninne Revelo Agreda y Mg. Esteban Job Solarte, por sus valiosas orientaciones.

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	14
1. ASPECTOS FORMALES	15
1.1. TITULO	15
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	15
1.4. OBJETIVOS	16
1.4.1. OBJETIVO GENERAL	16
1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	16
1.5. JUSTIFICACIÓN	16
2. MARCO REFERENCIAL	18
2.1. MARCO CONTEXTUAL	18
2.1.1. Macrocontexto	18
2.1.2. Microcontexto	19
2.2. MARCO DE ANTECEDENTES	20
2.3. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	22
2.3.1. Educación	22
2.3.2. Creatividad	22
2.3.2.1. Características del maestro Creativo	23
2.3.2.2. Perfil del estudiante creativo	24
2.3.3. Ambientes creativos	24
2.3.3.1 Ambiente Físico	25
2.3.3.2 Ambiente Psicosocial	25
2.3.3.3 Ambiente Didáctico	25
2.3.3.4 Potencial Creativo	27
2.3.3.5 Inhibidores de la Creatividad	27
2.3.3.6 Bloqueos y Obstáculos de la Creatividad	28
2.3.3.7 Estímulos Creativos	28
2.3.4. Educación y Creatividad	29
2.3.5. Creatividad y Universidad	30
2.3.6 Evaluación de la Creatividad	31
2.3.6.1. Evaluación del Producto Creativo y del Potencial Creativo	32
2.3.6.2. La Creatividad en el Producto	32
2.3.6.3. Evaluación del Potencial Creativo	32
2.3.6.4. Supuestos Teóricos que sustentan el TAEC	33
2.3.6.5. Indicadores de Creatividad según el TAEC	34

2.3.6.5.1. Abreacción o Resistencia al Cierre	34
2.3.6.5.2. Originalidad	35
2.3.6.5.3. Elaboración	35
2.3.6.5.4. Fantasía	36
2.3.6.5.5. Conectividad	36
2.3.6.5.6. Alcance Imaginativo	36
2.3.6.5.7. Expansión Figurativa	37
2.3.6.5.8. Riqueza Expresiva	37
2.3.6.5.9. Habilidad Gráfica	37
2.3.6.5.10. Morfología de la Imagen	37
2.4. MARCO LEGAL	38
3. METODOLOGÍA	39
3.1. TIPO DE ESTUDIO	39
3.2. PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO	39
3.2.1. ENCUESTA	39
3.2.2. TEST DE COMPLECCION DE FIGURAS	39
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	41
3.3.1. POBLACIÓN	41
3.3.2. MUESTRA	41
3.4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	42
3.4.1. Ambientes de Aprendizaje Creativos	42
3.4.1.1. Edad	42
3.4.1.2. Género	43
3.4.1.3. Procedencia	43
3.4.1.4. Nivel de Escolaridad	44
3.4.1.5. Formación de Pregrado	44
3.4.1.6. Formación de Especialización Diferente a Docencia	45
3.4.1.7. Experiencia Docente	45
3.4.1.8. Ambientes de Aprendizaje Creativos	46
3.4.1.9. Tipos de Ambientes de Aprendizaje Creativos	46
3.4.1.10. Ambientes de Aprendizaje y Medios Educativos	47
3.4.1.11. Medios Educativos	47
3.4.1.12. Medios Educativos y Materiales Educativos	48
3.4.1.13. Materiales y Medios Educativos como dinamizadores	48
3.4.1.14. Materiales que Favorecen la Creatividad	49
3.4.1.15. Diferentes Tipos de Materiales Educativos	49
3.4.1.16. Currículo y Materiales Educativos	50
3.4.1.17. Otros Aspectos Importantes que Propician la Creatividad	50
3.4.2. Estado de Desarrollo de la Creatividad	51
3.4.2.1 Resistencia al Cierre	53
3.4.2.2. Originalidad	54
3.4.2.3. Elaboración	55
3.4.2.4. Fantasía	56
3.4.2.5. Conectividad	57
3.4.2.6. Alcance Imaginativo	58

3.4.2.7. Expansión Figurativa	59
3.4.2.8. Riqueza Expresiva	59
3.4.2.9. Habilidad Gráfica	60
3.4.2.10. Morfología de la Imagen	61
3.4.2.11. Estilo Creativo	62
4. PROPUESTA	65
CONCLUSIONES	147
RECOMENDACIONES	148
BIBLIOGRAFÍA	149
ANEXOS	151

## RESUMEN ANALÍTICO DEL ESTUDIO

**Códigos:** 59.812.864

**Programa Académico:** Especialización en Docencia Universitaria

**Autores:** María Teresa González Pastás y Bayron Gomajoa

**Asesora:** Bárbara Mora Espinoza

**Título:** Creatividad de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño, Municipio de Pasto.

**Área de Investigación:** Innovaciones Educativas para el Mejoramiento Cualitativo de la Educación.

**Línea de Investigación:** Currículo y Universidad

### **PALABRAS CLAVES:**

**Abreacción o Resistencia al Cierre:** Dominio que una persona experimenta para no cerrar las aberturas que presenta el test.

**Alcance Imaginativo:** Capacidad que posee una persona de construir una composición a partir de una figura dada.

**Ambiente Didáctico:** Se refiere a todas las metodologías, métodos, técnicas y medios de aprendizaje, que proporcione espacios para la investigación, la formulación y reformulación de problemas, donde se generen muchas preguntas y se examinen diversas posibilidades de solución.

**Ambiente Físico:** Debe ser un espacio multifuncional y multitemporal que propicie los encuentros de saberes, donde se posibilite la comunicación, la confrontación y la expresión de la cultura y del conocimiento.

**Ambiente Psicosocial:** Se entiende como la afectividad entre los actores sociales en la educación, y entre estos, y el medio, para ofrecer identidad, seguridad, confianza y alegría a través de la comunicación interactiva mediante los diferentes lenguajes, lógicas e intereses

**Ambientes Creativos:** Es la interacción entre las condiciones físicas, psicológicas e interactivas que forman la caracterización básica de los ambientes en el aula,



incidiendo directamente sobre el potencial y el producto creativo y también sobre las características psicológicas del sujeto creativo.

**Ambientes de Aprendizaje:** Son los escenarios como punto de encuentro para el aprendizaje, no sólo reducido al espacio físico; nada más gratificante que construir conocimiento del contacto con la naturaleza, del encuentro de saberes en un ambiente armónico, que ofrezca seguridad y que sea un espacio cotidiano del estudiante.

**Conectividad:** Capacidad de integrar varias imágenes, sobrepasando lo inmediato para encontrar otros niveles superiores; conecta en un todo significativo los elementos indispensables que hasta entonces carecían de sentido.

**Creatividad:** constituye una característica universal de las personas que se auto-realizan y si hay diferencias es por la herencia y la educación

**Elaboración:** Es la actitud del sujeto, para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas.

**Estímulos Creativos:** Son los factores que estimulan el desarrollo de la creatividad.

**Expansión Figurativa:** La capacidad que posee un individuo de romper con los límites atribuidos a cada figura.

**Fantasía:** Es la representación de imágenes percibidas más allá de la realidad presente.

**Habilidad Gráfica:** Se refiere al potencial del sujeto para aportar ideas nuevas y no la habilidad en el dominio del instrumento que se utiliza, sabiendo aplicar sus técnicas.

**Inhibidores de la Creatividad:** Factores que desestimulan el desarrollo de la creatividad.

**Medios Educativos:** Son los componentes sustantivos y presentes en todo proceso de desarrollo o puesta en práctica del currículo en las aulas.

**Morfología de la Imagen:** Construcción de imágenes atendiendo a la armonía entre la forma, el color y la proporción.

**Originalidad:** Es la capacidad de crear o producir algo nuevo, es la inventiva que todo ser posee.

**Pensamiento Convergente:** Eventos mentales que tienden a la solución de problemas desde una óptica convencional.

**Pensamiento Creativo:** Capacidad mental para establecer nuevas elaboraciones a partir de las informaciones dadas.

**Riqueza Expresiva:** Se reconoce como aquellas cualidades que el individuo le imprime a su composición. Es una expresión del movimiento.

**DESCRIPCIÓN:** La presente investigación se centra específicamente en el tema de la creatividad como elemento que no ha sido tomado en cuenta y que a la postre se considera un aspecto esencial para la práctica pedagógica en cualquier nivel de la enseñanza.

Identificadas algunas características que en materia creativa dan a conocer los alumnos que a futuro ejercerán esta actividad; la investigación presenta una propuesta centrada en alternativas para la práctica de la enseñanza docente.

Con los fundamentos teórico-conceptuales consignados en el marco teórico, se ha diseñado y estructurado de común acuerdo con los nuevos modelos y paradigmas de la moderna ciencia educativa, como saber específico, así como en los saberes pedagógicos y especialmente en lo relacionado con la teoría de las estrategias metodológicas, aspectos que sin lugar a dudas contribuyan a un mejora análisis e interpretación al tiempo que garanticen y consoliden el diseño y estructuración de la propuesta.

## **ANALITICAL ABSTRACT OF THE STUDY**

Codes: 59.812.864

**ACADEMIC PROGRAM:** Specialization in University Teaching.

**AUTHORS:** Maria Teresa Gonzalez Pastás and Bayron Gomajoa

**ADVISER:** Barbara Mora Espinosa

**TITLE:** Creativity of the students of the specialization in University Teaching at the Nariño University in Pasto City.

**RESEARCH AREA:** Educational innovations for qualitative improvement of Education.

**RESEARCH KIND:** Curriculum and University.

**KEY WORDS:** Endurance to the closing: Control that a person experiences for not closing the openings that the test shows.

**IMAGINATIVE PURSUIT:** Capacity that a person has to build a composition from a given figure.

**DIDACTIC ENVIRONMENT:** It refers to all methodologies, methods, techniques and ways of learning, that provide places for research, the formulation of problems and to generate questions and examine a variety of possible solutions.

**PHYSICAL ENVIRONMENT:** It must be multifunctional and multi-temporal place which favors the discovery of knowledge facilitating the communication, the checking and the expression of culture and knowledge.

**PSYCHO-SOCIAL ENVIRONMENT:** It is known as the affectivity between the social actors in the education and in the environment, to offer identity, security, trust and happiness through the interactive communication by means of different kinds of languages, logic and interests.

**CREATIVE ENVIRONMENTS:** Is the interaction between the physical, psychological and interactive conditions that form the basic characterization of the environment in the classroom, directly affecting the potential and the creative product and on the psychological characteristics of the creative subject.

**LEARNING ENVIRONMENTS:** These are the stages that are meeting points for learning. It not only has to do with the reduced physical space, but more rewardingly increasing the contact of knowledge with nature, and the contact of knowledge in a harmonic environment which offers security to the student in a daily environment.

**CONNECTIVITY:** It is the capacity to integrate many images surpassing the promptness to find other superior levels which connect in a significant way the indispensable elements that upon till then did not make sense.

**CREATIVITY:** it represents an universal characteristic of the people who feel themselves fulfill, and if there are any differences, it is because of the inheritance and education.

**DEVISING:** Is the person's attitude to develop, to enlarge and to embellish the ideas.

**CREATIVE ENCOURAGEMENT:** These are the factors that stimulate the development of creativity.

**FIGURATIVE EXPANSION:** It is the capacity that a person has to break the limits that are attributed to each figure.

**FANTASY:** It is the representation of noticeable images beyond the present reality.

**GRAPHIC ABILITY:** It refers to the person's potential to bring new ideas, and not the ability to control the instrument that is used here, knowing how to apply its techniques.

**INHIBITORS OF CREATIVITY:** These are factors that discourage the development of creativity.

**EDUCATIONAL MEANS:** These are the fundamental and present components that are in all processes of development or implement the curriculum in the classrooms.

**MORPHOLOGY OF THE IMAGE:** Construction of images bearing in mind the harmony between shape, color and, proportion.

**ORIGINALITY:** It is the capacity to create or produce something new. It is the creativity that every human being possesses.

**CONVERGENT THINKING:** Mental events that deals with the solution of problems from a conventional view point.

**CREATIVE THINKING:** Mental capacity to establish new processes starting from the given information.

**SIGNIFICANT RICHNESS:** It is known as the qualities that a person stamps to his composition. It is an expression of movement.

**DESCRIPTION:** The present research is centered specifically on the theme of creativity as an element that has not been taken into account, and which in the end it is considered an essential aspect for the pedagogical practice in any level of teaching.

Having identified some characteristics that in a creative subject let students know, and that in the future they will carry out this activity, research shows a proposal centered on alternatives for the practice of the educational teaching.

With the basic theoretical concepts recorded in the theoretical frame, it has been designed and structured according to the new models and paradigms of modern educational science, such as pedagogical and specific knowledge, and especially in relation to the theory of the methodological strategies which are aspects that undoubtedly contribute to a better analysis and interpretation, at the same time that they guarantee and consolidate the design and structure of the proposal.

## INTRODUCCIÓN

El interés por comprender la creatividad como pensamiento, proceso, producto crece día a día y las investigaciones en creatividad hasta el momento se han orientado hacia tres aspectos: investigaciones psicométricas o evaluación de la creatividad por medio de instrumentos de medida objetiva; investigaciones sobre personalidad creativa; y trabajos que han abordado la creatividad desde la pedagogía especialmente en niños y en adolescentes.

En la presente investigación se plantea el estado creativo de los estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño relacionada con ambientes de aprendizaje que potencien y desarrollen la creatividad.

Para la investigación se seleccionaron 28 estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria, a quienes se le aplicaron un instrumento diseñado y validado por el doctor Saturnino de la Torre, denominado TEST DE ABREACCIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD (TAEC).

El TAEC evalúa: resistencia al Cierre, Originalidad, Elaboración, Fantasía, Conectividad, Alcance Imaginativo, Expansión Figurativa, Habilidad Gráfica, Morfología De La Imagen Y Estilo Creativo, logrando estimar el potencial creativo.

Una vez analizados los instrumentos que fueron aplicados a los estudiantes – docentes de la Especialización se determinó que en la mayoría de los parámetros evaluados un alto porcentaje de los participantes presentan niveles bajos y medios de creatividad, lo mismo se determinó a partir de la encuesta que se aplicó sobre ambientes y medios de aprendizaje, un porcentaje elevado de estudiantes no determinan claramente los dos conceptos presentando unos niveles altos de confusión con los mismos.

## **1. ASPECTOS FORMALES**

### **1.1. TITULO**

Creatividad de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño, Municipio de Pasto.

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

¿Cuál ha sido el Grado de Creatividad de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño Sede Pasto?

### **1.3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

La educación juega un papel preponderante en la solución de problemas, considerándola como herramienta ideal para enfrentarse con una realidad absorbente, tecnicista e impersonal. El desarrollo de la creatividad apoya a la educación en el sentido en que busca seres activos, críticos, innovadores que asuman un papel protagónico en la sociedad.

Hoy los ambientes de aprendizaje exigen que los docentes desarrollen estrategias que generen verdaderos escenarios lúdicos de trabajo académico.

Se ha pasado de una docencia pasiva, transmisora, ligada al tablero y marcador, a espacios donde es necesario aplicar modelos dinámicos de aprendizaje.

La docencia tradicional privilegiaba el discurso docente, sin embargo actualmente muchos medios lo han remplazado haciendo menos activa la clase.

El reto es enorme para el docente, que debe manejar un mayor nivel de información, considerando que el estudiante tiene acceso a diferentes fuentes de

conocimiento y por lo tanto lleva al aula modelos interesantes que hacen que el docente sea un gran estratega y pueda innovar su quehacer académico frente a esta realidad. Esta situación es la que se quiere identificar cuando de creatividad en los docentes se habla.

Desde esta perspectiva surge la inquietud de reconocer la creatividad de los estudiantes de la Especialización en los ambientes de aprendizaje considerando las expectativas de crecimiento personal y profesional.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **14.1. OBJETIVO GENERAL**

Identificar la Creatividad de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria en los Ambientes de Aprendizaje con el fin de Proponer Alternativas.

### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Determinar la conceptualización que los estudiantes del programa de Especialización en Docencia Universitaria poseen sobre los ambientes de aprendizaje.
- Identificar la creatividad de los estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria.
- Determinar alternativas que modifiquen la creatividad de los estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño.

## **1.5. JUSTIFICACIÓN**

La misión del Sistema Educativo Colombiano se centra en formar profesionales con pensamiento crítico, reflexivo y creativo, por ello todo trabajo encaminado a investigar aspectos relacionados con la creatividad en la academia se apoyan en los preceptos contenidos en la Ley 30 de 1992 la cual regula la Educación Superior Colombiana.



La Universidad debe apoyar la generación de profesionales competentes en la solución creativa de los diversos problemas de las sociedades locales, regionales y nacionales, objetivo aún lejano de la Educación superior en la región Nariñense, en donde la formación superior es profesionalizante e instrumental donde el tema de la creatividad es poco relevante e inexistente en los programas universitarios de postgrado.

Las investigaciones que abordan la creatividad en la región Nariñense son escasas y los ambientes de aprendizaje impulsan más el pensamiento convergente que el divergente generando espacios pasivos y repetitivos de conocimiento.

Investigar la creatividad en los estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño es fundamental porque en un alto porcentaje son docentes universitarios, cuya misión es apoyar los procesos de formación de los futuros profesionales, quienes deberán liderar el mejoramiento de la calidad de vida de los Nariñenses y Colombianos; y para ello es imperante el tema de la creatividad en la academia.

Reconocer la creatividad de los estudiantes de postgrado y caracterizar los respectivos ambientes de aprendizaje, posibilitará generar estrategias que modifiquen el pensamiento creativo en la academia universitaria.

## **2. MARCO REFERENCIAL**

### **2.1. MARCO CONTEXTUAL**

#### **2.1.1. MACROCONTEXTO**

##### **UNIVERSIDAD DE NARIÑO**

Como Institución de carácter estatal la Universidad de Nariño propende por una educación con calidad y calidez en todos los niveles. Conscientes de su Misión y de la actual coyuntura, La Universidad esta renovándose para abordar el siglo XXI, en consecuencia, los postgrados tienen que responder al nuevo contexto mundial, a los nuevos paradigmas de la nueva sociedad del conocimiento.

##### **Misión**

Los Postgrados de la Universidad de Nariño, son espacios académicos para la construcción del conocimiento, la socialización del mismo y la formación del talento humano, capaz de enriquecer el desarrollo cultural y material de la Sociedad.

Uno de los principios básicos de los Postgrados es la investigación, como una estrategia que permite compartir con la comunidad, el compromiso de acciones transformadoras, acordes con los avances en las ciencias, las artes y las tecnologías para que nuestra región se acerque al mundo del desarrollo respetando nuestra identidad cultural.

El ofrecimiento de estos Postgrados y Especializaciones generan recursos económicos que deben administrarse por parte de ella, para poder reinvertirlos en infraestructura, pago de docentes y otros gastos adicionales.

## **Visión**

En concordancia con la Visión de la Universidad, centrada en su quehacer cotidiano de formar actitudes y valores humanos, en la práctica de conocimiento y en la dinámica relación Universidad-nación-región

Los Postgrados, a través de la docencia, la investigación y la proyección social, contribuirán a que el Alma Máter se convierta en la impulsadora y/o facilitadora del desarrollo regional sin perder de vista los requerimientos y retos del mundo contemporáneo

La Vicerrectoría de Investigaciones, Postgrados y Relaciones Internacionales, mantiene una demanda de estudiantes en sus postgrados, además se han hecho convenios con otras universidades del país o extranjeras.

### **2.1.2. MICROCONTEXTO**

#### **ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA.**

##### **Misión**

La Especialización en Docencia Universitaria, programa de Postgrado, originado en la Facultad de Educación de la Universidad de Nariño, reconocido en el ámbito educativo a nivel superior, como escenario de la participación en la formación y cualificación de docentes universitarios como personas humanas integrales, con compromiso social en lo local, regional y nacional, busca y pretende a través de su tarea formadora que:

- ❖ El docente Universitario se identifique como educador y tiene conciencia de su misión.
- ❖ El docente Universitario se reconozca como profesional de la educación y haga realidad el objetivo de humanizar y personalizar al hombre.
- ❖ El docente Universitario se desempeñe y proyecte como educador de altas calidades éticas y científicas.

Para lo cual el programa promueve en sus participantes la formación de su nuevo espíritu científico, investigativo, en una dimensión plural, holística, interdisciplinaria y dialógica. Propicia la investigación la interdisciplinariedad, el trabajo en equipo y la evaluación formativa como espacios de acción- reflexión-acción, para que el participante se convierta en constructor de su propio desarrollo y crecimiento personal, profesional y social.

### **Visión.**

Acorde con la misión y visión de la Universidad de Nariño y de la Facultad de Educación, unidad académica a la cual adscribe el Programa de Especialización en Educación: Docencia Universitaria y consecuente con su cometido en la formación y cualificación de los docentes de la Udenar e instituciones de educación Superior de la región, se proyecta como un escenario de acción – reflexión-acción en torno al saber pedagógico y las dimensiones Problémicas de la labor formativa, que permitan al participante:

- ❖ Aproximarse a la realidad educativa de la región con miras a solucionar problemas y necesidades.
- ❖ Proponga y adecue innovaciones educativas para el siglo XXI.
- ❖ Participe, acompañe y anime la conformación de comunidades académicas y científicas en educación, que consoliden la Línea de Investigación de la Especialización.

## **2.2. MARCO DE ANTECEDENTES**

Para desarrollar la presente investigación se han tomado como antecedentes algunos estudios que se han elaborado en la Facultad de Educación de la Universidad de Nariño, Municipio de Pasto.

En agosto de 2000, Lucy Esther Flores; Rosalía Ortega y Nancy Regalado desarrollaron la investigación denominada “Ambiente Educativo de la Escuela No.1 de Yanal del Municipio de Tuquerres”, estudio del que se concluyó:

- ❖ El quehacer docente con sentido creativo permite crear espacios donde se busca la armonía en el trabajo escolar dejando de lado la cotidianidad del mismo.

- ❖ La institución educativa debe propiciar condiciones para que el ambiente educativo genera una convivencia pacífica.
- ❖ El contexto donde se lleva a cabo el quehacer pedagógico determina las situaciones de conflicto que se dan al interior de la institución académica.

El estudio denominado “Hacia la construcción de una metodología lúdico-creativa en la enseñanza de las Ciencias Naturales” desarrollado por Teresa Cuaspa; Luís Gonzalo Usama y Janeth Ana Adalid en el año 2001, plantea la necesidad hace de una pedagogía lúdica para recrear ambientes más placenteros y amigables dentro del proceso educativo.

En el año 2002, Diana Elizabeth Burbano; Ivonne Milena Vargas y Jean George Grijalba presentaron como conclusión de su trabajo de investigación “Propuesta Lúdico – Creativa para enseñar Ciencias Naturales en el Cuarto grado del Colegio La Presentación de Pasto” que: El docente propicia espacios para que el estudiante se integre, actúe de manera natural, y participe en el proceso educativo; acepta propuesta novedosas dándole al proceso del conocimiento un especial dinamismo ayudando al desarrollo integral del estudiante.

El trabajo “Ambientes Educativos y su incidencia el proceso educativo” que tiene como autores a: Dayana Melisa Benavides; Farol Rocío Rosero y Yolanda Cabrera, en agosto de 2002, se toma como antecedente porque plantea que: Se requiere de mucha creatividad, recursividad y disponibilidad de los actores del proceso educativo para logra recrear espacios de aprendizaje que mejoren significativamente el desarrollo integral del estudiante; además se debe involucrar en este proceso el hogar, centro de salud, sitios comunales, entre otros.

En mayo de 2003, Rosa Miganguer; Janeth Villota y Hary Cesar Zambrano después de terminar su investigación denominada “La lúdica como instrumento fundamental en la Educación Sexual” concluyeron que: El diseño de estrategias lúdicas es la herramienta más decisiva en el proceso de incentivar la creatividad y el desarrollo del pensamiento en los estudiantes.

Es importante aclarar que las anteriores investigaciones se desarrollaron en niveles de escolaridad diferentes al que plantea el presente estudio; el único antecedente de educación superior que se encontró fue desarrollado en la Ciudad de Manizales en el año 1988 denominado “Procesos de Creatividad en el Docente Universitario” cuya autora Lucy Calero de Delgadillo plantea que: Al finalizar el proceso, se demostró que la creatividad no es solo producir cosas geniales o

únicas, sino que es la innovación en cualquier faceta de la vida diaria, profesional, familiar, social, laboral; es una nueva forma de enriquecer lo cotidiano con un sentido de comprensión y de significación de la realidad.

El proceso de crear fue romper con esquemas tradicionales, educativos y culturales, fue atreverse a innovar usando la imaginación en la búsqueda de nuevas posibilidades para su práctica cotidiana. Fue fácil abrir las puertas de la imaginación con decisión, intencionalidad y sentido de pertenencia con el grupo.

### **2.3. MARCO TEORICO CONCEPTUAL**

**2.3.1. Educación.** La educación debe ser pensada desde la óptica de la construcción de un genuino SISTEMA EDUCATIVO, el cual debe centrar su accionar en enseñar a pensar creativamente y buscando como objetivos el desarrollo humano total, multidimensional, formando estudiantes con alto potencial creativo e innovación, seres humanos competentes laboral, y socialmente, entre otras competencias.

El sistema educativo debe propiciar ambientes de formación creativos, docentes innovadores, materiales de formación contextuados, buscando aprendizajes y enseñanzas que “generen” estudiantes capaces de construir creativamente y asumir comportamientos igualmente creativos para apoyar efectivamente el desarrollo económico y social de las regiones.

**2.3.2. Creatividad.** Se considera que la creatividad es un talento que todos poseemos, en mayor o en menor grado.

MARTINEZ, Marta. 1997,<sup>1</sup> expresa que todas las personas tienen la capacidad de crear y que el deseo de crear es universal, todas las criaturas son originales en sus formas de percepción, en sus experiencias de vida y en sus fantasías. La variación de la capacidad creadora depende de las oportunidades que tengan para expresarlo.

---

<sup>1</sup> MARTINEZ, Martha. Entorno a la Creatividad y su Desarrollo. Edit. Iplac. La Habana 1997

MASLOW, 1954,<sup>2</sup> sostiene que la creatividad constituye una característica universal de las personas que se auto-realizan y si hay diferencias es por la herencia y la educación.

SYNEY, J. PARNES 1962,<sup>3</sup> autor de un método para desarrollar la creatividad en estudiantes universitarios define el comportamiento creador como:

“Aquel que da muestras a la vez de originalidad y valor en su producto. El producto puede ser único y valioso para un grupo u organismo, para la sociedad en su conjunto, o solamente para el propio individuo. La capacidad creadora es en función del saber, de la imaginación de la autoevaluación.”.

**2.3.2.1. Características del Maestro Creativo.** El maestro debe ser un artista, quien estimule y considere a su estudiante como alguien que piensa y de quien puede aprender, que propicie ambientes lúdicos donde se aprenda jugando y se valore más el proceso antes que los resultados. A través del juego se fomenta la fluidez y la elaboración de conocimientos.

“Afirma que el maestro ya no es el dueño absoluto del conocimiento, su criterio vertical en el currículo, su pedagogía y actitud anticuada han terminado, la transformación del mundo requiere de la innovación del maestro, partiendo del hecho de que éste debe ser creativo, haciendo de su trabajo una misión y no una ocupación; igualmente cita algunas de las características que debe acreditar un docente creativo, las cuales son: “<sup>4</sup>

- ❖ Capacidad de individualizar a sus estudiantes
- ❖ Fe en sus estudiantes
- ❖ Sensibilidad
- ❖ Apoyo emocional
- ❖ Seguridad en la incertidumbre
- ❖ Docilidad al aprendizaje, afectividad, entusiasmo, flexibilidad, adaptable, espontáneo, con buen sentido del humor, culto, dedicado, entre otros.

---

<sup>2</sup> MASLOW, 1954

<sup>3</sup> PARNES, Sydney. Guía del Comportamiento creador: programa de adiestramiento para analistas de sistemas. Mod. 1. México, 1982.

<sup>4</sup> RODRIGUEZ, Mauro. Mil ejercicios de creatividad clasificados, Editorial Mac Graw Hill, México 1997, p. 16.

“Agrega que el maestro hará de la lectura su pasatiempo favorito para enriquecer su conocimiento con profunda sensibilidad social, con un alto manejo de inteligencia emocional y con una metodología dialéctica sin olvidar la humanística”.

Y, “el doctor de LA TORRE, S 1987, se pregunta ¿Qué caracteriza al profesor creativo? Y seguidamente propone que el maestro que tiene conciencia de su rol en el desarrollo de la creatividad, debe comenzar por valorar el talento creativo de sus estudiantes, y que por su condición de líder de la clase continuamente debe realizar manifestaciones creativas y construir ambientes innovadores de aprendizaje.”<sup>5</sup>

**2.3.2.2. Perfil del Estudiante Creativo.** GETZLS y JACKSON 1962, proponen la caracterización del estudiante creativo así:

- ❖ Es más sensible a los problemas que sus iguales menos creativos.
- ❖ Aporta ideas inusuales pero efectivas.
- ❖ Es flexible en sus procedimientos o acercamientos a la solución de problemas.
- ❖ Es capaz de aportar un gran número de asociaciones.
- ❖ Tiene preferencia por las tareas creativas.
- ❖ No sobresale precisamente por su desempeño académico, tal vez debido a la falta de consideración y apreciación de sus cualidades por parte de su maestro, y del sistema rígido de las materias escolares.

“Afirma que el perfil general del estudiante creativo nos habla de vitalidad, de frescura, de alegría, de dinamismo, fuerza, de curiosidad, de inquietud y aventura, de fe y esperanza, de afán, de progreso, de laboriosidad; considera que los estudiantes creativos se caracterizan por ser personas abiertas al cambio con dominio de carácter, rebeldes, entre otros., cuya personalidad creativa conjuga aspectos institucionales, afectivos y volitivos hacia la realización de los grandes valores: lo verdadero, lo bello, lo bueno, lo útil.”<sup>6</sup>

**2.3.3. Ambientes Creativos.** Teniendo en cuenta al doctor GONZALES, C 1997, “se considera que la interacción de las condiciones físicas, psicológicas e interactivas forman la caracterización básica de los ambientes en el aula,

---

<sup>5</sup> . LA TORRE, S. Educar en creatividad. Editorial Narcea. Madrid: 1987. P 83

<sup>6</sup> . RODRIGUEZ, Mauro. Op., cit. P. 52



incidiendo directamente sobre el potencial y el producto creativo y también sobre las características psicológicas del sujeto creativo. “<sup>7</sup>

**2.3.3.1. Ambiente Físico.** GONZALEZ, C 1997, “Manifiesta que el ambiente físico en los procesos formativos es un comunicador simbólico, ya que reproduce y confirma los mensajes representados en lo material, además que por su carácter representativo tienen un alto poder interiorizante.”<sup>8</sup>

El ambiente físico del aula, debe ser un espacio multifuncional y multitemporal que propicie los encuentros de saberes, que se posibilite la comunicación, la confrontación y la expresión de la cultura y del conocimiento, debe ser un espacio donde la imaginación se convierta en realidad a partir de la experiencia para el provecho mutuo del maestro y estudiante.

**2.3.3.2. Ambiente Psicosocial.** Un ambiente psicosocial, entendido como la afectividad entre los actores sociales en la educación, y entre estos, y el medio, debe ofrecer identidad, seguridad, confianza y alegría a través de la comunicación interactiva mediante los diferentes lenguajes, lógicas e intereses. Además ha de ser un ambiente placentero y pleno, donde la creación fluya a partir de las propias experiencias y del conflicto, convirtiendo la dificultad o restricción en oportunidades de acción.

La institución debe buscar afinidad entre los actores sociales de la educación para garantizar un ambiente acogedor, afectivo y placentero.

**2.3.3.3. Ambiente Didáctico.** Se refiere a todas las metodologías, métodos, técnicas y medios de aprendizaje y creatividad, debe ser un ambiente que proporcione espacios para la investigación, la formulación y reformulación de problemas, donde se generen muchas preguntas y se examinen diversas posibilidades de solución.

Al hablar de Ambientes Físicos, Creativos y Didácticos no se debe dejar de lado el tema de Ambientes de Aprendizaje, los cuales hasta hace algún tiempo se creía eran inherentes y exclusivos de la institución educativa, y además se creía que únicamente tenía que ver con la adecuación de espacios, ventilación iluminación y

---

<sup>7</sup> GONZALEZ, Carlos. Creatividad y aula.. Pedagogía creativa en el aula universitaria.. Manizales, 2000, p. 2

<sup>8</sup>GONZALEZ, C. Op., cit. P 55

comodidad física; sin embargo desde hace unas décadas este concepto ha venido sufriendo fuertes cambios y el sentido aparentemente simple del concepto se redimensiona en múltiples aspectos.

Desde la perspectiva de ROLDAN, O. 1999, "Se asumen los ambientes de aprendizaje como la acción triádica entre: Escenarios, Contenidos y Actores." <sup>9</sup>

Los primeros ambientes de socialización e individuación que recibe el sujeto son la casa y la escuela, las cuales se convierten en ambientes de aprendizaje de los que recibe toda clase de sensaciones, afectos, y experiencias de vida.

El escenario como punto de encuentro para el aprendizaje, no sólo se debe reducir al espacio físico donde se funden los colores, la luz, la textura, se concibe más allá de lo decorativo; nada más gratificante que construir conocimiento del contacto con la naturaleza, del encuentro de saberes en un ambiente armónico, que ofrezca seguridad y que sea un espacio cotidiano del estudiante.

Con lo anterior se plantea que la existencia de un ambiente físico adecuado no es condición única y exclusiva para recrear el conocimiento; se trata de hacer más amigables los escenarios donde el ser humano viva procesos educativos y de formación, fuera o dentro de la academia.

El escenario o ambiente adquiere su significado cuando en él se conjugan todos los afanes de conocimiento de quienes intervienen en el proceso educativo.

Los actores del quehacer educativo por su condición humana, hacen que los ambientes en donde interactúan no se puedan predecir y calcular fríamente, ya que cada ser humano se encuentra expuesto a diversos cambios de comportamiento influenciados por condiciones genéticas y físicas, determinando el escenario donde actúa y condicionando las diferentes relaciones de conocimiento que en éste se den.

De esta manera, pensar en crear ambientes educativos óptimos, significa reformar la institución inyectándole un sentido claro de libertad, participación, respeto por la identidad, creatividad, apego a la cultura; solamente así es posible soñar con una academia libre de prácticas pedagógicas verticales que van en contravía de la condición individual y única del estudiante como ser humano.

---

<sup>9</sup> ROLDAN. Ofelia. EDUCAR: el desafío de hoy. Editorial Mesa Redonda. Colombia.1999. p. 25.

El ambiente educativo en su totalidad debe propiciar el desarrollo del conocimiento, provocando incertidumbres, preguntas, reflexiones que conduzcan a la exploración y a la búsqueda incesante de saberes, asumiendo los errores como parte del proceso y capitalizándolos para acciones futuras. “*Los errores son tan importantes para la tarea del maestro como las respuestas correctas*”.<sup>10</sup>

Al hablar de Ambientes de aprendizaje es esencial tratar el tema de los Contenidos curriculares, ya que son el motivo central que provoca el encuentro de los estudiantes y docentes, y en torno al cual gira el proceso educativo.

Los contenidos pueden ser acordados previamente como es el caso de las conferencias, clases, seminarios; también se consideran explícitos los libros, textos guía, periódicos, revistas, entre otros; existen contenidos que son tratados de manera espontánea sin que exista una intención clara de tratarlos, como por ejemplo la interacción cotidiana entre amigos, parientes, o desconocidos.

**2.3.3.4. Potencial Creativo.** El desarrollo de la ciencia, de la investigación y de la práctica, contribuyeron al surgimiento del concepto de potencial creativo, concluyendo que las cualidades, las condiciones y las técnicas, si bien son factores contribuyentes, no garantizan de por sí un resultado creativo. El poseer ciertas cualidades, conocer algunas técnicas y tener condiciones favorables constituyen factores que favorecen las posibilidades de obtener un resultado creativo o más creativo. Sin embargo, a este resultado no se llega de manera automática por el hecho de contar con tales condiciones, es decir, un sujeto puede poseer una situación muy favorable en cuanto a técnicas y/o condiciones facilitadoras y no tener un producto creativo. Por el contrario hay sujetos que sin ninguna de estas cualidades, técnicas y condiciones logran un producto creativo o de un grado de creatividad superior.

**2.3.3.5. Inhibidores de la Creatividad.** Según RIVERA, H 1995 citando a TORRANCE, E, expone siete inhibidores de la creatividad en la escuela, así:

- ❖ Exagerado énfasis en resultados y en la evaluación
- ❖ La intolerancia del maestro frente al comportamiento lúdico
- ❖ Limitar el espacio para preguntas y posturas diferentes
- ❖ Conformismo
- ❖ Procesos centrados en la actividad del maestro
- ❖ Exagerado apego al tiempo, horarios y la programación

---

<sup>10</sup> VERGNAUD, GERARD citado por Coll, 1983.

- ❖ Actitud autoritaria del profesor.<sup>11</sup>

### **2.3.3.6. Bloqueos y Obstáculos a la Creatividad.** Citando algunos estudios de CALERO, L 1998, se puede hablar de:<sup>12</sup>

- ❖ Bloqueos perceptivos y mentales, se puede citar: la dificultad de aislar el problema, dificultad de percibir relaciones remotas, rigidez perceptiva, incapacidad para definir términos, incapacidad para utilizar varios sentidos en la observación y la incapacidad para distinguir entre la causa y el efecto. emocionales o psicológicos y socioculturales.
- ❖ Bloqueos emocionales o psicológicos, entre los que se destacan: inseguridad psicológica, temor a equivocarse o al ridículo, deseo de triunfar rápidamente, aferrarse a las primeras ideas, alteraciones emocionales y desconfianza en los inferiores, falta de impulso y constancia para llevar hasta el final la labor comenzada.
- ❖ Bloqueos socioculturales de la creatividad, se puede mencionar: condicionamiento de pautas de conducta, sobrevaloración social de la inteligencia, sobrevaloración de la competencia y la cooperación, excesiva importancia al rol de los sexos.

### **2.3.3.7. Estímulos Creativos.** Ciertos autores caracterizan varios factores que estimulan el desarrollo de la creatividad, como son:

- Creación de un clima de libertad, donde el estudiante sienta aceptación, libertad para expresar sus opiniones, emociones, afectos, y preocupaciones. Este ambiente de libertad se crea cuando los maestros aceptan la individualidad del estudiante, respeten esta condición y generan confianza en sus posibilidades; es claro que la institución educativa aporta positivamente cuando reconoce la importancia de la creatividad y se ocupa de buscar nuevas estrategias y avances teóricos que favorezcan los procesos creativos en el aula.
- Una educación centrada en problemas. Esta característica demanda un sentido de compromiso con la investigación, capacitación y actualización permanente del docente, para propiciar espacios creativos.

---

<sup>11</sup> RIVERA, H. Citado por TORRANCE, E. Op., cit. P. 77

<sup>12</sup> CALERO, L. La creatividad y obstaculos.Edit. Mac Graw Hill. Madrid. 1998

- Educación activa. El maestro debe estar abierto a toda información y sugerencia que provenga del estudiante, favoreciendo la investigación, la experimentación, propiciando momentos para la argumentación, discusión e inferencia por medio de la lúdica.

Los innumerables formalismos pedagógicos que actualmente usan los maestros contribuyen a inhibir el potencial creativo que toda persona posee, contrario al objetivo que se persigue con la educación, la cual busca formar integralmente al ser.

Existen otros factores asociados a potenciar la creatividad como: fomentar la individualidad y el inconformismo, encontrar alegría en el proceso y no en la realización, enseñar preguntas y no solo respuestas, aportar un pensamiento interdisciplinario y no encajonado y disciplinario, posibilitar una orientación de futuro y no de pasado, estimular lo lúdico y no solo unos métodos rígidos de trabajo y fomentar una educación centrada en problemas.

**2.3.4. Educación y Creatividad.** La preocupación por el desarrollo de la creatividad es explicable en una sociedad donde la nota predominante es el cambio. Esta situación plantea importantes retos a la educación, en el sentido de enfrentar la necesidad de incrementar el deseo por el conocimiento de manera creativa, constructiva y oportuna.

En la academia, los procesos educativos son los responsables del desarrollo y formación integral de los estudiantes de lo cual no se escapa, el desarrollo del potencial creativo. La creatividad es inherente a la condición humana y constituye una meta prioritaria de la educación en todos sus niveles.

El maestro como facilitador del proceso de formación integral del estudiante, se presenta como factor de desarrollo, de mejoramiento, e impulso en el avance intelectual, afectivo y valorativo; pero también puede ser inhibidor de la creatividad cuando sobrevalora los contenidos sobre las habilidades, cuando establece evaluaciones rígidas, cuando no reconoce ni valora las ideas originales, cuando no toma en consideración los diferentes ritmos y estilos de aprender. El excesivo instruccionismo destruye la creatividad porque anula la iniciativa, la imaginación, las aportaciones personales.

TORRANCE, E 1962, “estableció que existe una correlación muy elevada entre la creatividad del profesor y la de los estudiantes. A nivel curricular, la creatividad

debe ser un eje transdisciplinar puesto que ello no es propio de una disciplina en particular, sino que puede estar presente en todos y enfatizar en alguna. La escuela debe partir de la premisa de que todo lo bueno es susceptible de mejoramiento, en estos términos el desarrollo de la creatividad debe ser la guía máxima para hacer del cambio una constante en virtud de ofrecer una educación con calidad en busca de la excelencia. <sup>13</sup>

RODRÍGUEZ, M 1991, “plantea que hay una rigidez innata entre la institución y la creación, porque la primera es repetición, transmisión, exactitud, norma; y la segunda, es todo lo contrario; es el reino de la originalidad, lo imprevisible, la sorpresa, la aventura.” <sup>14</sup>

En la academia, aún se percibe esa anticuada visión política caracterizada por el transmisionismo, el memorismo, el adoctrinamiento y el desarrollo del pensamiento convergente. La esencia de la institución es tal, que posee caracteres que la alejan de la creatividad.

GONZALES, C 2000, “admite la creatividad como el eje conductor del acto pedagógico, buscando individuos con pensamiento y actitudes creativas, construyendo aulas creativas desde lo psicosocial, lo didáctico y lo físico. Además, sugiere aplicar métodos didácticos creativos, que potencien en los estudiantes capacidades de formulación y solución creativa de los problemas cotidianos a los que se enfrentan.” <sup>15</sup>

El florecimiento intencional de la creatividad a través de la educación contribuirá al desarrollo individual y colectivo de la sociedad, reconstruyendo agentes de cambio y proponentes de soluciones a los diferentes conflictos nacionales e internacionales que en buena parte son producto de la limitación de reflexión, de argumento y generación de alternativas creativas.

**2.3.5. Creatividad y Universidad.** El propósito fundamental de la educación superior es la formación integral del hombre para buscar su propio desarrollo y contribuir de forma dinámica al desarrollo social.

---

<sup>13</sup> TORRANCE, E. Op., cit. P. 36

<sup>14</sup> RODRIGUEZ, Mauro. Op., cit. P. 69

<sup>15</sup> GONZALEZ, C. Evaluación de la creatividad: *mas allá de una operación funcional*. Manizales, Universidad Nacional de Colombia, 2000

Si bien es cierto que la educación superior está diseñada para profundizar en determinados conocimientos, formar profesionales idóneos en campos específicos y preparar a los estudiantes en áreas tecnológicas, humanísticas y científicas, la misión principal de las instituciones de educación superior es formar seres humanos activos, participantes y contribuyentes al mejoramiento de la sociedad.

Vivimos en el contexto de la revolución del conocimiento, de la informática, y de otros medios que hacen que los estudiantes se sientan menos preparados para asumir este desafío. De esta manera la educación superior debe dar un giro radical, tendiente a favorecer un mayor despliegue de las facultades creativas que le permitan responder al momento histórico que vive.

La universidad debe crear las condiciones óptimas (culturales y pedagógicas) para el favorecimiento del potencial creativo de sus docentes y estudiantes, de manera que se conviertan en seres reflexivos, críticos, innovadores, capaces de recrear el conocimiento.

**2.3.6. Evaluación de la Creatividad.** La academia debe apoyarse en los procesos de evaluación educativa para recoger información y adelantar actividades de mejoramiento de la calidad de la educación, buscando la Formación Integral de los estudiantes.

Dependiendo de la teoría pedagógica que se analice, es la concepción que se tiene del concepto de Evaluación, por ejemplo: La tecnología educativa: evalúa el logro de los objetivos institucionales formulados en función de conductas observables; el racionalismo académico, formula juicios de valor al manejo de los conceptos; y la tecnología de los procesos mentales valora los procesos cognoscitivos de los estudiantes.

Ciertos autores como del Doctor Carlos González, sostiene la evaluación de la creatividad se debe plantear desde diferentes dimensiones; desde el contexto donde se evalúa, la visión teórica que interpreta la evaluación.

DE LA TORRE, S 1996 “Comprender la evaluación de la creatividad desde diferentes posturas es necesario considerar cuatro dimensiones, el sujeto, el objeto, los instrumentos y los contenidos utilizados.”<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> DE LA TORRE S. C. Ibid., p. 20

A quién evaluar?. Hace referencia al sujeto y su caracterización individual.

- ❖ Qué evaluar?. Se refiere a los diferentes ítems que se tendrán en cuenta, como: conductas, actitudes, rasgos de personalidad, y un producto creativo resultado de la evaluación.
- ❖ Cómo evaluar?. Hay que tener en cuenta los instrumentos utilizados para recoger información.

#### **2.3.6.1. La Evaluación del Producto Creativo y del Potencial Creativo.**

“Según OJEDA S. 1997, no basta con evaluar la creatividad contenida en un producto, porque es propia e inherente a éste, no toma en cuenta al sujeto; por lo tanto es necesario evaluar su creatividad potencial, ya que la creatividad no es exclusiva del producto sino también esta presente en la persona.”<sup>17</sup>

Para evaluar la creatividad, es necesario valorar tanto el potencial creativo como el producto creativo y establecer la relación existente entre lo potencial y lo realizado.

**2.3.6.2. La Creatividad en el Producto.** Se refiere a determinar si un producto es creativo o no; y también definir si es más creativo que otro.

OJEDA, J 1998, “establece una serie de indicadores para evaluar el producto, la originalidad, la eficacia, la parsimonia, la trascendencia, la transformacionalidad y la elaboración; además explica que la evaluación debe tener en cuenta aspectos tales como: novedad, variedad, pertinencia y relevancia, establece.”<sup>18</sup>

**2.3.6.3. La Evaluación del Potencial Creativo.** Evaluar el potencial creativo de una persona corresponde a emitir un valor acerca del estado de desarrollo de las cualidades que favorecen o no la creatividad del sujeto.

Al analizar el alto potencial creativo que por su carácter es algo que puede o no realizarse, no es seguro que se llegue a una expresión creativa elevada. Aunque no todo potencial creativo alto conduce a elevados resultados creativos. Se puede asegurar que si un sujeto es capaz de obtener abundantes y muy relevantes

---

<sup>17</sup> OJEDA, J. Buscando un enfoque más integral en la evaluación de la creatividad. Ponencia Sociedad Cubana de Creatividad. Cuba. 1991. P. 75

<sup>18</sup> Ibid.



productos creativos, debe seguramente tener alguna relación con su potencial creativo.

“DE LA TORRE, S. 1997 creó y validó el TEST DE ABREACCIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD (TAEC) como un instrumento para determinar el potencial creativo de las personas. El test evalúa: Originalidad, Elaboración, Fantasía, Conectividad, Alcance Imaginativo, Expansión Figurativa, Habilidad Gráfica, Morfología De La Imagen Y Estilo Creativo. El test de abreacción es un instrumento gráfico inductivo de complejión de figuras.”<sup>19</sup>

**2.3.6.4. Supuestos Teóricos que Sustentan el Test (TAEC).** “Según DE LA TORRE, S. 1997, El test para evaluar la creatividad (TAEC), se basa en dos supuestos teóricos: el perceptivo gestáltico y el socio cognitivo e interactivo. Según la teoría Gestáltica, la creatividad comienza con una situación problemática con la percepción de algo inacabado, con el intento de organizar en un todo significativo las estructuras observadas.”<sup>20</sup>

La teoría interactiva socio-cognitiva, establece que el ser humano es capaz de concebir sus propias ideas y transmitir las, de una manera particular. Además plantea que la elaboración es una manera de comunicar ideas y éstas vienen a través de la actividad creativa que cada uno desarrolla. Este proceso ocurre por medio de la interacción de las diferentes presiones que el individuo recibe (ambiente – influencia) y de los intereses y motivaciones personales de cada uno.

El Test de Abreacción al Cierre, involucra de forma integral al ser humano, no ofrece presiones, ni condicionantes, por el contrario acoge todas las cualidades, que en mayor o menor grado definirán el estilo creativo.

El TAEC, tiene ciertas ventajas que se describen así:

- El TAEC se puede valorar cualitativa o cuantitativa.
- El tiempo estimado en corregirlo es relativamente corto
- Cada sujeto utiliza el tiempo que necesita

---

<sup>19</sup> DE LA TORRE, Saturnino. Evaluación de la creatividad. Taec un instrumento de apoyo a la reforma. Editorial Escuela Española S.A, Madrid,1991, P. 45 - 94

<sup>20</sup> **ibid**

- No tiene restricción de edad para ser aplicado (desde los 5 años de edad hasta la edad adulta).
- Se presta para realizar estudios comparativos entre sujetos de diferentes edades, sexo, profesión, países, culturas, razas, zona rural y urbana, retraso escolar, contextos sociales, marginación social, miembros de familia, etc.
- Tiene un alto sentido lúdico.
- Bajos costos en su aplicación
- Se valoran 11 indicadores de creatividad
- Ofrece el perfil creativo de un sujeto.

Las puntuaciones obtenidas se pasan a centiles, de donde se construye el perfil de creatividad que muestra gráficamente los rasgos creativos del sujeto.

Para garantizar la fiabilidad del test, teniendo en cuenta las características espaciales del mismo, se cuenta con dos formas:

- La forma A: Presenta figuras mayores; cuenta con 30 aberturas; y es la más recomendable para niños en edad preescolar.
- La forma B cuenta con 36 aberturas, adecuada desde la edad escolar, por su condición es más regular, y de menor tamaño.

La prueba consta de 12 figuras, cuyo tamaño oscila entre 4 y 9 cm<sup>2</sup>., presentadas en la misma página y distribuidas en 4 filas y 3 columnas de manera simétrica.

El test, deliberadamente, ofrece un espacio reducido para la libre expresión, a manera de condicionante tácito que hace que el individuo con tendencia conformista respete, y el sujeto inconformista no duda en sobrepasar o reorganizar a su manera.

**2.3.6.5. Indicadores de Creatividad Según el TAEC.** Según DE LA TORRE, S 1991 los factores para la evaluación del potencial creativo, se describen así:

**2.3.6.5.1. Abreación o Resistencia al Cierre.** Dominio que el sujeto experimenta para no cerrar las aberturas que presenta el test, haciendo a un lado la tensión natural de reconocer inmediatamente un objeto acabado.

El sujeto puede expresar su tensión al cierre de dos maneras, dejando la figura abierta o cerrándola mediante una vía indirecta; haciéndolo con más de dos trazos y alejándose de los puntos de cierre o utilizando cierres originales como bucles, sierras, etc.

La abertura como cierre indirecto tiene un valor semejante al cierre directo; la puntuación alta en este sentido no significa que el sujeto sea creativo en sentido productivo, sino, que al prolongar el período de incubación posibilita un potencial para transformar el medio e ir más allá de la información recibida.

**2.3.6.5.2. Originalidad.** La originalidad es la recopilación o compendio de la creatividad.

La originalidad se valor en términos de crear o producir algo nuevo y la novedad es un indicador de creatividad. La originalidad se la puede abordar desde 4 enfoques:

- Como algo natural; como una respuesta inesperada. El criterio para el TAEC será, que el contenido e imagen sea poco frecuente e inusual, representado en una escala de 0 a 3 puntos.
- Como asociaciones lejanas o remotas es decir el “alcance” en las respuestas.
- Como respuestas poco convencionales, apartándose de los procedimientos establecidos y cambiándolos por otros nuevos cuando sea necesario.

**2.3.6.5.3. Elaboración.** TORRANCE, E 1972, “expresa que la elaboración es la actitud del sujeto, para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas.”<sup>21</sup>

Los detalles adicionales utilizados en el desarrollo de la respuesta, además de lo que sea necesario para expresar la idea base, valoran el criterio de elaboración en un sujeto.

---

<sup>21</sup> TORRANCE, E. Op., cit. P. 38

Existen personas con alto nivel ideativo pero que poseen un nivel deficiente en el acabado de sus obras.

”TORRANCE, E 1969 la elaboración puede valorarse atendiendo a tres criterios:

- ❖ Especificación, número de detalles añadidos a una estructura dada.
- ❖ Implicación de unos elementos en estructuras más complejas.
- ❖ Simbolización buscando las conexiones entre una figura dada y las aplicaciones, representaciones o simbolismos a que puede dar lugar.

Generalmente, una persona que es cuidadosa con los detalles, lo es en todos sus trabajos. El tiempo más el nivel de elaboración nos dan los estilos creativos intuitivo y analítico.”<sup>22</sup>

**2.3.6.5.4. Fantasía.** Es la representación de imágenes percibidas más allá de la realidad presente. Es la representación mental de algo que no se percibe por los sentidos, que se adentra en el terreno de lo ideal o fantástico.

El TAEC, asume la fantasía como las representaciones que sobrepasan el mundo familiar del sujeto, los objetos raros, exóticos, poco convencionales.

**2.3.6.5.5. Conectividad o Integración Creativa.** El TAEC determina la conectividad en la conexión de dos o más figuras. Capacidad de integrar varias imágenes, sobrepasando lo inmediato para encontrar otros niveles superiores; conecta en un todo significativo los elementos indispensables que hasta entonces carecían de sentido.

**2.3.6.5.6. Alcance Imaginativo.** Cuando el sujeto es capaz de construir una composición en la que la figura dada no es el cuerpo central, sino una parte secundaria de la imagen representada; se habla de un mayor alcance imaginativo. El sujeto sobrepasa imaginariamente la estructura gráfica y la convierte en una realización con mayor alcance o proyección. Imagina la figura como un elemento secundario en la escena que se le presenta.

---

<sup>22</sup> TORRANCE, E. Op., cit. P. 68

**2.3.6.5.7 Expansión Figurativa.** Tanto la conectividad como la expansión suponen independencia colectiva, tolerancia a lo complejo, iniciativa y cierto grado de inconformismo, lo cual esta dentro de los atributos creativos, aunque la expansión no es en sí un factor creativo, pero en este caso aporta una significación especial por que rompe con los límites atribuidos a cada figura.

Quien se mantiene dentro del cuadro imaginario que él se construye, tiende a adaptarse a las normas y convencionalismos. Quien rompe, por el contrario, mantiene una actitud innovadora y a veces contestataria.

**2.3.6.5.8. Riqueza Expresiva.** La riqueza expresiva reconoce la energía, fortaleza, el contraste en la composición, el dinamismo o animación de los seres representados. Es una expresión del movimiento.

**2.3.6.5.9. Habilidad Gráfica.** Al hablar de Habilidad Gráfica se refiere al potencial del sujeto para aportar ideas nuevas o personales y no la habilidad en el dominio del instrumento que se utiliza, sabiendo aplicar sus técnicas. Por el contrario es el aporte personal que se le imprime al producto creativo.

Este dominio se valora en función de la edad del sujeto.

**2.3.6.5.10. Morfología de la Imagen.** Una construcción estética cuida el detalle, proporciona sensaciones placenteras en el receptor.

Al hablar de la sensibilidad en la construcción de imágenes y se valora atendiendo a la armonía entre la forma, el color y la proporción.

Además de los anteriores indicadores, la prueba determina globalmente un **Estilo Creativo**. El estilo es una categoría de la personalidad. Los estilos creativos se multiplican según se atiende a la operación, al objeto o vehículo, al criterio (productivo, flexible, original, elaborado), al nivel (preconsciente o consciente) y a la orientación (convergente, divergente, fantástica). El estilo cognitivo es la preferencia estable en el modo de percibir el medio, procesar la información, idear, resolver problemas, aprender.

## 2.4. MARCO LEGAL

La investigación denominada “Creatividad en los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño, Municipio de Pasto” observa como marco jurídico de referencia en primera instancia la Constitución Política de Colombia que en su Artículo 67 cita “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. De esta manera se busca que la educación promueva en los estudiantes el deseo por el conocimiento y el desarrollo, contexto que se crea en ambientes fraternos, creativos, que generen confianza.

Se han tomado como referencia: La Ley 115 de 1994 que regula la educación preescolar, primaria, básica secundaria y media; y la ley 30 de 1992 por la cual se organiza el servicio público de educación superior, en los niveles de pregrado y postgrado,

Ley 115 de 1994 “Ley General de Educación” que en su Artículo 5ª FINES DE LA EDUCACIÓN cita textualmente: “El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que favorezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de la solución a los problemas y al progreso social y económico del país”; para lograr este fin se hace necesario estructurar ambientes de aprendizaje altamente creativos, donde se propicie la libertad y autonomía del estudiante.

Igualmente la Ley citada, dice que otro fin de la educación será la promoción en la persona y la sociedad la capacidad creativa e investigativa para impulsar los procesos de desarrollo del País.

La Ley 30 de 1992 en uno de sus principios reza que la educación superior debe ser un proceso permanente que posibilite el desarrollo de todas las potencialidades del ser humano de manera integral, incluyendo el pensamiento creativo.

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1. TIPO DE ESTUDIO

Se desarrolla desde un enfoque Descriptivo. Se busca establecer la creatividad que poseen los estudiantes de la segunda promoción de Docentes de la Universidad de Nariño de la Especialización en Docencia Universitaria, relacionada con los diferentes ambientes de aprendizaje que se vivencian en la Especialización.

Para establecer el desarrollo de la creatividad se utilizará el Test de Abreacción al cierre de DE LA TORRE, S. 1997 el cual permite describir ciertos rasgos característicos que indican la creatividad de una persona en un momento y tiempo determinado, así también se relaciona con los ambientes de aprendizaje que viven los estudiantes de la segunda promoción de Docentes de la Universidad de Nariño de la Especialización.

#### 3.2. PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

Para desarrollar el presente trabajo se aplicaron los instrumentos que a continuación se detallan, con ellos se realizó el acopio de información con la que se sustenta la investigación.

**3.2.1. ENCUESTA.** La encuesta que se aplicará a los estudiantes tiene como objetivo determinar si tienen o no fundamentos teóricos sobre ambientes de aprendizaje y medios educativos como escenarios que propicien espacios de creatividad.

**3.2.2. Test de Compleción de Figuras.** Para determinar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, se utilizó el TEST DE ABREAXIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD TAEC, diseñado y validado por el doctor SATURNINO DE LA TORRE, 1997<sup>23</sup>. El cual se describe a continuación:

---

<sup>23</sup> DE LA TORRE, Saturnino. *Evaluación de la creatividad. Taec un instrumento de apoyo a la reforma.*, Editorial Escuela Española S.A, Madrid 1991, P. 45 - 94

- ❖ **Tipo de Instrumento.** Test Gráfico – Inductivo de Compleción de Figuras.
  - ❖ **Forma de Aplicación.** Colectiva e individual
  - ❖ **Edad de Aplicación.** Desde preescolar hasta la edad adulta
  - ❖ **Ámbito de Aplicación.** Orientación escolar y profesional – diagnóstico
  - ❖ **Duración.** Variable según edad y estilo de los sujetos; realizable entre 5 y 30 minutos.
  - ❖ **Facilidad de Aplicación.** Carece de instrucciones específicas; logrando ser utilizada por cualquier individuo sin conocimientos previos sobre el tema. Tampoco presenta dificultades en la realización por parte del sujeto, por cuanto tiene libertad en la forma de realizarlo solamente se da esta instrucción “Pon a prueba tu creatividad, realiza un dibujo con estas figuras. Tomate el tiempo que precises e indícalo al terminar.
  - ❖ **Valoración.** Se utilizan los criterios GLOBAL y ANALÍTICO. Una estimación GLOBAL de la prueba nos permite situar rápidamente al sujeto en un nivel bajo, medio o alto, en cada uno de los factores.  
  
Una valoración analítica de cada una de las figuras nos permitirá cuantificar los resultados y llevar a cabo estudios comparativos y correlacionales.
  - ❖ **Significación.** Ideado inicialmente para evaluar el control de la tensión al cierre, permite valorar, así mismo, los factores de originalidad, elaboración, fantasía, conectividad, alcance, expansión figurativa, riqueza expresiva, habilidad gráfica, morfología de la imagen y estilo creativo.
  - ❖ **Objetivo.** Esta prueba no pretende medir la creatividad como atributo cuantificable de la personalidad, ni ofrecer un coeficiente numérico semejante al Coeficiente Intelectual. Su objetivo es ayudar al profesor a valorar la creatividad desde sus diversos ángulos, proponiendo categorías que permiten diferenciar a los sujetos.
-



- ❖ **Material.** Hoja con figuras a terminar por el sujeto, plantilla para la corrección de la expansión figurativa, la puntuación individual y en grupo y muestras orientadoras para ejemplificar la valoración.
- ❖ **Formas.** El TAEC cuenta con dos formas A y B. La forma B es menos recomendable por estar más elaborada.
- ❖ **Caracterización.** Se trata de un instrumento caracterizado por la simplicidad, brevedad, economía de recursos, de fácil aplicación y comprensión, así como, adecuación a cualquier edad y nivel, tiene un alto nivel motivante. El estudiante se siente interesado por la realización de esta prueba.

La puntuación máxima en cada escala es de 30 puntos. El tamaño de las figuras en la forma B es de 14 por 22 mm. Con una separación horizontal de 5 cm. y una separación vertical de 3 cm.

### **3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.3.1. POBLACION**

Esta conformada por 80 estudiantes que actualmente cursan la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño, la cual se desarrolla en tres ciclos académicos con una duración de 4 meses por ciclo aproximadamente.

#### **3.3.2. MUESTRA**

La unidad de trabajo esta representada por 36 estudiantes que pertenecen a la segunda promoción de Docentes de la Universidad de Nariño, de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño, grupos que fueron escogidos porque poseen ciertos elementos conceptuales que favorecen la investigación que se busca desarrollar.

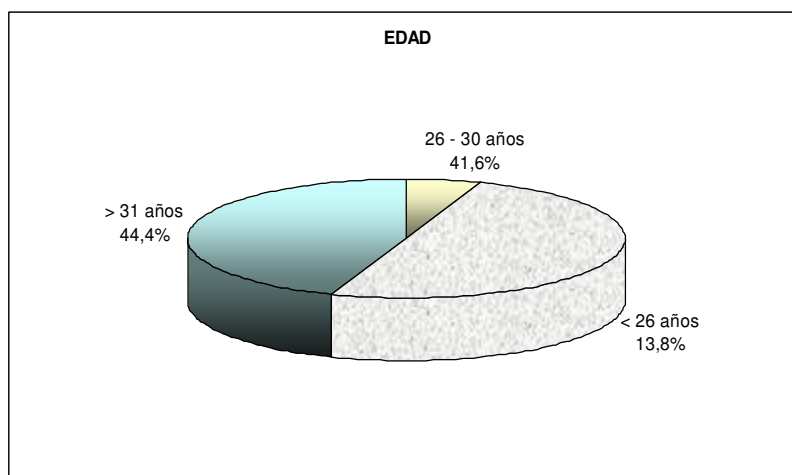
### 3.4. ANÁLISIS DE LA INFORMACION

Se realiza con una caracterización de la población de acuerdo a los indicadores demográficos: edad, genero, procedencia y otro; después se hace la interpretación de los test de observación al cierre “TAEC” con el que se determina el estado de creatividad de los estudiantes.

**3.4.1. Ambientes de Aprendizaje Creativos.** Se analiza una encuesta sobre Ambientes de Aprendizaje Creativos, la cual permite conocer la percepción que tienen los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria, Séptima Promoción de la Universidad de Nariño, Municipio de Pasto, acerca del fundamento teórico de los mismos.

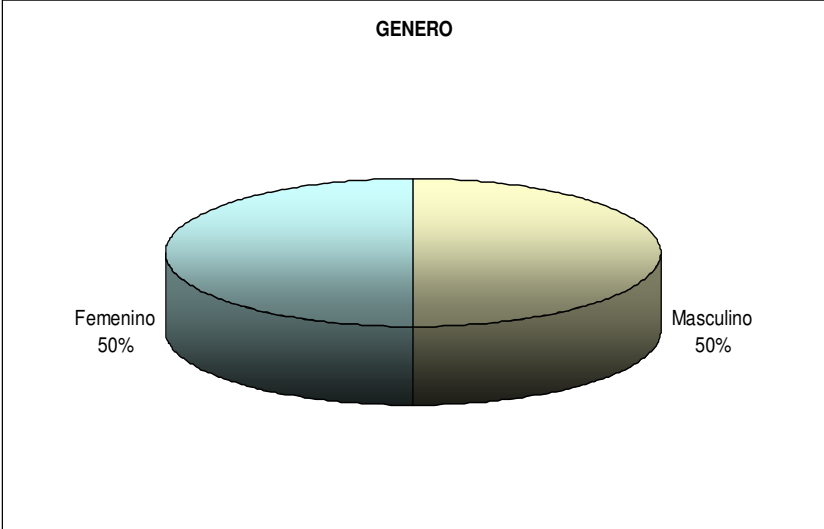
Acerca de la identificación demográfica:

**3.4.1.1. Edad.** De los treinta y seis estudiantes que constituyen la muestra, el 44.4% son mayores de 31 años, lo que equivale a 16 alumnos; el 41.6% tienen una edad que oscila entre 26 a 30 años, representando un total de 15 estudiantes. Los datos anteriores expresan que más del 90% de los encuestados tienen una edad igual o mayor a 26 años y tan solo cinco estudiantes son menores de 26 años.



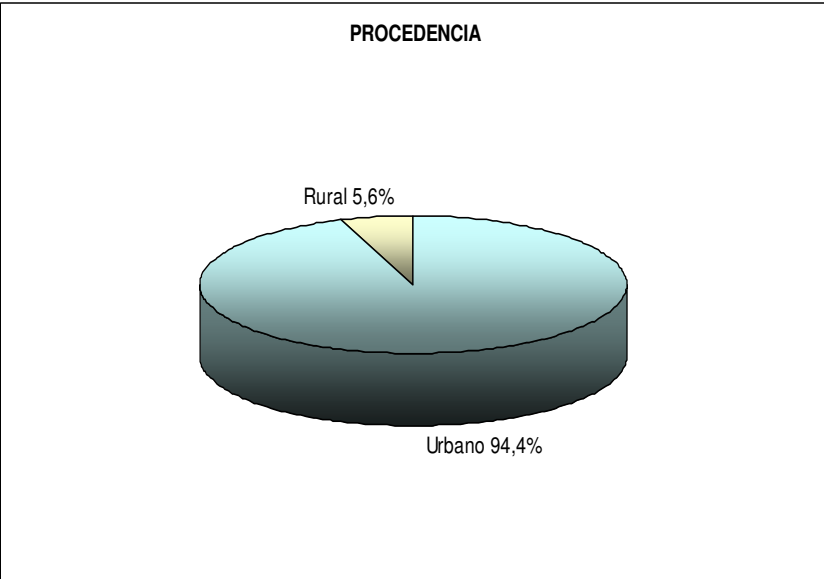
Gráfica 1. Edad

**3.4.1.2 Género.** Del total de los encuestados el 50% corresponde a género femenino y un 50% a masculino, es decir, 18 estudiantes son mujeres y 18 hombres.



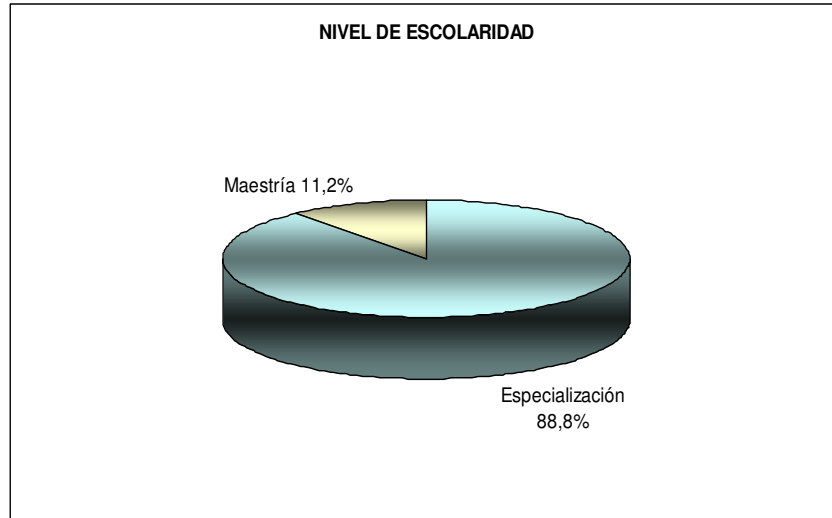
Gráfica 2. Género

**3.4.1.3. Procedencia.** Los encuestados en un 94.4% provienen del sector urbano de la Ciudad de San Juan de Pasto, es decir, 34 estudiantes; entretanto, dos pertenecen al sector rural.



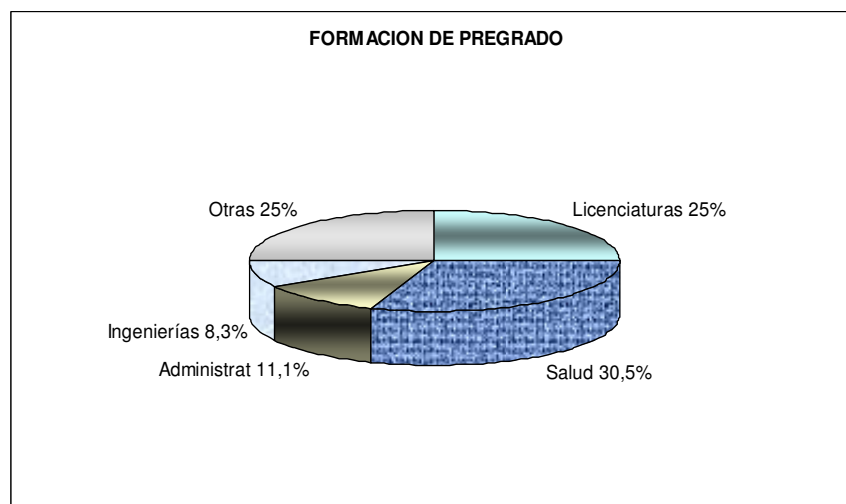
Gráfica 3. Procedencia

**3.4.1.4. Nivel de Escolaridad.** Respecto al nivel de escolaridad de los encuestados, el 88.8% acreditan estudios de Especialización en diferentes disciplinas del saber y un 11.2% de los estudiantes poseen nivel de maestría.



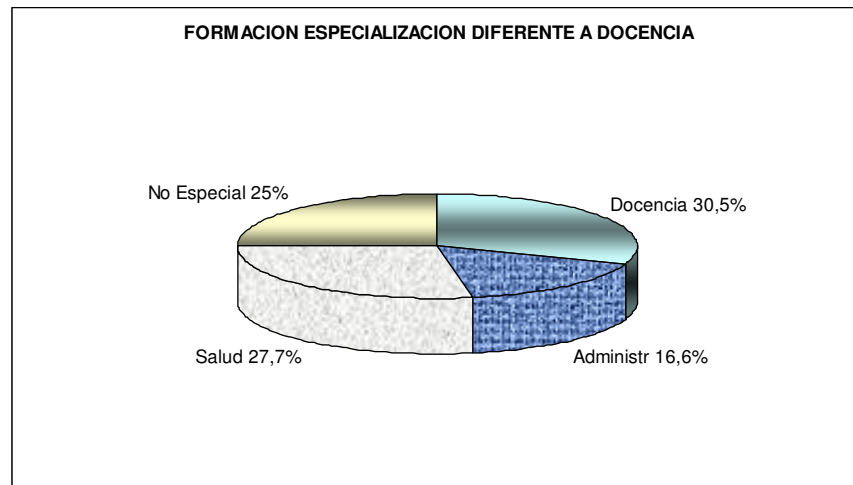
**Gráfica 4. Nivel de Escolaridad**

**3.4.1.5. Formación Pregrado.** Los encuestados presentan diversa formación en estudios de pregrado, en los que se incluye: con nivel de licenciatura se encuentra un 25%, es decir 9 estudiantes; en áreas de la salud se reportan un 30.5% de estudiantes, correspondiente a 11 sujetos; en áreas administrativas existen un 11.1%, lo que equivale a 4 estudiantes; en ingenierías hay un 8.3% con 3 estudiantes; y en otras disciplinas encontramos un 25% con 9 estudiantes.



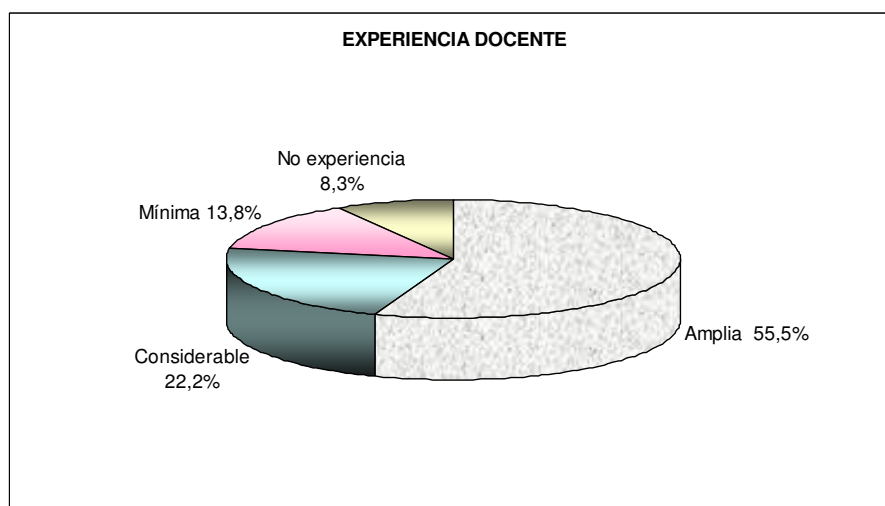
**Gráfica 5. Formación de Pregrado**

**3.4.1.6. Formación Especialización Diferente a Docencia.** Los encuestados afirman poseer especializaciones afines a la docencia en un 30.5% representado por 11 estudiantes; un 27.7% pertenece al sector salud es decir 10 estudiantes; en ramas de la administración y economía están un 16.6%, es decir, 6 personas; y 25% con nueve estudiantes afirman no tener otra Especialización.



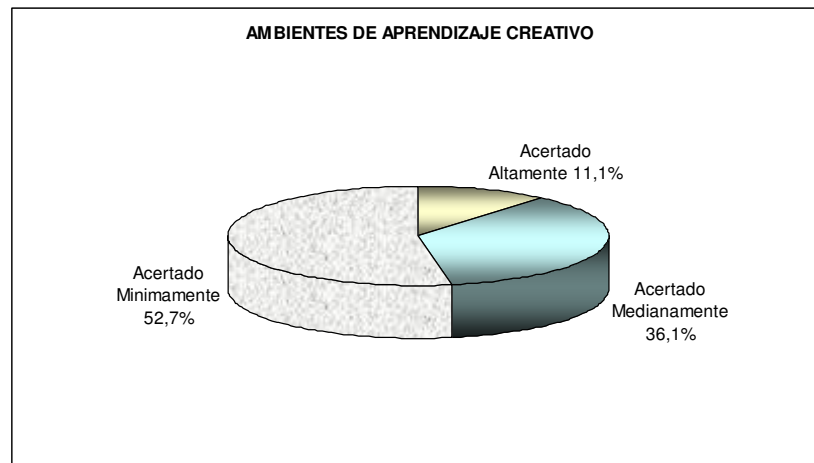
**Gráfica 6. Formación Diferente a Docencia**

**3.4.1.7. Experiencia Docente.** Del total de la muestra, el 55.5% posee una amplia experiencia en el campo de la Docencia con una representación de 20 estudiantes; el 22.2% de los encuestados poseen una considerable experiencia docente con 8 estudiantes; el 13.8% tiene una experiencia mínima representado por cinco estudiantes y el 8.3% no acredita experiencia como docente; es decir dos estudiantes.



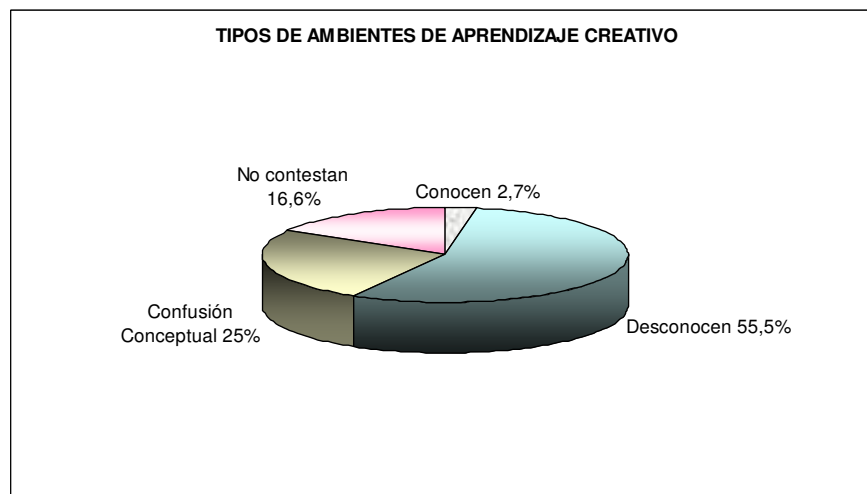
**Gráfica 7. Experiencia Docente**

**3.4.1.8 Ambiente de Aprendizaje Creativo.** De 36 estudiantes que fueron encuestados, solamente un 11.1% con cuatro estudiantes encuestados tuvo una respuesta altamente acertada respecto al concepto de ambiente de aprendizaje creativo, a diferencia de un 52.7% con nueve estudiantes que no acertaron en la respuesta. Sin embargo, un 36.1% con 10 estudiantes obtuvieron respuestas medianamente acertadas.



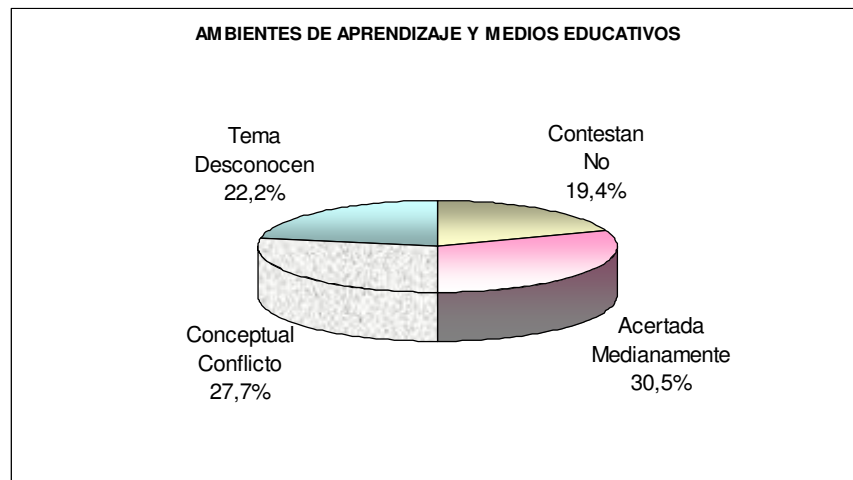
**Gráfica 8. Ambientes de Aprendizaje Creativo**

**3.4.1.9. Tipos de Ambiente de Aprendizaje Creativo.** Los encuestados no conocen el concepto de ambiente de aprendizaje que propicien la creatividad en un porcentaje alto con veinte estudiantes que corresponde al 55.5% y únicamente un estudiante equivalente al 2.7% conocen claramente la pregunta referida. Es importante resaltar que nueve estudiantes, es decir, un 25% tienen ciertas nociones sobre el tema sin claridad conceptual. El 16.6% evitaron contestar la pregunta.



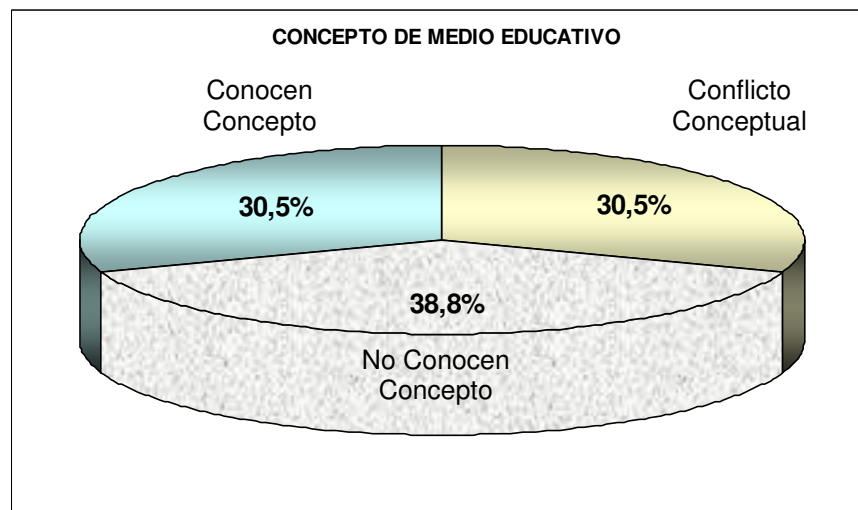
**Gráfica 9. Tipos de Ambientes de Aprendizaje Creativo**

**3.4.1.10 Ambientes de Aprendizaje y Medios Educativos.** Once estudiantes de treinta y seis, es decir, un 30.5% dieron respuestas medianamente acertadas sobre los conceptos de ambientes de aprendizaje y Medios Educativos; un 27.7% con 10 estudiantes presentan conflictos conceptuales; ocho estudiantes que corresponden al 22.2% desconocen totalmente el tema; y siete estudiantes equivalentes al 19.4% se abstuvieron de contestar.



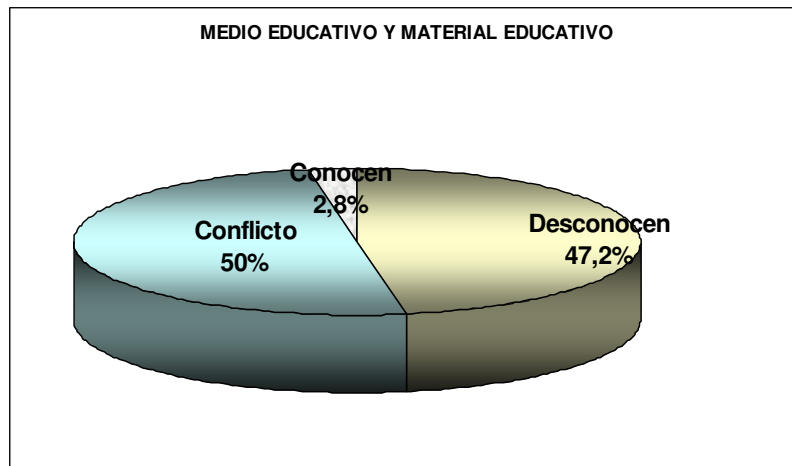
**Gráfica 10. Ambientes de Aprendizaje y Medios Educativos**

**3.4.1.11. Medio Educativo.** Del total de estudiantes que presentaron la encuesta, trece sujetos que equivalen al 38.8% expresaron respuestas erradas frente al concepto de medio educativo; muestran niveles medios y bajos de conocimiento del tema un porcentaje del 30.5%, que equivalen a 11 estudiantes en cada nivel.



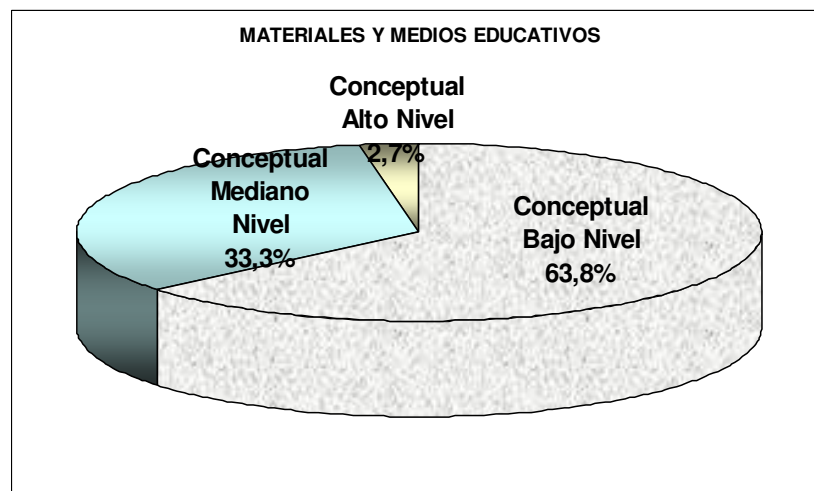
**Gráfica 11. Medio Educativo**

**3.4.1.12. Medio Educativo y Material Educativo.** Un alto porcentaje de estudiantes desconocen la diferencia entre medio y material educativo, siendo 17 sujetos que corresponden al 47.2%; los encuestados que exhiben un conflicto conceptual son 18 es decir un 50.0%. Es importante aclarar que un porcentaje muy bajo, es decir, un estudiante diferencia claramente los términos en relación dando un 2.78%.



Gráfica 12. Medio Educativo y Material Educativo

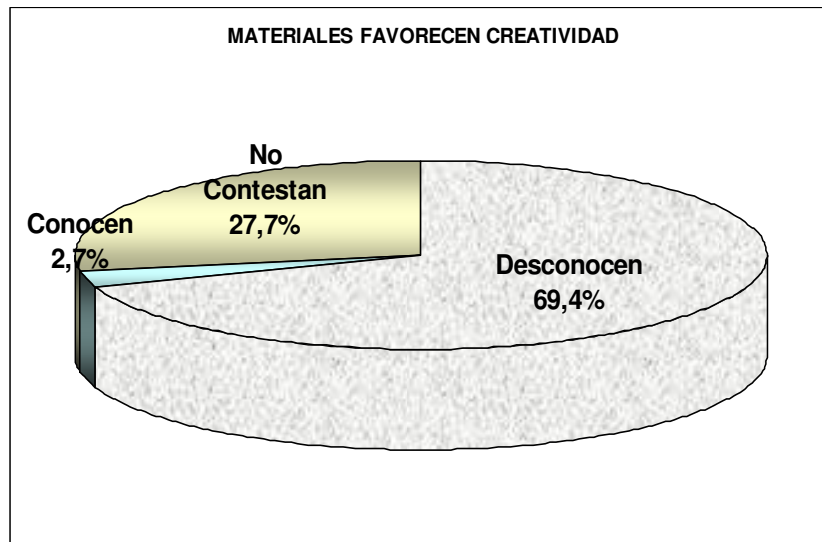
**3.4.1.13. Materiales y Medios Educativos Como Dinamizadores de la Creatividad.** Un 63.8% de los encuestados presentan bajo nivel conceptual sobre la manera como los medios y materiales educativos favorecen la creatividad; doce estudiantes tienen una mediana apreciación teórica proyectando un 33.3%; entre tanto solo un estudiante con un 2.7% tuvo una respuesta acertada al respecto.



Gráfica 13. Materiales y Medios Educativos

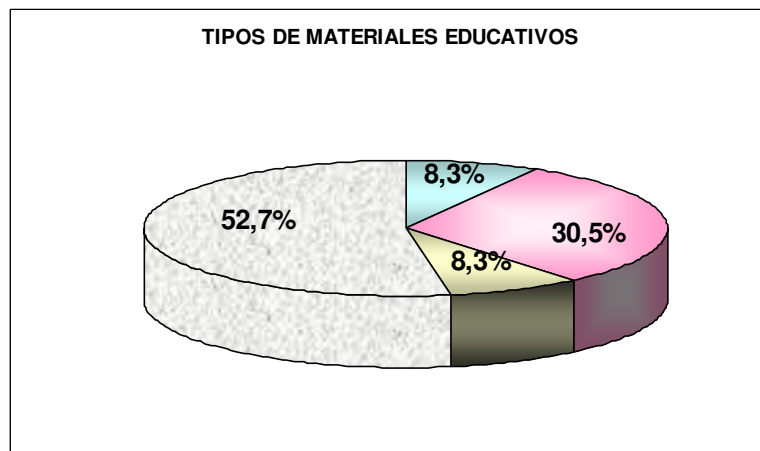


**3.4.1.14. Materiales que Favorecen la Creatividad.** Del total de encuestados, es decir, sólo un estudiante con un 2.7% contestó correctamente el ítem sobre materiales que conocen y favorecen la creatividad de los estudiantes; mientras que diez personas dando un 27.7% evitaron dar una respuesta; y veinticinco sujetos con un 69.4% desconocen totalmente el tema encuestado.



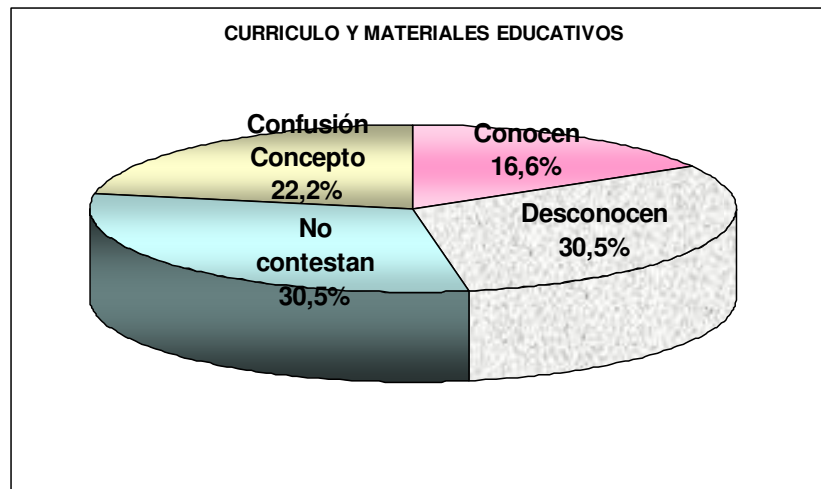
Gráfica 14. Materiales que Favorecen la Creatividad

**3.4.1.15. Diferentes Tipos de Materiales Educativos.** El 30.5% correspondiente a 11 estudiantes del total de encuestados ignoran la razón por la cual existen diferentes tipos de materiales educativos; un 8.33%, es decir, tres personas que dieron respuestas acertadas al respecto; existen también tres sujetos con un 8.3% que presentan confusiones conceptuales. El 52.7% evitaron contestar la pregunta.



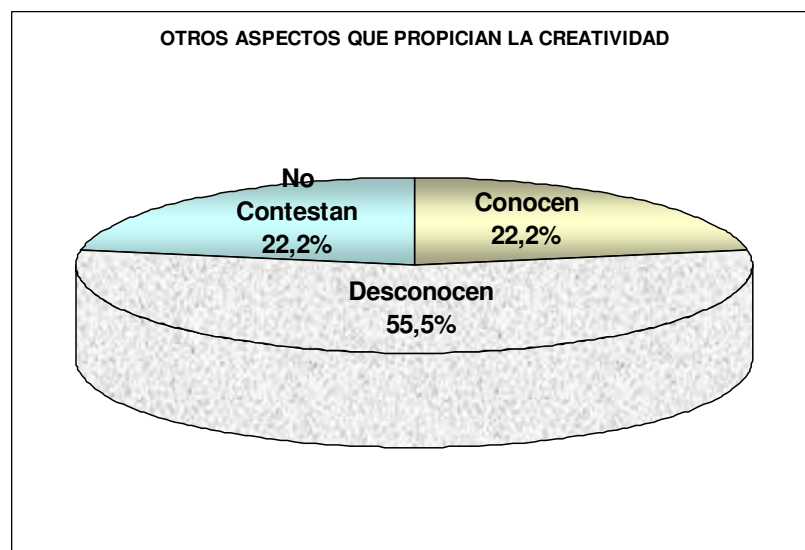
Gráfica 15. Tipos de Materiales Educativos

**3.4.1.16 Currículo y Materiales Educativos.** A la pregunta sobre la relación que existe entre currículo y materiales educativos tan sólo 6 estudiantes con un 16.6% conocen del tema; 11 sujetos con un 30.5% desconocen totalmente la relación entre currículo y materiales educativos; en tanto que ocho estudiantes, es decir, un 22.2% tienen una mediana aproximación teórica; y once estudiantes evitaron contestar.



Gráfica 16. Currículo y Materiales Educativos

**3.4.1.17. Otros Aspectos Importantes que Propicien Creatividad.** De los estudiantes encuestados, ocho de ellos, es decir, un 22.2% tuvieron respuestas apropiadas; mientras que 20 estudiantes, es decir, un 55.5% no conocen al respecto. Un 22.2% no contestaron la pregunta.



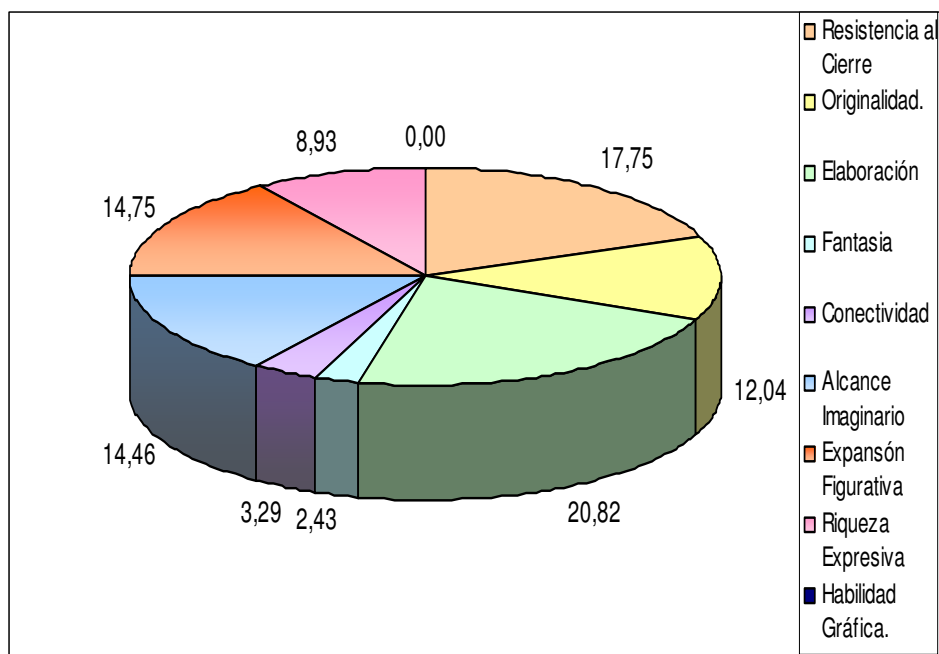
Gráfica 17. Otros Aspectos

**3.4.2. Estado de Desarrollo de la Creatividad.** Se presenta el Test de Abreacción al Cierre, el cual permite conocer la creatividad de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria, Segunda Promoción de Docentes de la Universidad de Nariño, Municipio de Pasto, a través de la aplicación y análisis de un Test Gráfico – Inductivo de Compleción de Figuras construido y validado por De La Torre, S 1991. El test se aplicó a un grupo de 36 estudiantes de la Especialización y tan sólo 28 pruebas fueron válidas para ser analizadas en este estudio, porque cumplieron a cabalidad las instrucciones del test.

La prueba permite valorar los puntajes de 1 a 36 puntos, dando un rango de nivel bajo entre 1 y 15 puntos; medio entre 16 y 30 y superior por encima de 30 puntos.

Las gráficas y cuadros que se presentan como anexos, exhiben los resultados del test gráfico inductivo de compleción de figuras o test de Abreacción para Evaluar la Creatividad (TAEC) de manera individual, se pueden establecer niveles de originalidad, elaboración, fantasía, alcance imaginativo, conectividad, habilidad gráfica, expansión figurativa, riqueza expresiva, morfología de la imagen, resistencia al cierre y estilo creativo para cada estudiante.

El cuadro 1 presenta el resumen del análisis estadístico descriptivo de los indicadores creativos como resultado de la prueba TAEC, permitiendo hacer el siguiente análisis:



**Gráfica 18. Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos**

**3.4.2.1. Resistencia al Cierre.** El TAEC presenta figuras incompletas lo que indica que el sujeto se sienta tenso y la tendencia de éste es reducir esta tensión cerrando las figuras de forma simple, también puede optar dejando la figura abierta o cerrándola en forma indirecta con trazos y figuras originales.

Al evaluar el TAEC de los 28 estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Segunda Promoción de Docentes, se encontró que un total de 13 sujetos correspondientes al 46% presentan un nivel bajo de resistencia al cierre, siendo 18 puntos el promedio general, de los 36 puntos posibles de este parámetro, indicando que casi un 50% de los estudiantes presentaron tensión, tratando de reducirla cerrando las figuras de la forma más simple posible o dejándolas como están.

Es importante anotar que catorce (14) estudiantes es decir un 50% del total de la muestra se ubican en un nivel medio de resistencia presentando una tensión no muy fuerte porque sus figuras fueron cerradas pero de una manera más compleja.

Sólo un estudiante equivalente al 4% obtuvo una puntuación superior promedio general, no significando que sea creativo en sentido productivo, sino que posibilita un potencial para ir más allá de la información recibida, es decir, que logro superar su tensión realizando figuras con un nivel más alto de complejidad.

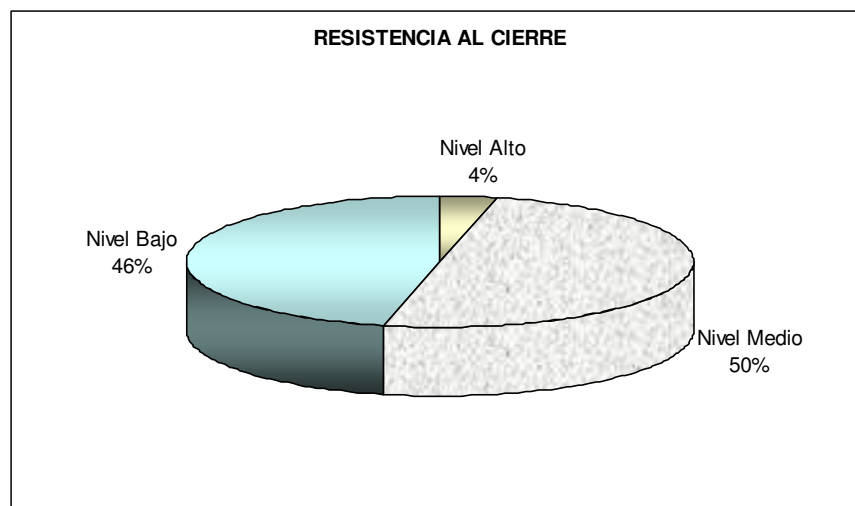
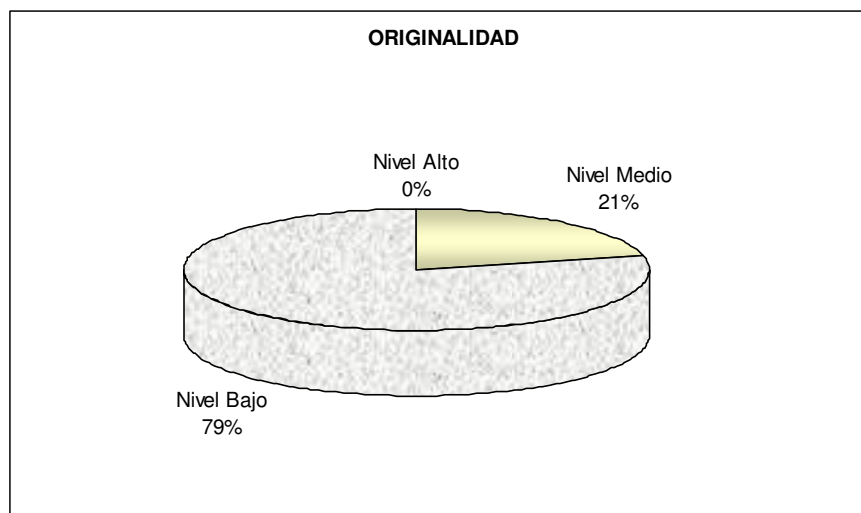


Gráfico 19. Resistencia al Cierre

**3.4.2.2. Originalidad.** La originalidad como sinónimo de creatividad y como criterio más frecuente señalado como indicador de ella. En la aplicación del TAEC la originalidad puede ser detectada fácilmente en sujetos con alto índice de creatividad y por lo general va acompañada de fantasía, conectividad, alcance expansivo y riqueza expresiva; y también puede detectarse a simple vista en sujetos con bajo nivel de originalidad.

Al aplicarse el TAEC a los veintiocho (28) estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño, Segunda Promoción de Docentes, se encontró que poseen un nivel bajo de imaginación creadora, alcanzando 12 puntos en promedio, entre tanto que un sujeto altamente creativo alcanzaría 36 puntos. Del grupo de los veintiocho estudiantes, veintidós sujetos que equivalen a un 79%, presentan un nivel bajo de originalidad, por que no otorgan un número importante de aportes interesantes a las figuras del test.

Seis sujetos es decir un 21.4% del total, se ubican en un nivel medio de originalidad ya que sus respuestas se sitúan dentro de lo normal, por que sus productos no tienden a romper los límites de uniformidad temática, unicidad figurativa, espacio imaginario asignado a cada figura. En este parámetro no hay estudiantes que se sitúen en un nivel alto de originalidad.



**Gráfico 20. Originalidad**

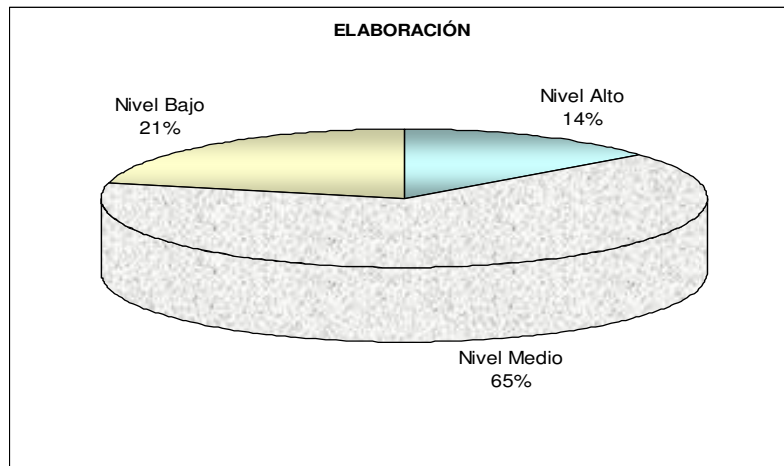
**3.4.2.3. Elaboración.** El análisis del TAEC reveló un nivel medio de elaboración en 18 estudiantes, es decir un 65% del total añadieron detalles personales a la mayor parte de las figuras del TAEC sin llegar a la ornamentación ni a la creación de nuevos elementos, son sujetos con criterio desigual que presentan unas figuras mejor elaboradas junto con otras carentes de elaboración.

En la valoración se tuvo en cuenta el número de detalles añadidos a las representaciones básicas.

Para evaluar la elaboración en el TAEC desarrollado por los veintiocho estudiantes se atendió a criterios como:

\* La Especificación, es decir la consideración del número de detalles añadidos a las figuras dadas puntuada de cero a tres puntos según el nivel de elaboración; la implicación de unos elementos en estructuras más complejas y la simbolización buscando las conexiones entre una figura dada y las aplicaciones, simbolismos o representaciones a que pueda dar lugar estos tres aspectos.

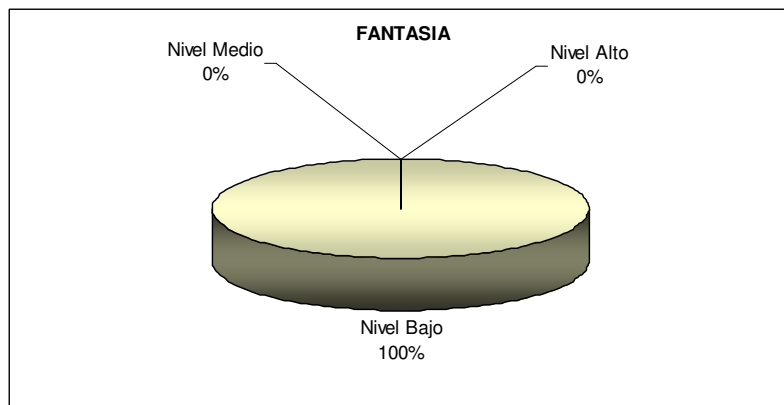
El promedio de elaboración fue de 21 puntos de 36 posibles; un 21% es decir seis (6) estudiantes se situaron en un nivel bajo, mostrando unas figuras comunes sin ninguna estructuración compleja; y únicamente cuatro (4) personas equivalentes al 14% están en un nivel alto de elaboración los cuales adicionaron un número considerable de detalles de ornamentación a cada figura del TAE.



**Gráfico 21. Elaboración**

**3.4.2.4. Fantasía.** Se sabe que la fantasía es la plataforma para ir más de las imágenes percibidas, más allá de lo cotidiano, de lo conocido, de lo habitual; es la representación de algo inexistente. De tal manera la fantasía infantil es un indicador de potencial creativo, lastimosamente, en nuestro medio a medida que el niño va creciendo va perdiendo este potencial fantástico ya que el medio, el hogar y la escuela no facilitan el desarrollo de esta facultad.

En la prueba aplicada a los estudiantes se analizó la fantasía de manera global encontrándose para la totalidad de individuos un nivel bajo de fantasía presentando un promedio de 2.4 puntos de un total de 36. La totalidad de los estudiantes de la Especialización se ubicaron en un nivel bajo de Fantasía, ya que en sus productos creativos no realizaron representaciones inhabituales y exóticas, que traspasen lo común, se limitaron únicamente a realizar objetos del entorno familiar, no lograron elaborar figuras.

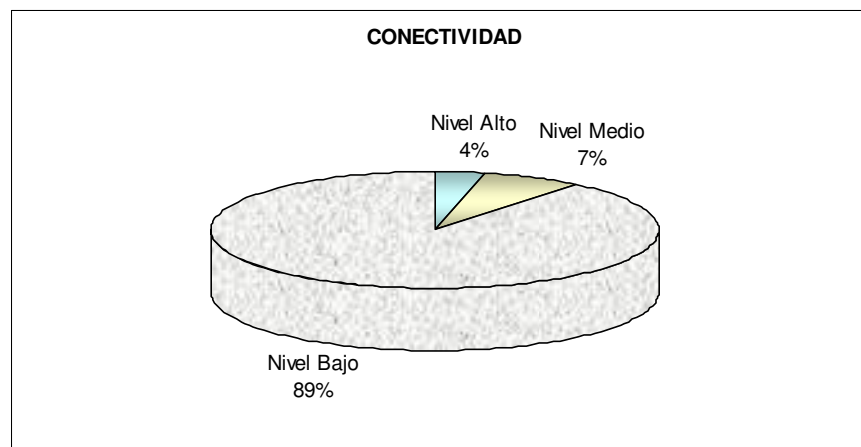


**Gráfico 22. Fantasía**

Es importante anotar que se encontraron “copias” es decir Test con figuras exactamente iguales, situación que es poco probable porque cada sujeto expresa su individualidad en el producto creativo que se pidió que construyan. Lo anterior sugiere cierta apatía frente a esta clase de actividades dejando ver un cierto grado de pereza mental.

**3.4.2.5. Conectividad.** La conectividad es considerada como el indicador más válido en creatividad. Es la capacidad que posee una persona para ir más allá de la información recibida y aún más es capaz de conectar con un todo significativo los elementos independientes que hasta entonces carecían de sentido.

Al valorar la conectividad en el TAEC aplicado a los veintiocho (28) estudiantes se encontró que veinticinco (25) de ellos es decir un 89% realizaron composiciones independientes; dadas las doce figuras, los sujetos presentaron en cada gráfico una composición independiente y única, en este caso se habla de una baja conectividad. Dos estudiantes, un 7% lograron el nivel medio de conectividad en sus productos porque elaboraron figuras interconectadas entre sí y sólo un estudiante es decir un 4% alcanzó un puntaje mayor (34) con respecto a los anteriores ya que fue capaz de buscar conexiones y asociaciones entre las figuras dadas.

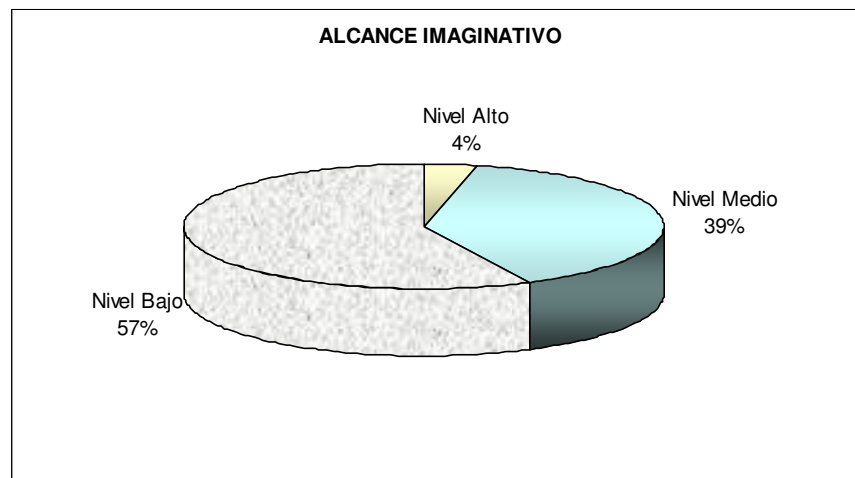


**Gráfico 23. Conectividad**

**3.4.2.6. Alcance Imaginativo.** Hace referencia a la capacidad que tienen ciertos sujetos de construir en su imaginación una composición en la que la figura dada no es el cuerpo central, sino una parte secundaria de la imagen representada, sobrepasando el estímulo más allá de lo que la estructura gráfica sugiere.



En el TAEC aplicado a los estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria, tan sólo (1) uno de ellos alcanzo un alto nivel de imaginación transformadora, las figuras del test fueron tomadas como una parte de una composición más compleja; es decir no tom las figuras como el cuerpo central sino como una parte de un todo. Entre tanto 16 estudiantes presentan un nivel bajo de alcance imaginativo, ya que tomaron las figuras dadas como la parte central y única de su producto creativo. 11 sujetos se sitúan en un nivel medio de este parámetro, ya presentaron algunas figuras del test como el cuerpo central de su producción y en otras lograron construir productos complejos a partir de las figuras dadas. En porcentajes se habla de un 4%, 57% y 39% respectivamente hablando de Alcance Imaginativo.



**Gráfico 24. Alcance Imaginativo**

**3.4.2.7. Expansión Figurativa.** Tiene un significado especial por cuanto es el resultado de romper con los límites simbólicamente atribuidos a cada figura. En el TAEC aplicado ningún estudiante sobrepasa los límites simbólicos, lo que significa que la mayoría de los individuos no poseen una actitud innovadora.

La corrección y valoración analítica se realizó con ayuda de una plantilla transparente que colocada sobre las hojas de respuestas nos indicará las franjas que sobrepasa cada una de las figuras. Se aplicará, como en los otros factores, la escala de 0 a 3 puntos.

De los veintiocho estudiantes que desarrollaron el test, dieciséis no sobrepasaron el límite imaginario asignado a cada figura, lo que indica que estos sujetos tienden a adaptarse a las normas y convencionalismos representando un 57%; de otro

lado doce estudiantes con un 43% sobrepasaron lánguidamente los límites establecidos a cada figura, se limitaron a producir dentro de los límites establecidos sin arriesgarse a construir por fuera del espacio asignado a cada figura. Ningún estudiante presentó una expansión figurativa destacada.

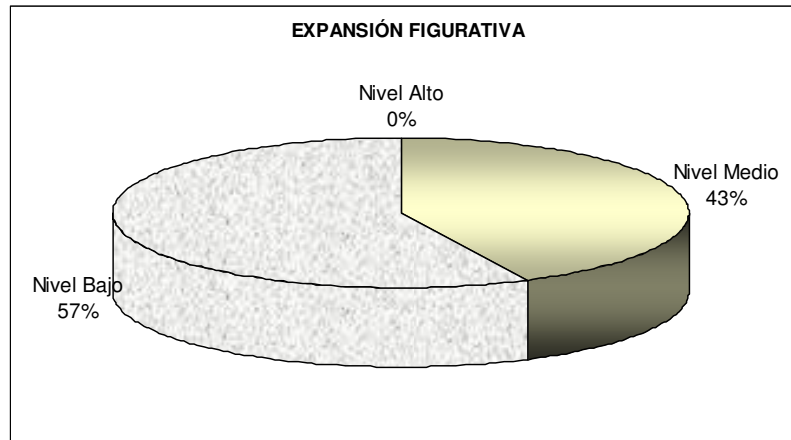


Gráfico 25. Expansión Figurativa

**3.4.2.8. Riqueza Expresiva.** Es el dinamismo que se pone manifiesto a través de la representación de los seres vivos o de los objetos en movimiento, teniendo en cuenta este aspecto al valorar este parámetro en el TAEC se encontró que un total de 3 estudiantes que corresponden a un 11%, sobrepasaron sutilmente el nivel medio de riqueza expresiva predominando las figuras estáticas, inanimadas, carentes de técnica, con pocos detalles. Mientras que un total de 25 personas; es decir, un 89% exhiben un nivel bajo en riqueza expresiva presentando unas composiciones escuetas con pocos elementos vitales, sin relieve, perspectiva y contraste, totalmente inanimadas carentes de movimiento y vida. Se resalta que en este parámetro no se ubicaron estudiantes en un nivel alto.

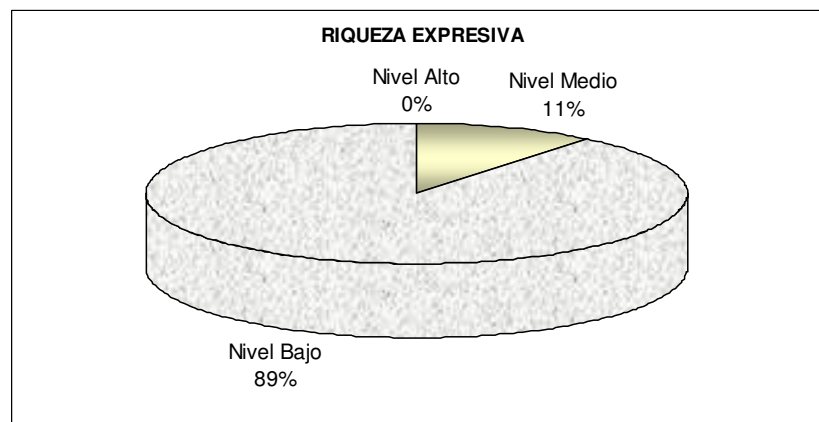


Gráfico 26. Riqueza Expresiva

**3.4.2.9. Habilidad Gráfica.** Es una disposición que realiza la expresión artística, pero no se la debe identificar con la capacidad ideativa. Es la capacidad que posee el individuo para aplicar diferentes técnicas y acabados, para hacer de su trabajo una obra de gran valor creativo.

En este parámetro se debe tener en cuenta la edad del individuo pues hay diferencias entre trabajos de adultos y niños. Los estudiantes que desarrollaron el test son personas en edades que oscilan entre 24 y 42 años, de los cuales 20 (72%) poseen una buena habilidad gráfica situándose en un nivel medio ya que demostraron en sus trabajos seguridad en los trazos, pero sin hacer uso de ninguna técnica, lo que supone un grado medio de habilidad manual e inteligencia estética; cuatro individuos es decir un 14% presentan un nivel bajo de habilidad gráfica que se aprecia fácilmente por la inseguridad de sus trazos y escasa calidad en la presentación de las figuras; cuatro estudiantes 14% alcanzaron un nivel alto de habilidad gráfica encontrando en sus composiciones elementos que se destacan por su seguridad, composición y técnica, aplicando efectos estéticos como sombra y relieve sobre las figuras.

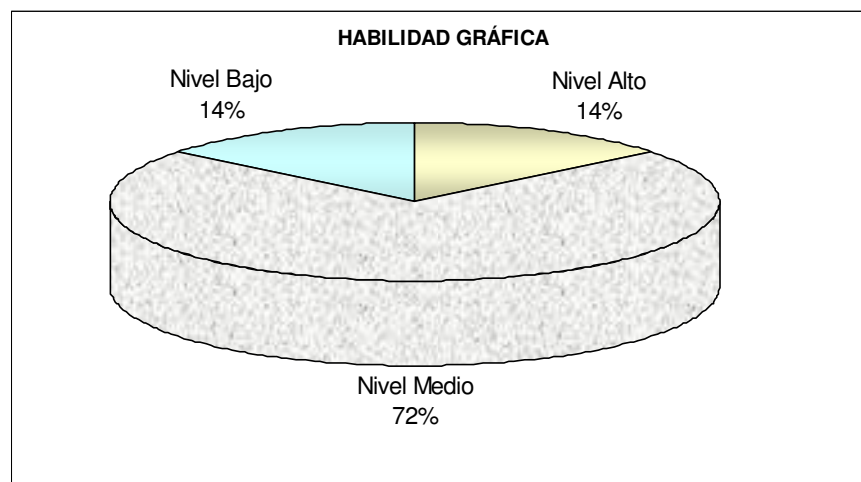


Gráfico 27. Habilidad Gráfica

**3.4.2.10. Morfología de la Imagen.** Se valoró atendiendo a la armonía entre la forma y la proporción. Una composición con una buena morfología de la imagen cuida el detalle y proporciona sensaciones placenteras al que la mira.

Para valorar este parámetro se tuvo en cuenta la simetría, equilibrio de masas, unidad, ritmo, proporción de elementos de un objeto, en una palabra la armonía. Se tuvo en cuenta tres niveles, el bajo sentido estético (I), caracterizado por la desproporción, asimetría y falta de armonía en la composición, situándose 2

estudiantes con este nivel; en el mediano sentido estético, se encuentran productos que aunque mantienen cierta proporción en las partes con relación al todo, no llega a transmitir la sensación de armonía, equilibrio y unidad, este nivel lo alcanzaron quince (15) estudiantes; el excelente nivel estético, reúne las cualidades antes mencionadas, estando once estudiantes en este nivel, representando el 7%, 54% y 39% respectivamente .

Dado el carácter cualitativo de esta categoría no se utilizan escalas numéricas que cuantifiquen los resultados para este parámetro.

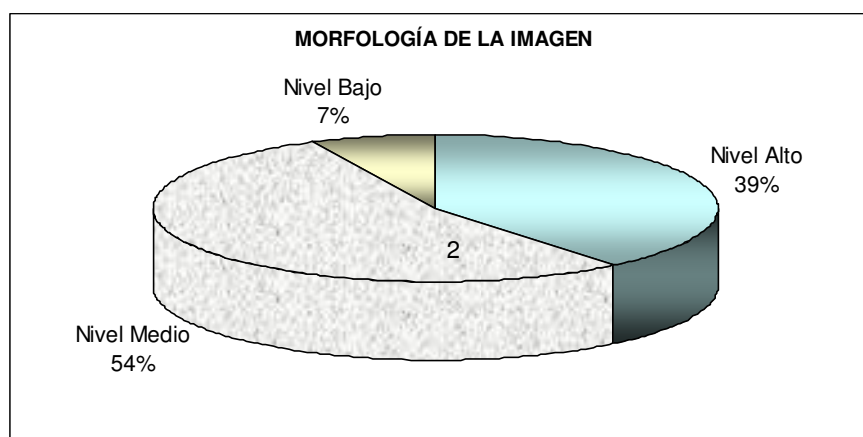
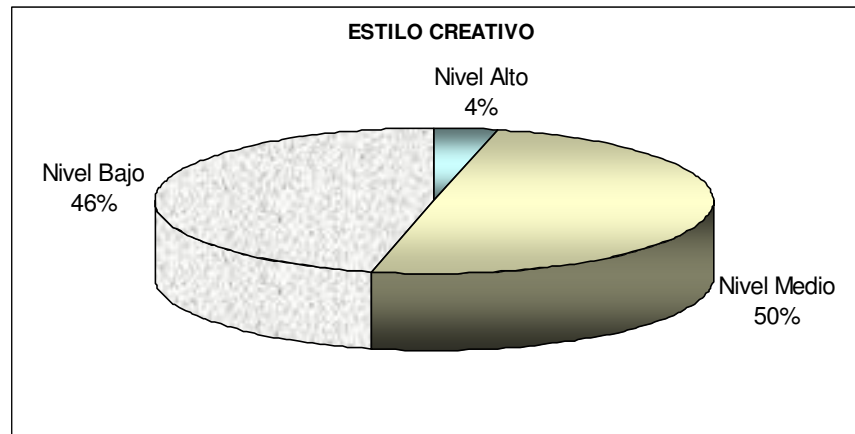


Gráfico 28. Morfología de la Imagen

**3.4.2.11. Estilo Creativo.** El estilo creativo se refiere al proceso o producto. Los principales factores que facilitan su identificación son la elaboración y el tiempo; este nos indica si el sujeto tiende a realizar la tarea atendiendo a la globalidad de la representación o del significado que quiere transmitir.

Para los resultados del estilo creativo aquí consignados se tuvo en cuenta principalmente el indicador creativo de elaboración y también el tiempo estimado para la prueba, trece estudiantes (13) es decir un 46% de la muestra poseen un estilo creativo analítico, encontrándose en un nivel bajo, porque sus productos poseen muy poco grado de elaboración, sin detalles, sin adornos y figuras poco innovadoras. La mayoría de personas (14) representando un 50% se caracterizan por un estilo creativo estratégico, encontrándose en un nivel medio con figuras bien elaboradas aunque habituales para su entorno familiar, no hay nivel de creación e innovación.

Tan solo un estudiante posee un estilo creativo alto con puntajes comprendidos entre 98 y 139 puntos, representando un 4% de la totalidad y destacando su puntuación de cero en conectividad, es decir con figuras bien elaboradas pero sin ningún nivel de conexión entre ellas.



**Gráfico 29. Estilo Creativo**

Finalmente, se destaca el coeficiente de fluidez gráfica (CFG) construido con las puntuaciones totales de todos los indicadores por estudiante y dividido entre el tiempo empleado para cada prueba para poner de manifiesto la consistencia interna del TAEC.

# PROPUESTA

## **4. PROPUESTA**

### **TITULO DE LA PROPUESTA**

Propuesta Lúdico-Pedagógica “La creatividad en el quehacer Universitario un texto para crear y recrear el conocimiento”.

### **PRESENTACIÓN**

Desde hace unos treinta años, el interés por la creatividad se ha acrecentado y se han desplegado interesantes esfuerzos para determinar científicamente los componentes de esa aptitud.

Uno de los países pioneros y de más vasta influencia en el desarrollo de la creatividad es sin duda Los Estados Unidos de América.

A partir de 1950 con la conferencia que dio Guilford (profesor de la Universidad de California) se dio el punto de partida para el inicio de estudios sistemáticos sobre creatividad.

Las investigaciones en creatividad hasta el momento, especialmente en Estados Unidos se han orientado en la evaluación de la creatividad por medio de instrumentos de medida objetiva; en investigaciones sobre personalidad creadora y aquellas que la abordan desde la pedagogía y su desarrollo, especialmente en niños y adolescentes.

En Colombia durante los años 1983 y 1984 se cumplió el seminario de Creatividad promovido por la Asociación Colombiana de Universidades con la participación de docentes universitarios de casi todo el país.

La reflexión general suscitada en el seminario, demostró la importancia de la creatividad en la Docencia Universitaria y la necesidad de implementar estudios sistemáticos en esta área. Además se resaltó el deseo personal de orientar y promover la creatividad del docente universitario como un medio de crecimiento y proyección a la comunidad universitaria, y especialmente hacia los estudiantes

quienes son los llamados a realizar incansables esfuerzos para cooperar en el mejoramiento y desarrollo del entorno.

El desarrollo de los ejercicios planteados en la presente propuesta permitirá compartir y valorar con los participantes las inquietudes, los planteamientos y las posibilidades de creatividad en la labor docente.

La propuesta se plantea como una experiencia activa, buscando expresiones creativas en el quehacer docente y también en la vida cotidiana, expresándose como una manera especial de pensar, sentir y actuar en las diferentes situaciones diarias.

## **PRINCIPIOS**

Se considera que la creatividad es un talento que todo el mundo posee, en mayor o en menor grado. Existe una frontera de posibilidades de comportamiento creativo determinado por la herencia, pero las condiciones ambientales juegan un papel primordial en el desarrollo de las capacidades potenciales del individuo.

Jhon F. Arnold (1972) afirma que todos los individuos nacen con un potencial definido y variable para la actividad creadora, y que las grandes diferencias que se observan en la vida real, se deben más a las frustraciones que impiden un normal desarrollo de dicho potencial que a la limitación personal.

Según SYNEY, J. PARNES 1962,<sup>24</sup> autor de un método para desarrollar la creatividad en estudiantes universitarios, define el comportamiento creador como:

“aquel que da muestras a la vez de originalidad y valor en su producto. El producto puede ser único y valioso para un grupo u organismo, para la sociedad en su conjunto, o solamente para el propio individuo. La capacidad creadora es en función del saber, de la imaginación de la autoevaluación.”

Este autor a pesar de considerar que la creatividad puede desarrollarse sistemáticamente, resalta la importancia del interjuego entre la imaginación y los conocimientos. El saber suministra la oportunidad de crear, pero es el uso imaginativo de ese saber el que es esencial para la producción creadora real.

Novaes destaca la dimensión de la creatividad en la educación y dice que implica promover, sobre todo actitudes creadoras dinamizando las potencialidades

---

<sup>24</sup> PARNES, Sydney. Guía del comportamiento creador: programa de adiestramiento para análisis de sistemas. Mod. 1. México: Diana, 1982.



individuales, favoreciendo la originalidad, la apreciación de lo nuevo, la expresión individual, la curiosidad y la receptividad hacia ideas nuevas.

El desarrollo de la creatividad debe ser una meta primordial de la educación a todo nivel. Para lograrlo se requiere docentes involucrados en procesos creadores; familiarizados con métodos y estrategias que promuevan su desarrollo y que a la vez generen nuevas formas de trabajo en el aula.

El propósito fundamental de la educación superior es la formación integral del hombre para buscar su desarrollo y contribuir dinámicamente en el progreso social.

La misión principal de las instituciones de educación superior es formar profesionales idóneos capaces de convertirse en miembros activos, participantes y contribuyentes al mejoramiento de la sociedad; creando condiciones óptimas para el desenvolvimiento del potencial creativo de docentes y estudiantes para que sean seres capaces de convivir en la diferencia, con un alto compromiso social y moral con su región.

## **JUSTIFICACION**

Se creía que la creatividad era un don otorgado a un grupo reducido de personas, actualmente se conoce que toda persona al nacer posee un potencial creativo susceptible de ser desarrollado.

El interés general por desarrollar la creatividad se explica en una sociedad como la actual donde la nota predominante es el cambio; situación que genera importantes retos en el ámbito educativo principalmente, en el sentido de enfrentar la posibilidad de adaptarse de manera creativa, oportuna y constructiva a dicho cambio.

La educación superior preocupada por introducir a sus educandos en el mundo de la información y del conocimiento ha dejado de lado el proceso de potenciar el pensamiento creativo, crítico e innovador propio de aquellos profesionales con altas capacidades de adaptabilidad al entorno cambiante que exige la sociedad de hoy.

Desde el anterior planteamiento se pone en consideración la propuesta “La creatividad en el quehacer Universitario un pretexto para crear y recrear el conocimiento”, como una alternativa viable en el proceso de incentivar actitudes creativas en los estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria en su calidad de docentes universitarios principalmente de la Universidad de Nariño y otras de la región.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General.**

Presentar una herramienta teórico - práctica que trabaje en expresiones creativas, corporales, gráficas y verbales; especialmente en generación de ideas en la solución creativa de problemas.

### **Objetivos Específicos.**

1. Promover en los participantes la interrelación de experiencias y de saberes que permitan la toma de decisiones creativas.
2. Proporcionar un ambiente de “aprender haciendo”, de esta manera el participante actúa creadoramente en la resolución de problemas.
3. Utilizar diferentes técnicas que posibiliten actitudes innovadoras en la generación de ideas, eliminando los bloqueos internos tales como el miedo y la inseguridad en las expresiones creativas.

## **REFERENTE CONCEPTUAL**

### **CREATIVIDAD.**

Se considera que la creatividad es un talento que todo el mundo posee, en mayor o en menor grado. Existe una frontera de posibilidades de comportamiento creativo determinado por la herencia, pero las condiciones ambientales juegan un papel de primordial importancia en el desarrollo de las capacidades potenciales del individuo.

Jhon F. Arnold (1972), afirma que todos los individuos nacen con un potencial definido y variable para la actividad creadora, y que las grandes diferencias que se observan en la vida real, se deben más a las frustraciones que impiden un normal desarrollo de dicho potencial que a la limitación personal.

Novaes (1983), a su vez expresa que todos tienen la capacidad de crear y que el deseo de crear es universal, todas las criaturas son originales en sus formas de percepción, en sus experiencias de vida y en sus fantasías. La variación de la capacidad creadora dependerá de las oportunidades que tengan para expresarlo.

Para Rogers (1988), la creatividad se manifiesta en la aparición de un producto relacional nuevo que resulta de la unicidad del individuo, de las circunstancias de su vida y de los aportes de otros individuos.

Destaca como aspectos importantes la apertura hacia diversas experiencias, la capacidad para explorar el medio ambiente y manipular elementos y conceptos, lo cual hace que el individuo experimente placer en la creatividad intelectual.

Este autor plantea como condición indispensable para el desarrollo de la creatividad un clima de libertad en el cual el individuo pueda seleccionar problemas significativos, ensayar soluciones nuevas y asumir retos cuya solución implica un avance en su autorrealización.

La creatividad está asociada más a la calidad que a la cantidad de las informaciones; a su variedad en contenidos; a la capacidad de recuperar la información almacenada, a la sensibilidad para valorar las situaciones y al criterio de selección de informaciones en la toma de decisiones.

En esencia la creatividad no es otra cosa que la expresión natural de la auténtica singularidad personal, con características de autonomía, autorrealización y apertura a toda la realidad que lo rodea; en consecuencia la creatividad tiene que ver con la producción de ideas originales, de problemas nuevos, de nuevas soluciones y de innovaciones utilizables dentro del medio donde el individuo se mueve.

El desarrollo de la creatividad constituye una meta prioritaria de la educación en todos sus niveles, para lograr esto se requiere que el docente conozca y comprenda los mecanismos y procesos involucrados en ella; debe conocer los métodos y estrategias diseñados para estimular su desarrollo y generar a su vez formas propias para trabajar en el aula, propiciando espacios de libre expresión y potenciando el pensamiento creativo en todas sus formas.

## **PENSAMIENTO CREATIVO.**

Una preocupación constante en las escuelas es la calidad del pensamiento de sus estudiantes: ¿cómo se llega a los estándares de buen pensamiento? Aunque el pensamiento deseable ha sido caracterizado en muchas formas (productivo, racional, lógico, y otros), el término más comúnmente usado es para el tipo de pensamiento que las escuelas tratan de fomentar es pensamiento crítico.

Pensamiento creativo o inventivo es un segundo tipo de pensamiento fomentado en las escuelas. Se cree que pensamiento crítico y creativo no deberían

considerarse procesos cognoscitivos comparables a resolución de problemas o toma de decisiones. Más bien, estos términos implican juicios acerca de la calidad del pensamiento involucrado. Al resolver un problema o tomar una decisión, se lo hace de manera más o menos creativa o más o menos crítica.

La gente tiende a ver el pensamiento crítico como primordialmente pensamiento evaluativo y el pensamiento creativo como primordialmente generativo. Pero los dos tipos de pensamiento no son contrarios; se complementan y comparte muchos atributos. Todo buen pensamiento incluye tanto evaluación de la calidad como la producción de novedad.

La moraleja para los educadores es evitar involucrar que el pensamiento crítico y el pensamiento creativo son polos contrarios del mismo continuo. En lugar de ello, los programas y prácticas de la academia deben reflejar la comprensión que el pensamiento altamente creativo con frecuencia es altamente crítico y viceversa.

## **PENSAMIENTO CRÍTICO**

El pensamiento crítico es definido de manera estrecha algunas veces. Ennis, quien en algún tiempo prefirió el significado más estrecho, ahora define el pensamiento crítico como 'un pensamiento reflexivo y razonable que se centra en decidir qué creer o hacer'. Esta interpretación más amplia, explica él, está más a tono con el uso general y es consonante con la visión de que el buen pensamiento incluye un elemento generativo. El pensamiento es 'razonable' cuando el pensador se esfuerza en analizar cuidadosamente los argumentos, busca evidencia válida y llega a conclusiones razonables. La meta de enseñar pensamiento crítico es desarrollar gente con una mente justa, objetiva y comprometida con la claridad y la precisión.

El concepto de pensamiento crítico se remonta a Sócrates. Una fibra básica que atraviesa la filosofía desde sus primeras concepciones ha sido el cultivo del pensamiento racional para el propósito de guiar la conducta. En su análisis de las metas de la educación, encontró que esta aspiración se refleja en las metas de educación adoptadas en la mayoría de los estados y de los sistemas escolares, principalmente el pensamiento crítico se considera esencial para una ciudadanía democrática.

Las habilidades de pensamiento crítico definidas por los filósofos, algunas veces son refinamientos relativamente específicos de habilidades más genéricas.

El Pensamiento Crítico es un pensamiento razonable y reflexivo enfocado a decidir qué creer o hacer. El pensamiento crítico definido de esa manera incluye tanto disposiciones como habilidades.

## **PLAN METODOLÓGICO**

### **MOMENTO UNO.**

Es la fase más importante en el desarrollo de la propuesta de creatividad, es el momento en el cual el docente motiva y resalta la importancia de desarrollar los diferentes talleres creando un ambiente de curiosidad frente a cada ejercicio.

### **MOMENTO DOS.**

Se explica la importancia de los talleres en la labor docente destacando que los participantes son profesores universitarios e induciéndolos a replicar los mismos con sus estudiantes en las aulas de clase. Ver anexo cronograma de talleres.

### **MOMENTO TRES.**

Se explica la metodología general de la propuesta, las recomendaciones que se deben tener en cuenta en el momento de participar en cada sesión y se solicita sugerencias por parte de los participantes.

### **MOMENTO CUATRO.**

Es el momento en que se realiza la evaluación general de la propuesta, se analiza los factores positivos y negativos que ocurrieron, se destaca actitudes de los participantes que puedan enriquecer los saberes y reciben sugerencias de actuación para futuras prácticas.

## **PLAN OPERATIVO**

La etapa de ejecución de la propuesta se inicia con una selección de los participantes que se sugiere sean de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño.

Es importante que los participantes pertenezcan a diferentes disciplinas y áreas académicas para enriquecer la interacción en los talleres y la posibilidad de comunicación efectiva.

El número de participantes no debe exceder de 25 para permitir la participación activa de todos y conceder igualdad de oportunidades de expresión.

**PLAN OPERATIVO**  
**PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA “LA CREATIVIDAD EN EL QUEHACER**  
**UNIVERSITARIO UN PRETEXTO PARA CREAR Y RECREAR EL**  
**CONOCIMIENTO”.**

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>EVALUACION</b>	<b>RE</b>
Taller 1.	Captar problemas y retos para realizar la conciencia que cada uno tiene de los problemas y retos que se plantean en su trabajo y en su vida personal.  Promover el conocimiento entre los participantes para enriquecer la interpretación grupal.	Trabajo Individual, plenaria de socialización.	Socialización de la experiencia individual.	Libreta lapiceros
Taller 2.	Reconocer el verdadero problema y no desviar la atención a distractores.	Ejercicios de relajación.  Preguntas al grupo con respuestas individuales.	Puesta en común.  Autoevaluación.	Fotocopi

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>EVALUACION</b>	<b>RE</b>
Taller 3.	Alentar el proceso creador.	Lluvia de ideas. Preguntas.	Nivel de participación.	Fotocopi Texto.
Taller 4.		Lectura y análisis de un texto. Ejercicios con las manos.	Socialización. Autoevaluación.	Libreta d Cartelera
Taller 5.	Conocer los obstáculos de la creatividad.	Mesa redonda. Preguntas. Ejercicios individuales	Participación. Ejercicios personales.	Libreta d Fotocopi Cartelera

Taller 6.	Determinar a nivel personal y grupal los factores internos y externos que bloquean la libre expresión de la creatividad.	Plenaria. Preguntas. Lluvia de ideas	Participación Disposición Ejercicios	Cartel. Dados. Fotocopi Libreta d
Taller 7.	Determinar las ideas que ayudan a formar nuevas asociaciones.	Exposición del tema del taller. Dinámica. Ejercicios.	Participación. Motivación. Aceptación de las ideas de otros.	Fotocopi Cartelera Libreta d
Taller 8.	Evaluar la capacidad de síntesis y la formación creativa de ideas.	Exposición de un tema relacionado. Socialización. Lluvia de ideas Ejercicios.	Participación. Resultados Individuales. Nivel de aceptación del otro.	Fotocopi Libreta d Cartelera
Taller 9.	Observación y determinación de hechos.	Plenaria. Preguntas. Mesa redonda.	Nivel de participación.	Fotocopi Libreta d Carteles.
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>EVALUACION</b>	<b>RE</b>
Taller 10.	Observación y determinación de hechos	Observación. Ejercicios individuales. Descripción. Mesa redonda.	Participación. Disponibilidad.	Fotocopi Libreta d Artículos
Taller 11.	Determinación de ideas por medio de la lista de comprobación de Osborn.	Observación sensorial. Plenaria. Ejercicios individuales.	Predisposición. Participación. Ejercicios.	Cartelera Fotocopi Tablero. Libreta d
Taller 12.	Convertir a útiles, las ideas desusadas.	Observación. Ejercicios individuales. Plenaria. Socialización de experiencias individuales.	Participación. Cooperación. Ejercicios individuales.	cauchos clips etiqueta pedazos palillos d plastilina
Taller 13.	Estimular el comportamiento creador en otros	Ejercicios individuales. Socialización.	Participación. Respeto por el otro.	Cartelera Libreta d Papel de
Taller 14.	Promover la expresión gráfica creativa tanto individual como	Ejercicios de manualidades. Plenaria.	Aceptación por el otro. Participación.	Cartulina Marcado Papel sil



	colectiva.	Ejercicios refuerzo	de	Cooperación.	Tijeras. Pegante.
--	------------	------------------------	----	--------------	----------------------

## **EJERCICIOS PROPUESTOS**

En seguida se presenta los talleres que se ponen en consideración para ser desarrollados en cualquier evento pedagógico, han sido validados en la Universidad de Manizales "CINDE", dentro de la Facultad de Educación en un proceso de investigación sobre creatividad que se llevo a cabo con docentes de la misma universidad.

## TALLER No. 1

**FECHA:**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:**

15

**TIEMPO DE TRABAJO:**

2 Horas

### OBJETIVOS

- Captar problemas y retos para realizar la conciencia que cada uno tiene de los problemas y retos que se plantean en su trabajo y en su vida personal.
- Promover el conocimiento entre los participantes para enriquecer la interpretación grupal.

### Descripción e Interpretación del Taller

La introducción teórica con el enfoque de problemas o retos:

A veces resulta difícil percatarnos de todos los retos a los que nos enfrentamos, debido a que estamos acostumbrados a considerarlos como si fuesen conflictos y tendemos a cerrar los ojos ante algunos de nuestros problemas para sentirnos más a gusto. Si pensáramos en los problemas como “retos” y “oportunidades, haríamos caso omiso de algunos de ellos. Además nuestras actividades establecidas desde largo tiempo impiden que veamos la oportunidad o el reto presente en una situación. Si sabemos ver todos los elementos, entonces es menos probable que consideremos desalentadora una situación y es más probable que la veamos como un reto.

### Ejercicios

1. Cada uno de los participantes elabora una lista de los problemas que consideran los más importantes.

Enumere algunos retos a los que se enfrenta a diario para alcanzar una vida más plena.

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

2. Los participantes expusieron brevemente algunos de los retos con los que se enfrentaban en su cotidianidad. Esto permitió un mayor conocimiento del trabajo, de la experiencia y de las aficiones de los participantes.
3. Lea la columna de la izquierda y enumere los retos o problemas que acuden a su mente a medida que los lee.

Relacione las interrogaciones de la columna de la izquierda con cualquiera de las palabras de la derecha, y construya un reto. Ej. La palabra casa de la izquierda al relacionarla con la palabra complicaciones de la derecha puede sugerir el “reto” ¿Cómo financiar la cuota inicial de la casa?

Amigos	Mejoras
Familia	Felicidad, comodidad
Vecinos	Malos Entendidos
Iglesia	Complicaciones
Casa	Derecho, ineficiencia
Escuela	Estancamiento o rutina
Responsabilidades de Trabajo	Actitudes
Ascensos	Cólera o disgusto
Vida social	Quejas o lamentos preferidos
Responsabilidad	Seguridad
Aficiones, tiempo libre	Economía
Finanzas	Actuación
Planes, metas	Durabilidad
Esperanzas	Apariencia
Deseos	Popularidad

El ejercicio anterior permite un acercamiento al esfuerzo deliberado para captar problemas o retos en una situación determinada.

4. Una cita famosa sacada del discurso de posesión de un presidente decía: “No preguntes lo que tú país puede hacer por ti, sino lo que tu puedes hacer por tu país”. No preguntes lo que tu familia, tus amigos, tu jefe, tu patria puede hacer por ti, sino que puede hacer por ellos. Que retos le sugiere la frase anterior. Ej.: cómo podría demostrar agradecimiento al amigo que tanto le ha ayudado?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

## TALLER No. 2

**FECHA:**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:**

15

**TIEMPO DE TRABAJO:**

2 Horas

### **OBJETIVO**

Reconocer el verdadero problema “a menudo el puro planteamiento de un problema es mucho más esencial que su solución, que puede ser una cuestión de habilidad matemática o experimental. Plantear preguntas nuevas, suscitar nuevas posibilidades, ver viejos problemas desde un ángulo nuevo, son cosas que exigen imaginación creadora y señalan verdaderos adelantos de la ciencia” Albert Einstein.

### **Descripción e Interpretación del Taller**

Con en este taller se busca destacar la definición de los problemas y practicar métodos para adquirir nuevas perspectivas.

Se inició con ejercicios de relajación mediante palabras estimuladoras para construir frases, o expresarlos con una característica en un tiempo determinado. “con este ejercicio se me olvidó el problema que traía cuando llegue al taller”.

### **Introducción**

Cuando nos percatamos por primera vez de problemas retadores, no los vemos claramente definidos, sino más bien como una confusión. Pero tal como expresa Dewey hace mucho tiempo, todo problema está medio resuelto si se lo plantea debidamente.

En el siguiente ejemplo, se puede ver la importancia del planteamiento de un problema: al llegar quince minutos por adelantado a una reunión, cierto orador se dio cuenta que no se había puesto atril alguno para su presentación. Rápidamente definió el reto como: Dónde podrá conseguir inmediatamente un

atril? Luego al preguntarse así mismo para qué necesitaba el atril, comprendió que era porque se sentía incómodo si no disponía de un lugar para poner las notas para su charla. Por lo tanto, reconoció que el problema fundamental que le retaba no era: “Cómo encontrar un atril”. ¿Cuál era su verdadero problema?.

El creador replanteó su problema así: “Cómo encontrar una manera cómoda para sostener mis notas”, o ¿“cómo hablar sin atril?” ya con este reconocimiento más realista del problema, noto la presencia de una papelera rectangular.

Situando en su imaginación dicha papelera a su lado de la mesa, inmediatamente descubrió algo que podría servir de atril. El replanteamiento del problema era, virtualmente, todo lo que se necesitaba para resolverlo.

**Ejemplo:** cierta fábrica de productos químicos se enfrentó al problema retador de cómo determinar el peso de unos barriles de pólvora para calcular los cargos por fletes. Los barriles eran pesados, que para poner uno sobre la báscula, se necesitaban tres hombres.

La dirección examinó varios modos, tales como: bajar la báscula, construir una rampa, emplear poleas, etc. Por último se decidió comenzar por el principio, buscando el verdadero problema: ¿Por qué queremos determinar el peso? Para determinar el costo del flete. Así el problema se presentaba entonces ¿cómo podremos determinar los cargos de fletes? Con este replanteamiento comprendieron que podían establecer pesos tipo para barriles llenos de diferentes tamaños. De entonces en adelante, ni tan siquiera tuvieron que pesar los barriles.

### **Determinación del Verdadero Problema.**

● **Redefinición preguntando “¿Por qué?”.** O ¿Cuál es mi objetivo fundamental, que es lo que realmente intento lograr? es la pregunta clave, en todo intento por llegar al reconocimiento adecuado del reto o problema. Llegaremos finalmente a la definición fundamental de un problema si, después de cada planteamiento intentado, hacemos la sencilla pregunta “¿Por qué?”. Hemos de preguntar por qué queremos encontrar la respuesta al problema tal como lo hemos planteado. Por lo general, la respuesta nos dará los cimientos para un replanteamiento fundamental del problema.

**Ejemplo:** En un curso de adiestramiento en métodos de trabajo, se enrollaba una cinta al extremo de una vara metálica. La dirección buscaba un método más fácil y rápido de hacer esta labor. Después de que se hubo logrado un adelanto considerable en reducir el tiempo y esfuerzo necesario para llevar a cabo la labor, alguien inocentemente preguntó por qué debía enrollar la cinta en la vara. El instructor no lo sabía, el departamento de ingeniería tampoco, pero sintieron curiosidad por conocer el por qué.

Se descubrió que hacia algún tiempo, se había creado un material nuevo para la vara que hacía innecesario que se le pusiera cinta alguna. No se había dicho ni una palabra de ellos al departamento de encintado. Por consiguiente, la labor de encintar extremos de varas había continuado y se la había mejorado hasta que alguien preguntó “¿por qué?”.

Tratemos de ampliar nuestro modo de pensar acerca de los retos y las verdaderas metas que llevan implícitas. En los ejemplos que siguen preguntaremos por qué queremos encontrar la respuesta a cada uno de los problemas. Después de responder por qué, habremos de replantear cada uno de los problemas como una nueva pregunta que implique metas más fundamentales.

**Ejemplo de la Ratonera:** Supongamos que nuestro primer reto fuese ¿“Cómo podremos hacer una ratonera mejor?”. Si nos preguntamos ¿Por qué? La respuesta que nos daríamos muy seguramente sería “para atrapar ratones más eficientemente”.

Un posible replanteamiento más amplio del reto sería: ¿“cómo podremos atrapar ratones más eficientemente?” La respuesta que podríamos obtener preguntando ¿“Por qué?”, a lo mejor sería, para deshacernos de los ratones”, o “para tener nuestro hogar libre de ratones”.

Un replanteamiento aún más amplio del reto podría ser, ¿“cómo podremos mantener nuestro hogar libre de ratones?”.

**Ejercicio de la Parrilla al Aire Libre:** supongamos que nuestro primer planteamiento de un reto fuese: ¿“cómo podremos perfeccionar nuestra parrilla al aire libre?” qué posibles replanteamientos más amplios podrían hacerse después de preguntar ¿“por qué?”

a) \_\_\_\_\_



b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

**Ejercicio de la Decoración Navideña:** supongamos que nuestro primer replanteamiento del reto fuese: “modos de decorar eficazmente la casa, cada para navidad”. “qué posibles replanteamientos más amplios podrían hacerse después de preguntar: ¿“por qué?”.

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

**🔴 Redefinición del Problema Mediante el Cambio de Verbo.**

Otro medio para llegar a nuestras definiciones útiles consiste en cambiar el verbo de un determinado planteamiento. Por ejemplo: “Cómo tostar el pan?” puede convertirse en “cómo dorar y deshidratar el pan?”. Este nuevo planteamiento ha permitido que se ideen varios modelos de tostadores totalmente nuevos, dilucidando el verdadero problema de “tostar” el pan. El cambio de verbo en el planteamiento de un reto puede ayudar a cambiar nuestra actitud mental o nuestro punto de vista respecto al reto.

**EJERCICIO DESPIDO DEL EMPLEADO:** En cierta institución educativa, se encontró que la labor de uno de sus docentes era poco satisfactoria. El rector por consiguiente se enfrentó al dilema de despedir o no al trabajador. Este parecía ser el problema al cual se enfrentaba, sin embargo ninguna de las dos posibilidades le satisfacía totalmente. El debería entonces replantear el reto de tal manera que le permitiera tomar en cuenta otras posibilidades.

La pregunta he de despedir o no al trabajador, está redactada para la determinación de una decisión y no para la determinación de ideas. Si preguntamos ¿“por qué” hemos de despedir al trabajador?; podemos responder porque no da buenos resultados; es ineficiente, no cumple con sus labores, etc.

Cuál podría ser un modo nuevo de replantear el problema partiendo de la respuesta a nuestra pregunta **“porque”**

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Cada uno de los planteamientos ampliados del problema sugieren muchos campos de exploración distintos a la pregunta inicial de si hay o no, que despedir al profesor. Además se puede redactar de modo más efectivo para la determinación de ideas.

**Ejercicio.** Nombramiento para un comité; la pregunta es ¿Debo aceptar el nombramiento para el comité?. ¿Cómo plantearían nuevamente este problema para atacarlo creativamente?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

**Ejercicios complementarios:** Indique un reto al que usted se enfrenta o al que habría de enfrentarse. Plántelo en forma de pregunta para descubrir ideas, luego plántelo de nuevo varias veces hasta lograr una interpretación más amplia.  
Reto o problema: ¿De qué modo podría?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Replanteamiento 1: ¿De qué modo podría?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Replanteamiento 2: ¿De qué modo podría?

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Replanteamiento 3: ¿De qué modo podría?

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Anote a continuación diversos métodos que podrían ayudar a hacer frente al reto.  
Medio (ideas)

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Aunque en los ejercicios anteriores, haya creado ideas valiosas, es muy posible que la mayoría de las alternativas o ideas sigan siendo bastante manifiestas o “anticuadas”. La mayoría de las sugerencias que hacemos se basan en la que ya sabemos o en lo que nos resulta cómodo. A veces somos capaces de ampliar “nuestro mundo” y de sentirnos cómodos con ideas que descubrimos cuando entrevemos el mundo de otras personas. Una que otra vez nos sentimos verdaderamente recompensados y restaurados como sumamos las extrañas ideas de otros con nuestras propias ideas extrañas ideas de otros con nuestras propias ideas extrañas y obtenemos como resultado, medios asombrosos y útiles.

## TALLER No. 3 y TALLER No. 4

**FECHA:**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:**

15

**TIEMPO DE TRABAJO:**

2 Horas

### ● OBJETIVO

Alentar el proceso creador.

### Descripción del Taller

En este taller los participantes dan sus propias definiciones sobre el comportamiento creado; además se sugiere pensar sobre la manera como se da el proceso creador.

### Ejercicios preliminares:

Los dos ejercicios siguientes se emplean más adelante para ilustrar determinados puntos que habrían de quedar fijados en esta sesión.

**Calendario de escritorio (individual):** en tres minutos se trata de enumerar los modos en que se podría mejorar un calendario de escritorio.

**Líneas telefónicas (subgrupos):** se dividió el grupo, en subgrupos de tres o cuatro participantes, para discutir el punto siguiente:

Todos tenemos quejas preferidas. Una molestia muy corriente es la persona que comparte una línea telefónica con nosotros y que invariablemente está hablando cuando necesitamos utilizar nuestro teléfono.

¿De qué modo podríamos disminuir esta molestia?

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Se dispone de cinco minutos para discutir este punto dentro de cada grupo. Se elige una persona para que haga las veces de secretaria y elabore una lista de todas las ideas que nacieron en el seno de su grupo.

Cada secretaria informa del número total de ideas enumeradas y este número se anota para consultas posteriores.

**Definiciones**

A cada uno de los subgrupos anteriores se le entregó el siguiente documento impreso para ser discutido y analizado.

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

En síntesis “creatividad” es la lucha por mejorar la redistribución de las variables que el hombre puede cambiar, en su búsqueda del mejoramiento” (W.W. Culp. Rector Universitario).

Denota pues la génesis de ideas que son nuevas y valiosas para quien las produce, pero no forzosamente para otras personas.

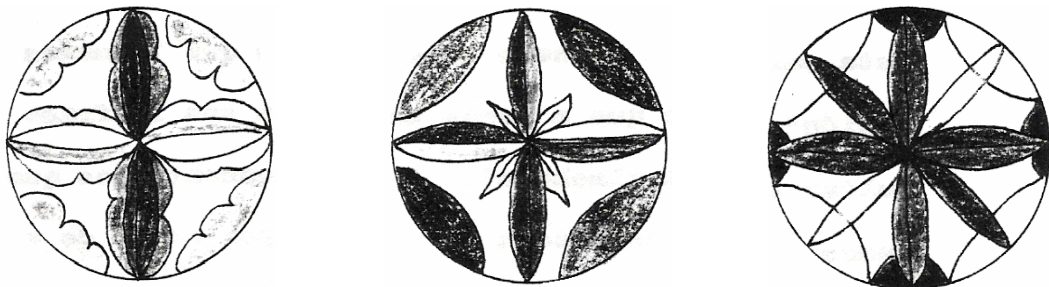
La combinación del reloj y el radio con su bien conocida utilidad constituye un ejemplo de la utilización de un modo nuevo, de elementos o productos ya conocidos. La teoría de la relatividad de Einstein es un ejemplo de la combinación de los elementos ya conocidos, de modo nuevo y efectivo. En este caso, su creatividad fue nueva y valiosa para la sociedad como para él mismo.

Se puede establecer analogía entre la forma que nuestra mente crea nuevas ideas y el modo en que el muy conocido calidoscopio organiza sus dibujos. Cuando

separamos las piezas del calidoscopio y examinamos el contenido del mismo, encontramos muchos trocitos o partículas de colores, tal como se ve en la ilustración:



De igual modo podemos decir que en la mente están guardados muchos “trocitos” o “pedacitos” de experiencia o de estímulo sensorial. Exactamente del mismo modo en que los espejos del calidoscopio agrupan los trocitos y pedacitos formando gran variedad de pautas o dibujos a medida que hacemos girar el tubo, la imaginación del individuo agrupa sus “trocitos” y “pedacitos” de información formando innumerables combinaciones a las que llamamos ideas. Mientras mantenemos inmóvil el calidoscopio; no vemos más que una sola pauta o configuración que dependerá del modo en que los elementos hayan quedado dispuestos entre sí, pero en cuanto hacemos girar el tubo del calidoscopio, descubrimos que debido a la redistribución de las particular contenidas en él, se general muchas distribuciones o configuraciones nuevas.



Estos elementos, se recombinan para formar muchísimas distribuciones, cuyo número depende de los elementos que haya dentro del calidoscopio. Si

traducimos este concepto para referirlo a nuestra capacidad mental, cuanto más experiencia se tiene, tantas más son las ideas que la imaginación puede engendrar, combinando y recombinando en la mente, de modos nuevos los elementos ya conocidos. En este sentido utilizamos la palabra experiencia en su sentido más amplio, que incluye toda la vida y todo el saber que hemos ido acumulando en el transcurso de la existencia.

Sin embargo, la gestación de ideas mediante la recombinación de nuestras experiencias no basta para satisfacer el principal requisito de la creatividad. Implica génesis de ideas nuevas que no solamente sean nuevas sino que también sean útiles.

Todos nosotros descubrimos ideas que surgen en momentos y lugares inesperados, incluso cuando no parecemos estar pensando conscientemente en la situación a la que corresponden las ideas.

Esta parte del proceso creador es lo que llamamos “incubación”, algo que a veces se designa con la frase “consultar con la almohada”. A menudo encontramos que derivamos ideas respecto a un problema por medio de este proceso espontáneo de la mente al que llamamos incubación. Sin embargo, no es forzoso que para incubar ideas tengamos que apoyar la cabeza en la almohada. Podemos, sencillamente apartar de la mente consciente el reto mientras hacemos algo distinto. Luego, cual si “surgiera de la nada” brota una idea cualquiera. Momento en que menos lo esperamos. Sin embargo, lo más probable es que la idea brote no “de la nada” sino de una observación casual que se relaciona espontáneamente con el problema que hemos estado incubando.

Un ejemplo de modo en que parece trabajar la incubación sería, de la siguiente manera: Dirigir la mirada a cualquier objeto del salón, luego dirigirla a algún otro puesto a alguna distancia de aquel en el que se fijó la atención. Observar que mientras se enfoca la vista en el objeto nuevo, se puede seguir viendo el objeto original “en el rabllo del ojo”.

Los problemas pueden permanecer en nuestra mente de modo parecido, incluso cuando estamos pensando en algo distinto. Súbitamente podemos observar y reconocer algún aspecto o la nueva situación que guarda relación con el reto que tenemos en el fondo de la mente, puesto que dos problemas y situaciones aparentemente distintas puedan tener “zonas marginales” que en realidad están relacionadas. Dicho de otras palabras, aunque a veces sentimos que la nueva idea vino de la “nada” es oportuno que hagamos observar que las ideas que nos

acuden por medio del proceso de incubación actual, sino que son el resultado de nuestras experiencias y observaciones anteriores referentes a un reto o problema.

La incubación nos permite establecer lazos entre aquello de lo que nos percatamos o tenemos conciencia en el momento presente y aquello de lo que teníamos conciencia en el pasado. Por lo tanto, cuantas más sean las observaciones y consideraciones que “almacenamos” respecto a nuestros retos, tanto mayor será la oportunidad que tengamos para sacar provecho del proceso de incubación.

Es muy importante que estemos preparados para no dejar ir ideas nuevas, que quizá surjan de este modo en nuestra mente, en cualquier momento. De otro modo con frecuencia las ideas se desvanecen exactamente con la misma rapidez que surge en nuestra mente, debido a que tendemos a perder el rastro de muchas ideas que se nos ocurren. Este es el porque se ha proporcionado en esta sesión a los participantes un “cuaderno de notas para ideas” para que lo lleve consigo siempre. Abrigamos la esperanza de que anotarán en él muchas ideas acerca de los problemas que desafían: ideas que se le ocurran por medio del proceso de incubación.

Después de leer y analizar el documento en cada subgrupo, se hace una puesta en común con todos los participantes, cada subgrupo expone sus impresiones sobre el tema. Después de la plenaria se desarrolla una:

### **Introducción al Tema de los Hábitos.**

A menudo tendemos a obrar de inmediato, guiándonos solamente por nuestros hábitos y creencias fijas. Luego tendemos a justificar nuestro comportamiento y hacernos creer a nosotros mismos que aquel fue el mejor modo de atacar el reto al que nos enfrentábamos. De este modo, nuestras respuestas nos vienen dictadas por creencias y hábitos fijos.

Limitamos nuestra visión a conceptos y hábitos preconcebidos. Dejamos que la forma de proceder “habitual” cierre el paso a nuestro natural afán de ser creadores.

### **Poder del Hábito**

**Ejercicio de Juntar las Manos:** a título de breve experimento, junte las manos frente a sí. Ahora vean si el pulgar que está encima es el derecho o el izquierdo.



¿Cuántos tienen encima del pulgar derecho? ¿Cuántos tienen encima del pulgar izquierdo?

Los experimentos hechos han indicado que la mitad, más o menos de las personas sometidas a esta prueba ponen encima el pulgar derecho, mientras que la otra mitad pone encima el pulgar izquierdo. Cualquiera que sea la forma en que lo hayan hecho, vuelvan a juntar las manos, entrelazando los dedos a la inversa, de modo que quede encima el otro pulgar. ¿Cómo se sienten?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Ahora se sugiere que los participantes crucen los brazos contra el pecho. Los experimentos demuestran que la mitad aproximadamente de las personas los cruzan de un modo y la otra mitad del modo contrario. Cualquiera que sea la forma en que ustedes lo hayan hecho, intenten hacerlo para el lado contrario. ¿Cómo se sienten?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

**Ejemplo del Tren que Muestra como se Conserva el Hábito:** un matrimonio vive en un departamento de determinada ciudad, la ventana de su dormitorio ve hacia el paso del tren. Tienen por costumbre acostarse a medianoche. A la una de la madrugada pasa el último tren con su traqueteo y estruendo, pero el ruido jamás les molesta, jamás llega a despertarle. Un buen día, el tren elevado queda suprimido. La primera noche cuando ya no corren los vagones, marido y mujer se acuestan, a la 1:00 en punto de la madrugada, cuando no sucede nada, el marido despierta dando un súbito salto y grita “¿qué fue eso?”. “Jamás se subestime el fuerte tirón que puede ejercer el hábito”.

**Ejemplo del Chofer de Camión en la Calle de Sentido Único:** Carlos, chofer de camión de la ciudad de Medellín, iba caminando a cierta dirección comercial y al llegar a la calle, notó que tenía señal de sentido único contraria a él. Así pues, fue una calle más allá, dio la vuelta y entró en la calle por el otro extremo. No fue sino

hasta cuando le faltaban pocos metros para llegar a su punto de destino cuando se percató de que iba a pié.

### **Exposición Sobre los Hábitos:**

Los ejemplos siguientes tienden a demostrar que la mayoría de nosotros somos esclavos de nuestros hábitos. Se emplean expresiones como “fijación funcional, rigidez y asentamiento” al describir el efecto de los hábitos que inhiben el pensamiento creativo. Si sufrimos de “fijación funcional” “rigidez” y asentamiento”, tendemos a limitar nuestro pensamiento a medios acostumbrados de resolver los retos.

Sin embargo, no todos los hábitos son nocivos. La vida dentro de una sociedad humana quedaría totalmente empequeñecida y sin realizarse, si la curiosidad no pusiera jamás los hábitos en tela de juicio. La mayoría de los hábitos son de por sí útiles. Pero cuando dejamos de discutir estos hábitos, interponemos nuestra afectividad para resolver problemas nuevos.

Cuando queremos ser creadores y que se nos ocurren ideas nuevas, tenemos que prescindir de los modos habituales de pensar las cosas y de hablar de ellas. Para cambiar nuestra “absorción su temática” de cuanto pasa alrededor de nosotros, a menudo tenemos que rechazar expresamente las “cómodas” respuestas que los hábitos nos proporcionan con tanta prontitud.

### **❖ Ejercicios para Prescindir de los Hábitos**

**Modo de Demostrar Afecto:** piense en alguien a quien tiene cariño. ¿Con qué modos nuevos podría dar a conocer a esta persona que tiene mucho afecto? Enumere modos que sean distintos a su comportamiento habitual (a nadie se le pedirá que revele ideas). Puede ser un ejercicio que rompa muchas barreras y muestre infinidad de posibilidades en nuestras relaciones cotidianas.

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

**Demostración de las aves:** quizás encuentre que la demostración que sigue es reveladora en particular, si sienten que se les han agotados las ideas respecto a

como demostrar su cariño por la persona en la que habían pensado. ¿Cuántos de ustedes creen que podrían reconocer y nombrar 20 variedades de aves?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Después de que los participantes elaboren sus respuestas se presenta una cartelera con las siguientes posibilidades:

- |               |                       |
|---------------|-----------------------|
| 1. Canario    | 14. Cisne.            |
| 2. Periquito  | 15. Loro              |
| 3. Gallina    | 16. Pavo Real.        |
| 4. Pavo común | 17. Avestruz.         |
| 5. Lechuza    | 18. Cigüeña           |
| 6. Paloma     | 19. Halcón            |
| 7. Gorrión    | 20. Gaviota           |
| 8. Petirrojo  | 21. Tórtola           |
| 9. Pato       | 22. Azulejo           |
| 10. Faisán    | 23. Pájaro carpintero |
| 11. Águila    | 24. Milano            |
| 12. Cuervo    | 25. Grulla            |
| 13. Ganso     |                       |

**Más Creadores de lo que Creemos:** La prueba de las aves nos demuestran que probablemente sabemos casi todo más de lo que creemos saber. Pero, a menudo nuestros hábitos mentales nos hacen contestar “no” a una pregunta, sin hacer el esfuerzo de examinar la respuesta. Además, todos nosotros tenemos más aptitud creadora de la que creemos. Nuestra primera necesidad es intentarlo más tenazmente, para que hagamos pleno uso de nuestro potencial. La dificultad mayor es que no confiamos bastante en nosotros mismos para crear y expresar ideas.

**Más Ideas para Demostrar Afecto:** ahora es importante aplicar otro esfuerzo más a la lista de modos de hacer saber a la persona que sienten mucho por ella. Es importante pensar en una variedad de ideas que sean diferentes de las que se utilizan o se les ocurre habitualmente.

Ahora tomen su lista y escojan las mejores ideas y escriban un breve plan de acción para mejorarlas, y así utilizarlas con el fin de demostrar su afecto por la persona que tienen en su mente. (A nadie se le pedirá que revele su plan).

Después, se construye un plan general con el plan de cada uno, que rompa ideas convencionales o habituales para demostrar afecto a una persona imaginaria.

### **Ejercicios Complementarios**

Para atacar problemas creativamente, sea como aquel hombre cuyo vecino le tenía despierto hasta las dos de la madrugada con la música de su radio a todo volumen. No se agitó, ni encolerizó, ni tampoco golpeo el piso, ni le gritó al vecino que parase la música. A las cinco de la madrugada lo llamó por teléfono y le dijo que la música había sido de su agrado.

**EJERCICIO (1)** Está usted haciendo una excursión que durará tres días. El autobús está atestado. Viaja usted junto a una persona del sexo contrario, unos 30 años mayor que usted, pero que va al mismo lugar. Esta persona le habla constantemente y hasta le da un ligero codazo si usted empieza a cabecear de sueño. Todavía le esperan dos días semejantes.

Planteamiento de mi problema: ¿De qué modo podría?

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Ideas (camino, tentativos hacia la solución hacia la solución):

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Encierre en un círculo la (s) idea (s) que más le guste (n)

**EJERCICIO (2)** Escriba una situación semejante a la planteada anteriormente, pero que le haya tocado vivir.

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Planteamiento de mi problema. ¿De qué modo podría?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Ideas (camino, tentativos hacia la solución).

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Encierre en un círculo la (s) idea (s) que más le guste (n)

## TALLER No. 5

**FECHA:**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 15

**TIEMPO DE TRABAJO:** 2 Horas

### ● OBJETIVO

Conocer los obstáculos de la creatividad.

### Descripción del Taller

Los participantes tienen la oportunidad de demostrarse así mismos los factores internos y externos que obstaculizan el comportamiento creador. Se aclara el papel que el conocimiento, la actitud y el ambiente desempeña en la eficacia creadora; así como también los papeles que desempeñan la imaginación y el juicio en el proceso creador.

A menudo, los hábitos establecidos nos tienen limitados a modos corrientes de ver las cosas. Por ejemplo al trabajar en los problemas de los talleres pasados, probablemente concibieron ustedes unas ideas que no pusieron por escrito ni mencionaron. A medida que crecemos y que nuestra mente se acostumbra al conformismo, a menudo encontramos que titubeamos y somos tímidos en expresar ideas que son únicas, nuevas o extrañas.

¿Cuáles son algunos de los motivos (distintos a “no tengo tiempo”) por lo que las personas quizás no enumeran ciertas ideas que se les ocurren?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Podría ser útil preguntarse así mismo por qué no indicó o enumeró algunas ideas particulares que se le ocurrieron en los ejercicios anteriores.

Se hace una plenaria para discutir las ideas del grupo permitiendo la libre expresión de motivos, es importante crear un clima de seguridad y confianza entre los miembros del grupo. Se analiza cada motivo a la luz de nuestra realidad y las posibilidades de superarlo en nuestro ambiente.

**Juicio Pospuesto (Prestablecido):** A la mayoría de nosotros nos angustia expresar nuestras ideas. A menudo esto nos impide considerar siquiera las ideas que se nos ocurren. Para concebir ideas es necesario ver más allá del modo corriente de observar una situación. Son importantes todas las ideas por extrañas o desusadas que parezcan, pueden tener nuevos enfoque y resultar tan útiles como únicas.

**Ejemplo de la Envoltura con Periódicos:** un grupo de supervisores intentaban hallar ideas para impedir que los trabajadores de la fábrica perdieran el tiempo leyendo los periódicos con los que estaban envolviendo los productos de la empresa. La primera idea que vino a la mente de uno fue utilizar periódicos en lengua extranjera, en calidad de material de relleno. La idea siguiente fue contratar para esta labor a trabajadores analfabetos. Una tercera idea fue vender los ojos a los trabajadores. La cuarta idea fue contratar trabajadores ciegos para este trabajo. Se consideró que la última era una idea muy efectiva y ventajosa.

En una reunión de empleados o trabajadores, seguramente las ideas antes descritas quedarían descartadas por tontas, extrañas o raras. Pero las asociaciones mentales que fueron resultando de “jugar” con estas ideas extrañas llevaron a la creación de una idea que no sólo era nueva, sino que resultó ser además la solución más efectiva al problema específico. La empresa decidió explorar la idea de los “trabajadores ciegos”, tanto en calidad de método para resolver el problema de lectura de periódicos como de proporcionar empleo a trabajadores con alguna capacidad.

Se discute e interpreta el ejemplo anterior, causando impacto y dejando inquietudes “Qué importante es interrelacionar las ideas en grupo”.

**Separación de la Imagen y el Juicio:** A pesar de que todos nosotros ejercemos continuamente nuestro juicio, estamos menos propensos a ejercer nuestra imaginación de modo ex profeso. Cuando estamos engendrando ideas, la imaginación y el juicio son para el pensador lo que el martillo y la sierra son para el

carpintero. Son dos clases de herramientas, cada una de las cuales tiene que usarse a su modo particular.

Hay veces en que alentamos más a nuestro juicio que a nuestra imaginación. Pero en las primeras fases de la formación de ideas nuevas, necesitamos dar a la imaginación cierta prioridad sobre nuestro juicio. Si posponemos el juicio mientras generamos ideas, la imaginación puede aportar gran abundancia de materiales inventivos que el juicio clasificará más tarde. Esta suspensión momentánea de la evaluación es lo que llamamos principio del juicio pospuesto. Aplazar posponer el juicio es algo muy importante para la creación de una cantidad suficiente de puntos de vista entre los cuales podemos finalmente escoger alternativas que encierran más promesas.

En el ejercicio siguiente usted debe enumerar todas las ideas que pueden ocurrírseles sin juzgarlas en modo alguno. Se ocupara solamente de la cantidad. A medida que vayan avanzando, pueden combinar o modificar cualquiera de las ideas que ya hayan enumerado, para producir así otras ideas más. Pueden indicar ideas extrañas o humorísticas, lo mismo que ideas normales. Recuerden que lo que buscamos es cantidad y libertad de expresión, sin evaluación (nadie juzgará sus ideas, pueden destruir la página si prefieren que nadie la vea).

Tómese tres minutos para enumerar modos con los que podrían mejorar unas escaleras. (No formulen preguntas, limítense a hacer lo mejor que puedan). Comparen el número de ideas contenidas en la lista que acaban de hacer, con el mismo número de ideas de la lista que establecieron al comienzo del taller. ¿Aumentaron o disminuyeron? En un ambiente de confianza y sin juicio, las personas pueden beneficiarse unas a otras, cada quien lleva consigo hechos y experiencias que no posee nadie más en el grupo. Esto permite que en un corto tiempo se produzcan un gran número de posibilidades.

**Torbellino Cerebral:** Es el nombre que se da a una sesión de grupo cuando la misma se ciñe al principio del juicio pospuesto. Las reglas fundamentales son:

- ☞ Los juicios se suspenden hasta la evaluación subsiguiente.
- ☞ Se acoge con beneplácito el vuelo libre de la imaginación; cuanto más descabelladas son las ideas, son mejores para los fines perseguidos, es más fácil donarlas que pensarlas.
- ☞ Se desea cantidad; cuanto mayor sea el número de ideas, tantas más probabilidades habrá que surjan ideas buenas.



➤ Se busca la combinación y el mejoramiento, además de aportar ideas propias, los miembros del grupo deberán indicar el modo en que las sugerencias de otras puedan convertirlas en ideas mejores, o la forma en que se podrían reunir dos o más ideas para dar una idea aún mejor.

## Ejercicios

El secretario de cada subgrupo debe tomar nota del número de ideas. Lo importante en este ejercicio es vivenciar la técnica en lugar de examinar las ideas resultantes como tales. 50 ideas en cinco minutos es la puntuación habitual, en talleres similares a éste. Veamos el problema siguiente:

El gerente de una farmacia sufre la molestia de las personas que leen y manchan su revista sin comprarlas. Enumeren en cinco minutos todos los modos concebibles en los que podríamos reducir esta molestia. Eliminen todo juicio.

¿Cuántas ideas se han creado en cada grupo? ¿Comparen en cada grupo estos totales con los del ejercicio anterior?

## Puesta en Práctica de las Ideas

**Ejercicio de Creación y Utilización de Ideas:** Escojan el ejercicio que más les guste de los dos en que han trabajado acerca del juicio pospuesto (individualmente o en grupo) Elijan la mejor idea, o combinación de ideas, del ejercicio así escogido; la que más le interesaría poner en práctica. Escriban la idea y enumeren los pasos que podrían dar para mejorarla, desarrollarla y utilizarla.

Las ideas serán trabajadas por subgrupos y compartidas posteriormente en todo el grupo.

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

d) \_\_\_\_\_

e) \_\_\_\_\_

f) \_\_\_\_\_

## TALLER No. 6

**FECHA:**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 9

**TIEMPO DE TRABAJO:** 2 Horas

### ● Objetivo

Reforzar el trabajo del taller anterior, para determinar a nivel personal y grupal los factores internos y externos que bloquean la libre expresión de la creatividad.

### Descripción del Taller

El taller se inicia con el juego “disco de propiedades”. El círculo tiene 12 palabras en la dirección del reloj. Al tirar los dados dos palabras se corresponden, los participantes deben expresar dos cosas o situaciones que tengan esas propiedades en un tiempo determinado (Anexo 5); cada participante siente la presión y motivación del grupo para dar rienda suelta a su imaginación.

Se retoma el trabajo del taller anterior y se dan las instrucciones para los ejercicios complementarios.

### Ejercicios Complementarios

Todo el mundo tiene “**quejas preferidas**”. Por ejemplo: compañeros de cuarto que no lo conservan limpio, compañeros que llaman en el último minuto para hacer una cita, muchachas que nunca acaban de arreglarse para salir con ellas, etc. Indique una de sus “**quejas preferidas**”, luego enumere todas las ideas que se le ocurran respecto a cómo podría disminuir esta irritación.

Diviértase enumerando toda clase de ideas, tanto descabelladas como cuerdas. Posponga verdaderamente todo juicio. Póngase una cuota o meta. ¿Está usted dispuesto a hacer la prueba respecto a 20 ideas o más? Anote la cantidad de su cuota \_\_\_\_\_. Ahora empiece a disparar ideas para alcanzar tal cuota. Recuerde: Posponga todo juicio.

Indique la queja preferida.

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Ideas para disminuir la irritación (enumérelas a continuación y en la página siguiente, utilizando el juicio pospuesto).

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_
- d) \_\_\_\_\_
- e) \_\_\_\_\_
- f) \_\_\_\_\_

Escoja de entre las páginas anteriores la (s) idea (s) que le parezca (n) más prometedora (s). Luego, establezca un breve plan de acción para poner la (s) idea (s) en acción y posiblemente, para mejorarla (s)

Idea (s):

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Plan para poner la (s) idea (s) en acción.

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Indique a continuación, o bien en su cuaderno de notas para ideas, una meta que le gustaría alcanzar en el curso de la semana próxima. Luego enumere un mínimo de cinco modos como puede ayudarse así mismo o alcanzar la meta. A medida que enumere expresamente sus ideas (ahora y en cualquier momento que tenga tiempo de hacerlo), aplique cuanto se ha trabajado hasta ahora en estos talleres. Anote también en su cuaderno de notas para ideas pospensamientos que se le ocurran durante la incubación es decir, cuando no esté intentando expresamente la enumeración de ideas. Quizás también le guste discutir su meta con otros y añadir las ideas de ellos a las suyas propias. Al finalizar la sesión se hace una plenaria con las ideas de todo el grupo se sugiere un replanteamiento individual con el aporte de los otros.

## TALLER No. 7

**FECHA:**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 13

**TIEMPO DE TRABAJO:** 2 Horas

### ● OBJETIVO

Determinación de las ideas por medio de la formación de nuevas asociaciones.

### **Descripción del Taller**

Este taller demuestra la forma en que el saber puede interrelacionarse de nuevos modos para facilitar la producción de ideas útiles. Los participantes ejercitan su imaginación por separado y en equipos. Practican también el principio del juicio pospuesto, en los ejercicios individuales y en los de grupo. Estos ejercicios ayudan a que cada participante se prepare para la tarea más difícil, que es atar creativamente, sus propios problemas.

Al inicio del taller se presenta la siguiente introducción:

Debido al hábito, tendemos a asociar, o relacionar unas ideas con otras, siguiendo pautas fijas. La mayor parte de esas asociaciones podemos llamarlas relaciones habituales. Pan y mantequilla, guante y mano, papá y mamá, silla y mesa, huevos y jamón, luna y junio, son algunos ejemplos de asociaciones por hábito.

La forma de salirse del surco del hábito es el intento de establecer asociaciones podríamos llamarlas relaciones formadas, entre ideas que parecen no guardar relación alguna. La relación formada o voluntaria tiene que crearse y las relaciones normales o habituales suspenderse. Por ejemplo si pedimos la relación entre una silla y un automóvil, la relación manifiesta es que las dos tienen asiento. Sin embargo si examinamos una relación más formada, quizás observemos que un automóvil tiene ruedas y preguntamos: ¿Podría tener ruedas una silla? Esta idea se ha llevado a la práctica y la vemos corrientemente en forma de sillones de

escritorio, que tiene rueditas en las patas. Esta relación formada quizás también fuese causa de la idea de una silla giratoria, que utiliza la idea de la rueda de un modo nuevo.

## Ejercicios

**Ejercicio del Cojín y el Zapato:** al engendrar la idea para mejorar un zapato, se podría pensar en un cojín y establecer una relación formada entre aquel y un zapato. Al considerar la función de la almohada y la del zapato podría decirse. Caminamos llevando zapatos que acojinen el pie contra el impacto de los pisos o el pavimento. ¿Podríamos caminar llevando cojines en los pies? ¿Que leyendas podría hacer un fabricante de zapatos o un especialista en publicidad para un anuncio en el que viene dos pies descalzos puestos sobre sendos cojines?

**Ejercicio de la Rosquilla y el Neumático:** Enumeren diferencias entre un neumático y una rosquilla.

Algunas cosas que comúnmente enumeran los participantes son: color, composición, medida, contextura, sabor, uso, etc.

**Mejoramiento de los Neumáticos:** ¿Cómo podría mejorar un neumático, cambiando su composición, contextura, etc. para que se parezca más a una rosquilla? (pospongan todo juicio).

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

**Ejercicio del Clavo y el Césped:** son muchas las ideas que nacen de relaciones entre un objeto dado y algo que se encuentra en la naturaleza. Por ejemplo. ¿En qué son similares un clavo y una hoja de césped?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

**Relaciones Formadas con Objetos de Uso Cotidiano:** Son muchas las ideas nuevas que pueden venirnos sugeridas por relaciones formadas entre objetos o situaciones al parecer sin relación alguna. Un árbol que se alza frente a la ventana, un grillo que avanza por la ventana, o un pájaro que canta afuera, pueden guardar relación con el problema al cual nos enfrentamos en ese momento, una relación forzada con estas cosas puede desencadenar una idea nueva.

Es provechoso estar constantemente mirando, tocando y escuchando; utilizando todos los sentidos cuando se buscan ideas.  
Al poner expresamente en acción todos nuestros sentidos podemos captar una relación formada, hasta podemos facilitarla.

Puede incluso, ayudarnos a que pensemos en una nueva relación si cerramos los ojos e intentamos atraer pensamiento e ideas por conducto de nuestros demás sentidos.

**EJERCICIO:** Intenten poner en práctica esta idea:

- \* Enumeren unos objetos o situaciones de la vida cotidiana que quisieran mejorar
- \* Escojan una de las cosas que hayan enumerado.
- \* Luego enumeren varias observaciones que puedan hacer respecto a la misma.

Por ejemplo: si escogen una bombilla eléctrica, pueden notar que su superficie es lisa, que tiene forma de pera, etc.

Ahora, mirando, tocando, escuchando, oliendo, gustando, etc., observen elementos del medio circundante inmediato, que al parecer están relacionados con la cosa que se quiere mejorar. Relacionen lo que observen a todo su alrededor con el objeto o situación que han escogido para mejorarlo. Enumeren ideas para su cambio o mejoramiento que podrían servir.

**Por ejemplo:** Podrían estar ustedes intentando mejorar su escritorio. Viendo hacia fuera de la ventana, observan un árbol y lo relacionan con su escritorio. Imaginan un arbolito encima de este mueble y llegan a la idea de añadir una jardinera al lado de su escritorio, o bien, notan el hacinamiento de ramitas de una rama del árbol y relacionan esta observación con su escritorio, entonces quizás se les ocurra la idea de un portalápices ornamental de nuevo estilo.

Pospongan su juicio mientras intentan crear sus nuevas ideas referentes a la cosa por ustedes escogida, valiéndose para ello, del establecimiento de relaciones formadas entre el objeto y lo que tienen a su alrededor.

Escojan la idea que crean es la más original de entre las del último ejercicio. Luego digan cómo podrían utilizarla en provecho propio.

### **Ejercicios Complementarios**

Cierre los ojos y seleccione al azar dos de los artículos de la lista que se halla a continuación. Asocie los artículos uno con otro y ponga por escrito la idea que tal asociación le sugiera para un producto nuevo o para una mejora de cualquiera de los dos artículos originales. Escriba su idea junto a uno de los artículos que utilice en su relación forzada.

Haga lo mismo respecto a diversos pares de artículos. Si se siente usted especialmente creador, intente relacionar simultáneamente tres o cuatro artículos para concebir una idea nueva. Posponga el juicio.

Después repase la lista y escoja la idea que más le guste y explique la forma en que podría utilizar:

Manzana  
Botella  
Cesto de los papeles  
Bolsillo  
Gancho  
Rueda  
Libro  
Estrella  
Alquitrán

Medias  
Ventana  
Peine  
Cepillo para dientes  
Cadena  
Cordón para zapatos  
Salsa de tomate  
Cenicero  
Humo

La idea que más me gusta:

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_



¿Cómo podría utilizarse?

Intente brevemente formar relaciones nuevas respecto a otros objetos o situaciones que enumeró en la página anterior. Relacione cada objeto con artículos tomados al azar del medio que le rodea. Puede sugerir ideas extrañas pero prometedoras. Enumérelas a continuación:

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

## TALLER No. 8

**FECHA:**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 14

**TIEMPO DE TRABAJO:** 2 Horas

### ● OBJETIVO

Evaluación de ideas.

### Descripción del Taller

Este taller proporciona orientación para la evaluación, la síntesis y la formación creativa de ideas. Se hace hincapié en la determinación de criterios para la evaluación. Se inicia con una exposición sobre el proceso en la evaluación de ideas con la siguiente introducción.

### Introducción

La manipulación expresa e imaginativa de nuestras observaciones acerca de un problema, un objeto o una situación, nos ayuda a que produzcamos muchas ideas nuevas. Al engendrar estas ideas, el que nos ciñamos al principio del juicio pospuesto nos ayuda a que la produzcamos en mayor variedad, así como en mayor número.

Algunas de estas ideas pueden ser muy corrientes, otras quizás sean más nuevas. En uno y otro caso, algunas ideas encerrarán un mayor valor, en potencia que otras.

Debido a que el número y la variedad posible de las ideas son casi ilimitadas, jamás acabaríamos nuestra lista de ideas ni crearíamos un plan de acción si nos ciñéramos indefinidamente al principio del juicio pospuesto. Por lo tanto en un punto determinado hemos de determinar momentáneamente nuestra producción de ideas y hemos de comenzar a evaluarlas.

Para escoger las mejores de nuestras ideas tenemos que determinar su valor en potencia. Evaluación es el proceso de determinar cuán valiosa es, en potencia, una idea para que nos ayude a atacar o resolver un problema.

En el proceso de evaluación no podemos permitirnos confiar en el azar, sino que tenemos que juzgar sistemáticamente. Por lo tanto necesitamos establecer criterios que sirvan de medios para juzgar nuestras ideas.

Los criterios evaluadores son normas objetivas de las que nos servimos para determinar cuáles son las ideas más útiles para la resolución de nuestro problema particular.

Podríamos decir que los criterios son reglas de medir con las que podemos proceder a la medición objetiva de nuestras ideas. Estos criterios nos proporcionan guías para poner mentalmente a prueba el valor de nuestras ideas en tanto son caminos a soluciones.

### **Consideraciones al Juzgar Ideas**

**Ejercicio:** ¿Cómo evaluamos una idea? ¿Cuáles son algunas de las consideraciones que aplicarían ustedes para juzgar el valor de un objeto o idea?

### **Exposición General de los Criterios.**

Algunas veces resulta difícil determinar exactamente cómo han de juzgarse las ideas que hemos creado. Todos tendemos a juzgar de modo espontáneo, necesitamos ser capaces de evaluar situaciones y objetos rápidamente con nuestra experiencia pretérita. Por ejemplo, al escoger un dulce de una caja de chocolates surtidos, un niño, con su experiencia limitada, quizás se sirva del tamaño como criterio único. Por otra parte, al escoger un dulce de la misma caja, un adulto probablemente se pregunte: ¿Cuál será el mejor sabor? Al escoger el dulce, el niño tuvo en cuenta solamente el tamaño, mientras el adulto se sirvió del sabor como criterio adicional, o alternativo.

### **Ejemplo del Matrimonio: (edad, religión)**

Si un hombre decide no casarse con una joven debido a que está demasiado joven, ha establecido la edad en calidad de criterio. Si decide no casarse con una joven debido a que ésta es de una fe distinta a la suya, ha establecido la religión en calidad de criterio.

Tal como en ejemplos anteriores se han aplicado criterios para apreciar objetos tangibles y personas, podemos aplicar criterios para evaluar nuestras ideas, después que las hemos creado.

Supongamos, que al evaluar una idea pensamos: ¿Cuánto tiempo tomará? En este caso nuestro criterio es el tiempo. Si nos preocupa la cantidad de dinero que costará la idea, tomamos como criterio el efecto sobre el costo.

Una persona puede encontrar que una idea parece buena en cuanto afecta a ella, pero que surte efectos malos en otros. Los efectos no sólo en nosotros mismos, sino también en otros miembros de nuestra familia, en nuestros amigos, en otras personas o grupos; son consideraciones primordiales que sirven de criterios para apreciar el valor de las ideas nuevas que quizás queramos utilizar.

En cualquier situación, podemos establecer muchos criterios que ayuden a juzgar el valor de cada una de nuestras ideas. Mientras más criterios usemos para guiar nuestro juicio, más capaces seremos de evaluar el valor de cada una de nuestras ideas.

### **Ejercicio: Cómo Hallar Tiempo Extra**

Enumere algunas ideas acerca de cómo podría encontrar tiempo extra para su afición o recreación preferida. ¿Cuáles son los medios que se les ocurren para lograrlo?

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Escriba los criterios que podría ayudarle a juzgar las ideas que enumero (tales como: efectos en salud, gastos implicados, etc.)

### **Juicio Propuesto al Enumerar Criterios**

Del mismo modo que posponemos el juicio para engendrar más y mejores ideas, es igualmente útil que pospongamos el juicio referente a los criterios en sí, para que demos con más y mejores criterios con los que juzgamos las ideas. La labor de hallar criterios para apreciar el valor de una idea, es en esencia un reto creativo. La evaluación creativa va más allá de los lugares comunes y toma en cuenta todos los criterios concebibles para juzgar las ideas.

Un número de criterios puede ayudar a que prejuzguemos si una idea dará buenos resultados para atacar o resolver problemas.

A cada grupo se le entrega un cuadro sinóptico en el cual copia tres o cuatro ideas que crea son las más prometedoras de las que han enumerado respecto a su afición o recreación. Escríbalas debajo del encabezado ideas, luego cojan de su lista de criterios los que crean que son los más pertinentes a cada idea.

IDEAS	CRITERIOS						

Calificación de ideas en el cuadro sinóptico: Para calificar cada una de las ideas por lo que respecta a cada uno de los criterios, utilice el siguiente sistema:

En una escala de tres puntos: Otorgue 1 para pobre o mala, 2 para regular y 3 para buena.

Si un criterio determinado no corresponde o no es aplicado a una idea dada, omita la calificación en ese espacio. Si en primer lugar califican todas las ideas en relación con un solo criterio, después en relación con el segundo, etc., quizás logren evitar la tendencia a asignar precipitadamente a una idea, una calificación alta respecto a todos y cada uno de los criterios, por la sencilla razón de que su primera o dos primeras calificaciones son altas. Al calificar todas las ideas primero respecto al criterio puesto en primer lugar, luego respecto al que ocupa el segundo, etc., no obliga a hacer comparaciones entre ideas y esto da a menudo por resultado calificaciones más realistas. Complemente sus calificaciones en el modo explicado.

Ejemplo del cuadro sinóptico con ideas y criterios, terminado.

Estudie el siguiente cuadro sinóptico, éste le puede ayudar a una mejor comprensión, vuelva atrás y pule más el que elaboró.

IDEAS	CRITERIOS							
	<i>efectos en mi familia</i>	<i>efecto en amistades y otras personas</i>	<i>efecto en la salud</i>	<i>efectos en mi estudio</i>	<i>Efectos en mi trabajo y responsabilidad</i>	<i>Gastos correspondientes</i>	<i>probabilidades de realizarlo</i>	
Levantarse más temprano los fines de semana								
Estudiar durante el desayuno								
Salir con una persona interesada en mis afinidades								
Dejar el empleo de jornada adicional								

Después de clasificar cada idea respecto a cada criterio, escoja las ideas más favorables. Estas probablemente son las que tienen más calificaciones tres o dos si los criterios utilizados tienen una importancia relativamente igual.

Escoja la idea o combinación de ideas, que crea es la mejor de entre las que acaba de evaluar.

Enumere ideas para mejorar un automóvil, utilizando naturalmente el juicio pospuesto:

Ideas para mejorar un automóvil (posponga el juicio)

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

Escoja usted la idea que a su juicio, sea la más indicada para mejorar un automóvil. Descríbala del modo en que la expondría para que sirviera de sugerencia a un fabricante de automóviles. Intente prever y vencer las objeciones que el fabricante podría poner a la utilización de la sugerencia (Escríbala a continuación)

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Enumere los criterios que podría utilizar para juzgar casas que su familia podría estar examinando para comprar o arrendar una de ellas.

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

Enumere los criterios para evaluar cualquier artículo de importancia que se proponga usted comprar en el año próximo o para evaluar cualquier idea capital que le gustaría llevar a efecto en el año próximo

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

c) \_\_\_\_\_

d) \_\_\_\_\_

e) \_\_\_\_\_

f) \_\_\_\_\_

## TALLER No. 9.

**Fecha:**

**Numero de participantes:** 12

**Tiempo de trabajo:** 2 horas

● **OBJETIVO:** Observación y determinación de hechos.

**Citas:**

“La observación y no la ancianidad, trae la sabiduría”. Publio Sirio.

“La originalidad, es sencillamente un nuevo par de ojos”.

“A menudo la suerte es sencillamente, captar una oportunidad que está presente para que todos la veamos”.

“Genialidad es percibir las cosas de modo desusado”.

### **Descripción del Taller**

Se hizo hincapié en la observación, valiéndose de todos los sentidos, buscando los hechos pertinentes desde cierta variedad de puntos de vista y demostrando cómo la intensificación de la observación aumenta la producción de ideas.

### **Introducción**

La observación afecta la toma de decisiones, ya que la práctica de aptitudes de observación ayuda a la generación de ideas nuevas. Ej: de Charles Goodyer(1939), emana mezcla de azufre y caucho, que se había derramado; al dejarlo sobre una hornilla encendida, observó a fondo el incidente el proceso de vulcanización que había estado buscando durante siete años.

Por nuestros hábitos raras veces captamos plenamente nuestras sensaciones. Recibimos estímulos nuevos pero automáticamente los asociamos con otros anteriores parecidos a ellos. Sin embargo, del mismo modo que podemos posponer el juicio de ideas, también podemos “posponer” la conclusión respecto al significado de lo que los sentidos nos aportan.



**Ejercicio:** Examine atentamente el dibujo y enumere todas las observaciones que pueda hacer respecto a la imagen. Pospongan todo juicio.



Algunas respuestas pueden ser:

Un fantasma indefinido; Un conejo; Una nube; una montaña; Un oso por detrás; Un pulpo; Un continente, Un niño parado en la cabeza; Un charco; Cráteres; Una mancha de tinta; Una niña con la cabeza doblada; Una península; Un periódico mojado; Un hueso de la columna; Una tapia vieja; Un lago; Una fumarola; Una mascara; Un charco de sangre; Costa Atlántica y Pacífica; Planta acuática; Una cabra; Dibujo con tempera; Un pollito; Vaca; Una huella; Caballo corriendo; Un diente; Un mapa; Pluto; Un toro; Cráter; Un lobo; Gallo cantando; Un loro mojado; Un ciervo; Un águila; Mar mediterráneo; Un perro; Un animal prehistórico; Un duende; Un animal corriendo.

Son muchos los factores que influyen en nuestro modo de observar un objeto o situación. ¿Cuales son algunos de ellos?

Examine la siguiente ilustración,

¿Que representa?



- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_
- d) \_\_\_\_\_

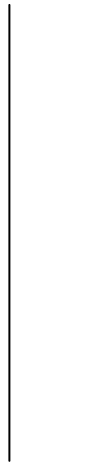
Para ver tanto la mujer vieja como la joven tienen que pasar de una figura a otra. Este tipo de flexibilidad exige una percepción aguda.

Una característica importante en la creatividad es la aptitud para cambiar de puntos de vista. En situaciones complejas hay mayor dificultad para pasar de un punto de vista a otro.

Los sentidos aportan la materia prima a la mente; pero el modo en que la mente organiza las observaciones es influido por la experiencia, la finalidad y la actitud del observador.

**Rompiendo con los Hábitos Establecidos:** Intentemos de nuevo ampliar el ámbito de nuestras observaciones, rompiendo con nuestros hábitos establecidos.

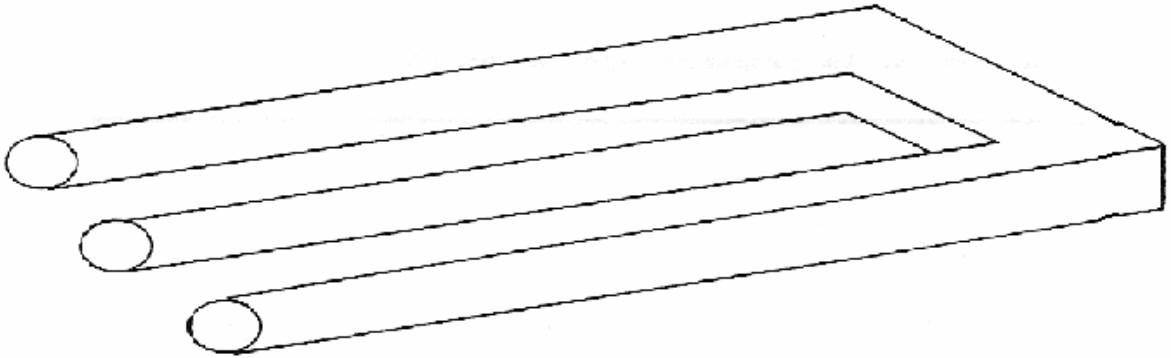
¿Qué ven en la primera ojeada en el dibujo presentado?



Supongamos que les diga que las líneas son postes telefónicos de igual medida. ¿Cómo los describirían ustedes ahora?

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_
- d) \_\_\_\_\_
- e) \_\_\_\_\_
- f) \_\_\_\_\_

Ahora observen atentamente el dibujo siguiente, cubran la mitad derecha del dibujo.



¿Cuántos puntos parece tener el objeto?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

Ahora cubran el lado izquierdo, ¿cuántos puntos parece tener el objeto?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

¿Por qué encontramos que el dibujo causa confusión cuando los vemos en su totalidad?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

### **Cambio de Punta de Vista**

Veamos cómo podemos cambiar de punto de vista en otro tipo de situación.

Un estudiante universitario, obtuvo un empleo de tiempo parcial en una librería. Le pidió al gerente unos catálogos de libros y otros materiales que le ayudaran a enterarse del trabajo en la librería. Complacido por el interés del estudiante, el gerente le proporcionó los materiales y el joven los estudio en su cara durante las horas libres.

El universitario hizo preguntas a los empleados más antiguos acerca de la librería. Parecieron estar muy dispuestos a colaborar. Sin embargo, pocos días después, dos de los empleados más antiguos llevaron al joven aparte. Uno de ellos le dijo: “Te estas matando por nada. Llevo siete años en este departamento y el trabajar arduamente de nada me ha valido”. Luego, otro de los empleados le advirtió: “No nos gusta eso de que llegues antes de la hora y que acortes tus horas libres”. Ya te enseñaremos a no ser tan “hormiguita trabajadora”.

Describan brevemente la reacción inmediata diciendo lo que hubiesen hecho:

a) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Al asumir el papel de la hormiguita trabajadora, que factores tomarían en cuenta para llegar a la decisión que han anotado.

a) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Ahora veremos la situación desde otro punto de vista. ¿Que factores asumirían si fueran los otros empleados?

a) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Qué factores si fuera el gerente?

a) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Asuma una vez el papel de la hormiguita trabajadora y defina creativamente el problema tal como lo ve ahora.

## TALLER No. 10.

**Fecha:**

**Numero de participantes:** 10

**Tiempo de trabajo:** 2 horas

● **OBJETIVO:** Observación y determinación de hechos.

### Descripción del Taller.

En este taller se hará énfasis nuevamente en la observación sensorial, mediante la utilización de categorías descriptivas que permitan tomar conciencia de todos los atributos o hechos pertinentes en una situación dada.

En cada uno de los ejemplos se pretende un inventario cuidadoso de los rasgos característicos de un objeto o situación, observándolo a fondo.

**EJERCICIO (Mostrando un lápiz):** Enumerar los rasgos o características de esta lápiz o cualquier lápiz corriente:

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

Generalmente se comienza a describir anotando su función principal que es la de escribir, sin embargo al observar detenidamente se encuentran más funciones posibles del mismo.

**EJERCICIO:** Se pide a los participantes, anotar otras funciones que el lápiz podría desempeñar, posponiendo el juicio y esforzándose por hallar funciones desusadas.

- varita para golpear
- señal para un libro

- puntero par el disco del teléfono
- instrumento para medir
- palito agitador

Se continuó con el siguiente planteamiento: La función es una de las categorías, respecto a cualquier objeto. ¿Cuáles son aparte de la función, algunas categorías de acuerdo con las cuales se podría describir con más precisión cualquier objeto?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

### **Categoría Descriptiva: Sustancia.**

**EJERCICIO:** Un objeto está constituido por una o más sustancias. ¿De que sustancia está compuesto su zapato?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

Piensen en sustancias que constituyan la sustancia principal; en aquellos que son peculiarmente adecuadas a las necesidades del pie y aquellas que responden a las actividades del pie.

¿Cuales son algunas de estas sustancias?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

### **Categoría Descriptiva: Estructura.**

La disposición o construcción de las diversas partes de un objeto es lo que llamamos estructura, otra categoría con la cual podemos describir un objeto.

**Ejercicio:** Cuando decimos que la pieza de repuesto del bolígrafo está dentro de la parte de plástico, estamos haciendo una observación dentro de la categoría de estructura. Estudiar la relación estructural del sujetador del bolígrafo para el

bolsillo. ¿Está el sujetador para el bolsillo moldeando el tubo de plástico o va añadiendo al mismo?

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

**Categoría Descriptiva: Color.**

Además de la función, la sustancia y la estructura, las descripciones de los objetos pueden hacer referencia a su color.

**Ejercicio:** Enumere los detalles de color que nota cuando observa una de sus manos.

a) \_\_\_\_\_

b) \_\_\_\_\_

**Categorías Descriptivas: Auxiliares para encontrar otras funciones.**

Después de considerar las categorías descriptivas: función, sustancia, estructura y color; se pasa a examinar como las tres últimas podían ayudar a encontrar otras funciones más para un objeto o usos más allá de los originalmente atribuidos al artículo. Este es un método para inventar.

**Ejercicio de la Curita:** Se examina cuidadosamente una curita, y se entrega una a cada participante. Se pide enumerar en la hoja de ejercicios sus observaciones acerca de ella, debajo de los encabezados de sustancia, estructura y color. Luego se enumera las posibles funciones que podrían derivarse de los hechos descriptivos de las tres primeras columnas.

Sustancia	Estructura	Color	Nuevas funciones posibles sugeridas por los hechos enumerados a la izquierda.



**Categoría Descriptiva de Forma:**

**Ejercicio:** Al examinar un objeto desde la categoría forma, tenemos la posibilidad de verlo desde otros puntos de vista. Describir una moneda desde la categoría forma.

**CATEGORIA DESCRIPTIVA DE CONTEXTURA:** Es el modo en que están dispuestas o unidas las partículas de una sustancia.

**EJERCICIO:** Pasar la mano sobre un papel aterciopelado y exponer las observaciones dejando volar la imaginación. Describir la contextura de la billetera de cada uno.

a) \_\_\_\_\_

**Categoría Descriptiva de Olor, Sonido y Sabor:**

**Ejemplo:** Un editor de periódicos muy observador aumentó la circulación de su periódico añadiendo a su tinta el olor de una cebolla en una región geográfica en la que las cebollas eran el platillo favorito.

Mencione todos los efectos de sonido que pueden crear utilizando una hoja de papel.

a) \_\_\_\_\_

**Cobrar Conciencia de Todos los Atributos:**

**EJERCICIO:** Enumere todas las observaciones que puedan hacer respecto al papel por conducto de todos sus sentidos.

Categorías de tiempo, espacio, magnitud, función, sustancia, estructura, color, forma, contextura, sonido, sabor, olor y espacio.

Piense en un sabor, olor, sonido, sensación táctil; que le guste y luego enumere tantos modos como le sea posible en que podría aplicar estas sensaciones a otras situaciones.

---

---

---

---

## TALLER No. 11

**Fecha:**  
**Numero de participantes:** 10  
**Tiempo de trabajo:** 2 horas

- **OBJETIVO:** Determinación de ideas por medio de la lista de comprobación de Osborn.

### Descripción del Taller

En este taller se estimula la producción de ideas por medio de la lista de comprobación de Osborn. “Cuanto más hechos y observaciones haya en nuestra mente, mayor serán en cantidad y en calidad el número de ideas nuevas”.

Del mismo modo que las categorías descriptivas ayudaron a la observación sensorial, se establece para este taller una lista de categorías manipulativas que ayudan a utilizar observaciones en la creación de nuevas ideas.

**Ejercicio:** Un modo posible de cambiar algo es ampliándolo. ¿Que otros verbos manipulativos pueden cambiar un objeto o situación para mejorarlo?.

---

---

---

---

---

Se puede concluir que las principales categorías manipulativas, que incluyen de una u otra manera las demás son: ampliar, reducir y redisponeer.

## Ejemplos Visuales. (Anexos 2-3)

**Aplicación de los Verbos Manipulativos:** Los verbos manipulativos no sólo se aplican a la totalidad del objeto o situación, sino a cada uno de los rasgos o característica de la situación u objeto.

**EJEMPLO:** Una de las características del tenedor común es que tiene cuatro puntas metálicas. Aplique los verbos manipulativos, para lograr algunos cambios que le gustaría hacerle al tenedor.

---

---

---

---

---

Cuanto más verbos manipulativos se apliquen a un objeto o situación, cuantas posibilidades habrá de engendrar ideas creadoras.

Mejorar un objeto o situación es combinarlo a él y su uso, de modo que sirva para mejorar el objetivo para el que esta diseñado.

**Preguntas Estimuladoras de Ideas de la Lista de Comprobación de Osborn:** Las preguntas de Osborn están comprendidas en nueve categorías generales, derivadas de las tres principales, enunciadas con anterioridad: ampliar, reducir y redistribuir.

Aplicando esta lista se encontró que el número de ideas es limitado como nuestra imaginación que no conoce fronteras.

### Lista de Osborn:

- Otros usos: ¿En que otra cosa se puede utilizar?
- Adaptarlo: ¿Qué otras cosas son como ésta?
- Agrandarlo: ¿Qué se le puede añadir? Multiplicarlo? ¿Más fuerte? ¿Mas potente? Más largo?, etc.
- Empequeñecerlo: Que se le puede quitar? Condensarlo? ¿Achicarlo? Acortarlo? ¿Más ligero?, etc.
- Modificarlo: Cambiando su forma, color, movimiento, gusto, significado.
- Sustituirlo: Que? Quien? Cómo? Dónde? Por qué? ¿En que lugar?, etc.
- Reorganizarlo: Cambian sus componentes? ¿Otra distribución? Otro lugar? Otro ritmo? Otro modelo? Cambia la causa y efecto?
- Invertirlo: ¿Cambia lo positivo en negativo? ¿Cómo volverlo al contrario? ¿Lo de arriba abajo? ¿Lo de adentro afuera?, etc.
- Combinarlo: ¿Cómo quedaría si lo mezcláramos, ¿si lo fusionáramos?, ¿si intercambiamos sus elementos?, ¿sus propósitos?, sus ideas?.

**Ejercicio:** Para trabajar de manera colectiva la lista de Osborn, se toma como ejemplo el destapador de botellas, y se supone los siguientes enunciados:

1. Busque otros usos para el destapador, nuevas formas de utilizarlo manteniendo su forma original.

Adaptarlo: A otra cosa parecida. Enumere tres ideas factibles de aplicar.

---

---

Modificarlo: Darle un nuevo giro, cambiar el significado, el olor, el movimiento, la forma, el contorno. Enumere dos o tres ideas que promuevan la venta del destapador, con las preguntas anteriores.

---

---

Sustituirlo: Que otro ingrediente, otro material, otro proceso, otro mensaje. Enumere ideas de nuevos lugares para ofrecer el producto.

---

---

Aplicarlo: A otras situaciones. Enumere ideas de nuevas situaciones en las cuales se pueda necesitar el producto.

---

---

Invertir: El anuncio. Enumere ideas en las cuales se invierta el mensaje publicitario del objeto.

---

---

---

Combinarlo: combinar el producto con ambientes diferentes. Enumere ideas para la campaña del producto con el planteamiento anterior.

## TALLER No. 12

**Fecha:**

**Numero de participantes:** 13

**Tiempo de trabajo:** 2 horas

● **OBJETIVO:** Convertir a útiles, las ideas desusadas.

### Descripción del Taller

Con este taller se busca demostrar cómo unas ideas, al parecer descabelladas, pueden llevar a enfoques totalmente nuevos, así como el modo en que puede utilizarse la imaginación para refinar y desarrollar estos enfoques para que den soluciones efectivas.

Se busca demostrar la forma en que los criterios evaluadores pueden ayudar a estimular la producción de más ideas para la creación y la obtención de la aceptación de soluciones provisionales. Se hace énfasis en la evaluación creadora.

### Introducción

En el taller anterior se aplica verbos manipulativos a objetos y situaciones para descubrir todos los modos posibles de mejorar su utilidad. Sin embargo, al hacerlo, en muchos casos, seguramente se tiene la sensación de llegar a ideas aparentemente ridículas o imposibles. En realidad cuando manipulamos nuestras observaciones con frecuencia creemos algo totalmente nuevo.

**Ejemplo:** Si reducimos una taza de tomar café, ¿Que objetos diferentes podríamos crear?

---

---

Es importante que durante esta fase de producción de ideas, pospongamos el juicio, para que una idea extraña, tonta, pueda finalmente convertirse en una idea útil. Es importante percatarse del valor potencial que encierra cada idea.

“Casi todas las ideas verdaderamente nuevas, tienen cierto aspecto de tontería cuando se las produce por primera vez”. Uno de los factores fundamentales de la invención es el optimismo, la actitud que todo puede hacerse y de que nada es imposible. El prisionero de la caricatura (anexo 4) tiene sin duda más optimismo del que corresponde.

**Ejercicio:** Con el grupo de participantes se trabaja el siguiente ejercicio creador.

Están ustedes encargados de entretener un niño de más o menos cuatro a cinco años. Esta a solas con uno de ustedes en un salón de clases momentáneamente desocupado, no hay disponibles ni juguetes, ni libros, ni nada. Enumerar algunas de las cosas que podrían hacer para divertir a este niño.

---

---

---

Suponiendo que ya han agotado todas las posibilidades que se les han ocurrido y que todavía hay necesidad de distraer al niño. Como último recurso, registran ustedes el salón y encuentran un sobre que contiene:

- 6 cauchos
- 2 clips
- 1 etiqueta
- 10 pedazos de papel
- 12 palillos de colores
- 4 barritas de plastilina

Saque los objetos del sobre y en no más de diez minutos, manipúlelos y utilícelos todos o parte de ellos, formando algo que pueda entretener el niño. Intente crear o enumerar cierta variedad de modos de entretener el niño, valiéndose de los objetos del sobre.

Al final del ejercicio se puede concluir la siguiente reflexión: Cuando abrieron el sobre, seguramente tuvieron la impresión de que esta tarea era ridícula o tonta, difícil y hasta imposible. Otros pudieron haberla encontrado divertida y retadora. Sin embargo aplicando la técnica de la manipulación a situaciones aparentemente tontas, llegamos a resultados útiles y productivos.

**EJERCICIO:** Enumerar algunas ideas raras o desuasadas, de cómo mejorar un guante Utilizar la fuerza creativa para encontrar ideas extrañas e imposibles.

---

---

---

**Algunas Respuestas:** “Hacerlo de un material tan pesado, que haga difícil levantar la mano, impidiendo así que la persona manotee cuando habla”. “Incluir en él un lápiz” “hacerlo totalmente reversible”.

**EJERCICIO:** Procure utilizar la imaginación, dándole aún más vuelo que el ejercicio del guante. Encuentre cuantas ideas extrañas e imposibles pueda, para esta vez modificar un chal. Enumere al menos dos ideas más de aquellas que incluyo en el ejercicio anterior. Pospongan todo juicio.

---

---

Manipulando una de sus ideas extrañas, tomadas del ejercicio anterior del guante o del chal, intente convertirla en algo valioso en potencia. Deje vagar la imaginación. Enumere todas las ideas y sus variantes que crucen por su mente, cuando recuerde las ideas extrañas en relación con el problema de mejorar un guante o un chal.

---

---

De las ideas creadas en el ejercicio anterior, escoja la que más agrade y diga cómo se podría utilizar.

---

---

Los ejercicios anteriores, demuestran cómo ideas aparentemente inútiles, pueden convertirse en ideas útiles, utilizando la imaginación. Pero las ideas no se pueden quedar como tales, es necesario producir criterios evaluativos que permitan la selección de las ideas más prometedoras.

Algunos criterios tienen más valor que otros para la evaluación de nuestras ideas. Así pues, es aconsejable enumerar los criterios por orden de importancia relativa.

Luego al hacer la evaluación podemos aplicar en primer lugar los criterios de más peso o más significativos. Es relevante destacar la importancia de hacer hincapié en criterios esenciales y de evitar formular criterios vagos, como por ejemplo: Es posible? ya que hay muchos modos de ver la palabra “posible” o es legal hacer esto?. Los recursos materiales son asequibles? Su costo es exorbitante? Posible en que aspecto? llevará a la definición de criterios con más sentido para la evaluación de ideas.

**Ejercicio:** Para el reto o problema “modos de enriquecer la propia vida”, mediante un mayor uso de la imaginación creadora”. Enumere todas las ideas posibles que den respuesta a este reto. Después de enfocar la atención en cada una de las ideas por separado y preguntarse a si mismo por que pueden ser buenas o malas; plantear criterios útiles de valoración. Por ejemplo: Podría decirse: “Esta no sería una buena idea debido a que costaría demasiado”.

De este modo el “**costo**” sería el criterio evaluativo.

“Me gusta la idea porque mi amigo estaría en posibilidad de acompañarme” vendría sugerido por el criterio “**efecto en mis amigos**”.

Las respuestas pueden expresar la interiorización de las vivencias en los talleres con planteamientos factibles en el quehacer universitario.

A veces una idea excluida por un criterio determinado puede transformarse en una buena idea, cuando se le enfoca creativamente y se la ve desde diferentes puntos de vista. Cuando Faraday descubrió la inducción electromagnética, alguien le preguntó: Par que sirve esto? y el contesto: ¿Para que sirve un recién nacido?

---

---

Una idea común, trivial, puede convertirse en una idea valiosa cuando se modifica creativamente.

Del ejercicio anterior, escoja una idea que recibió una calificación baja y busque el modo de mejorarla respecto al criterio.

---

---

¿Cómo podría modificar la idea para hacerla más aceptable respecto a este criterio particular?

---

---

“La práctica no da la perfección, pero si ayuda a adquirirla”.

**EJERCICIOS COMPLEMENTARIOS:** Los siguientes ejercicios se deben trabajar, de manera independiente al taller, de la siguiente manera:



Escriba a continuación alguna situación que lo dejó perplejo o algún conflicto molesto con el que se enfrentó en su trabajo.

---

---

Escriba a continuación la primera idea que acuda a su mente respecto a lo que le gustaría hacer para enfrentar el reto anotado.

---

---

Enumere a continuación los criterios que podrían tomarse en cuenta para evaluar su idea y hacerle frente al reto.

---

---

Examine respecto a cada criterio que haya enumerado, los modos de mejorar la idea.

---

---

## TALLER No. 13

**Fecha:**

**Numero de participantes:** 12

**Tiempo de trabajo:** 2 horas

● **OBJETIVO:** Prepararse para estimular el comportamiento creador en otros.

### Descripción del Taller

En este taller se ponen en práctica técnicas para desarrollar el empleo de principios y procedimientos creadores en la propia praxis universitaria.

Se dividió el grupo en subgrupo, lo más homogéneos posibles, se continuó con el planteamiento de un reto común a todos:

**“Supongamos que ustedes ven grandes posibilidades en estos ejercicios de creatividad y les gustaría “vender” esta idea a otras personas o grupos de la Universidad o de su comunidad, etc”.**

Utilizando la lista de comprobación, quién, qué, cuándo, dónde, por qué y cómo; enumeren todas las cosas por hacer que se les ocurran, que puedan quedar incluidos en sus planes. Esforzarse por lograr cantidad e intentar al menos 25 ideas en cinco minutos (subgrupos).

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Escoger ahora personalmente las ideas, que más les agraden de entre las enumeradas (Háganlo individualmente)

---

---

---

---

---

---

Enumere la cantidad de dónde y cuándo, específicos se le ocurren para vender o llevar a cabo su idea respecto al reto. Esfuércese por lograr una buena cantidad. Fíjese a sí mismo una cuota aún más alta a alcanzar en cinco minutos en este ejercicio.

---

---

---

---

Ahora escoja personalmente las ideas que más le agradan de entre las enumeradas (Háganlo individualmente)

---

---

---

---

Respecto a todo cuanto haya usted pensado, tome las dos listas anteriores, e indique cuántos “cómo” específicos puede imaginar para llevar a cabo los planes que le gustaría hacer o iniciar. Esfuércese por lograr cantidad. Consiga al menos en cinco minutos cinco ideas más que la última vez.

---

---

---

---

Ahora escoja personalmente las ideas que más le agraden de entre las enumeradas (Háganlo individualmente)

---

---

---

---

Ahora escoja al azar una de las ideas elegidas respecto al qué, una de las escogidas respecto a dónde o cuándo, y una elegida al cómo. Se toma como idea escogida la señalada por el dedo con los ojos cerrados. Establezca relaciones forzadas entre las ideas para crear planes interesantes y factibles derivados de estas combinaciones. Deje que la imaginación “juegue” con los tres elementos determinados al azar. Enumere los distintos planes que vienen sugeridos de este modo.

---

---

---

---

---

Ahora decida cuál es el plan que a su parecer, encierra el potencial más alto.

**PLENARIA:** Cada uno de los participantes pone a consideración del grupo la creatividad de su idea y la posibilidad de que el grupo la compre.

**EJERCICIOS COMPLEMENTARIOS:** En los ejercicios que siguen, los participantes tienen la oportunidad de ver la forma en que el principio de relación forzada se aplica a la redacción creadora.

1. Enumere unos seis u ocho personajes del tipo que podría encontrar en cualquier clase de situación (ejemplos: bombero, reina de belleza, alcalde, gerente, etc.) Se debe enumerar 43 posibilidades en cinco minutos.
2. Bajo cada uno de los encabezados a y b, enumere tres o cuatro objetivos que cualquier persona tiene la esperanza de alcanzar.

a) Poseer: (Ejemplos automóvil, vigor, etc.)

---

---

---

---

---

b) No tener: (Ejemplos temor, dolencias, etc)

---

---

---

---

---

3. Enumere seis u ocho obstáculos con los que cualquier persona puede enfrentarse cuando intenta alcanzar las metas que se ha señalado. Enumerelas en cada uno de los encabezados.

a) Luchar contra: (ejemplos: autoridad, antigüedad, etc.)

---

---

---

---

---

b) Estar (ejemplo: enfermo, arruinado, etc.)

---

---

---

---

---

c) Falta de: (ejemplos: tacto, educación, etc.)

---

---

---

---

---

4. Enumere seis u ocho posibles modos con los que se puede superar un obstáculo en la vida propia. (Ejemplo: fuerza, sacrificando el sueño, etc.)

---

---

---

---

---

Posteriormente se escoge al azar, en cada una de las listas de los participantes: Un tipo de personaje, un objetivo, un obstáculo y un modo de superarlo. Se escogen utilizando diferentes estrategias: La última de las listas, con los ojos cerrados al azar, etc.

Se une los cuatro elementos escogidos al azar, y se logra producciones sorprendentes. Por ejemplo: personaje-trabajador, objetivo-la libertad, obstáculo-la falsedad, modo de superarlo-esperanza.

Los planteamientos obtenidos de este modo, proporcionan un espacio de reflexión y de análisis muy interesante de nuestra realidad política, cultural y educativa.

Finalmente, se trabaja el siguiente ejercicio:

Utilizando los cuatro elementos anotados en el ejercicio anterior, escriba una breve trama de un relato que describa la acción que podría producirse. Deje volar la imaginación mientras “juega” con los cuatro elementos. Diviértase mientras los entreteje en una breve trama para un cuento.

## TALLER No. 14

**Fecha:**

**Numero de participantes:** 15

**Tiempo de trabajo:** 2 horas

● **OBJETIVO:** Promover la expresión gráfica creativa tanto individual como colectiva.

### **Descripción del Taller.**

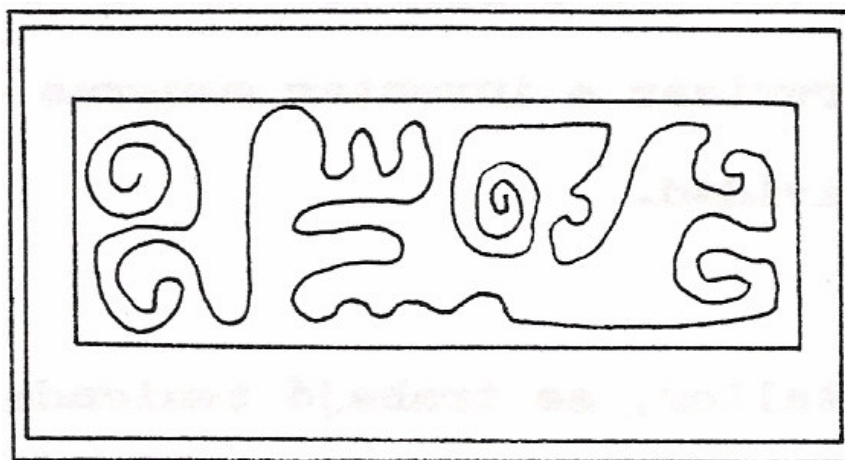
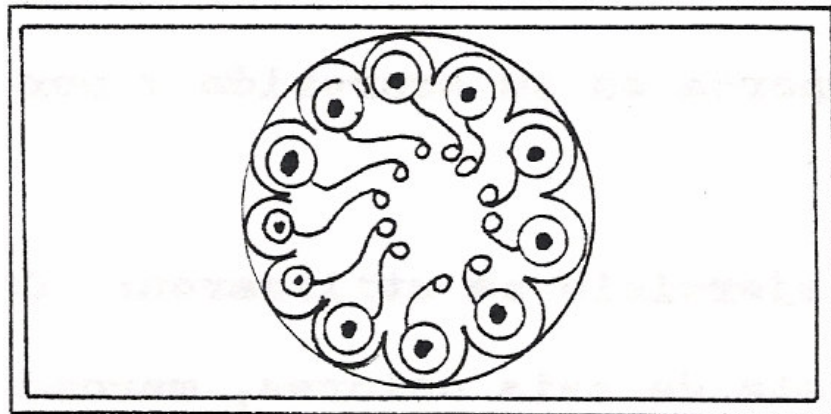
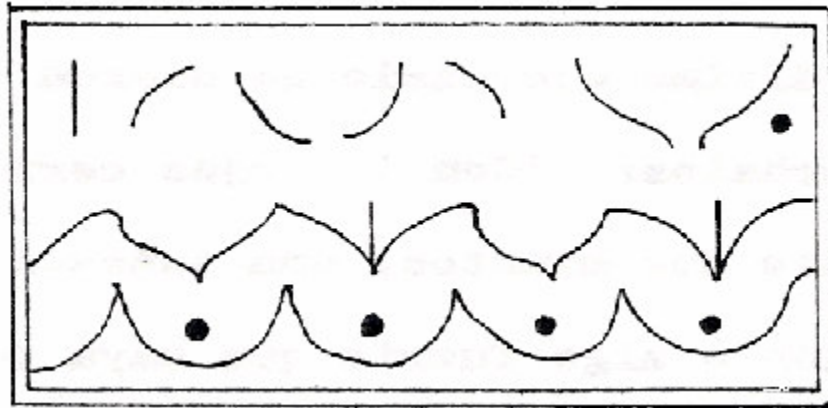
Para este taller, se recomienda utilizar mesas de dibujo. Se necesitan los siguientes materiales: cartulina (diez cada uno), marcadores de diferentes colores (seis cada uno), papel silueta de seis colores diferentes para cada uno, tijeras y pegante. Con cuatro carteleras modelos, en las cuales se dan las instrucciones preliminares para cada ejercicio, se inicia el taller.

“Hoy van a probar ustedes sus posibilidades como diseñadores, el objetivo es promover la expresión de la creatividad gráfica y la aptitud para descubrir, en un ambiente de libertad y espontaneidad que de rienda suelta a la imaginación y a la creación.

Es importante tener en cuenta, como en los talleres anteriores, la interrelación de logros en grupo y la exploración del campo de actividades propuestas como elemento común.

Las instrucciones para cada ejercicio son las siguientes:

- Desarrolle con estos elementos cinco diseños distintos para cenefas. Ejemplo



- Con tres elementos escogidos por usted mismo, haga cinco círculos distintos.
- Haga una línea ornamental para adornar cinco superficies distintas.



- Invente cinco elementos interesantes y adorne con ellos cinco superficies diferentes.

Después de los ejercicios anteriores, cada participante comparte su trabajo y sus vivencias con el grupo.

En el último ejercicio se dan únicamente instrucciones verbales, así “Con los ojos cerrados se van a imaginar durante dos minutos, una sensación, un sentimiento, una emoción o algo fuerte que haya dentro de ustedes mismos: Se deja que pasen dos minutos y se pide al grupo que “Intente reproducirlo gráficamente, sin importar la calidad artística; Lo que realmente interesa es su expresión y por esto es valioso su trabajo”.

**MATERIALES:** Cartulinas blancas, papel silueta de seis colores, marcadores, tijeras y pegante. Se impulsa el trabajo con interés, motivación, sentido lúdico y sobre todo con persistencia en la búsqueda de posibilidades, al revisar e inventar maneras diferentes de expresar la creatividad.

En este taller se trabaja teniendo en cuenta tres aspectos fundamentales:

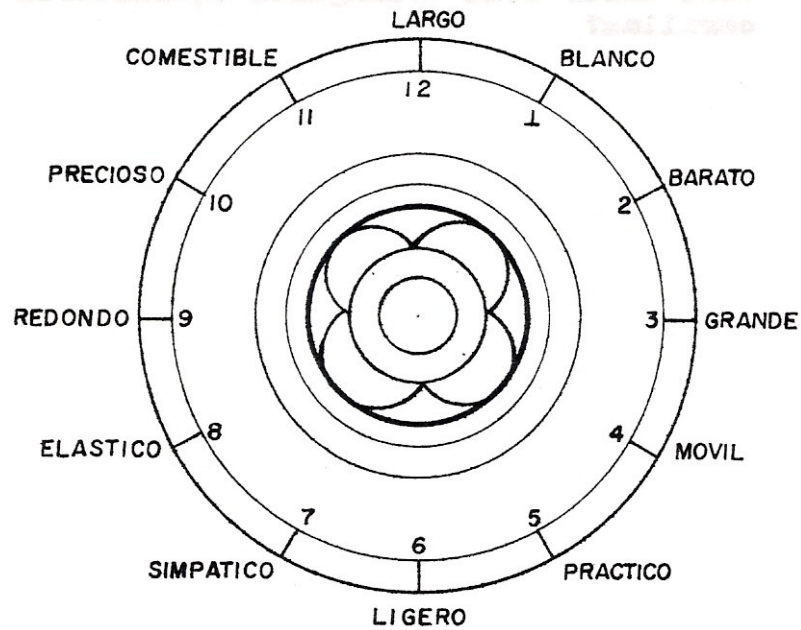
- Materiales disponibles
- Modelos propuestos
- Diseños libres

Finalmente se hace una plenaria, para compartir y explicar la experiencia en el taller.

## ANEXO 1 DISCO DE PROPIEDADES

Tome los dados para mantener fluida su imaginación. Primero con un dado y luego con otro y sume los resultados. Así le corresponden dos palabras del círculo. Junte las dos propiedades. Busque diez cosas que tengan esas propiedades.

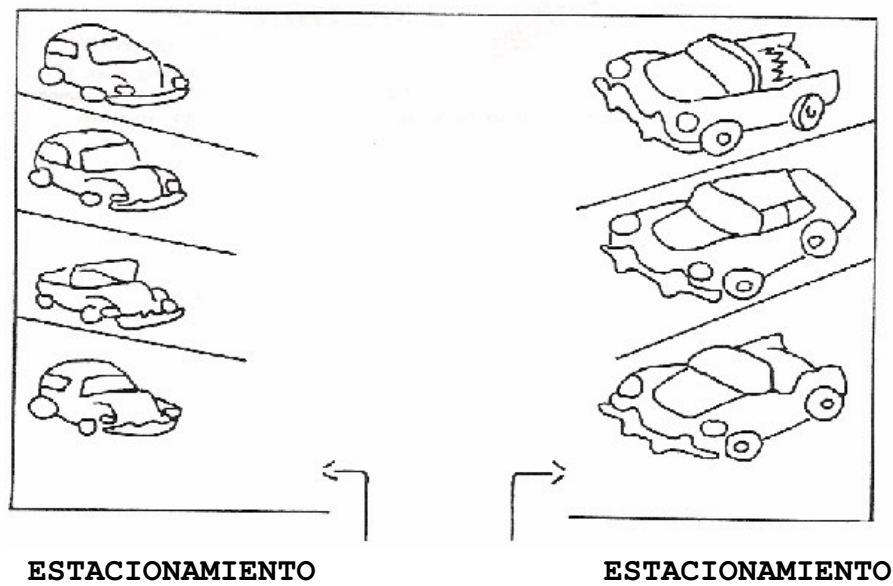
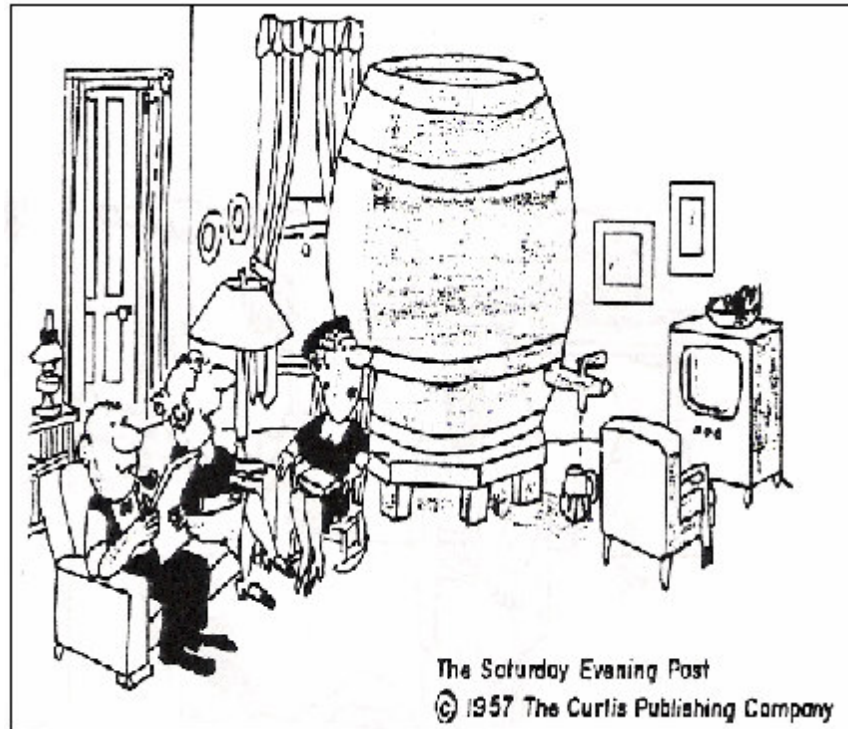
Por ejemplo: Si le salen uno y seis pensara usted en: nieve, pluma, hoja de papel, grano de arroz, bolsa, espuma, globo.



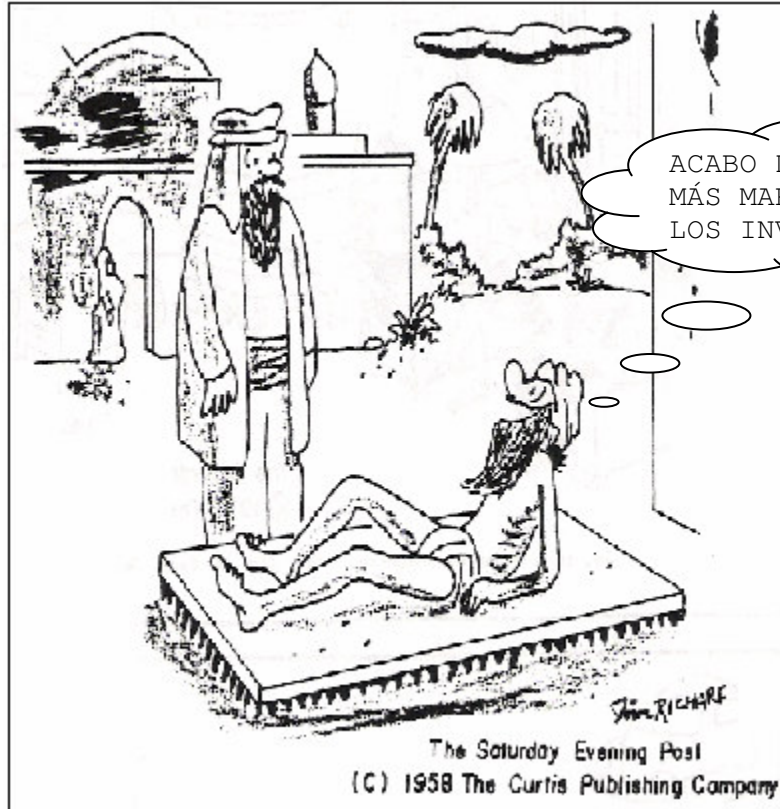


ANEXO 2

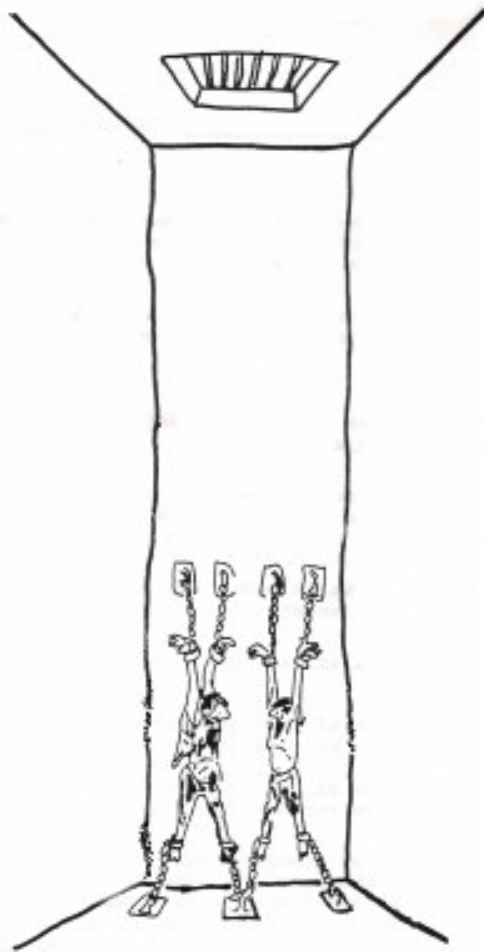
¿QUE VERBOS UTILIZO EL CABALLERO PARA RESOLVER SU PROBLEMA?



ANEXO 3



## ANEXO 4



**¡ Y AHORA TE DIRÉ MI PLAN!**

## CONCLUSIONES

Los resultados de la investigación llevada a cabo con estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño, permitieron conocer la ausencia generalizada de niveles altos de creatividad de los profesionales que hicieron parte de la muestra analizada, encontrándose sólo niveles medios y bajos, evidenciándose dificultades en el desarrollo de la capacidad de generar ideas propias y comunicarlas eficientemente, tema neurálgico para el quehacer docente.

El concepto de aprendizaje creativo tan sólo circula en el pensamiento del 11% de los estudiantes de Docencia Universitaria, dificultando la posibilidad que se aplique el concepto en su labor docente.

Tan sólo el 2.7% de los estudiantes de la muestra conocen los tipos de ambientes creativos de aprendizaje, generando barreras cognitivas y aplicativas para impulsar el pensamiento creativo en los jóvenes universitarios.

Un alto porcentaje de estudiantes de Docencia Universitaria desconocen la importancia de los materiales y los medios educativos como dinamizadores de la creatividad, esto sumado a la debilidad conceptual sobre ambientes de aprendizaje creativo que acreditan igualmente un elevado porcentaje de estudiantes, auguran la aplicación de una enseñanza que propicie el pensamiento convergente en los jóvenes universitarios.

Pese a la condición de los participantes como docentes activos, tan sólo el 8.3% de los profesionales conectan y explican los conceptos de currículo y materiales educativos que propicien la divergencia en el pensamiento.

En lo referente al estado de desarrollo de la creatividad, según la metodología de Saturnino de la Torre, 1991, de los estudiantes de postgrado de Docencia Universitaria es posible concluir:

En los parámetros de originalidad, fantasía, conectividad y habilidad gráfica, los niveles creativos de los estudiantes son bajos, denotando composiciones gráficas rutinarias, poco novedosas, con mínimo ingenio, escasa fantasía, sin conectividad

y débil riqueza expresiva. Por supuesto que esto se reflejará en su cotidianidad pedagógica.

La creatividad de los profesionales expresada en los parámetros de resistencia al cierre, alcance imaginativo y riqueza expresiva está en un nivel medio, es decir, muestran imaginación transformadora, traspasando algunos límites simbólicos hasta la frontera de las figuras próximas.

El estilo creativo sintetiza y conecta varios parámetros creativos como originalidad, elaboración, fantasía, conectividad, alcance imaginativo, expansión gráfica y fluidez gráfica, por ello el 44% de los estudiantes poseen un estilo creativo bajo y tan sólo el 6% denotan un estilo creativo alto.

El concepto de creatividad como proceso, producto, contexto, según datos de la presente investigación, es ausente y/o poco dinámico en el pensamiento de los estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria que conforman la muestra.



## RECOMENDACIONES

Es deseable que entre los docentes y estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria circulen con gran dinámica los conceptos de pensamiento creativo, aprendizaje divergente, ambientes creativos de enseñanza, currículo y materiales educativos para incentivar la creatividad.

A través del diseño y el desarrollo curricular en el programa de Docencia Universitaria y en los actos pedagógicos deberá buscarse que los estudiantes desarrollen su potencial creativo en originalidad, fantasía, riqueza expresiva, conectividad y habilidades gráficas, para contribuir al abordaje creativo de los problemas del contexto local, regional y nacional.

Es muy importante que en los docentes a todos los niveles se busque mejorar su estilo creativo y facilitar una toma de conciencia acerca de lo básico que es para nuestra nación el hacer educación en ambientes creativos.

Los autores de la presente investigación teniendo en cuenta los resultados encontrados en el tema de creatividad, diseñaron una propuesta Lúdico-Pedagógica para que con su aplicación se posibiliten altos niveles creativos en los docentes de la Universidad de Nariño.

Se recomienda, en el desarrollo de la propuesta Lúdico-Pedagógica aquí planteada, realizar el plan operativo que contiene la misma y seguir con rigor pedagógico todos los catorce talleres creativos diseñados.

## BIBLIOGRAFÍA

CALERO, L. La creatividad y obstáculos. Editorial Mac Graw Hill. Madrid: 1998

CURTIS, Demos y TORRANCE, E. Implicaciones educativas de la creatividad. Editorial Amaya. Salamanca: 1976

DE LA TORRE, S. Educar en creatividad. Editorial Narcea. Madrid: 1987. P. 83

GARDNER, Howard. "Mentes creativas" 1995

GONZALEZ, C. Evaluación de la creatividad: Más allá de una operatoria funcional. Ponencia Universidad Nacional de Colombia. Manizales: 1998.

LANDAU, E. El vivir creativo. Teoría y práctica de la creatividad. Editorial Herder. Barcelona 1987

MARTINEZ, Martha. Entorno a la Creatividad y su desarrollo. Edit. Iplac. La habana: 1997

MASLOW, A. H. Motivación y personalidad. Editorial Mac Graw Hill. New Cork: 1968

MOCKUS, Antanas. "Escuela y Creatividad Amigas y Enemigas". En Revista del Educador No. 15, septiembre/90.

MONTES ZORAIDA. Más Allá de la Educación. Editorial Galac. Venezuela: 1996.

NOVAES. M. H. Psicología de la aptitud creadora. Editorial Herder. Buenos Aires: 1973.

OJEDA, J. Buscando un enfoque más integral en la evaluación de la creatividad. Ponencia Sociedad Cubana de Creatividad. Cuba. 1991. P. 75

PARNES, Sydney. Comportamiento creador. Editorial Paidós. 1980

RODRIGUEZ, Mauro. Pensamiento creativo integral. Editorial Mac Graw Hill. México: 1997. 45

ROLDAN. Ofelia. EDUCAR: el desafío de hoy. Editorial Mesa Redonda. Colombia:1999. p. 25.

TIRADO, Marta. El Arte de Ser Humano. U. Antioquia. Facultad de Educación. Medellín: 1995.

TORRANCE, E. P. Educación y creatividad. Editorial A. Beaudot. Madrid: 1980.

TORRES MESIAS, Alvaro, TORRES Nelson, CHAMORRO Jose, Investigar en educación y pedagogía (fundamentación Pedagogía) Primera Edición, Universidad de Nariño, 2003. P.137.

WALTON, Donald. *¿Sabe Usted Comunicarse?*. Editorial MacGraw-Hill. Bogotá. 1991.

# Anexos

## ANEXO 1

### UNIVERSIDAD DE NARIÑO ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

OBJETIVO: Recolectar información sobre los ambientes de aprendizaje y medios educativos como escenarios de creatividad en los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño

NOTA: Esta encuesta hace parte del proyecto de grado de dos estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad de Nariño, cuarta y quinta promoción. Gracias por su colaboración.

Señale con una X .

#### 1. IDENTIFICACIÓN DEMOGRÁFICA.- Edad.

- a). Menor de 20 años:
- b). De 21 a 25 años.
- c). De 26 a 30 años.
- d). Mayor de 31 años

#### 2. Género.

- a). Masculino
- b). Femenino

#### 3. Procedencia.

- a). Urbana
- b). Rural

#### 4. Nivel de Escolaridad.

- a). Postgrado
- b). Maestría
- c) Doctorado

#### 5. Experiencia Docente.

- a). Mucha
- b). Bastante
- c). Considerable

- d). Mínima
- e ) Ninguno

6. Formación Pregrado.

---

7. Formación Postgrado diferente a esta.

---

### **Conocimientos sobre Ambientes de Aprendizaje.**

1. ¿Qué es para usted un ambiente de Aprendizaje que desarrolle la Creatividad?.
2. ¿Qué tipos de Ambientes de Aprendizaje que propicien la creatividad conoce?
3. ¿Qué diferencia existe entre Ambientes de Aprendizaje y medios Educativos?
4. ¿Qué es para usted un Medio Educativo?
5. ¿Cuál es la diferencia que existe entre Medio Educativo y Material Educativo?
6. Los materiales y los Medios Educativos favorecen al desarrollo de la creatividad en los estudiantes. ¿Por que?
7. ¿Qué tipo de Materiales Educativos que favorecen la creatividad conoce?
8. ¿Por qué existen diferentes tipos de Materiales Educativos?
9. ¿Qué relación existe entre Currículo y Materiales Educativos?
10. ¿Que otros aspectos que propicien la creatividad en los estudiantes considera importantes de tenerse en cuenta?

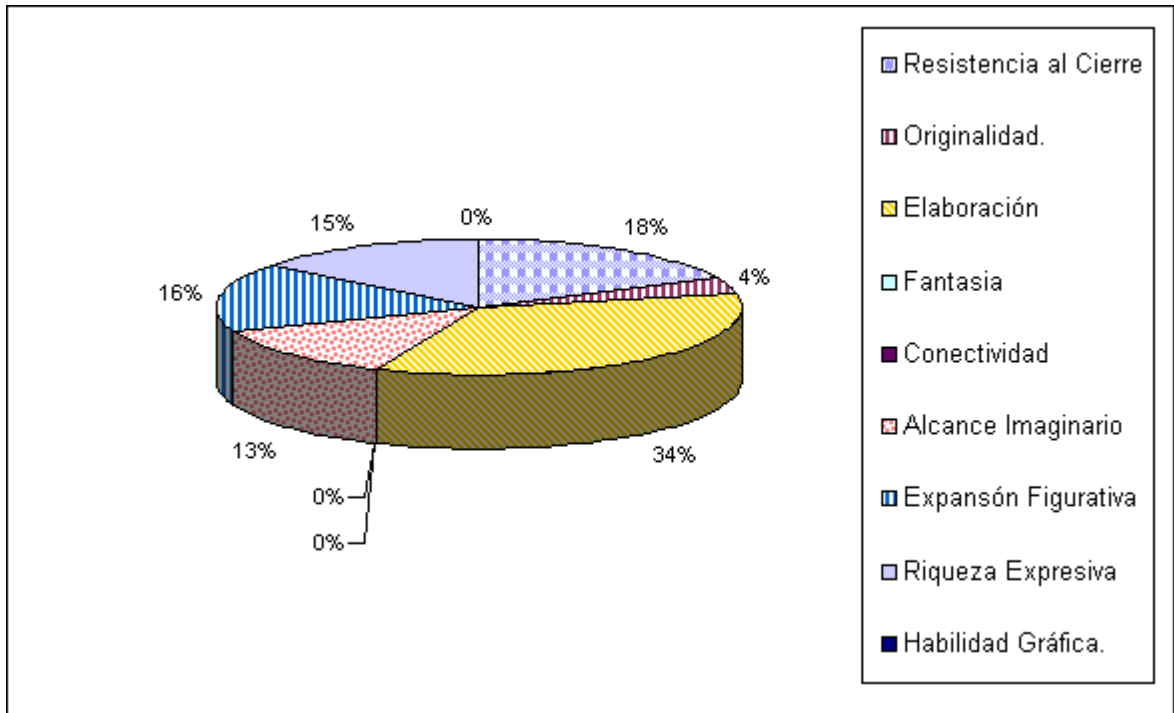
**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## **ANEXO B**

## Anexo 6

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
1	10	2	19	0	0	7	9	8	0

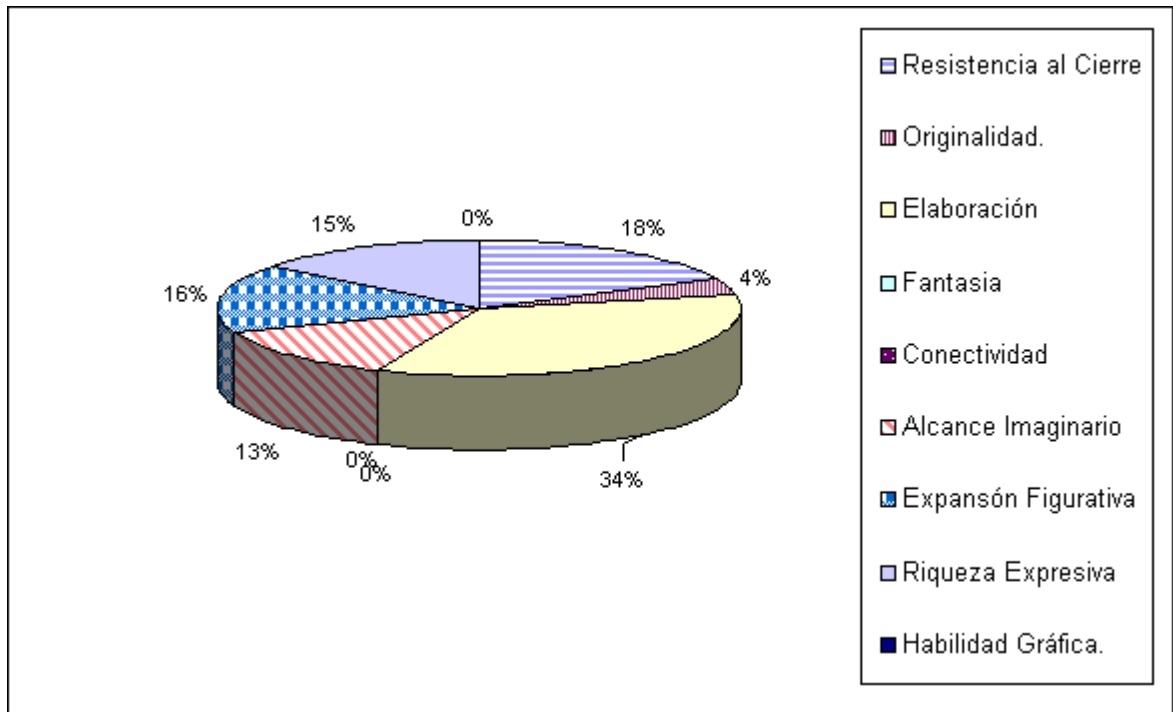




## Anexo 7

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

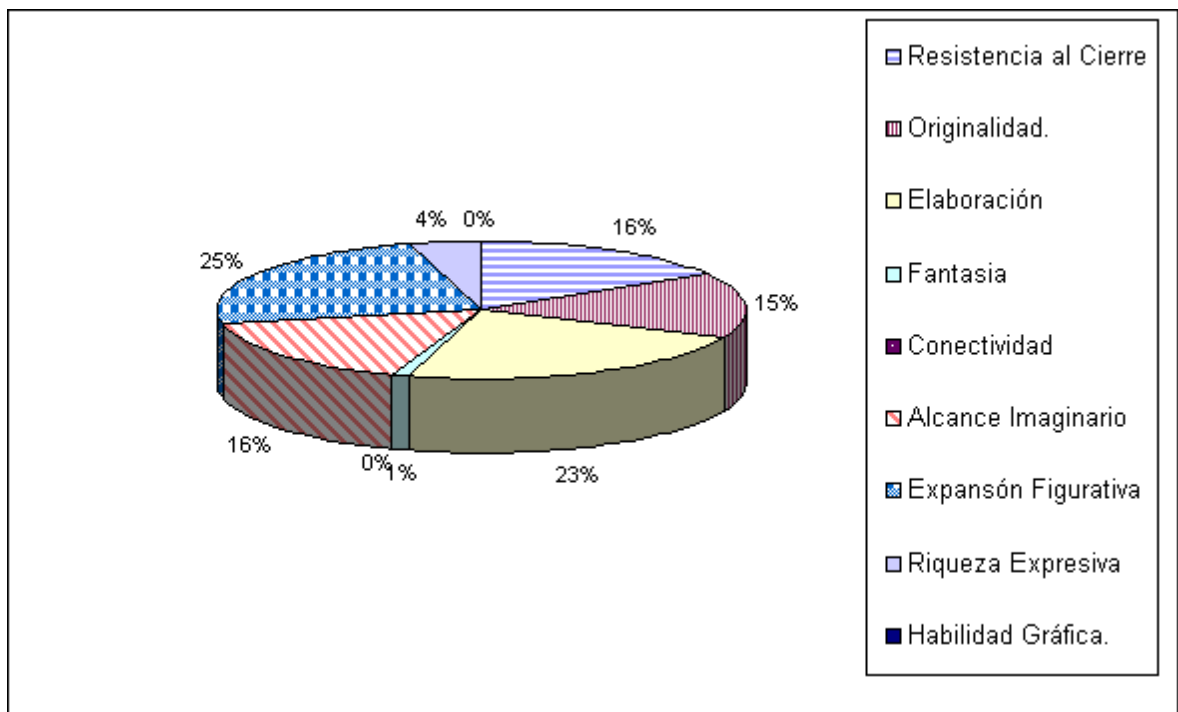
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
2	10	2	19	0	0	7	9	8	0



## Anexo 8

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

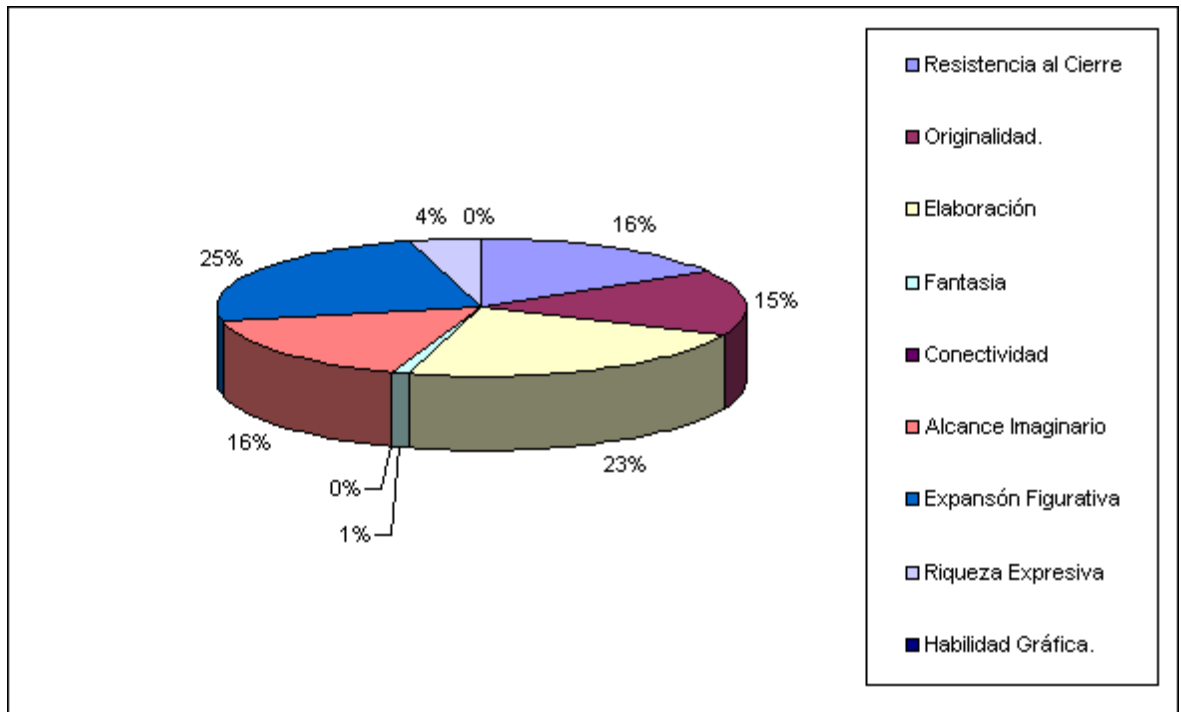
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
3	15	14	21	1	0	15	22	4	0



## Anexo 9

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

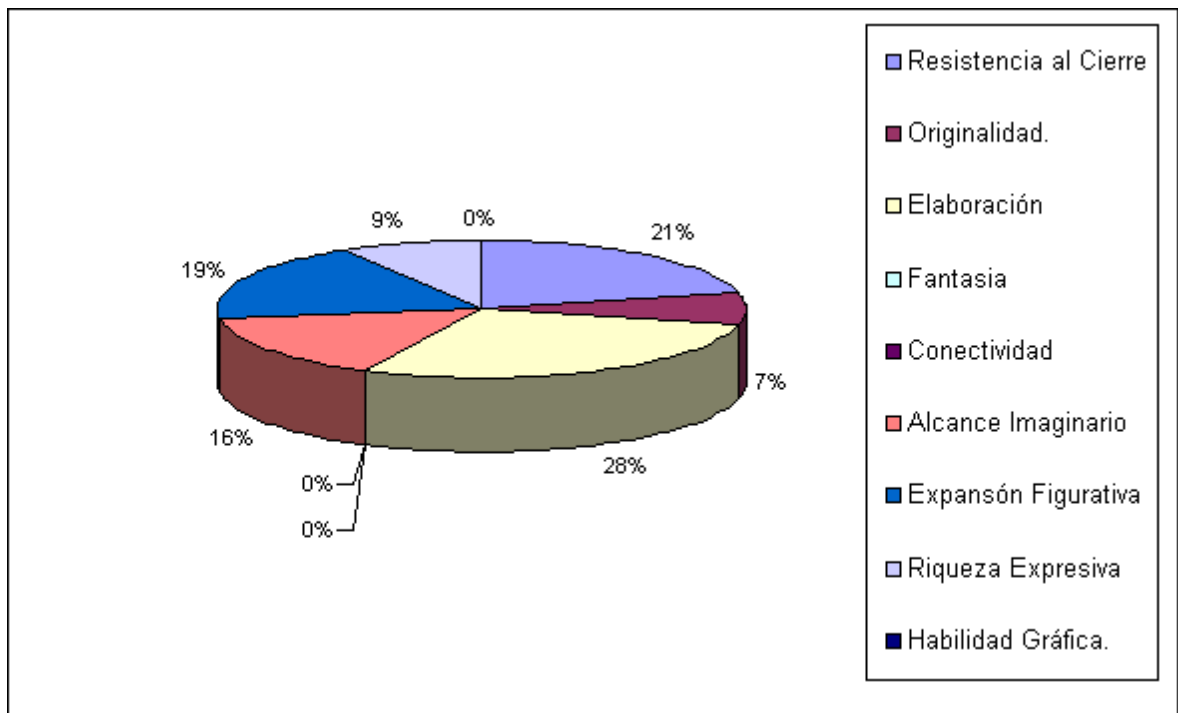
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
4	15	14	21	1	0	15	22	4	0



## Anexo 10

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

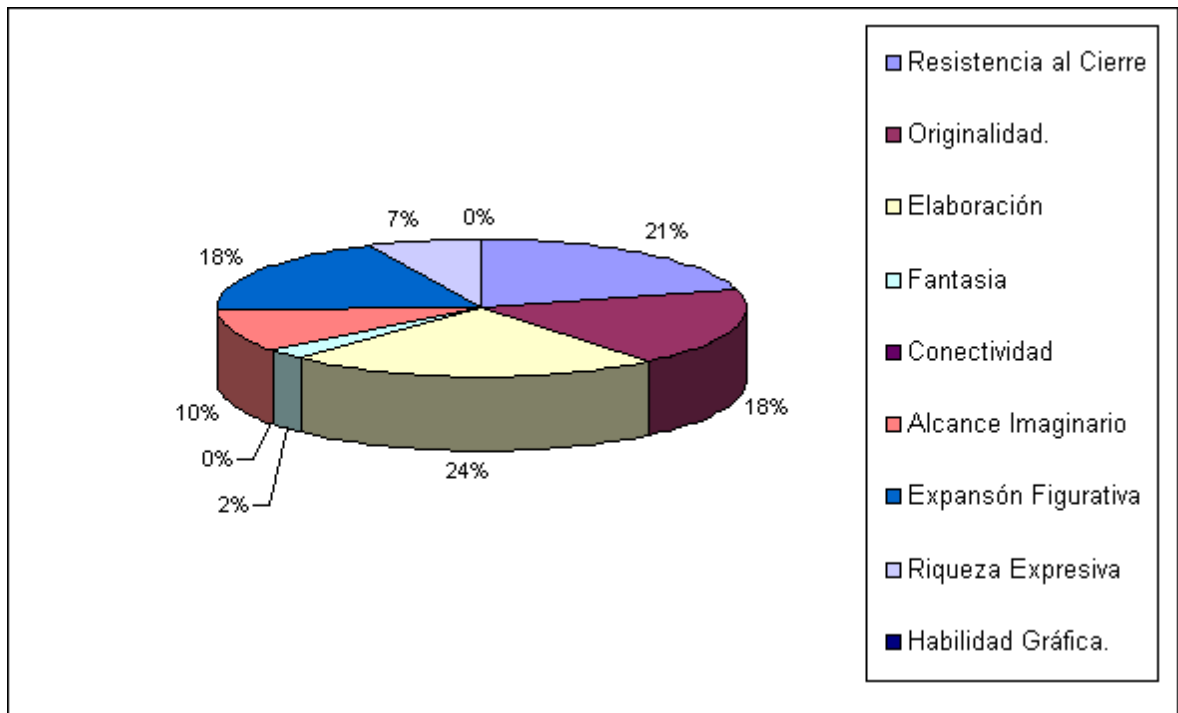
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
5	15	5	20	0	0	11	13	6	0



## Anexo 11

Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

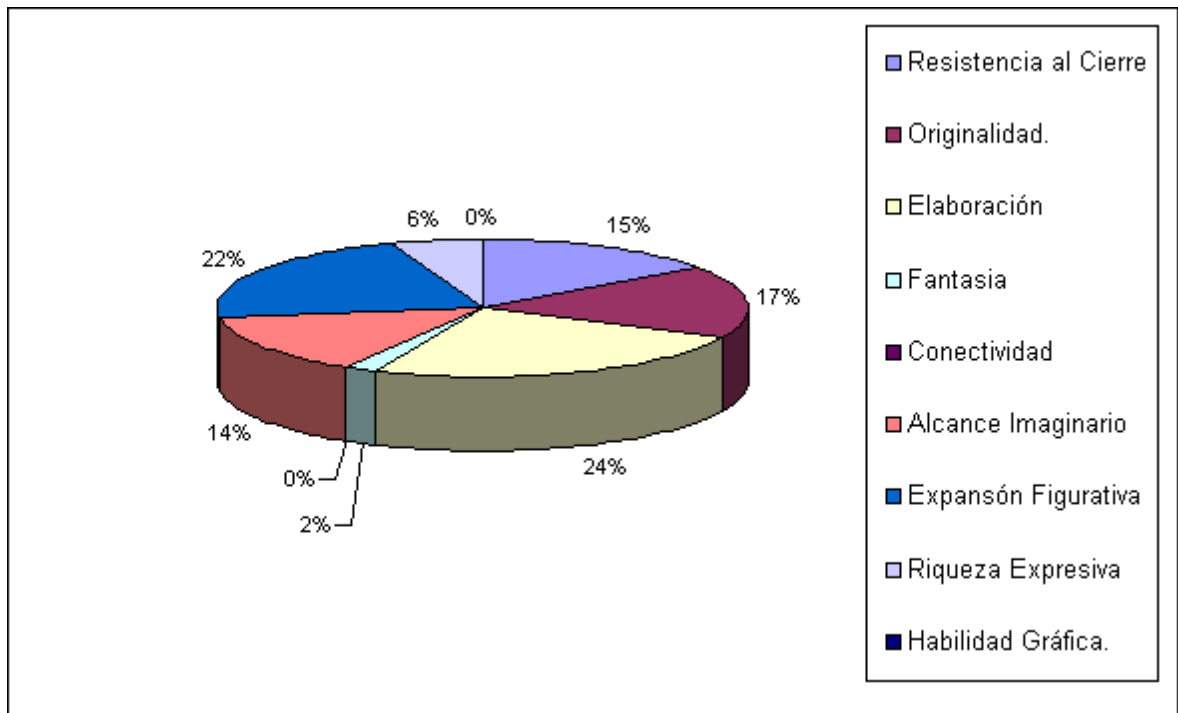
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
6	18	16	20	2	0	9	16	6	0



## Anexo 12

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

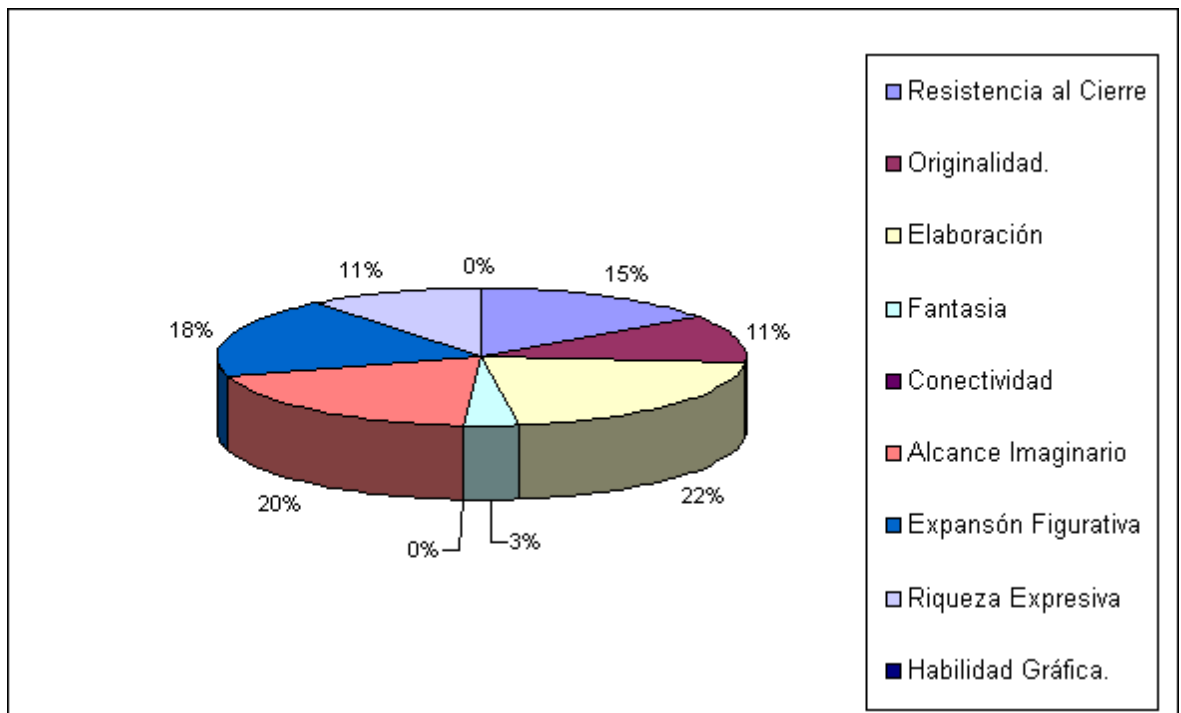
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
7	16	18	26	2	0	15	23	6	0



### Anexo 13

#### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

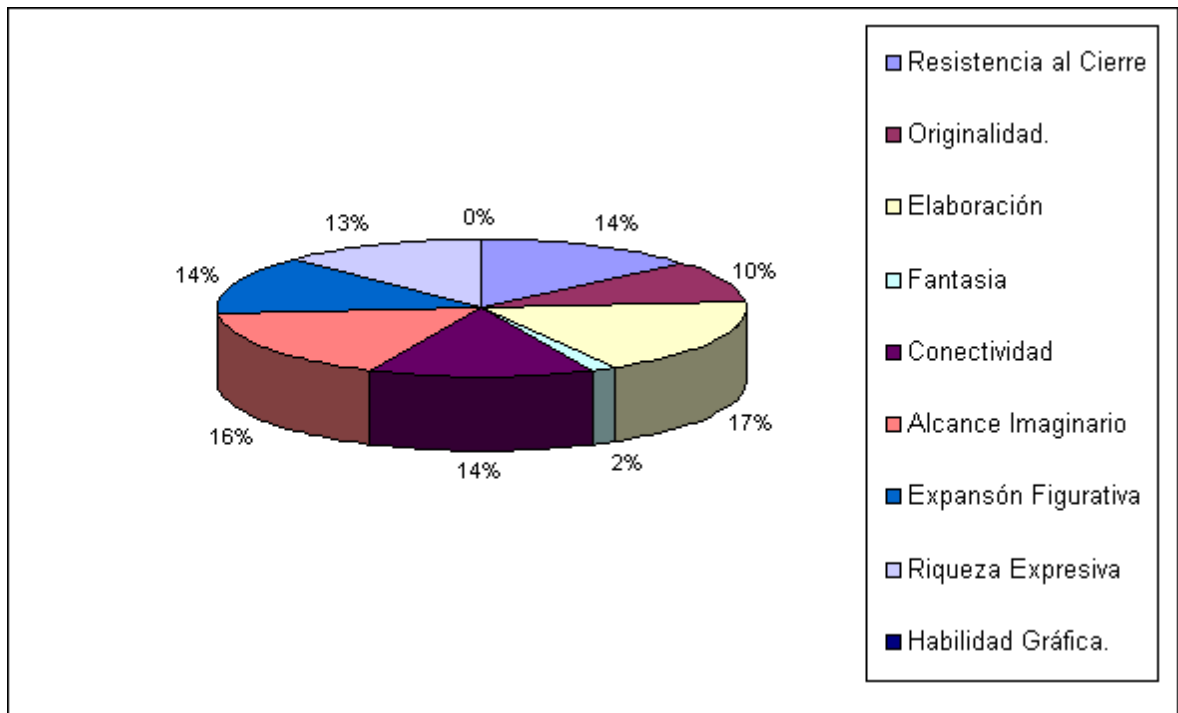
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
8	14	10	20	3	0	18	17	10	0



## Anexo 14

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
9	25	18	33	3	25	31	25	23	0

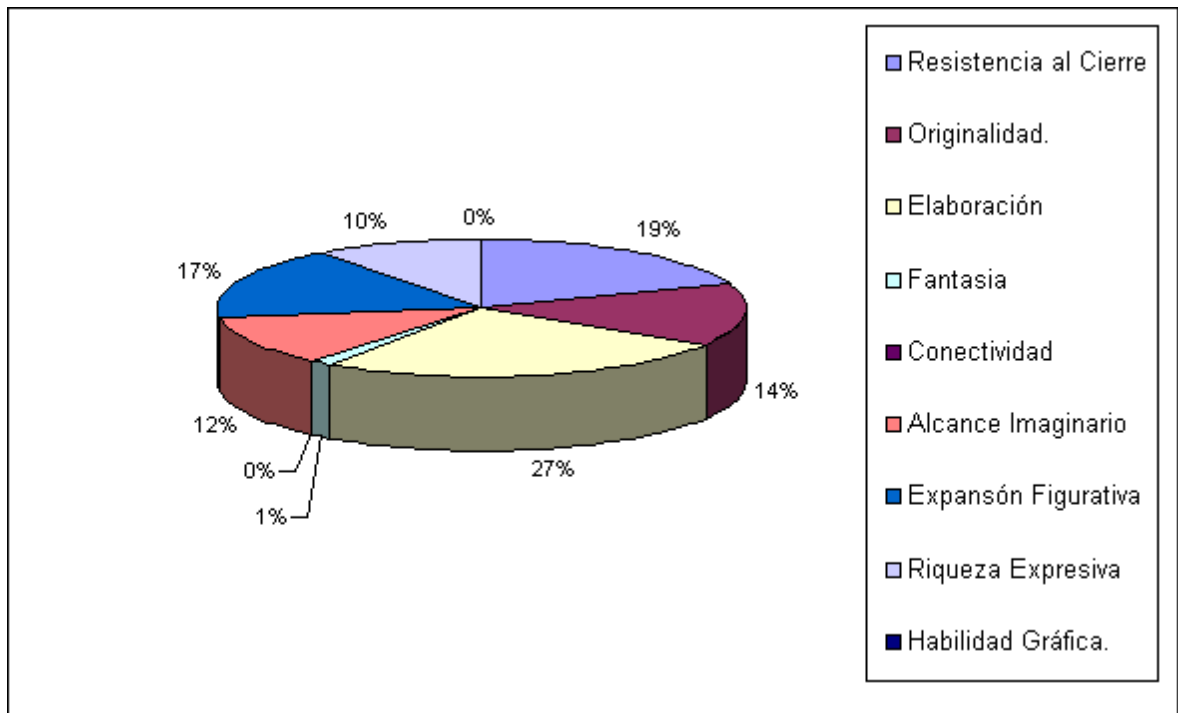




## Anexo 15

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

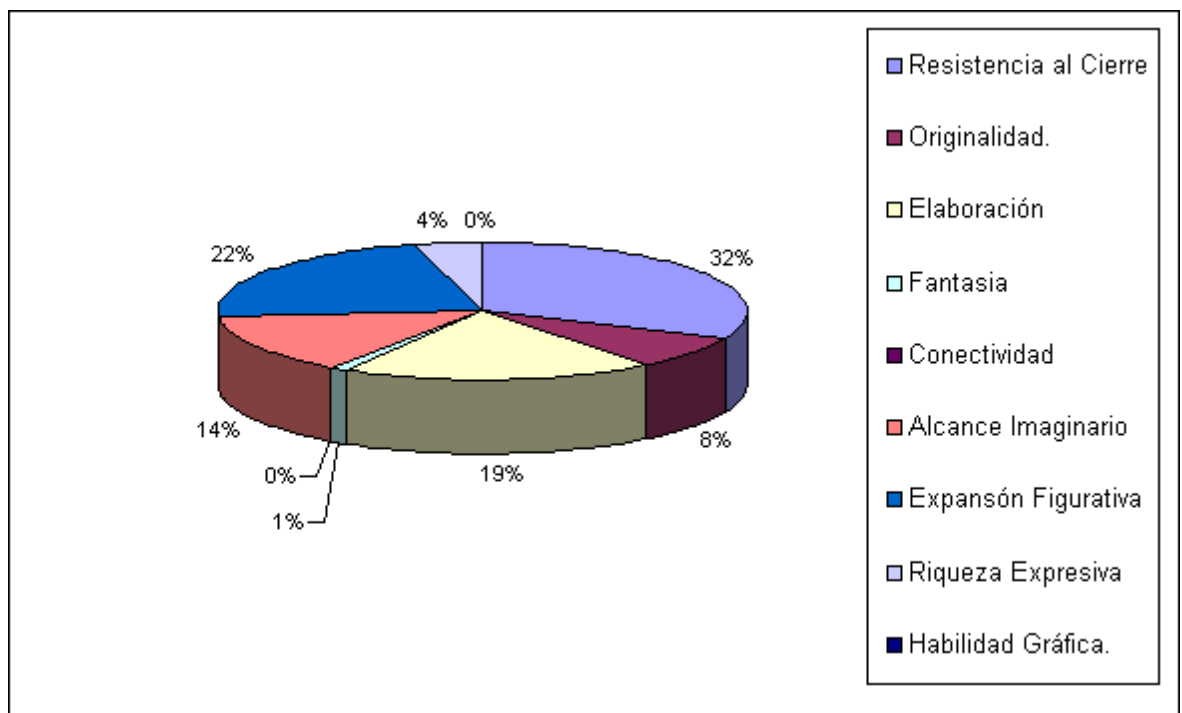
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
10	15	11	20	1	0	9	13	8	0



## Anexo 16

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

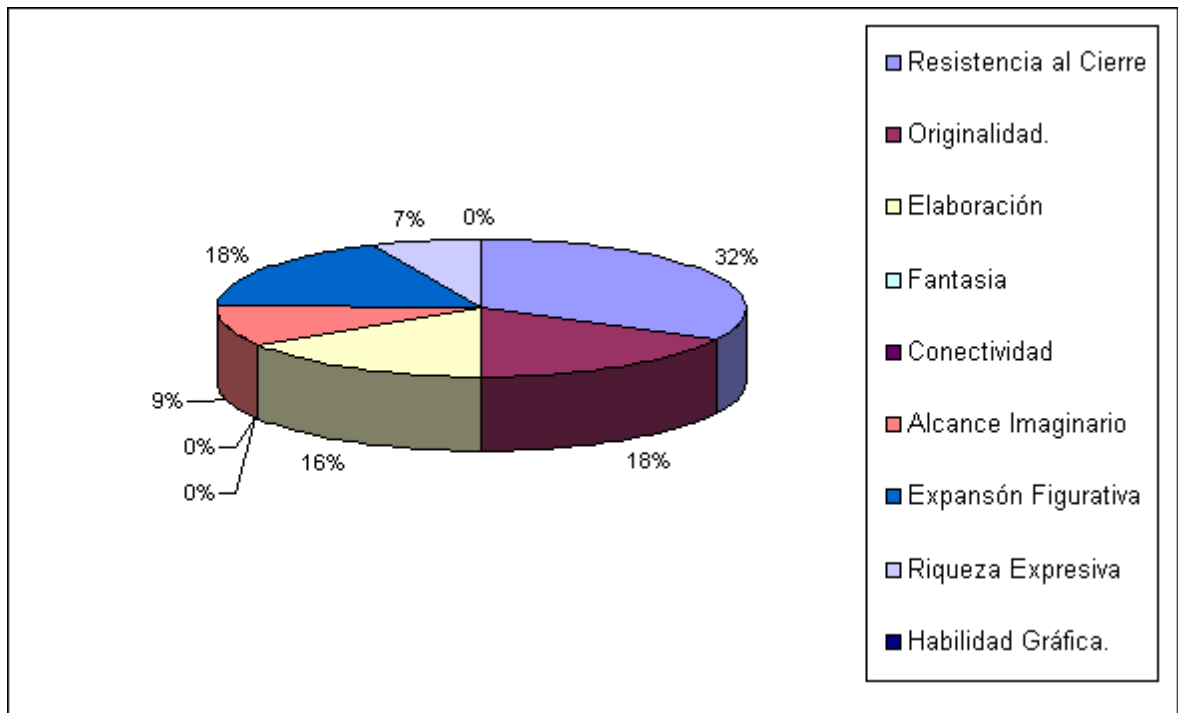
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
11	31	8	19	1	0	14	22	4	0



## Anexo 17

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

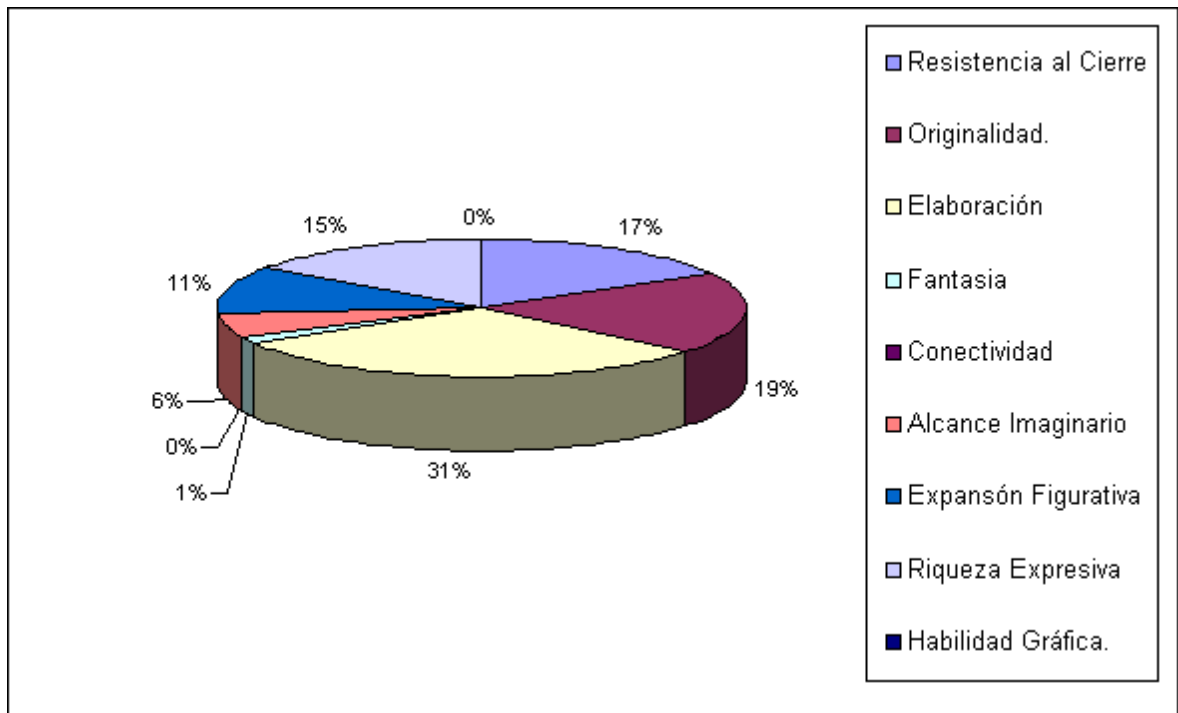
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasía	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
12	24	13	12	0	0	7	13	5	0



## Anexo 18

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

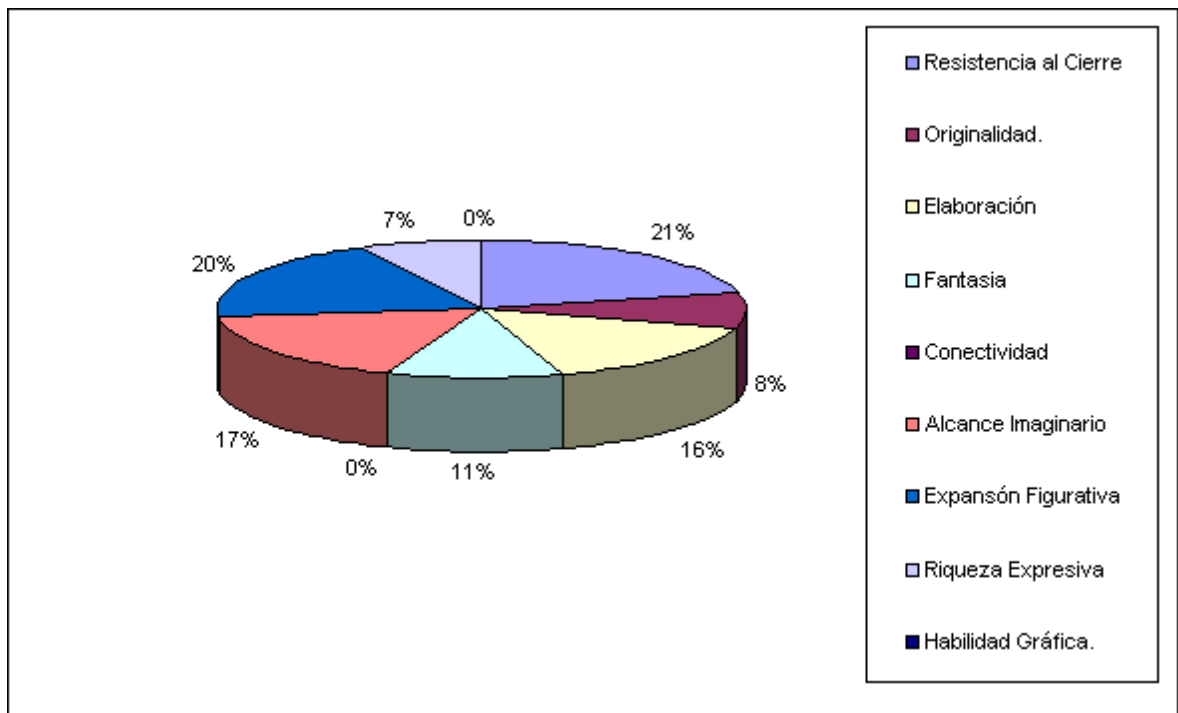
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
13	12	14	22	1	0	4	8	11	0



## Anexo 19

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

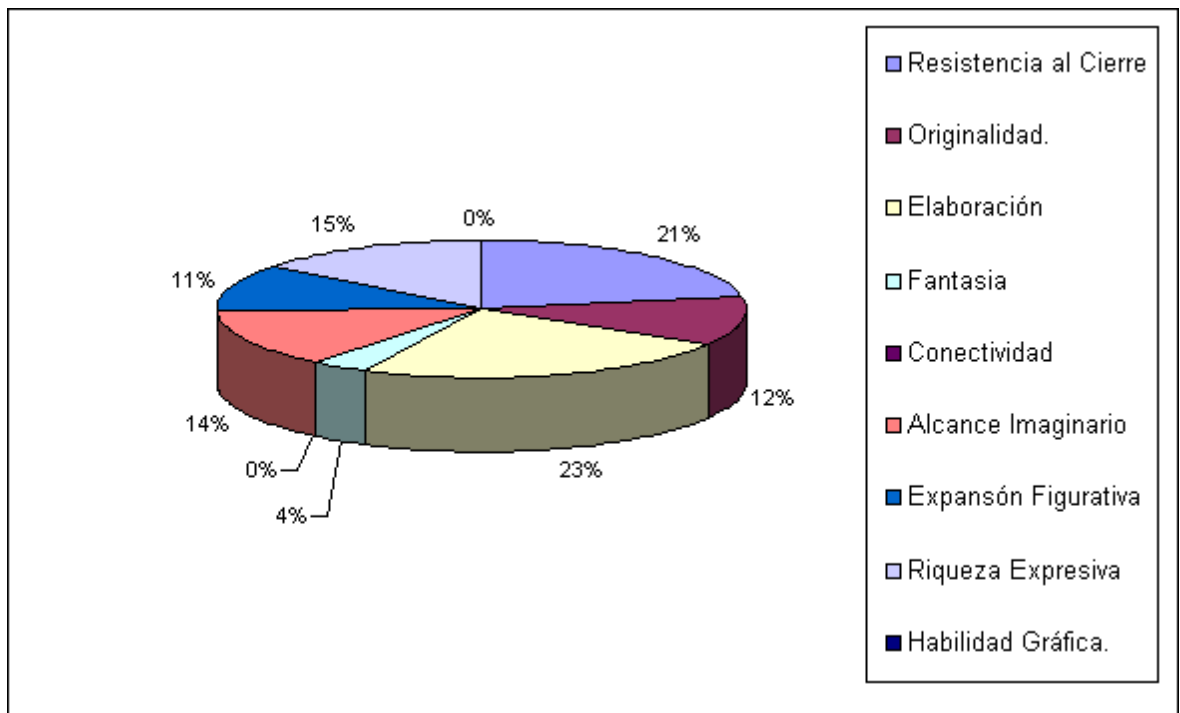
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
14	26	10	19	13	0	21	24	9	0



## Anexo 20

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

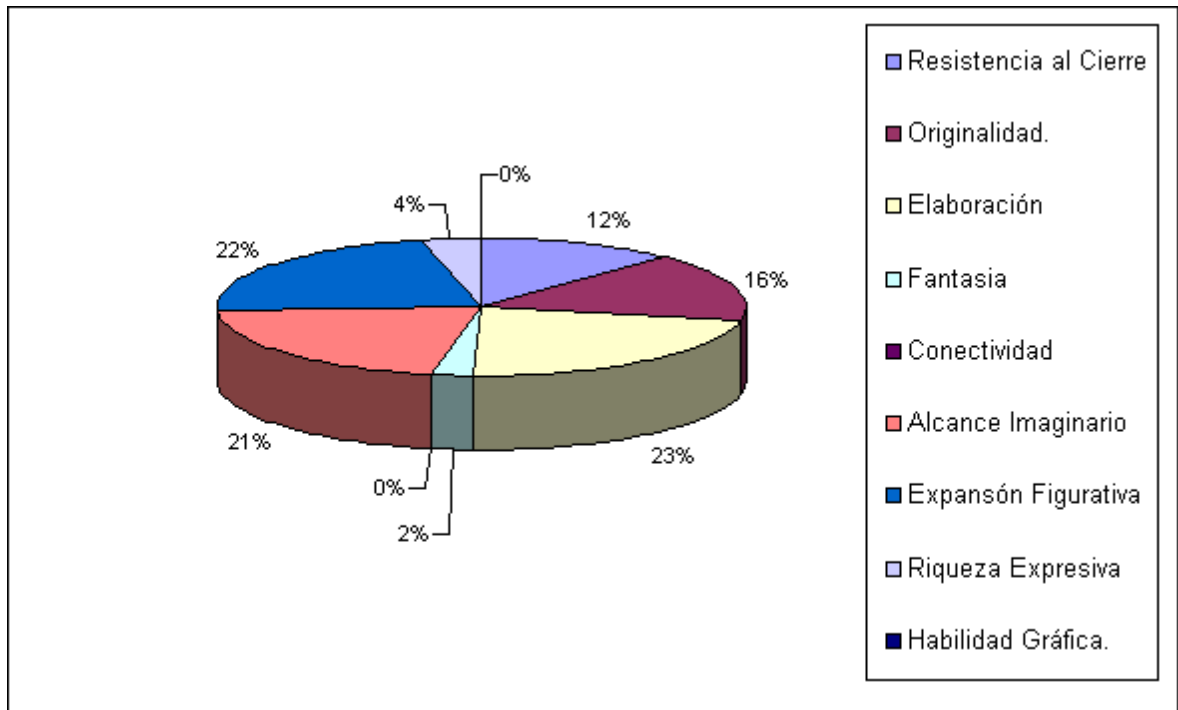
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
15	24	13	26	4	0	15	12	16	0



## Anexo 21

Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

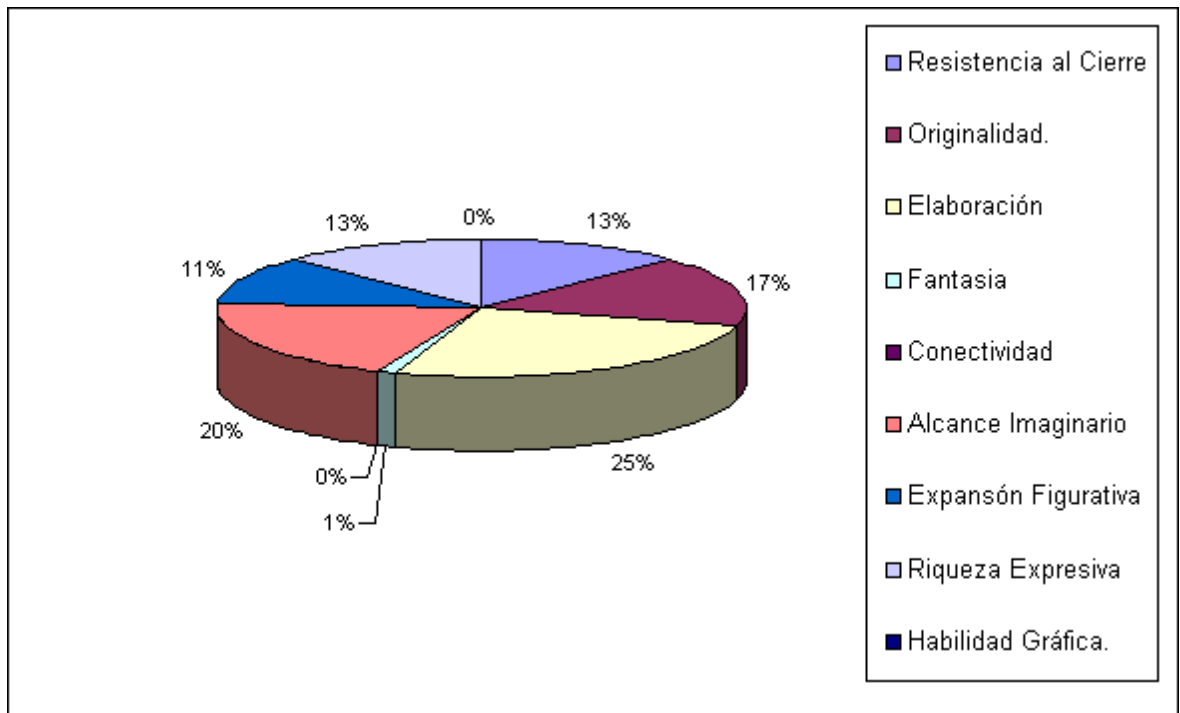
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
16	10	13	18	2	0	17	18	3	0



## Anexo 22

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
17	12	16	25	1	0	19	11	12	0

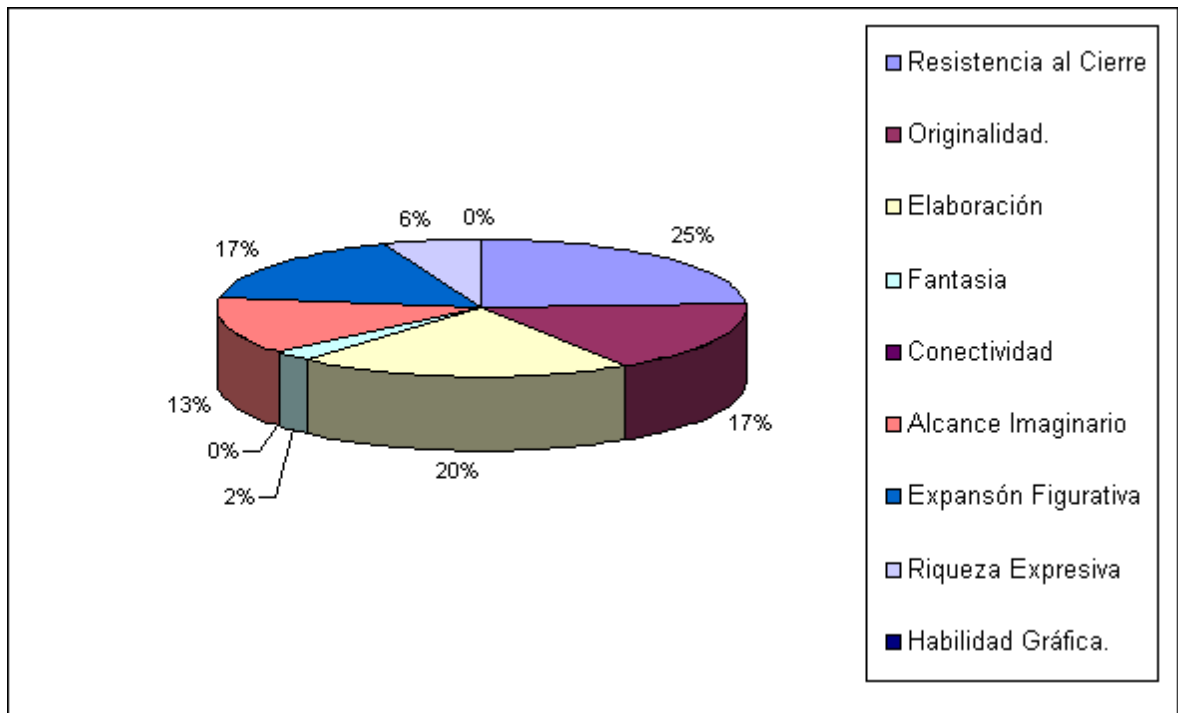




## Anexo 23

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

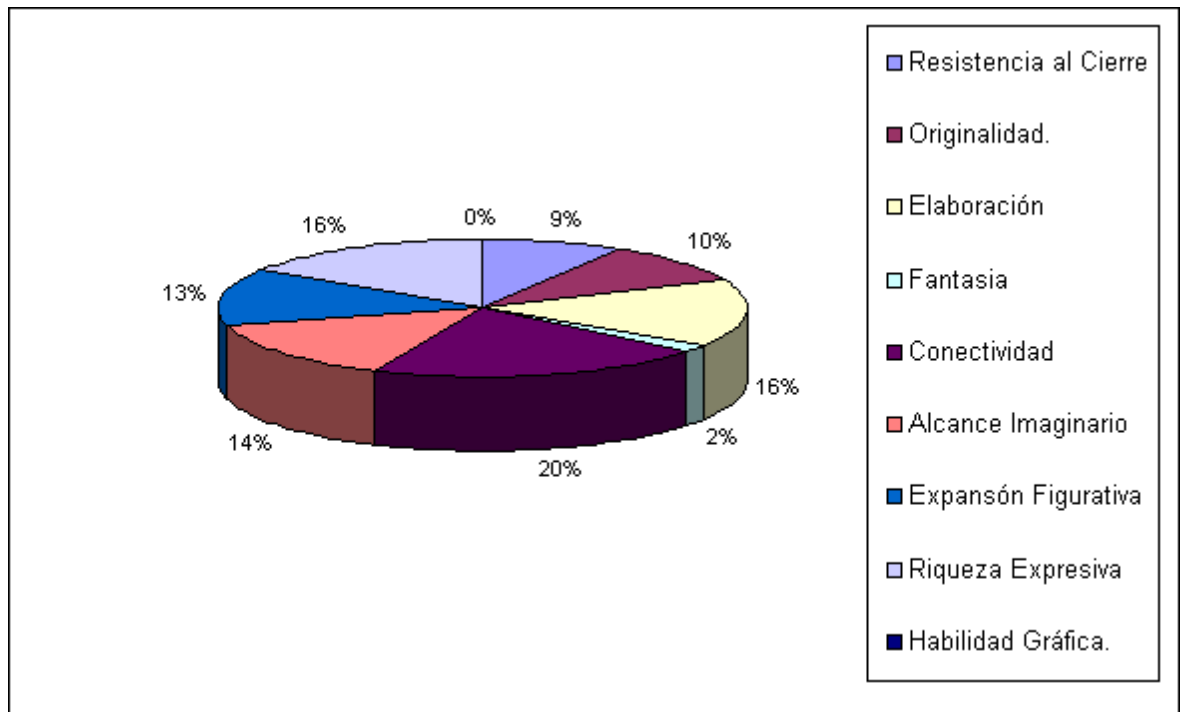
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
18	20	14	17	2	0	11	14	5	0



## Anexo 24

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

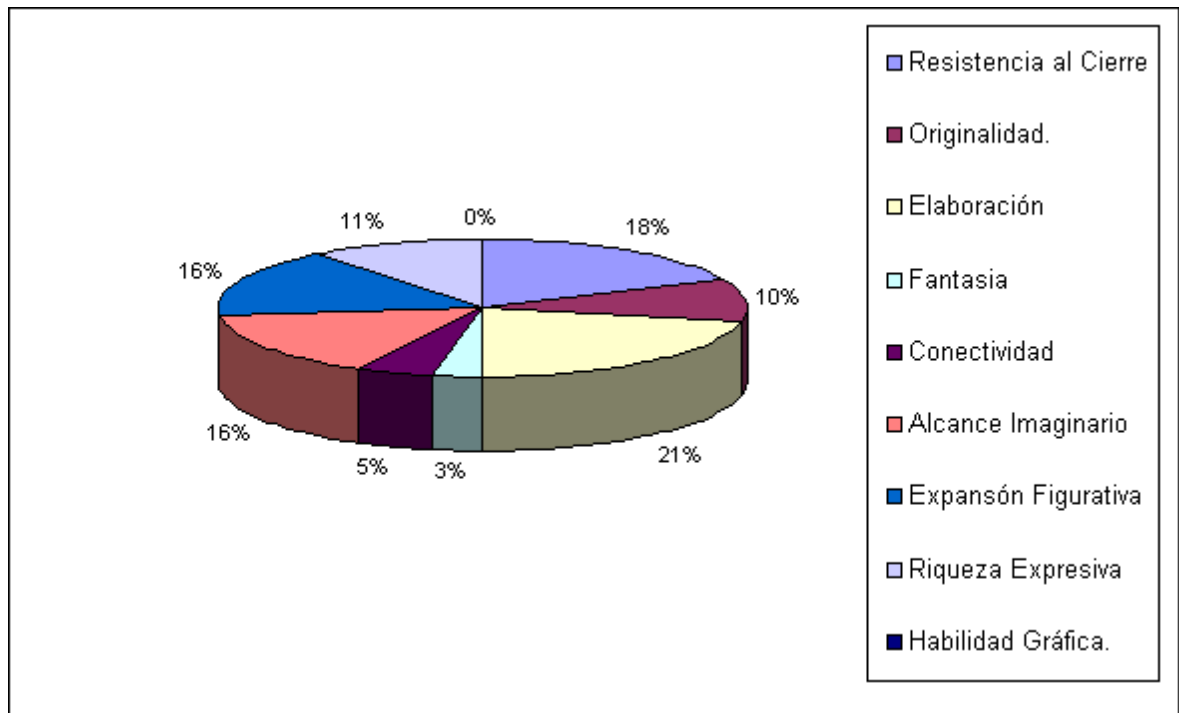
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
19	14	16	26	3	34	23	22	26	0



## Anexo 25

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

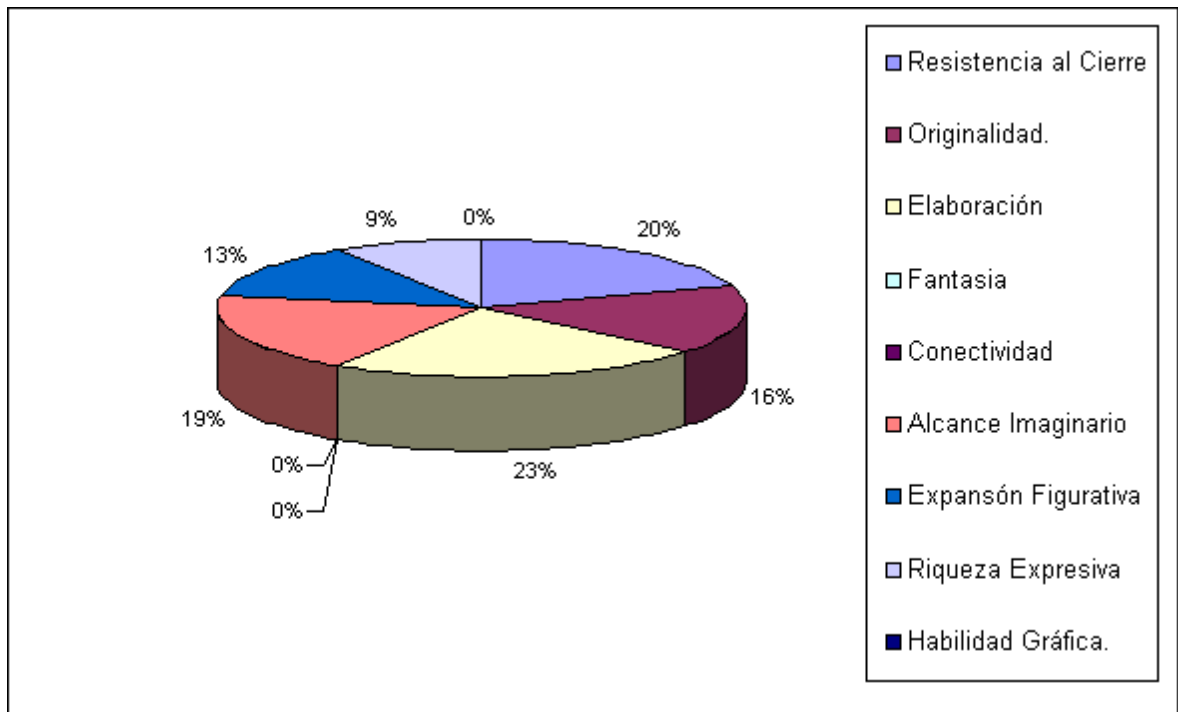
Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
20	23	13	28	4	6	20	20	14	0



## Anexo 26

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
21	17	14	20	0	0	16	11	8	0



## Anexo 27

### Análisis Descriptivo de los Indicadores Creativos de los Estudiantes de la Especialización en Docencia Universitaria Tercer Ciclo Segunda Promoción de Docentes Universidad de Nariño

Estudiantes	Resistencia al Cierre	Originalidad	Elaboración	Fantasia	Conectividad	Alcance Imaginario	Expansión Figurativa	Riqueza Expresiva	Habilidad Gráfica
22	9	13	26	2	27	19	16	10	0

