

PENSANDO HORIZONTES CREATIVOS
(Proyecto para optar el título de psicólogo)

HARVEY ALEXANDER CHAVES ORTIZ
BELCY DEL CARMEN GUAMA PIARPUZÁN

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA
SAN JUAN DE PASTO
2012

PENSANDO HORIZONTES CREATIVOS

(Proyecto para optar el título de psicólogo)

HARVEY ALEXANDER CHAVES ORTIZ

BELCY DEL CARMEN GUAMA PIARPUZÁN

ASESOR

PS. GILBERTO CARVAJAL GUZMÁN

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

SAN JUAN DE PASTO

2012

NOTA DE RESPONSABILIDAD

**“LAS IDEAS Y CONCLUSIONES APORTADAS EN EL PRESENTE
TRABAJO DE GRADO SON RESPONSABILIDAD DEL AUTOR”**

**ARTÍCULO 1 DEL ACUERDO NO. 324 DEL 11 DE OCTUBRE DE
1966, EMANADO DEL HONORABLE CONCEJO DIRECTIVO DE LA
UNIVERSIDAD DE NARIÑO**

NOTA DE ACEPTACIÓN

JURADO

JURADO

SAN JUAN DE PASTO, AGOSTO 29 DE 2012

DEDICATORIA

A MI FAMILIA QUE HA ESTADO SIEMPRE PRESENTE EN MIS PROCESOS

A MI PADRE DE QUIEN HE APRENDIDO LA CONSTANCIA, RESPONSABILIDAD Y RESPETO

A MI MADRE CUYA SENSIBILIDAD ME HA ENSEÑADO A CREER EN EL MUNDO Y LAS PERSONAS

A MIS HERMANOS POR QUIENES SÉ LA IMPORTANCIA DE LA FAMILIA Y DEL SER FIEL A MIS IDEALES

AL PROFESOR GILBERTO CARVAJAL POR SU GUIA, AMISTAD Y CARIÑO.

A TODOS LOS QUE NOMBRÉ Y LOS QUE OLVIDE GRACIAS PORQUE DE CADA UNO HE APRENDIDO ALGO QUE ME HA ENSEÑADO A SER UNA MEJOR PERSONA Y UN MEJOR PROFESIONAL.

HARVEY ALEXANDER CHAVES ORTIZ

DEDICATORIA

A DIOS POR GUIAR Y ORIENTAR MI CAMINO

A MI FAMILIA, ESPECIALMENTE MI PADRE, ROBERTO GUAMA, A MI MADRE LUCIA PIARPUZAN POR GUIAR Y ORIENTAR E INCULCARMEL VALOR DE LA EDUCACIÓN.

A MIS HERMANOS EL ESTAR A MI LADO CUANDO MAS LOS NECESITÉ

A MI ASESOR GILVERTO CARVAJAL POR SU DEDICACIÓN Y PACIENCIA

A TODOS MIS AMIGOS QUE FUERON DE UNA U OTRA MANERA PARTÍCIPES DE MI VIDA UNIVERSITARIA.

MUCHAS GRACIAS.

BELCY DEL CARMEN GUAMA PIARPUZAN

RESUMEN

Este trabajo investigativo tuvo como intención esclarecer desde la teoría los cambios provocados por una intervención psico-educativa focalizada en los factores ambientales y personal promotores del Pensamiento Creativo, en estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de la IEM Agustín Agualóngo, sede Aguapamba, para lo cual, fue menester determinar los elementos a potenciar con la puesta en escena e la intervención, elucidar qué principios éticos, metodológicos y psico-pedagógicos se han de tener en cuenta para implantar la estrategia de intervención, especificar los aportes de la misma al Pensamiento Creativo y describir el beneficio de la intervención para los participantes de ella.

De este modo, el ejercicio intelectual fue enmarcado dentro del paradigma cualitativo, desde la perspectiva epistemológica crítico social, asumiendo la investigación acción como método particular y un tipo de investigación participativa. Logrando sentar bases en el inicio del desarrollo del pensamiento creativo, pues su incremento fue significativo, esto lleva a manifestar que la propuesta de intervención focalizada en los factores personales y ambientales, construida a partir de referentes conceptuales como el diagnóstico desarrollado en la primer etapa de la macro-investigación y algunos aportes teóricos del marco conceptual, a la vez se fundamentada bajo unos principios éticos, pedagógicos, metodológicos y psicológicos que propendieron por el progreso de la capacidad creadora. Así, de la experiencia en la acción investigativa emergen importantes aportes en cuanto a la importancia y pertinencia de la potenciación del Pensamiento Creativo en los contextos educativos en general, y en el modelo Escuela Nueva, en particular; teniendo en cuenta siempre las potencialidades inherentes a cada persona para, a partir de ahí, generar escenarios que propendan por el desarrollo pleno de los estudiantes, los cuales irradiarán con su potencial creativo los espacios en los que interactúen.

Palabras clave: pensamiento creativo, escuela nueva, intervención psicopedagógica, factores y principios de intervención.

ABSTRACT

This research work was intended to clarify the theory from the changes caused by psycho-educational intervention focused on environmental factors and personal sponsors of Creative Thinking in students from the New School model of IEM Augustin Agualón, home Aguapamba, for which was necessary to determine the elements to enhance the staging and intervention, identify which ethical, methodological and psycho-pedagogical be taken into account to implement the intervention strategy, specify the contributions of it to Creative Thinking and describe the benefit of intervention for participants in it.

Thus, the intellectual exercised was framed within the qualitative paradigm, from the social critical epistemological perspective, taking action research as a particular method and a type of participatory research. Achieving footholds in the early development of creative thinking, since the increase was significant, this leads to finding that the proposed intervention focused on personal and environmental factors, constructed from conceptual referents such as diagnosis developed in the first stage the macro-and some theoretical investigation of the framework, both are based on ethical principles, pedagogical, methodological and psychological spurred on by the progress of creativity. So, the action research experience emerge as important contributions to the importance and relevance for the enhancement of Creative Thinking in educational settings in general, and the New School model, in particular, always taking into account the potential inherent in each person, from there, generate scenarios which foster the full development of students, which radiate with their creative spaces in which to interact.

Keywords: creative thinking, new school, pedagogical practices, factors and principles intervention.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	5
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN	11
OBJETIVOS	18
Objetivo general.....	18
Objetivos específicos	18
MÉTODO.....	19
Participantes	20
Unidad de análisis	20
Unidad de trabajo.....	20
Técnicas de recolección de información.....	21
Observación participante.....	21
Test de pensamiento creativo de Torrance.....	21
Entrevista semiestructurada	21
Validez de la información	21
Diseño	21
Consideraciones éticas	22
RESULTADOS.....	22
Elementos a fortalecer del factor personal.....	23
Elementos a fortalecer del factor ambiental.....	25
Elementos a fortalecer de las actividades libres.....	29
Principios que rigen el ejercicio investigativo	31
Principios éticos	31
Principios psico-pedagógicos.....	32
Principios metodológicos.....	33
Aportes de la intervención al fortalecimiento del PC de los estudiantes	34
Alcances del plan de trabajo	39
Factor personal.....	39
Factor Ambiental.....	43
Actividades libres.....	46

DISCUSIÓN	48
Factor Personal.....	48
Autoconcepto	48
Autoestima y expresión de sentimientos.....	53
Asertividad	53
Factor Ambiental.....	55
Apropiación e identificación del contexto	55
Relaciones interpersonales.....	56
Trabajo en Equipo.....	57
Participación en clase.....	58
Actividades libres.....	59
Solución de problemas	59
Obras creativas-Mural/Ruptura de prototipos.....	60
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	62
Elementos Conceptuales	62
Desarrollo del PC en los niños campesinos	63
PC y calidad de vida.....	63
Potencial creativo de niños y docentes	64
Escuela nueva equivale a PC y viceversa	65
Otras consideraciones de Escuela Nueva y PC.....	65
PC y aporte para los investigadores	66
REFERENCIAS	67
ANEXOS	73

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	30
Tabla 2	34

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	35
----------------	----

INTRODUCCIÓN

Este apartado presenta la descripción del estado del problema propiciador del surgimiento de la investigación, seguido de su formulación, sistematización, justificación y propósitos, culminando con el marco de referencias. De este modo para describir el problema se tomaron tres aspectos fundamentales, la educación, el modelo de Escuela Nueva (en adelante aparecerá EN) y el pensamiento creativo (en adelante aparecerá PC). En cuanto a la educación tomando los planteamientos de Paulo Freire (1998, citado en Colbert, 1999), debe formar personas en competencias para la crítica y la creatividad contribuyentes, también, al sistema educativo, por lo cual se hace necesario la integración de procesos formadores de los estudiantes en estas competencias. Por otro lado, Max Neef (1993) al referirse a las necesidades, menciona cómo en la medida en que éstas motivan, movilizan y comprometen a las personas, se convierten en potencialidades, por lo tanto la educación es el satisfactor a las necesidades de entendimiento y conocimiento las cuales, a lo largo de la historia, han ido movilizand a las personas en la búsqueda de otros aprendizajes, así la educación ha estado presta a la exploración de herramientas para generar esos conocimientos; una de ellas ha sido el modelo de EN, fundamentado desde principios como la integración de estrategias curriculares, comunitarias, capacitación, y aprendizaje activo, dando una nueva perspectiva a la educación tradicional y vertical del siglo XIX, donde los estudiantes debían memorizar el conocimiento sin hacer aporte alguno. En Colombia y en Pasto, el Modelo de EN, nace para mejorar la educación de la población rural, por cuanto dicha población priorizaba las labores del campo sobre los conocimientos académicos. Si bien es cierto dicho modelo logró mejorar los procesos educativos de las instituciones rurales, también es cierto que en su aplicación muchas de sus características como la capacitación docente, la integración de procesos educativos con las consiguientes prácticas rurales, ello reflejado en los más bajos puntajes obtenidos por los estudiantes en las pruebas externas, no se cumple a cabalidad, tal como lo hacen notar Caípe y Delgado (2011).

Por su parte, al hablar de desarrollo del PC se torna interesante examinar el tema de los factores promotores de su potenciación o habilitación, por cuanto se ha puesto al descubierto su no aparición por germinación espontánea, aún a pesar de su

gradiente genético subyacente tal como lo muestra Goñi Vindas (2003), al compilar los hallazgos biológicos en materia del PC. Así pues, respecto de la formación del PC es en la escuela en quien recae el mayor compromiso, por supuesto sin desestimar el peso específico de los otros factores protectores del mismo. Esto se colige de lo manifestado por Feroso (1981, citado por Arturo y Delgado, 2010), quien consideró a la escuela como el escenario propicio para el acrecentamiento y afianzamiento de las capacidades requeridas por los estudiantes, siempre y cuando ello se haga sobre una enseñanza de cara a la solución creativa de problemas o conflictos propios del diario vivir, lo cual conlleva a consolidar el equipaje conceptual, aptitudinal y actitudinal requerido para alcanzar una vida plena (Carvajal y Chaves, 2011).

Otro elemento importante para el desarrollo de este trabajo hace referencia a los antecedentes sobre la educación y/o PC en el modelo de EN desde la psicología, pues se evidencian pocos o más bien ningún trabajo a nivel regional antes del inicio de la macro-investigación. Ahora bien, aunque más adelante se hará mención del marco de antecedentes revisado para este ejercicio investigativo, es importante señalar al presente como la segunda fase de uno de los frentes del macro-proyecto de investigación denominado *Tras las Huellas de Pensamientos Nuevos en Escuelas Creativas*, adscrito al grupo de investigación COGNICED del programa de psicología de la Universidad de Nariño, por tanto, es menester referenciar brevemente el ejercicio intelectual correspondiente a la primera fase y del cual nace el presente trabajo interventivo. Esta investigación, realizada por Caipe y Delgado (2011) se denominó *Caleidoscopio: Las miradas del Pensamiento Creativo*, y se abordó desde el paradigma cualitativo, acompañado del enfoque histórico hermenéutico, cuyo objetivo principal fue comprender la participación en el desarrollo del pensamiento creativo de los factores ambientales y personales presentes en el modelo de Escuela Nueva, el cual es un modelo que se ha venido adelantando en escuelas pertenecientes a contextos campesinos del Municipio de Pasto desde el año 1993 con el fin de garantizar el acceso a la educación con calidad para la población campesina. En el mencionado modelo de escuela se abordó el estudio del Pensamiento Creativo, en este caso, dirigido a los niños y niñas estudiantes de la Vereda Aguapamba, Corregimiento de La Laguna, siendo esta investigación de tipo descriptivo con

enfoque histórico hermenéutico y con método particular el de la etnometodología. La investigación realizada por Caipe y Delgado también utilizó como técnicas e instrumentos de recolección de información la observación participante en el contexto escolar, el Test de Pensamiento Creativo de Torrance aplicado a los niños y niñas de la institución y, para profundizar en los hallazgos, se realizó una entrevista semiestructurada aplicada a madres, padres y profesoras. Finalmente, en las conclusiones, los autores expresan la importancia del trabajo en relación con un contexto campesino, el currículo de escuela nueva y cómo ambos inciden en el pensamiento creativo de los niños y niñas.

Por los anteriores detalles, el presente ejercicio intelectual puso sobre el tapete resolver cómo se comprendería teóricamente, los cambios producidos por una intervención psico-educativa, focalizada en el mejoramiento de algunos factores personales y ambientales circunscritos a lo escolar, promotores del desarrollo del PC de los estudiantes de la IEM Agustín Agualónco, sede Aguapamba; lo denso de dicho problema llevó a un desglose en los siguientes términos: a), qué elementos se han de potenciar con la puesta en escena de la intervención; b), qué principios éticos, metodológicos, psico-pedagógicos se han de tener en cuenta para implantar la estrategia; c), especificar los aportes de la intervención al Pensamiento Creativo; y, d), describir el beneficio de la intervención para los participantes de ella.

Las anteriores inquietudes investigativas se justifican en virtud del papel desempeñado por la educación, el cual fue reseñado previamente a título de satisfactor a la necesidad de conocimiento, revirtiéndose en su transformación; para ello debe estar presta a una permanente actualización en donde el estudiante sea observado desde su integralidad, ofreciéndole posibilidades a sus dimensiones constitutivas, entre ellas la capacidad creadora; sin embargo la tarea no es fácil, pues aún priman diferentes paradigmas protectores de modelos educativos tradicionales como la racionalización desde el método deductivo, la jerarquía en la trasmisión de conocimientos y la evaluación de conceptos; a propósito de ello, Escandón (2009) menciona que tanto el sistema educativo como las técnicas de evaluación y los métodos de enseñanza priorizan aspectos diferentes a los señalados como condiciones para el fortalecimiento del PC. Por lo tanto el PC se puede convertir en el principio

integrador de diferentes procesos educativos para erigir nuevas estrategias pedagógicas conducentes a formar, integralmente, al ser humano. Ante esto es imprescindible, además del desarrollo de la teorización, la potencialización del PC, y más en la básica primaria, donde según Rodríguez y Cuevas (1998), es la etapa de mayor libertad para fantasear, imaginar y crear múltiples ideas; por tanto, es la oportunidad para confluir con la creación e integrarlo al estilo de vida del ser humano, más aún, cuando el modelo de EN requiere de la creación y ejecución de nuevos procesos psico-educativos optimizadores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así mismo, el desarrollo de la presente investigación responde a las demandas de la población centradas en la inclusión de nuevos procesos encaminados al progreso de la comunidad en un espacio de interlocución entre Universidad de Nariño (en adelante UdeNar) y la Secretaria de Educación Municipal de Pasto (en adelante SEM-Pasto), cumpliendo con un propósito fundamental de la Universidad y del Programa de Psicología, la proyección social, promoviendo la vinculación con la población rural, generando un componente innovador en el presente trabajo, convirtiéndose en precursor de investigaciones a nivel regional hacia el mejoramiento de procesos educativos. Estos alcances pueden contemplarse también desde el Plan de Desarrollo del Municipio de Pasto (2008–2011), en el marco del cual se llevó a cabo esta investigación, en el programa “Pasto Educa Más”, donde se menciona el apoyo a la implementación de proyectos educativos y planes de mejoramiento, en lo concerniente a la ejecución de estrategias referidas al desarrollo del PC, contribuyendo en la formación del área pedagógica y desarrollo humano, como lo plantea el mencionado Plan.

Del mismo modo el proyecto se sustentó en la importancia del desarrollo del pensamiento, para la psicología, en tanto representa el motor del proceso de enseñanza-aprendizaje y dispone al ser humano hacia el progreso en todas sus dimensiones, y para la educación, al fomentar la estructuración del pensamiento para la generación de conocimiento. Por tal razón, este estudio interventivo tomó una vital importancia, pues las acciones se convirtieron en aportes tanto para los investigadores como para la comunidad que participó en la propuesta, dando paso a cambios

positivos en los procesos que viven los participantes. En lo atinente a la epistemología de la investigación, se realizó desde el paradigma epistemológico crítico-social, mientras la mayoría de estudios acerca de este tema se enmarcan en el paradigma empírico-analítico.

Por otro lado, en cuanto al marco de referencia, se encuentran los antecedentes investigativos recuperados de la base de datos de ERIC, EBSCO y REDALYC, hallando pocos estudios enfocados al desarrollo del PC y más en el modelo de EN o en población rural, aún así, artículos como el de Mendías (2005), contribuyó al desarrollo de la propuesta en esta investigación, pues la autora hizo su intervención utilizando varias estrategias con el fin de desarrollar el PC en niños de primaria, permitiéndole acertar en algunos principios que en esta investigación se asumieron, entre ellas una metodología novedosa, lúdica y voluble, haciendo más ameno y motivador el proceso de formación. Así mismo Mahender (2008), de su estudio el aporte a éste, es la importancia que se delegó a los intereses personales y sus capacidades cognitivas, pues principalmente en la población trabajada, el ritmo de aprendizaje y sus formas son muy distantes. Por su parte la investigación realizada por Sternberg (2003), ilustró a la presente en la importancia para desarrollar la capacidad creadora, el tomar decisiones e iniciativas desde la época escolar, así, estimular la creación, mejora el rendimiento escolar pues los estudiantes buscan nuevas formas de aprendizaje.

En la Universidad de Antioquia se encontró la investigación de García y Gonzales (2004), ofreciendo el siguiente aporte a esta investigación: La educación exige la utilización de estrategias didácticas innovadoras, capaces de trascender en el aula y proyectarse fuera de ella, facilitando el PC. Municipalmente se encontraron dos estudios, uno de ellos realizado por Guerra y Pazmiño (2001), en la Universidad de Nariño, donde la relación más cercana con la presente investigación es la aplicación de la prueba de Torrance como uno de los instrumentos para evaluar los resultados y el tener presente los cuatro componentes planteados en el desarrollo de la intervención; el otro, en la Universidad Mariana, desarrollado por Cortes y Arellano (2007), del cual para efectos de la presente investigación se acogió la conclusión hecha por las autoras de su trabajo: El PC se desarrolla bajo un espacio con

estrategias novedosas. Finalmente, los estudios más recientes a nivel local son los desarrollados dentro de la macro-investigación por Mora y Parra (2010) quienes hicieron sugerir un trabajo dirigido a los factores ambientales escolares para el desarrollo del PC. Por su parte Arturo y Delgado (2010), de la intervención coligen la importancia de un plan dirigido a la integración de los diferentes actores en el Modelo de EN, como los padres y docente, del mismo modo Ordoñez y Torres (2010), hacen mención a como la metodología de las diferentes actividades desarrolladas en el aula influye en la potencialización del PC. Por último Caipe y Delgado (2011) quienes llevaron a cabo la etapa de diagnóstico en la Institución educativa Agustín Agualóngo sede Aguapamba, recomiendan fortalecer los aspectos encontrados en todas las categorías propuestas para los distintos factores personales-ambientales, con los que se fundamentó la mayor parte de la intervención.

Para efectos legales se asumieron las siguientes leyes y decretos. La Ley 115/1994, el decreto 1490/1990, por el cual se adopta la metodología y se pone en marcha el modelo de EN; la ley 715/2001 es la que mayor respaldo da a esta investigación y por la cual se llevó a cabo el convenio con la Secretaria de Educación, asumiendo que es deber del estado impulsar y financiar programas y proyectos de orden nacional que aporten en el progreso de la educación. Así pues, también se hace énfasis en la Ley 1090/2006 la cual reglamenta el ejercicio de la psicología en territorio Colombiano, asumiendo los aspectos formales de confidencialidad y consentimiento informado, tomado como principio ético para la implementación de la intervención. (Ver Anexo A).

Después de dar a conocer algunos soportes de tipo legal y antecedentes de esta investigación, es importante hacer alusión a las características de la población involucrada en el desarrollo de este trabajo. Como ya se ha mencionado, los participantes pertenecen al modelo de EN. En Pasto, según la profesora Moncayo (Comunicación personal, 30 de julio, 2009, citado por Mora y Parra, 2010), este modelo permitió presentar condiciones de enseñanza-aprendizaje acordes a las nuevas perspectivas metodológicas redefiniendo el paradigma educativo tradicional, adquiriendo un gran valor los procesos individuales, sin embargo en la IEM Agustín Agualóngo, sede Aguapamba, según Caipe y Delgado (2011), aún se observan

algunos aspectos entorpecedores en los procesos educativos de esta población, los cuales, si bien con esta investigación no se lograron aplacar por completo, se brinda herramientas con la posibilidad de repensar la dinámica educativa.

En este sentido, se mencionan algunas generalidades de la EN Aguapamba. La vereda de Aguapamba se encuentra ubicada al Norte del Corregimiento de La Laguna, la población que la habita se encuentra distribuida a sus alrededores, sus casas aún guardan sus tradiciones antiguas, como lo son las casas de tapia y teja, aunque ya se han construido viviendas modernas con otros materiales. La escuela brinda el servicio de básica primaria a 37 estudiantes, en el momento de la intervención; fue construida en 1979 y empezó a funcionar en 1980 como respuesta a la necesidad de tener un lugar cercano donde recibir educación para los habitantes de la zona.

En lo sucesivo se hará referencia a los principales aportes teóricos tomados para argumentar la investigación, tener una mejor comprensión de la misma y para la creación de la propuesta psico-educativa focalizada en los factores ambientales y personales. Se tuvieron en cuenta autores y sus aportes en los diferentes elementos conceptuales, uno de ellos, la psicología educativa, con definiciones hechas para este tema por Colodrón (2004), Sánchez, (1975) y Ausubel (1976) de las cuales, haciendo un análisis de sus planteamientos, se sustrae la siguiente confluencia de los mismos: La psicología educativa es la intervención en espacios de aprendizajes y en factores influyentes en estos como el contexto, la cultura, el ambiente familiar y características personales, a partir del desarrollo de capacidades que les permita afrontar de manera productiva los procesos educativos, apoyándose en áreas como la investigación. El presente trabajo se desarrolló bajo esta perspectiva, interviniendo en un espacio educativo y contribuyendo a las condiciones de este ambiente para lo cual se concibió a los participantes desde sus diferentes dimensiones.

En este sentido, para definir el PC se tomaron planteamientos de autores como Lonergan (1988, citado en Mora, y Parra, 2010), López (1998), Amegan (1993), Sefchovich y Waisburd (1997), de los cuales se sustrae la siguiente definición: El PC es un proceso cognitivo perteneciente al segundo nivel de operación, la inteligencia, convirtiéndose en la capacidad para dar múltiples respuestas cómo imaginar, inquirir,

crear, aventurar y proponer en su ambiente. Los estudios sobre el PC se remontan hacia el siglo XIX, los cuales han evolucionado hasta el punto de lograr proponerse una medición como lo hizo Torrance (1963, citado en Oerter, 1975), quien construye un instrumento para la medición del PC específicamente, el cual fue utilizado en esta investigación como uno de los elementos de recolección de información. Este autor toma los cuatro primeros atributos dados por Guilford (1994), la fluidez como la cantidad de respuestas ante un estímulo; la flexibilidad, el número de respuestas variadas; la originalidad como la novedad de la respuesta; y, la elaboración la cantidad de detalles o caracteres funcionales que comprenda la respuesta. Estos cuatro elementos del PC constituyen una de las bases para la elaboración de las estrategias de intervención del presente trabajo investigativo.

A propósito del modelo EN Filho (1964, citado en Eleazar, 2006) propone cuatro principios, el respeto a la personalidad o reconocimiento a su libre identidad, la admisión de los avances educativos desde las características individuales y sociales, la comprensión del aprendizaje simbólico en situaciones de vida social y el asumir las características de cada individuo de acuerdo con la cultura familiar y pertenencia a grupos; algunos de estos fueron articulados a la implantación y comprensión de la intervención de la presente investigación.

OBJETIVOS

Objetivo general

Esclarecer teóricamente, los cambios provocados por una intervención psico-educativa focalizada en los factores ambientales y personal promotores del PC, en estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de la IEM Agustín Agualónco, sede Aguapamba.

Objetivos específicos

Potenciar los componentes del PC bien sea pertenecientes a los factores ambientales y personales, en estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de la IEM Agustín Agualónco, sede Aguapamba, tomando en consideración el diagnóstico presentado al respecto por Caipe y Delgado (2011), mediante una intervención psico-educativa.

Elucidar los principios éticos, metodológicos, psico-pedagógicos tenidos en cuenta durante la implantación de una estrategia de intervención psico-educativa focalizada en los factores ambientales y personales, promotores del PC de estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de la IEM Agustín Agualónco sede Aguapamba.

Especificar los aportes de la intervención psico-educativa, focalizada en los factores ambientales y personal, al fortalecimiento del PC de los estudiantes pertenecientes al modelo EN de la IEM Agustín Agualónco, sede Aguapamba.

Describir los beneficios para los participantes de la intervención psico-educativa focalizada en los factores circunscritos a lo ambiental y personal promotores del PC de los estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de la IEM Agustín Agualónco, sede Aguapamba.

MÉTODO

Este ejercicio intelectual se rige bajo el paradigma cualitativo en virtud de lo señalado por Bryman (1988, citado en Bonilla y Rodríguez, 1997), por cuanto la intención del ejercicio investigativo se focalizó en profundizar en los elementos del ambiente favorecedores o bloqueadores del PC y, a la vez, comprender de qué manera éstos lo hacen para así plantear una estrategia de intervención psico-educativa, focalizada en los factores ambientales-escolares, dirigida a promoverlo y esclarecerlo conceptualmente, y cómo esta se refleja en los participantes. Así, el enfoque por el cual se orientó la investigación fue el Crítico Social, desde lo afirmado por Carr y Kemmis (1986), en tanto se hace una confluencia entre la teoría y la práctica participativa donde las dos se retroalimentan permanentemente, permitiendo asumir la investigación educativa desde una visión de análisis crítico para aportar a los proceso de enseñanza, cumpliendo con el presupuesto donde una ciencia crítica de la educación es investigación en y para la misma. En este sentido, se adoptó como método particular la investigación acción, destacando su carácter preponderante, pues según Carr y Kemmis, es una forma de investigación llevada a cabo por parte de los participantes sobre sus propias prácticas. Así, la presente investigación se enmarca dentro de este método en tanto la población participó desde y para sus experiencias, no sólo en las actividades sino también de las lecturas hechas de las mismas.

Así mismo, el ejercicio intelectual se enmarca desde el tipo de investigación participativa, referido por De Miguel (1989, citado en Rodríguez y cols., 1999), como un proceso integrador de principios y procedimientos metodológicos, permitiendo obtener conocimientos colectivos sobre una determinada realidad social, los cuales fueron primordiales en el desarrollo de esta investigación destacándose por introducir bases hacia la producción de nuevas formas de conocimientos y acciones útiles para la comunidad educativa, a la vez que generen herramientas para continuar la construcción y utilización de su conocimiento; acentuándose en lo afirmado por Rodríguez (1999), frente a la investigación participativa, donde se combina la participación con la investigación y se potencia el carácter educativo de la misma; todo ello es posible desde una perspectiva comunitaria. En conclusión, la diferencia de este tipo de investigación con otros de su mismo género lo constituye el carácter colectivo del conocimiento, su proceso sistemático y utilidad social, reflejándose posiblemente en esta investigación, en la participación continua de los actores de la comunidad educativa, la realización de actividades propuestas a partir de los hallazgos en el diagnóstico previo y los que afloraron durante la intervención.

Participantes

Unidad de análisis

La unidad de análisis, refiere a la población global de donde partió la idea investigativa, en este caso la Comunidad educativa de las Escuelas perteneciente al modelo se EN de San Juan de Pasto; de esta deriva la unidad de trabajo.

Unidad de trabajo

El grupo de participantes está conformado por 37 estudiantes pertenecientes al modelo de EN ubicada en la vereda de Aguapamba, sede de la Institución Educativa Agustín Agualón, de la vereda La Laguna. El criterio para seleccionar esta población se rigió bajo el convenio entre la Universidad de Nariño y la Secretaría de Educación Municipal, tomando como principal característica, la baja puntuación en las Pruebas Saber.

Técnicas de recolección de información

Observación participante

Según Delgado J. y Gutiérrez J. (1998), esta técnica permite hacer una observación activa, sistematizada y natural en grupos reales y en su vida cotidiana, en la presente investigación se la hizo en los espacios de desarrollo de cada actividad (ver Anexo B).

Test de pensamiento creativo de Torrance

Este test incluye tres actividades. En la primera los participantes construyen un dibujo a partir de una figura ovalada, en la segunda con diez figuras incompletas y la tercera con 18 pares de figuras paralelas. Recuérdese que este test se constituyó en uno de los instrumentos de recolección de información. Sus resultados comparados con la aplicación en la fase de diagnóstico permitieron analizar los resultados de la intervención (ver Anexo C).

Entrevista semiestructurada

En esta técnica se plantean preguntas orientadoras que en su implementación se pueden ampliar o adicionar otras que la complementen. La entrevista realizada en esta investigación estuvo conformada por preguntas dirigidas a explorar la experiencia frente a la intervención de estudiantes, docentes y padres (ver Anexo D).

Validez de la información

Para dar validez a la información se tomó, la validez de constructo, donde la información y las conclusiones obtenidas a lo largo de la investigación fueron confrontadas y retroalimentadas a partir de la teoría. Y la validación por expertos: a partir de la información sistematizada y categorizada fue sometida a revisión de parte de expertos, en este caso el investigador general de la macro-investigación Gilberto Carvajal Guzmán, quien durante el proceso investigativo emitió las respectivas recomendaciones y sugerencias

Diseño

Después de dar a conocer los planteamientos metodológicos y la descripción de los participantes, es menester hacer alusión al procedimiento por el cual se llevó a cabo el ejercicio intelectual el cual consta de cuatro fases a partir del diagnóstico presentado por Caipe y Delgado (2011).

En la fase uno se planea el proyecto investigativo y se hace una inmersión inicial de interacción y compromiso con la población. En la fase dos se revisa el diagnóstico con la finalidad de construir la propuesta hacia los factores ambientales escolares, asociados con el desarrollo del PC la cual fue validada por el asesor de la investigación tomando como criterios el aporte a las necesidades en los diferentes factores personales-ambientales. En la fase tres, se lleva a cabo la puesta en marcha de las actividades para la potencialización del PC en una temporalidad de un mes. La cuarta fase incluye la evaluación de resultados de las actividades y procesamiento de la información recolectada a partir de las técnicas, (Ver Anexos B, C, D). Tomando como referente cada actividad de trabajo se hizo el respectivo vaciado de la información en la matriz o bitácora de análisis planteada por Hernández, Fernández y Baptista (2006), método que permitió, ordenar y confluir la información para interpretarla. La matriz está dividida en cinco casillas; la horizontal donde se consigna los datos que muestran el objetivo de la actividad, correspondientes al propósito de la actividad, una justificación conceptual y contextual; las frases descriptivas de los resultados, la interpretación de los mismos y la elucidación de esos logros de donde surgen las categorías inductivas, (ver Anexo E). Por último y después de la evaluación por jurados se tiene previsto desarrollar el informe de resultados a la población mediante socialización ante la comunidad educativa y la entrega del informe escrito del proceso desarrollado en la institución.

Consideraciones éticas

En cuanto a las consideraciones éticas con las cuales se llevó a cabo la investigación corresponde a los principios éticos que se adoptó para la implementación de la intervención de los cuales se hablará más adelante.

RESULTADOS

Una vez presentada la descripción del problema propiciador del surgimiento de la investigación, seguido de su formulación, sistematización, justificación y propósitos, el marco de referencias, los objetivos de la misma y la metodología para alcanzarlos, se da inicio al capítulo de resultados en el cual se presenta de forma sistemática el cumplimiento de cada uno de los objetivos específicos del trabajo.

En este sentido, en cumplimiento del primer objetivo específico el cual apunta a potenciar los componentes del PC bien sea pertenecientes a los factores ambientales y personales, en estudiantes pertenecientes al modelo de Escuela Nueva de la IEM Agustín Agualónigo, sede Aguapamba, tomando en consideración el diagnóstico presentado al respecto por Caipe y Delgado (2011), mediante una intervención psico-educativa; se encontraron, de acuerdo con el trabajo mencionado y con las observaciones hechas por los investigadores durante el proceso investigativo, algunos puntos de especial relevancia para fortalecer tanto en lo referido al factor personal como al ambiental, los cuales se presentan a continuación. Por último, al final de éste apartado, se expone de manera general la forma como se trabajaron los componentes del PC en las actividades.

Elementos a fortalecer del factor personal

En el factor personal, los elementos subyacentes al proceso investigativo trabajados en la intervención son:

(a), De acuerdo con el diagnóstico presentado por Caipe y Delgado (2011) tras el desarrollo de su investigación, se observa la necesidad de diseñar e implementar estrategias para adquirir nuevas capacidades o percepciones respecto a las situaciones señaladas como “atemorizantes”, tanto en niños y niñas, como en los padres de familia, en tanto ellos solo apuntan y dan mayor importancia a características físicas de sí mismos y características como el mal genio, dejando de lado características de mayor relevancia e influencia en el PC como el autoconcepto, la autoestima y asertividad entre otras.

En este sentido, se trabajó el autoconcepto, entendido como la percepción que una persona tiene de sí misma, para lo cual se plantearon dos actividades: en la primera actividad se propicia el reconocimiento de capacidades y potencialidades en los estudiantes y la expresión de las mismas como algo bueno para ellos, promoviendo la manifestación de ideas creativas a partir del trabajo en dos componentes del PC, fluidez y flexibilidad. Con la segunda se apuntó, una vez reconocidas las capacidades propias y las de los compañeros por los estudiantes, a elaborar un trabajo creativo a partir de un modelo, en el cual hagan una representación simbólica de las potencialidades inherentes al individuo y al equipo,

estimulando a su vez tres de los componentes del PC señalados por Torrance: Elaboración, originalidad y flexibilidad. Estos ejercicios pretenden empezar a generar la confianza en los participantes, tanto en sí mismos como en sus compañeros, para sortear las circunstancias atemorizantes y generar un clima propicio para el desarrollo del PC. En cuanto a este último se buscó desarrollar la capacidad creadora verbal del sujeto, a través de la flexibilidad y la fluidez en la producción de palabras, superando bloqueos perceptuales y emocionales que obstaculizan el trabajo creativo; también se pretendió estimular el trabajo creativo en equipo, utilizando la capacidad creadora gráfica, fomentando la originalidad, la flexibilidad y la elaboración para continuar con una tarea ya iniciada y completar una idea planteada por los investigadores.

(b), Caipe y Delgado (2011) muestran como los niños y niñas de la escuela escasamente hacen un reconocimiento de la autoestima y de la expresión de sus cualidades y prestan mayor relevancia a aquellos aspectos extrínsecos como las habilidades manuales y su aspecto personal.

En la actividad trabajada se apuntó a reconocer el valor otorgado por cada participante a las cualidades y capacidades, tanto propias como de sus compañeros, con el fin de otorgarle una valoración positiva a sus características personales, no sólo físicas, y para que puedan vivenciar y reconocer los problemas relacionados con la expresión de sentimientos entre pares y/o compañeros de clase. Después, en el desarrollo de la actividad se trabajó en la capacidad de expresar creativamente diferentes estados emocionales para un desarrollo saludable del área socio-afectiva, enfocándose en dar a conocer los pensamientos y sentimientos verbalmente. En cuanto al PC se apuntó a desarrollar habilidades de fluidez y flexibilidad de pensamiento utilizando la expresión verbal bajo condiciones específicas de ejecución.

(c), En la investigación precedente a esta se aclara cómo, si bien es cierto que en muchos casos los niños, niñas y padres de familia cuentan con la facilidad de relacionarse con los demás, la asertividad no se presenta en todos, por ello se hace necesario reforzarla, para mejorar la manera de acceder al otro, brindando la posibilidad de enriquecer aquellos aspectos o situaciones que ameriten una mirada desde otro punto de vista, posibilitando una mayor flexibilidad, en concordancia con esta característica del PC (Caipe y Delgado, 2011).

Mediante la actividad propuesta para esta subcategoría se pretende reducir el impacto y/o la presencia de las presiones destructivas provocadoras de inseguridad, partiendo del establecimiento de relaciones asertivas sobre la base del reconocimiento y respeto de las cualidades de cada uno, a partir de la identificación de las historias de vida de los participantes y tomando como punto inicial las historias de los investigadores, con el fin de elucidar cómo cada persona se expresa según su propia historia lo cual favorecerá un acercamiento empático entre pares que propicie una comunicación asertiva.

Siguiendo con la asertividad, entendida como una habilidad social para un comportamiento de expresión directa de los propios sentimientos y de defensa de los derechos personales y respeto a los demás, se llevó a cabo una segunda actividad en la cual se buscó propiciar en los estudiantes la identificación de sus derechos y la forma de hacerlos respetar y, partiendo de ello, logren reconocer los derechos de los demás y respetarlos, con lo cual logren desarrollar sus posibilidades de autoconocimiento y de ejercicio asertivo de la autoconfianza. En lo correspondiente al PC se trabajó fluidez, flexibilidad y elaboración. Por último, las actividades trabajadas para la asertividad se dirigieron a estimular asociaciones entre palabras y representaciones gráficas fomentando la capacidad de agrupar elementos diversos bajo un contexto, estimulando la fluidez; a desarrollar la capacidad de mirar desde diferentes perspectivas la misma historia y colocarse en el papel de diferentes personajes, propiciando un pensamiento flexible, trabajando con ello en flexibilidad y elaboración; y por último se procuró fomentar la fluidez, la elaboración y la originalidad en el área verbal e ideológica, a través de una tarea de producción de argumentos posibles para una situación dada.

Elementos a fortalecer del factor ambiental

Para trabajar en el factor ambiental el foco ha sido lo denominado por los investigadores como contexto inmediato, el cual abarca los equipos de trabajo y el aula, esta demarcación se ha hecho teniendo en cuenta la cantidad de sujetos participantes, la amplia extensión geográfica en la cual se ubican los mismos y los alcances del proyecto.

Ahora bien, en el factor anterior, al hablar de asertividad se la presenta como una habilidad social, con lo cual se hace una aproximación a lo concerniente a los elementos conceptuales atinentes al factor ambiental al implicar directamente la relación de los sujetos con los otros. A continuación se presentan dichos elementos:

(a), Como se ve en el diagnóstico presentado por Caipe y Delgado (2011), el contexto campesino ofrece un amplio repertorio de elementos que si bien pueden encontrarse en otros contextos, en este se hace particular por sus actividades ya que brindan la posibilidad de interactuar en el mismo, con lo cual se lleva a cabo un aprendizaje significativo y práctico, que estimula el desarrollo del PC en los niños y niñas. Por ello se consideró pertinente trabajar en la identificación y apropiación del contexto, a propósito de ello Sternberg (2006, citado en Oliveira, Almeida, Ferrándiz, Ferrando, Sainz y Prieto, 2009), considera observar la creatividad no aislada de otras habilidades y constructos, sino entenderla en un contexto social más amplio y motivador; en este orden de ideas, con la actividad se apunta a lograr en los niños una resignificación del vivir en comunidad, el contar con una identidad comunitaria, el hacer parte de costumbres y rituales enmarcados en las dinámicas religiosas y productivas de siembra y cosecha de alimentos, el estar los niños y las niñas, y la institución educativa en un territorio con un patrimonio hídrico y ambiental, y hacer parte de una historia ancestral de la comunidad entre otras, aparte de las condiciones presentes en la mayoría de hogares permitirían a los niños contar con condiciones propicias para la creatividad.

En cuanto a los componentes del PC se buscó desarrollar la habilidad de observación, de combinación y de reorganización para percibir nuevas facetas en una apariencia habitual, con el fin de propiciar la imaginación creadora y superar bloqueos perceptuales, como también desarrollar la capacidad de expresión gráfica mediante el análisis de los dibujos hechos, estimulando la flexibilidad, elaboración y originalidad.

(b), Chávez (2004) propone la creatividad como el proceso de generar algo, sea esto material, estético o conceptual, transformando o trascendiendo lo ya existente. Un elemento de dicho proceso hace referencia a la capacidad de establecer asociaciones, la cual, de acuerdo con lo observado en las actividades realizadas hasta

el momento, es necesario trabajar. Con la actividad se buscó desarrollar habilidades asociativas en los estudiantes, permitiendo un mejor aprovechamiento de los diferentes espacios y sus elementos para generar nuevas ideas. Por otra parte el ejercicio procura estimular la originalidad, fluidez y flexibilidad del PC y desarrollar las habilidades para establecer asociaciones en su cotidianidad.

(c), A propósito de las relaciones interpersonales, según el diagnóstico presentado por Caipe y Delgado (2011) se encontró que tanto niños como niñas prefieren jugar con compañeros de su mismo sexo y sólo en ciertos casos, como por ejemplo la demanda de la profesora o el tipo de juego, participan con los compañeros del sexo opuesto; por otro lado algunos padres de familia consideran que sus hijos deben relacionarse con compañeros del mismo sexo, posiblemente porque manejan un sistema de creencias rígido que obedece a patrones machistas o feministas. Además, según el diagnóstico, las expresiones recogidas de las y los estudiantes con respecto al establecimiento de relaciones con el sexo opuesto se notaron poco favorables, si bien es cierto esto corresponde a su nivel evolutivo, hace pensar en la necesidad de cultivar las relaciones inter- género, lo cual contribuiría de buena manera a la cohesión grupal y en una mayor medida al mejoramiento del estado en cuanto al PC se refiere.

En ese sentido, las actividades le brindaron a los participantes la oportunidad de expresarse y manifestar sus sentimientos de una forma diferente y a partir de estas nuevas formas de expresión se establezcan relaciones entre el grupo basadas en el respeto y la diferencia. Fortalecer las relaciones interpersonales a partir del autoconocimiento. También se pensó, con los ejercicios, en desarrollar una visualización creativa que incremente la capacidad perceptual para observar un objeto desde distintas perspectivas (flexibilidad), la capacidad de dotar de detalles su creación tanto como fuera posible (elaboración) con el fin de superar barreras perceptuales y estimular la originalidad.

(d), El salón de clases es el escenario donde de manera primaria y cotidiana, se vivencia y posibilita el PC, por tanto la ejecución de los ejercicios encaminados al trabajo en equipo de esta actividad posibilita fortalecer en los niños varios elementos constitutivos del mismo pues se motiva al equipo a encontrar todos los caminos

posibles para llegar a la meta, mejorando los procesos de creación e innovación hacia la práctica diaria de sus actividades, enriqueciendo su desarrollo académico, social trascendiendo lo personal. Cabe anotar que, en este aspecto, según se evidenció en los resultados del diagnóstico muchos de los niños prefieren el trabajo individual, por lo cual se hace necesario promover en ellos la habilidad de trabajar en equipo, para que así puedan acceder a todas las posibilidades y oportunidades que les ofrece esta forma de estudio.

La importancia de este ejercicio se sustenta en el valor, ya mencionado, del trabajo en equipo para estimular el PC y pensando en el siguiente elemento a trabajar, la participación en clase. También, es importante aclarar que, el trabajo en equipo se considera como un elemento sustancial tanto dentro de la metodología EN como en el desarrollo del PC, por lo cual, como se ha podido notar, se procuró estimularlo en varias actividades de forma directa e indirecta. Finalmente, este elemento se ejercitó pensando en desarrollar la habilidad de la elaboración, fluidez y flexibilidad de pensamiento utilizando la expresión verbal bajo condiciones específicas de ejecución y, del mismo modo, en estimular el trabajo creativo en equipo, utilizando la capacidad creadora gráfica para continuar con una tarea ya iniciada y completar una idea planteada por otro participante, potenciando los componentes del PC.

(e), De acuerdo con lo planteado por Caipe y Delgado (2011) la participación en clase fue evaluada como activa cuando los niños responden con autonomía a las preguntas de la docente y pasiva cuando hacen las actividades sólo por petición de la docente. A propósito de esta categoría, se notó, en las sesiones iniciales, la importancia enriquecerla, en tanto se evidencia en la mayoría de los niños algunas dificultades al momento de expresar sus opiniones con relación a su trabajo o a lo que se esté desarrollando en las actividades. En cuanto al PC se ha demostrado como el fortalecimiento de sus componentes puede ser de gran ayuda para que las personas cuenten con las herramientas para hacer frente a situaciones tensas como el participar en clase, por tanto, se planteó una actividad en la que se buscó estimular la originalidad, las asociaciones remotas y las analogías, y con ello la elaboración y flexibilidad, a través de la representación gráfica de conceptos

Elementos a fortalecer de las actividades libres

Mientras se avanzaba en la investigación se pudo reconocer algunos elementos importantes para ser trabajados en el proceso interventivo no referenciados de forma explícita en el documento presentado por Caípe y Delgado (2011) y cuya potenciación se consideró como relevante por parte de los investigadores, en consecuencia, se decidió realizar tres actividades dirigidas a esos elementos y, además culminar con el proceso interventivo otorgándole más peso a la manifestación espontánea del PC por parte de los estudiantes ante la estimulación directa de sus componentes.

(a), El manejo de los materiales puso sobre el tapete un aspecto relacionado directamente con el PC, la solución de problemas. Por ello, la actividad pretende ubicar a los estudiantes ante diferentes situaciones difíciles o inciertas, dando paso a la posibilidad de crear múltiples soluciones a problemáticas de contexto. Así, según Mendias (2005), al brindar la posibilidad de búsqueda de múltiples soluciones se está ejercitando la categoría de PC denominada fluidez y proposición. Desarrollar la capacidad creadora del sujeto, a través de la originalidad y la elaboración en la realización de propuestas y, la flexibilidad y fluidez en la creación de respuestas, utilizando un juego de resolución de problemas.

(b), A propósito de la ruptura de prototipos, en el transcurso de la investigación se evidenció en los participantes dificultad para emprender acciones por fuera de lo establecido en las actividades, por tanto el trabajar en la ruptura de preceptos y prototipos dentro de los cuales los niños tienden a encasillarse, o a ser encasillados, ayuda en el desarrollo de autonomía y seguridad en ellos, permitiéndoles guiarse por su imaginación.

Además, después de haber trabajado en el fortalecimiento de los componentes del PC y de los factores intervinientes en su desarrollo (personal y ambiental), se busca con la actividad propiciar un espacio en el cual los participantes logren dar cuenta para sí y para los demás de todo su potencial creativo a partir de una obra de su autoría sin ningún tipo de restricción. Este ejercicio permite observar no sólo el producto creativo de los estudiantes sino además diferentes elementos relacionados con los factores ambientales y personales trabajados en la intervención.

(c), El último ejercicio se enfoca en la personalización del espacio físico, entendiendo su importancia en el desarrollo del PC, pues la adecuación y organización de este sirve como estimulante para las construcciones de los estudiantes. En ese sentido, la actividad aporta desde ese estímulo visual proporcionado por los niños a su espacio educativo a través del mural y, desde lo personal, al ser ellos quienes participen en la creación del mismo. Por otro lado la actividad es importante al dar un primer paso para mostrar a la comunidad el potencial creativo de sus niños.

Para finalizar, es importante resaltar que, al diseñar las actividades, se tuvo en cuenta las subcategorías de los factores personal y ambiental propuestas por Caipe y Delgado (2011) y los elementos observados por los investigadores, en las cuales se encontró algún elemento susceptible de ser potenciado a través de la intervención; además, se apeló a los componentes constitutivos del PC tenidos en cuenta para esta investigación, los cuales son, a saber, originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Por tanto, a continuación se presenta una tabla en la cual se indica el cruce de los componentes del PC con los diferentes elementos de los factores personal y ambiental, trabajados durante la intervención.

Tabla 1

Componentes del Pensamiento Creativo que Estimulan las Actividades

		Componentes del PC			
Factor	Act.	Fluidez	Flexibilidad	Elaboración	Originalidad
Personal	1	Autoconcepto			
	2		Autoconcepto		
	3	Autoestima			
	4	Asertividad			
	5	Asertividad		Asertividad	
Ambiental	6		Identificación y Apropiación del Contexto		
	7	Realizar Asociaciones			R.A.
	8			Relaciones Interpersonales	
	9	Trabajo en Equipo			
	10		Participación en Clase		

	11	Trabajo en Equipo
	12	Relaciones Interpersonales
	13	Solución de Problemas
Act. Libres	14	Ruptura de Prototipos
	15	Personalización del Espacio Físico

Principios que rigen el ejercicio investigativo

Una vez puntualizados los elementos conceptuales inherentes a la construcción de la intervención psico-educativa, es menester dar paso al segundo objetivo específico el cual está orientado a elucidar los principios éticos, metodológicos, psicológicos y pedagógicos tenidos en cuenta durante la implantación de la estrategia de intervención psico-educativa focalizada en los factores ambientales y personales.

Principios éticos

Conllevan la comprensión del ser, del pensar, del hacer y del convivir de cada uno de los miembros de la comunidad educativa (Delors, 1996), esto implica identificar sus expectativas y necesidades, sus interrelaciones, sus intereses y experiencias para potenciar sus capacidades y competencias en el proceso interventivo. De acuerdo con lo planteado los principios éticos guías de la investigación fueron los siguientes:

(a), El consentimiento informado a padres de los menores. Para esto se desarrolló un documento donde se expresa el proceso a desarrollar su importancia e implicaciones, luego se da a conocer a los padres y ellos lo firman (ver Anexo A).

(b), No exponer a los participantes a peligros o daños morales como ridiculizaciones. Algunas de las actividades propuestas involucran la expresión de aspectos personales, percepciones frente a sus compañeros y a sí mismos, por ello al iniciar este tipo de actividades se debe hacer énfasis en el respeto, la aceptación y la no burla del otro; del mismo modo al finalizar las actividades se invita a hacer reflexiones de lo ocurrido y, en caso de haber roces de algún tipo o malentendidos, a limar asperezas.

(c), Guardar confidencialidad de la información íntima. En actividades como la autoevaluación, expresión de sentimientos a sus compañeros y en los resultados de la prueba, se aplicó este principio pues la información se manejó con mucha discreción.

(d), Cuando se apliquen las actividades no se debe obviar el contexto social de la institución en la cual se van a practicar. Es conveniente no romper demasiado con la cultura en la cual están inmersas las personas participantes de los ejercicios. Ahora bien, es necesario tener cuidado respecto de una total acomodación a las rutinas de dichas instituciones, lo contrario puede propiciar la esterilidad de los grupos para asumir una actitud de innovación y cambio. Se trata de favorecer una atmósfera creativa mediante las actividades propuestas, tomando en cuenta las condiciones histórico-sociales de los grupos, evitando siempre un choque excesivo con el contexto institucional resultante en un efecto diferente al deseado.

(e), Para convertir las actividades en propiciadores de una atmósfera creativa y se haga posible el máximo desarrollo de las potencialidades del grupo y de sus participantes, es necesaria una actitud de cooperación y conciencia grupal, acompañada de un estilo de toma de decisiones democrático y participante entre ellos. Es decir, se hace imprescindible un mínimo de conciencia social en cuanto a los objetivos a alcanzar con la intervención.

Principios psico-pedagógicos

Dadas las consonancias entre los principios psicológicos y pedagógicos se ha decidido conjugar estas categorías en una sola.

(a), Las actividades se deben seleccionar considerando las particularidades propias de cada grupo. En este caso es preciso tener presente las características psicosociales del grupo en función de su sentir, pensar y actuar; además de tener en cuenta las diferencias individuales de sus integrantes.

(b), Para lograr una intervención realmente valiosa, el facilitador debe mostrar una actitud de apertura a nuevas experiencias, respeto y gran capacidad para realimentarse de manera positiva sobre los efectos de la dinámica grupal en los participantes; además debe favorecer un clima donde se proporcione un sentido de

libertad y receptividad ante las experiencias emergentes durante el mismo, prestando especial atención a los procesos psicológicos generados.

(c), La estrategia pedagógica puede ser sustentada desde los aportes de David Ausubel (1997) en lo concerniente a la exploración de las ideas previas, así como en los estudios de Margarita Amestoy de Sánchez (2002) sobre el desarrollo de habilidades de PC. Para esta autora, en primera instancia, los educandos deben identificar sus posibilidades creativas para desarrollarlas; luego, deben trabajar en la expansión y contracción de ideas mediante la realización de actividades a favor de la apertura y la flexibilidad; posteriormente, deben desarrollar la extensión lógica y la activación de la mente para la producción lateral; por último, se requiere el desarrollo de la inventiva, para lo cual se deben integrar los dos tipos de pensamiento, el lógico y el lateral, con el propósito de lograr la generación de ideas y productos originales por parte de los estudiantes.

(d), Retomando la perspectiva Ausbeliana, se concibe al estudiante como un sujeto activo, poseedor de experiencias sobre los cuales ha construido creencias y concepciones, desde las cuales se posibilita la recreación y construcción del conocimiento en la dinámica de aprender a aprender, aprender a pensar, favoreciendo el aprendizaje significativo, esto le aporta un valor agregado a la propuesta pedagógica para el desarrollo del PC.

(e), Aprender haciendo. Todas las actividades implicaron acción por parte de los participantes, lo cual implica aprender desde el hacer pues la experiencia garantiza una mayor aprehensión del conocimiento.

Principios metodológicos

Los principios metodológicos acordes con la realidad social de la población y rectores del desarrollo de la propuesta de intervención son:

(a), Utilización de espacios de trabajo. Para llevar a cabo este principio, la propuesta de trabajo se focalizó en la apropiación y utilización de las diferentes zonas de la Institución y su alrededor aprovechando el medio rural donde se encuentra ubicada la escuela.

(b), Promover y reconocer acciones y producciones creativas. Este principio se visualizó a partir de la importancia del impacto generado al reforzar o hacer un

acto de valoración a una respuesta creativa, en ese sentido se tiene en cuenta dos dimensiones: las de tipo verbal en tanto la aceptación y reconocimiento de los demás denotan la aceptación por la nueva respuesta y la segunda creando un espacio de exposición artística y permitiendo evidenciar el valor de su trabajo.

(c), Trabajo en equipo, este principio se trabaja en virtud de fomentar la interacción de pares basada en la diferencia y el respeto por las acciones y opiniones del otro.

(d), Implantación de actividades lúdicas y novedosas basadas en la cotidianidad. La propuesta de intervención se diseña a partir de la importancia de este principio y del componente innovador como elemento relevante en el desarrollo del PC, pero se resalta la posibilidad de estimular la creatividad en los niños a partir de actividades aparentemente cotidianas y con elementos fáciles de adquirir.

Aportes de la intervención al fortalecimiento del PC de los estudiantes

Para lograr especificar los aportes de la intervención psico-educativa focalizada en los factores personales y ambientales al fortalecimiento del PC de los estudiantes pertenecientes al modelo EN de la IEM Agustín Agualongo, sede Aguapamba, se utilizó el test de PC de Torrance. Sus resultados, comparados con la aplicación en la fase de diagnóstico realizada por Caipe y Delgado (2011), muestran un incremento en todos los componentes evaluados por la prueba. A continuación, en la tabla 1, se presentan los comparativos en originalidad, fluidez y flexibilidad y, en la figura 1, se muestra los cambios presentados en el componente elaboración (Para una mejor comprensión de los componentes y criterios de evaluación ver Anexo F).

Tabla 2

Comparación de Puntajes Originalidad, Fluidez y Flexibilidad del TCTT

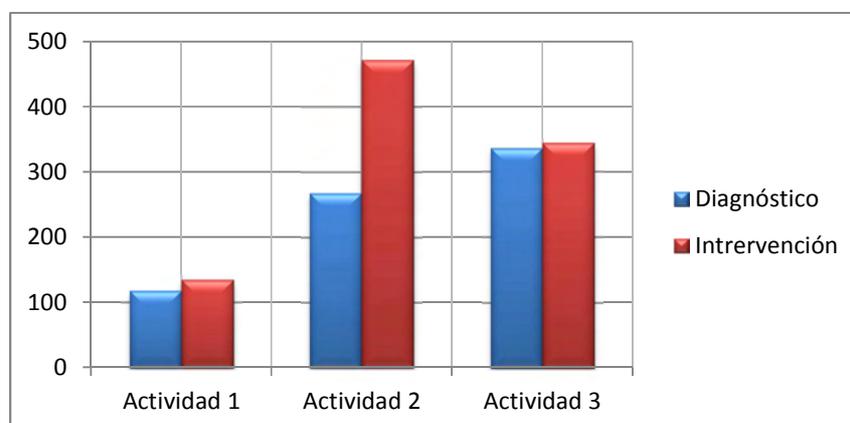
Act	Originalidad		Fluidez		Flexibilidad	
	Antes	Después	Antes	Después	Antes	Después
	Pd.C	Pd.C	ELEV.	ELEV.	A.F	A.F
1	6,25%	52,8%	--	--	--	--
2	40,6%	94,6%	59,3%	97,3%	56,2%	81,1%
3	53,1%	97,3%	65,6%	97,3%	56,2%	94,6%

En la primera actividad “construcción de la figura” todos los estudiantes utilizaron el óvalo en la construcción de sus dibujos, bien como parte central de su creación, bien como elemento adjunto a la misma. En el caso de los niños con bajas puntuaciones, coincidieron en realizar figuras ubicadas en las categorías propuestas por Torrance, aún así, la cantidad de detalles añadidos y el acabado de cada una de las gráficas representan altos niveles en la elaboración (ver Anexo G).

En la segunda actividad “complementación de la figura”, la mayoría de los niños terminó con los gráficos en el tiempo requerido y algunos mucho antes, lo cual representa un avance considerable en los niveles de fluidez. Si bien en este ejercicio aparecieron algunos diseños ubicados en las categorías propuestas por Torrance, la mayoría de los dibujos no se ubicaban en ninguna de esas categorías evidenciando buenos niveles en originalidad y flexibilidad. Además, al observar las producciones de los niños puede notarse gran elaboración por la gran cantidad de detalles presentes (ver Anexo H).

Finalmente en la tercera actividad “líneas paralelas”, se observa un alto nivel en la fluidez pues la mayoría de los niños completaron los requerimientos en el tiempo establecido. De forma parecida a lo ocurrido en las primeras actividades en esta aparecieron elementos ubicados dentro de las categorías propuestas por Torrance pero la mayoría de los dibujos no se ubicaban en ninguna de esas categorías evidenciando buenos niveles en originalidad y flexibilidad, lo mismo pasó con el componente elaboración, es decir se mostró una buena cantidad de detalles y cada particularidad puesta en el gráfico le confería un significado particular (ver Anexo I).

Figura 1 Puntajes Elaboración del TCTT.



Ahora bien, la prueba está diseñada para arrojar una puntuación bruta en cada uno de los cuatro componentes evaluados, por tanto, se da paso a la interpretación de cada componente y se describen cualitativamente sus implicaciones dejando por sentado el incremento dado en los estudiantes después del programa de intervención.

En el componente originalidad para la primera actividad las puntuaciones subieron considerablemente, un 46,5%, es decir, mientras en la primera aplicación solo 2 participantes obtuvieron puntuaciones con Poder Creativo (PdC en adelante) en la segunda fueron 18, pero aún así la mitad de la población sigue puntuando bajo; esto puede deberse a los pocos elementos considerados con PdC para este componente en la prueba de Torrance, pues es posible clasificar y ubicar las respuestas dadas por los estudiantes en la mayoría de las categorías establecidas, por tanto, es frecuente encontrar en sus representaciones gráficas elementos pertenecientes a sus condiciones de vida y al contexto como animales, plantas, paisajes, entre otros, considerándose como factores comunes y recurrentes, los cuales, de acuerdo con los criterios de la prueba, carecen de originalidad (ver Anexo G). Esto permite observar la importancia de los referentes para los niños y como ellos se basan en estos para la realización de sus producciones, este tema se retomará y ampliara más adelante. Más sin embargo, aún cuando la mitad de los participantes no puntuaran con PdC el incremento en la cantidad de participantes con buenas puntuaciones hace notoria tanto la posibilidad de potenciar este componente como la efectividad del proceso interventivo.

En las actividades 2 y 3, la originalidad se vio incrementada en porcentajes similares, un 54% y 44%, con relación a la prueba realizada en la fase diagnóstica. Según esto casi la totalidad de los participantes realizaron representaciones con puntuaciones de PdC, lo cual puede entenderse por la cantidad de dibujos requeridos en la prueba, la cual, al ser mayor (10 para la actividad 2 y 18 para la actividad 3, ver Anexos H, I) le deja más opciones a los participantes para dejarse llevar por su imaginación y los obliga a buscar más opciones, dicho de otro modo, de alguna manera el aumento en las categorías (flexibilidad), sumado al aumento en la cantidad de opciones (fluidez), resultan en aumento o potenciación del PdC, el trabajo en un

elemento del PC tiene efectos sobre todos los componentes del mismo dada la estrecha relación entre ellos.

En lo concerniente a elaboración, la comparación de las aplicaciones del test revela más detalles en las creaciones de los estudiantes, aunque en este componente la diferencia no es tan marcada como en los otros tres, pues estas se componen de una buena cantidad de elementos y figuras adicionadas a la figura central o alusivas a su contexto. Aún así, este incremento en la puntuación indica cómo los procesos creativos de los niños se han vuelto más complejos, compuestos por un nivel mayor de imaginación y exposición de detalles, características principales en los planteamientos teóricos del TTCT respecto a este componente. Un mejor desempeño en torno a la Elaboración, puede traducirse contextualmente en la habilidad para producir ideas y respuestas con mayor detalle, evitando resolver problemas de forma escueta y poco profunda (ver Anexos G, H, I).

Los componentes fluidez y flexibilidad solo se evalúan con las actividades 2 y 3 en el TTCT. En cuanto a la fluidez, al realizar una comparación entre pruebas se observa un aumento considerable en la puntuación en las dos actividades, 38% y 31% de incremento respectivamente, mostrado, como se indicó anteriormente, en la realización de todos o la mayoría de los ejercicios dentro del tiempo establecido o antes. Los altos puntajes obtenidos en fluidez permiten inferir la adquisición, por parte de los estudiantes, de habilidades en la solución de problemas al mejorar sus posibilidades de contemplarlos desde múltiples perspectivas, no sólo en lo educativo, sino en todos los espacios de su vida, pues al potenciar la fluidez expresiva y emocional se liberan las imposiciones de la lógica, del estatus, limitadores de la iniciativa y la expansión libre de cada sujeto.

Finalmente, en el componente de flexibilidad, los estudiantes presentan un incremento para la segunda aplicación del TTCT de un 25% para la segunda actividad y un 38% para la tercera, según esto, las representaciones gráficas elaboradas por los estudiantes podían ubicarse en un número mayor de categorías, lo cual permite evidenciar cómo la propuesta de intervención incrementa la heterogeneidad de las ideas producidas por los niños. La valía de este componente se hace manifiesta en tanto, de la mano con los demás componentes del PC, puede convertirse en una herramienta generadora de las conexiones y asociaciones

necesarias entre diferentes categorías u opciones ante las adversidades cotidianas, también permea sus construcciones y proyectos ante cambios y situaciones inesperadas, permite observar la realidad de sus contextos de maneras diferentes para igualmente tener varias formas de enfrentarla y vivir en ella, posibilita el re-pensar ideas y puntos de vista, para ser construidos a la luz de nuevas posiciones y salir de las verdades absolutas, indica además la capacidad de reorganización, reestructuración e integración manifiesta en los niños.

Ahora bien, la potenciación de estos componentes es un proceso constante, requiere ejercitación y aplicación en las jornadas escolares de los niños, con lo cual se permitirá proyectar lo adquirido a otras áreas de desempeño como la solución de problemas de su contexto o la gestión de recursos superando las barreras económicas. Para ello se debe promover, aún en las ciencias exactas como las matemáticas, una mayor posibilidad para el estudiante de ser flexible en los procesos de aprendizaje correspondientes a este campo, pues se convierte en una ventaja encaminada a la comprensión y adquisición de una mayor gama de posibilidades sobre la lectura de una situación.

Por otro lado, con el desarrollo de la intervención fue posible darse cuenta de las múltiples condiciones intervinientes en el PC, ante lo cual se llevaron a cabo algunas sesiones denominadas en este ejercicio investigativo como actividades libres, de las cuales se profundizará más adelante, en ellas se le permitió a los participantes realizar algunas actividades encaminadas exclusivamente a la estimulación del PC y, gracias a dichas actividades se pudo evidenciar una gran evolución en los estudiantes, así como confirmar muchos de los resultados arrojados por el TTCT, el cual, valga la aclaración, es tan sólo una herramienta para evaluar el reflejo de la estrategia de intervención.

Finalmente, es importante aclarar en cuanto a la aplicación e interpretación del test de Torrance, que los resultados arrojados por este no se han validado cuantitativamente, en tanto no corresponde a los alcances de la investigación el hacer un análisis exhaustivo del test como herramienta de evaluación psicológica sino únicamente utilizarlo como una técnica de recolección de información en cuanto al PC.

Alcances del plan de trabajo

A cuenta de dar cumplimiento con el cuarto objetivo específico de la presente investigación se creó este subtítulo donde se realiza una descripción de los beneficios para los participantes de la intervención psico-educativa focalizada en los factores circunscritos a lo personal y ambiental, promotores del PC.

Factor personal

Esta categoría hace referencia a aspectos personales, características intrínsecas del sujeto, potencialidades, habilidades y limitaciones de índole personal recurrentes y sobresalientes del estudiante. En esta se establecieron subcategorías relevantes a la hora de implantar el plan de intervención, los alcances se presentan a continuación.

Autoconcepto

El desarrollo de las actividades mostró cómo en primera instancia los niños se enfocan en el reconocimiento de características físicas propias como también las de sus compañeros, y en algunos elementos específicos de la personalidad tornándose las manifestaciones de las cualidades repetitivas; en principio les es más fácil resaltar cualidades de los otros pero mientras avanza el desarrollo de la actividad se pudo evidenciar cómo los niños empiezan a resaltar otros elementos de su personalidad como la inteligencia, creatividad, bondad y forma de relacionarse con sus compañeros, entre otros. Posteriormente, en la evaluación de la actividad (ver Anexo J), los participantes reconocen su importancia como personas y reconocen la actividad como una oportunidad para conocerse a sí mismos. En cuanto a los componentes de PC como la fluidez y flexibilidad se evidenció una escasa cantidad de ideas diferentes, es decir, las cualidades resaltadas por los niños, ya sea en los otros o en sí mismos, se repetían una vez mencionada por alguno de los participantes.

Antes de dar inicio a la segunda actividad a cada equipo se le hizo entrega de un paquete constituido por una caja de crayones, dos pinceles, una tijera, una barra de pegante, algunas revistas y vinilos con los tres colores básicos (amarillo, azul y rojo); según se les aclaró estos materiales se utilizarían en muchos de los encuentros siguientes por lo cual el “líder” de cada grupo sería el encargado de recoger los materiales al final de cada actividad y guardarlos hasta el momento de volver a

utilizarlos. Cabe aclarar que, obedeciendo a lo propuesto por la metodología EN, los estudiantes ya se encontraban organizados en grupos de trabajo con un “líder” designado por la docente.

En principio el desarrollo de la actividad fue un poco “desordenada” debido al manejo de los materiales y a la organización de los miembros de los equipos en torno a la utilización de los mismos. Por ejemplo, se pudo observar cómo algunos participantes se quedaban sin hacer nada mientras sus compañeros desocupaban los materiales requeridos por ellos, o bien enfocaban su atención en cualquier otra cosa. Esta variable ya se había considerado dentro de la planeación de la actividad y, en cierta medida, la conformación de los paquetes de trabajo apuntaba a ello pues esto se constituiría en un problema a resolver por parte de los estudiantes.

En el transcurso del ejercicio fue necesario hacer algunas sugerencias a los participantes en cuanto a cómo organizarse para la utilización de los materiales, por ejemplo, “...si tu compañerito está utilizando el pincel tu puedes utilizar las tijeras” (fuente: observación participante) y dar respuesta a las inquietudes en cuanto a la utilización de los de los mismos, por ejemplo, “...pueden hacer sus escudos como quieran, utilizando los materiales que quieran, no hay reglas” (fuente: observación participante). Una vez hecho esto el desarrollo del ejercicio propuesto fue fluido, los estudiantes empezaron a ser más propositivos dentro de sus equipos, cada uno aportaba tanto ideas como trabajo, acercándose más a una labor cooperativa, pero basándose siempre en aquello considerado por cada uno como un aporte valioso de sí mismo dentro del equipo, lo cual denota un avance significativo en cuanto al autoconcepto, en tanto tienen presente en todo momento sus potencialidades y mejoran sus procesos de autoevaluación y autorregulación, los cuales han sido vinculados con la capacidad para generar pensamientos alternativos frente a situaciones problema, según lo planteado por Greco (2006). Además, como un valor agregado, sin hacer referencia al contexto los niños empezaron a resaltar características del mismo y a incluirlas dentro del diseño (ver Anexo L).

Por otro lado, se evidenció inseguridad de romper el prototipo, en especial en los niños mayores quienes, por ejemplo, a la hora de pintar el escudo utilizaron sólo

los colores básicos, mientras los niños pequeños empezaron a combinar colores y utilizaron todos los materiales a su alcance.

Autoestima y expresión de sentimientos

Como se mostró, la primera actividad apuntó al reconocimiento inter e intrapersonal de las cualidades personales de los participantes; la segunda, buscó irradiar a los equipos de trabajo con estas cualidades, al plasmar, en un mismo concepto, las diferentes potencialidades de los miembros del equipo; en esta tercera actividad se logró dar un paso más hacia el contexto y reconocer las habilidades personales dentro del aula de clase, confluyendo en una expresión más abierta de sentimientos. Entonces, una vez reconocidas y expresadas las cualidades y capacidades ante los demás sin temor de ser juzgados o rechazados, se concibe el trabajo en equipo desde su sentir, con cooperación y creatividad, manifestado en la diversidad de situaciones y manejo de grupo dadas dentro de este espacio, evidenciados en el trabajo de algunos equipos en cuanto a la manera de organizarse, de delegar responsabilidades entre compañeros, el debate surgido entre ellos para llegar a una conclusión respecto de su trabajo. Se evidencia también, como un reflejo de mejor autoestima, la facilidad de buscar nuevas respuestas, el creer en sí mismos y en sus capacidades, y el aportar nuevas respuestas en los retos cotidianos, manifiesto en los estudiantes; logrando con ello mayor confianza en la toma de decisiones para situaciones problemáticas, con diversidad de soluciones y opciones, en el marco de las valoraciones para sí mismo.

En el desarrollo de la actividad se notó avances en la forma de expresar sentimientos y opiniones entre compañeros. Lo cual dio indicios de mejora en cuanto a fluidez y flexibilidad pues la cantidad de elementos resaltados fue mayor a los resaltados en la primera actividad, se superó la barrera de las cualidades físicas (limpio, bonito) empezando a resaltar características de la personalidad (organizado, alegre), la forma de relacionarse (buen amigo, colaborador), y otras habilidades (inteligente, creativo). Entonces, aunque desde el principio se observó la facilidad de los estudiantes para resaltar las cualidades de los otros, estas generalmente hacían referencia a aspectos físicos, más adelante con el desarrollo de las actividades el foco cambió a aspectos de la personalidad, como ya se mencionó.

Asertividad

Gracias a la secuencia en que se desarrolló el trabajo los participantes mantienen presente la importancia de sus cualidades y, partiendo de ellas y de la confianza generada en ellos mismos y en el grupo, el fortalecimiento de las habilidades asertivas es el paso a seguir para propiciar los espacios y momentos potenciadores del PC.

La actividad deja entrever cómo los estudiantes, además de trabajar en sus asociaciones y creaciones, trabajan en equipo delegándose, por iniciativa propia, sus tareas, respetando la opinión de sus colaboradores. En el transcurso de la actividad tanto niños como niñas cooperan con sus compañeros, contribuyendo al desarrollo del PC, pues si uno de ellos se involucra en una actividad determinada puede impulsar de igual manera a su amigo más cercano a participar en ella, posibilitando el trabajo en equipo. Asimismo, en este punto, los estudiantes empezaron a resaltar el componente creativo de sus producciones (ver Anexo L).

Ahora bien, la investigación realizada por Caipe y Delgado (2011) muestra la existencia de dificultades en lo referente a la asertividad en tanto los estudiantes creen firmemente en la existencia de sólo dos actitudes posibles ante un problema determinado: La agresividad o no hacer nada. Por tanto, este ejercicio apuntó a mostrar la tercera respuesta posible, la asertividad, a partir del reconocimiento de los derechos propios y de sus compañeros. En este sentido el desarrollo de la actividad (de la mano con las anteriores y gracias a la dinámica de grupo llevada por las docentes) generó un trabajo afectivo y efectivo en los equipos, facilitando situaciones de práctica de la creatividad individual y colectiva, motivando el aprendizaje de contenidos diversos y la captación intuitiva de habilidades sociales (principalmente asertividad, tolerancia, cooperación y responsabilidad) tan necesarias para todos los estudiantes. Se favoreció la asertividad en tanto, gracias a la producción de interacciones desarrolladas dentro del contexto del equipo y a través de sus experiencias con los compañeros, aprenden a mantener relaciones sociales, a comprender y a acomodar los sentimientos y las acciones de otros, a ajustarse a normas y rutinas sociales.

En cuanto a las docentes, es menester resaltar su labor como facilitadoras en estos procesos, pues se logró observar cómo sus interacciones favorecen la asertividad, en el respeto mutuo entre los participantes, al guiarlos en la aceptación de las diferencias, en el poder estar juntos a pesar de no estar de acuerdo, en ayudar a identificar la diversidad de formas de expresión, comprender y reconocer el trabajo de los otros; y no sólo eso, también se observó cómo, el potencial creativo de cada una de ellas, y su forma de plasmarlo en sus actividades diarias, se ve reflejado directamente en la forma en que los estudiantes interactúan con ellas y responden a las tareas propuestas.

Factor ambiental

Dentro de este factor se tuvieron en cuenta aspectos como la cultura, la cual se tomó como un agente promotor y enriquecedor de los procesos de socialización. Asimismo, se tuvo en cuenta al ambiente escolar el cual tiene como fines propiciar el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos, identificando características tales como las relaciones establecidas dentro de la comunidad educativa, trabajo en equipo, participación en clase, sus alcances y logros se reflejan a continuación.

Apropiación e identificación del contexto

La identificación y reconocimiento de su vereda dio pie a resaltar aspectos positivos y negativos de su contexto, haciendo énfasis en los paisajes, zonas verdes, sus costumbres y estilo de vida de los habitantes de la vereda Aguapamba, rescatando el trabajo y la labor de la agricultura. En el transcurso de la actividad algunos grupos se cohiben de expresar sus creaciones en cuanto hacen muy poco uso de sus materiales didácticos, limitándose a escribir; por su parte, cuando los equipos hicieron uso de todos los materiales, se denotó mayor seguridad, exponiendo sus trabajos ampliamente sin temor, con mayor confianza y apropiación de las cosas propias de su vereda y de la utilidad de estas (ver Anexo L).

Reforzando la temática se procedió a implantar la siguiente actividad orientada por la misma línea donde el estudiante, una vez identificado y apropiado de su contexto, tiene la oportunidad de asociar sus componentes y trasladarlos desde su imaginación a su realidad, logrando evidenciar, en momentos de la actividad, las limitaciones sentidas en la construcción de historias, pues los niños se escudaban en

la dificultad de relacionar las imágenes aparentemente no relacionables pero, mientras la actividad avanza lograron familiarizarse con sus imágenes y entendieron el sentido de la actividad, el cual les permitió hacer uso de sus habilidades creativas sin importar el orden de las conexiones. Por último, al momento de dar lectura a sus historias los niños se dieron cuenta de las diferencias entre sus historias, a pesar de tener los mismos referentes o dibujos.

Por otra parte, con estas actividades se propicia en los estudiantes la oportunidad de buscar una nueva forma de ejercitar su PC sin necesidad de acudir a estrategias y/o elementos complicados o de difícil acceso, sino utilizando las herramientas existentes dentro de su entorno y realizando las asociaciones necesarias para la integración de dichos elementos en la ejecución de sus actividades. A través de estas se promueve la asociación, unión, asistencia, colaboración, apoyo, el deseo de compartir y participar, donde los y las estudiantes ponen en juego todas sus habilidades.

Relaciones interpersonales

La escuela y por ende el aula de clase son espacios importantes en el desarrollo de los niños pues es aquí donde pasan y comparten la mayor parte de su tiempo; en ese sentido, las relaciones interpersonales juegan un papel importante en tanto se canalizan en el grupo-clase conflictos individuales de los estudiantes y se producen escenas conflictivas no relacionadas directamente con la dinámica grupal, sino experiencias personales, no necesariamente actuales, manifiestas en el presente. Dentro de los alcances de la actividad se pudo colegir cómo la mayoría de niños proyectaron su sentir emocional y emplearon los materiales didácticos de acuerdo a como se sintieron. La facilidad de expresar su sentir en el ejercicio, a través de la pintura, facilitó y brindó mayor seguridad, a la hora de expresar sus emociones y sentir (ver Anexo L).

Esta actividad se enriqueció en tanto algunos de los niños se dieron cuenta de las sensaciones de malestar de algunos compañeritos, reconocieron cómo muchos no manifiestan sus sentimientos por miedo a ser rechazados o a la burla. Para Flórez (2004), existen ciertas características psicológicas propensas a bloquear de cierta manera el PC, como la inseguridad en sí mismo, manifiesta en sentir un temor

exagerado a las críticas, al ridículo, a cometer errores o a la autoridad. Este tipo de dificultades se fueron superando de acuerdo a como se iban desarrollando las temáticas, pues los niños se mostraron más receptivos ante sus compañeritos, profesores e incluso, las manifestaciones de cariño y confianza ante los investigadores, creció de forma notoria.

Trabajo en equipo

Con el desarrollo de las actividades se logró potencializar tres aspectos importantes en pro del fortalecimiento del PC:

Se fortaleció el trabajo en equipo desde la metodología implantada en todas las actividades, y se logró evidenciar desde las diferentes experiencias el manejo dado por los estudiantes al interior de sus creaciones, asumiendo posturas de respeto por la opinión del otro, capacidad de delegar funciones y de organización, como también el reconocimiento de los líderes surgidos al interior de los grupos, su funcionalidad y la responsabilidad inherente a su rol.

La estimulación de los componentes del PC se ve reflejada en las diversas repuestas y elementos de sus trabajos, donde el trabajo en equipo prima y se potencia desde la experiencia de cada integrante; los estudiantes poco a poco van viabilizando sus diferentes perspectivas en una ruta común, otorgando a sus creaciones individuales y grupales un componente colectivo e innovador (Ver Anexo L).

Por otra parte, se logró evidenciar una mayor producción creativa en grupo con relación a la individual. El trabajar en equipo para producir algo forzó a los estudiantes a debatir entre ellos los diferentes puntos de vista para posteriormente tratar de realizar creaciones únicas, novedosas, creativas. Además se pudo notar como el pegar, cortar y pintar produce una desinhibición y motivación extra hacia las tareas asignadas, lo cual se vio reflejado en la producción y capacidad imaginativa de sus trabajos (ver Anexo L).

Participación en clase

Otro cambio importante evidenciado en los estudiantes apunta a las situaciones en las cuales se les pedía manifestar sus opiniones, en estos casos los aportes dados eran monopolizados por un grupo reducido, razón por la cual se decidió indagar al respecto, encontrando argumentos por parte de los niños relacionados con

temor de expresar sus ideas por las posibles burlas de sus compañeros y/o por la ausencia de aprobación de las docentes o los investigadores. No obstante, mientras se iba avanzando en el desarrollo de las lecciones, los educandos participaban con mayor frecuencia y se percibía más seguridad en los argumentos manifestados. Pero los alcances de la actividad no se limitaron a la opinión dada por el estudiante con relación a un tema, se afirmaron varios elementos constitutivos de la clase importantes para el desarrollo del PC y del clima del aula, elementos que directa e indirectamente se han ido trabajando a lo largo de toda la intervención como la confianza en si mismos, el respeto, las habilidades sociales (ver Anexo L). Igualmente, las docentes manifiestan un mejoramiento en el componente creativo de las labores de los estudiantes, visible implícitamente en sus tareas diarias y explícitamente en los comentarios de los niños acerca de lo creativos que se han vuelto gracias al ejercicio interventivo.

Actividades libres

Esta parte de la intervención comprende tres actividades, mural, acertijos y obras creativas. Con el primero, los estudiantes tuvieron la posibilidad de crear, pintar y plasmar un mural en la entrada principal de su escuela. Como ya se ha notado en otras actividades la novedad inherente a la actividad genera mayor motivación y en este caso se observó un componente del PC, la curiosidad por saber cómo quedaría su escuela después de pintarla. Además, este ejercicio propició la expresión de una multitud de concepciones y sentimientos por parte de la comunidad educativa, a nivel social, en tanto se dio un primer paso hacia un cambio de concepción en cuanto a las capacidades de los niños, pues en los primeros momentos, cuando se estaban realizando los primeros trazos de la pintura, algunos miembros de la comunidad se acercaron y manifestaron su aprobación ante la realización de algo para embellecer su escuela, pero desaprobaban la participación de los niños en ello argumentando falta de capacidades por parte de los pequeños. En las docentes se debe rescatar su disponibilidad y apertura a las actividades, a todas ellas, y en esta en particular se notó un gran entusiasmo manifiesto tanto en sus expresiones físicas como verbales, a tal punto de comparar lo vivenciado con una película muy reconocida "...como en los colores de la montaña, dijo una profesora con una gran sonrisa" (tomado del registro

de observación). Por último, en los estudiantes, foco de esta investigación, se pudo ver cómo les satisfizo reconocer el espacio al que acuden todos los días como propio, siendo ellos los protagonistas de la obra, así mismo fue una actividad con un gran impacto en los estudiantes pues la mayoría la recordó como una de las más divertidas y muchos de ellos acudieron a retocar su obra en días posteriores (Ver Anexo L).

Con la actividad de los acertijos los estudiantes se mostraron motivados en la búsqueda de respuestas, reflejado en el debate surgido en el transcurso de la actividad en torno a las múltiples explicaciones de las formas de responder y las respuestas posibles utilizadas para resolver los acertijos. Este recurso refuerza los cuatro componentes del PC junto con muchos otros de los elementos trabajados a lo largo de la intervención como la participación en clase, a su vez por ser un recurso novedoso causó mucho interés y motivación en los estudiantes.

Obras creativas fue una actividad encaminada a reflejar los resultados del trabajo de intervención, en ella no sólo se evidenció todo el potencial creativo de los niños, sino también su sentir hacia el trabajo de intervención, donde emergen sentimientos de emoción, alegría, tristeza, reflejados sin temor. Las creaciones de los estudiantes permitieron corroborar los resultados arrojados por el TTCT, pero también dejaron ver elementos no considerados por este test o puntuados con bajas calificaciones en el mismo, tal es el caso del componente originalidad, pues en las obras de los participantes se vieron creaciones novedosas, no sólo en la obra como tal, sino también en la argumentación y exposición de los diseños que iban desde “Doña Juana de mil caras”, una muñeca con un espejo en el rostro con la cara de quien la mire, según la explicación de la creadora, hasta “la máquina creadora de un futuro mejor” en la cual se introducía un carro viejo por un lado y por el otro salía un vehículo ecológico, último modelo (ver Anexo L).

En lo personal, se notó un evidente crecimiento en la forma de relacionarse de los estudiantes entre sí, como ya se ha manifestado, y con los investigadores, a tal punto de recibir una nota por parte de uno de los estudiantes más “difíciles”, en la cual expresaba su gratitud y sentimientos, el estudiante se puso de pie frente a sus compañeros para leer la nota hasta cuando se le entrecortó la voz y no pudo continuar. Esto demuestra como la intervención no solo potenció el PC de los

estudiantes, también, gracias a la orientación dada a la misma, centrada en la persona, se propicia un mejoramiento en la calidad de vida (ver Anexo L).

Para finalizar se hace importante rescatar cómo al crear un espacio para los estudiantes, libre de prejuicios o juicios de cualquier tipo, ellos empiezan a encontrar las herramientas para expresarse libremente y hacen un buen aprovechamiento de esta oportunidad. Además el trabajo de intervención logró, como valor agregado, mejorar la cohesión grupal en tanto convocó y estructuró un proceso de búsqueda de satisfacción de necesidades por el cual los integrantes del grupo recorrieron un camino superando el aislamiento individualista, cuestionando las certezas, indagando, explorando e integrando en lo posible los aportes del PC.

DISCUSIÓN

La presente investigación permitió dilucidar acerca de diferentes aspectos relacionados con el PC y los factores promotores del mismo, en estudiantes de EN; los resultados presentados hasta el momento, y con ellos el cumplimiento de los objetivos específicos planteados, impelen al esclarecimiento teórico de los cambios provocados por la intervención psico-educativa focalizada en los factores ambientales y personales promotores del PC, en estudiantes pertenecientes al modelo de EN de la IEM Agustín Agualónco, sede Aguapamba, que ameritan ser debatidos en el presente apartado del documento.

Factor personal

La participación de los factores personales en relación con el PC, permite evidenciar aspectos de índole personal, intrínsecos al ser humano, los cuales se crean, transforman y retroalimentan a través de la interacción, de ahí la importancia en el desarrollo del pensamiento del ser humano, en ese sentido la presente investigación retoma e ilumina a través de la teoría los siguientes componentes.

Autoconcepto

Para Alencar y Fleith (2003, citados en Oliveira, et al, 2009), una persona con un alto nivel de autoestima, y en su mayor medida con un alto nivel de autoconcepto, es capaz de asumir de una mejor manera los problemas, generando varias alternativas de respuesta, y observando desde distintos puntos de vista para elegir la mejor opción. Con el proceso interventivo se pudo evidenciar como el permitir a los niños

reconocer y expresar sus potencialidades propicia expresiones más libres, con menos temores y reservas frente a sus posibilidades y capacidades, las cuales además los caracterizan; asimismo de entre las cualidades destacadas empieza a aparecer la inteligencia y la creatividad como elementos recurrentes. A propósito, la chilena Verónica Jordán (2004), concuerda en señalar la libertad como uno de los elementos clave del ser creativo, según ella los espacios flexibles estimulan la creatividad, pues esta florece más en donde hay ausencia de miedo.

Por otro lado el reconocimiento de las fortalezas individuales por parte de los compañeros y el reconocérselas a otro sirve de soporte tanto para el desarrollo del PC como para el fortalecimiento del autoconcepto, la autoestima y las relaciones sociales. Al respecto Mihaly Csikszentmihaly (citado por Jordan, 2004) menciona como la creatividad no puede separarse de su reconocimiento social, según el autor, el fenómeno creativo requiere tres condiciones para su desarrollo: en primera instancia, las condiciones innatas del ser humano para la innovación; en segundo lugar, el conocimiento técnico del medio; y en último, pero no menos importante, la receptividad de la sociedad hacia lo nuevo. En cuanto al autoconcepto Maslow, identifica al reconocimiento social como uno de los factores determinantes, el cual, junto con el autoestima, se sitúa en la parte alta de la pirámide de necesidades, sólo detrás de las necesidades de autorrealización.

De esta manera es posible colegir cómo un ambiente creativo de aprendizaje empieza por desarrollarse con las personas y con lo que éstas son capaces de hacer, por lo cual las actividades se propusieron y ejecutaron teniendo en cuenta, entre otras, una premisa fundamental que constituye uno de los principales conceptos operativos de la presente investigación, *todo ser humano posee un potencial creativo susceptible de ser educado e influenciado por el contexto*, en palabras de Garaigordobil (1997) “La creatividad radica en la persona y existe en un contexto”.

En oposición para Csikszentmihaly (2003) cuando hay un *fluir creativo* la autoconciencia desaparece, pues para él la conciencia del “yo” es una carga para el proceso creativo. Este planteamiento es cuestionable a la luz de esta intervención pues ya se ha demostrado la importancia del reconocimiento de las fortalezas individuales, tanto para el desarrollo del PC como para el fortalecimiento del

autoconcepto y autoestima. Esto consolida la contribución de las actividades al proceso interventivo de dos maneras en cuanto al desarrollo del PC, por un lado, refuerza la importancia de las características individuales resaltadas anteriormente, por otro, empalma esas fortalezas dentro del contexto inmediato del niño en la escuela (los equipos y el aula), ampliando el campo de acción de las potencialidades de los participantes dentro de lo atinente al PC, en este caso, y propiciando en ellos, por ejemplo, la confianza y la libertad de hacer aportes al trabajo.

Ahora bien, el trabajo realizado en torno al fortalecimiento del autoconcepto sumado al trabajo del contexto inmediato de los participantes (factor ambiental), es decir su equipo de trabajo, puso en evidencia varios elementos susceptibles de ser analizados:

a), Se evidencio en los participantes dificultad para emprender acciones por fuera de lo “establecido” en las actividades, por tanto el trabajar en la ruptura de preceptos y prototipos dentro de los cuales los niños tienden a encasillarse, o a ser encasillados, ayuda en el desarrollo de autonomía y seguridad en ellos, permitiéndoles guiarse por su imaginación, la cual, según Esquivias (2009), se constituye como una categoría importante dentro del PC. Es importante resaltar la influencia de los prototipos tradicionales, los cuales impiden dar nuevas ideas, en este caso, por ejemplo, la relación de lo ya establecido en cuanto al escudo como símbolo patrio y sus colores, en el cual los niños de mayor edad decidieron no romper el paradigma quedándose en los colores amarillo, azul y rojo, confirmando lo planteado por Mendias C. (2005), quien menciona como los niños a medida que crecen y se socializan van limitando la creatividad, debido a las normas y reglas existentes hasta en los colores de los objetos.

Esto puede resultar de alguna manera contradictorio para los niños y los docentes en tanto el modelo de educación tradicional busca formar niños guiados por normas y parámetros, en cuyo caso cabe aclarar, la idea es educar en la libertad en los procesos educativos no en el libertinaje, es decir, se busca formar personas partícipes de sus procesos, partiendo de sus experiencias y capacidades, no niños sin respeto por las normas y/o por las otras personas; se les da la oportunidad de expresarse libremente, sin ser juzgados o “maltratados” en ningún sentido, teniendo en cuenta

sus opiniones y/o aportes, más no se da cabida a comportamientos ofensivos o irrespetuosos.

b), Se puede evidenciar como la capacidad de comunicar ideas mejora al referirse a aspectos de pleno conocimiento de las personas, en este caso al hablar de sí mismos (gracias al proceso de intervención), lo cual implica no solo aportes reflejados de diferentes formas en el medio sino también en el desarrollo del PC, a propósito Rodríguez (1985) menciona como el hacer proposiciones requiere poner en práctica el pensamiento creativo, ya que no solo se debe crear una idea, sino también articularla con la demanda del medio.

c), La búsqueda de aprobación de los otros y de valoración dentro del equipo resulta en generación de referentes y modelos mentales en los participantes. En cuanto a los referentes Flores (2004) los propone como bloqueos al progreso del PC, pues son difíciles de romper cuando hacen parte de la tradición y vida relacional de las personas. Aunque esto parece ser cierto el sentido del referente puede cambiar si el modelo a seguir es una persona con características creativas, innovadoras, generando comportamientos del mismo tipo en quienes los imitan. En este sentido para Sternberg (2003, citado por Penagos, 2006), las personas con inteligencia exitosa creativa buscan modelos y finalmente se convierten ellos mismos en tales.

En lo atinente a los modelos mentales predominantes, y los consecuentes comportamientos, pueden ser un obstáculo insalvable para la innovación en las personas al fomentar la repetición de repertorios de comportamiento aprendidos en el pasado y valorados solamente porque en algún momento fueron útiles. Es bien sabido que el proceso de aprendizaje creativo y transformador no es usual, pero, el problema de los modelos no radica en si son atinados o erróneos, pues según Llinás (2003) un modelo mental es un conjunto de supuestos que explican el entorno y son usados continuamente por la mente para el ahorro de energía, para poder realizar muchas funciones a la vez y, a través de la experiencia, la mente se encarga de agruparlos de acuerdo a capacidades y limitantes biológicas, entonces, el asunto es entender que estos modelos mentales se van formando y articulando a través de los procesos de socialización en la familia y la escuela, y en las etapas más avanzadas de la vida, para convertirse en estructuras coherentes determinantes en la forma de pensar, de sentir y

de actuar, por lo tanto es importante generar modelos mentales creativos y saludables, pues como lo manifiesta Howard Gardner (citado por Senge, 1998), nuestros modelos mentales no sólo determinan el modo de interpretar el mundo, sino el modo de actuar.

d), Otro aspecto a tener en cuenta es la importancia del fortalecimiento del trabajo en equipo a partir de las potencialidades individuales, fortaleciendo el acercamiento, confianza y respeto por las ideas del compañero. En este sentido se lo puede considerar como un facilitador de la expresión de sentimientos, emociones o ideas, como lo mencionan Foichetta y Ferreyra (2003), el trabajo en equipo potencia una sana comunicación, de ahí la importancia de este principio pedagógico.

e), El manejo de los materiales pone sobre el tapete un aspecto relacionado directamente con el PC, la solución de problemas. En este sentido Chajet (2010) cita a Aristóteles para quien venimos al mundo con dones y potencias desarrollables sólo si hay problemas, los desafíos trasladan los dones de la potencia al acto. Por su parte Isacksen (1996, citado por Porcar de Yelós, 2008) considera la existencia de una fuerte interrelación entre la solución de problemas y aquellos procesos denominados de pensar, aprender, memoria, transferencia, percepción y motivación. Entonces es posible considerar la solución de problemas, y por tanto al PC, como una capacidad y una aptitud cognitiva de orden superior, en tanto es una de las actividades humanas que más pone en juego la inteligencia. Así mismo trabajos como los de Moraes y de la Torre, Amabile, Rodríguez, Marín, del Prado, Aldana, Rosman, Betancourt, señalan la existencia de bloqueos internos que afectan el PC como inconvenientes a la hora de resolver situaciones problemáticas (Porcar de Yelós, 2008). A propósito de estos bloqueos se pudo señalar como presentes dentro del grupo de participantes la incapacidad para ver o usar la variedad de posibilidades para la solución de problemas (flexibilidad), la carencia de fluidez en la aplicación de valores, creencias y actitudes personales, la falta de confianza en las propias capacidades, ver las situaciones rígidamente, condiciones en las cuales las personas no se valoran apropiadamente. Por este motivo este estudio se enfocó en despertar en los estudiantes la motivación y la autoconfianza, pilares fundamentales para romper patrones rígidos de pensamiento.

Autoestima y expresión de sentimientos

A propósito de estos elementos se logró vislumbrar como el hacer consciencia de las aptitudes personales fortalece la seguridad de los participantes, pero el efecto es mayor si es otro quien reconoce esa habilidad. En este sentido para Betancourt y Rubio (2001), la autoestima alta se encuentra relacionada con valores como la confianza en sus propias competencias y decisiones. Por lo tanto es importante para el éxito de los procesos, en este caso encaminados a fortalecer el PC, empezar por el fortalecimiento tanto del autoconcepto como del autoestima en tanto estos permiten surgir las capacidades personales de los participantes y puedan ser aprovechadas al máximo a nivel individual y grupal. A propósito Rodríguez (1985), las considera como algunas de las características más importantes en los hombres creativos, pues una persona con un buen autoconcepto y sentimientos de autoeficacia, tiene la posibilidad de crear nuevas ideas y darlas a conocer con mayor facilidad; y no solo ideas, por lo reflejado en la investigación, el tener confianza en sí mismos y la seguridad de no ser juzgados, da vía libre a la expresión de sentimientos. En este aspecto se debe reconocer la labor de las docentes, quienes realizan actividades encaminadas a cultivar esta habilidad, como por ejemplo el correo presente en cada aula, en el cual cada estudiante deja una nota al compañero de su elección. Lo anterior se sustenta en lo mencionado por Fiochetta y Ferreyra (2003) para quienes se debe tener en cuenta el respeto entre los miembros, la necesidad de estar juntos y las ganas de trabajar, es decir de poder cumplir con sus objetivos, para la aparición de la cualidad creativa en un grupo, de esta manera los integrantes potencian una sana comunicación, el trabajo compartido, la cooperación y por supuesto hechos creativos valiosos, lo que desemboca en la generación de afecto positivo dentro del grupo, el cual, según Isen (1993, citado por Greco y otros, 2006), promueve la flexibilidad, las respuestas innovadoras, la búsqueda de información, y la autoprotección ante las situaciones negativas entre otros.

Asertividad

El desarrollo del proceso ha demostrado como una buena autoestima y un buen autoconcepto favorecen la asertividad, pues para defender los derechos, propios y de los demás, a través de la conducta asertiva, se necesita confianza en las

creencias, habilidades y metas de cada uno; esta confianza depende de la formación desde muy pequeños y se refuerza con el tiempo de la mano con la autoestima y el autoconcepto. Pero además, una mentalidad asertiva es útil para no perder la confianza sino más bien aumentarla. En cuanto al PC ya se ha demostrado lo importante de la relación con los otros y el respeto dentro de un grupo, tanto para el grupo en si como para el individuo, en el desarrollo de las habilidades creativas. En este sentido para Rodríguez (1990, citado en López, 1998), la creatividad requiere saber tomar decisiones asertivamente, lo cual implica una buena capacidad de transmitir pensamientos, sentimientos y deseos de manera clara sin causar molestia al receptor, transmitir mensajes en forma lógica e incluso ayudar a otras personas en el proceso de diálogo. Entonces, es posible considerar la creatividad como asertiva pues su finalidad es dar origen a nuevas cosas, las cuales, de una u otra forma generan bienestar y reconocimiento social; y también la asertividad es creativa pues tener actitudes innovadoras, proactivas, y creativas, permite tener mayor astucia para sortear los obstáculos presentes en las relaciones interpersonales.

Ahora bien, la asertividad suele definirse como un comportamiento comunicacional maduro en el cual la persona no agrede ni se somete a la voluntad de otras personas. Estas habilidades, para Roca Villanueva (2005), son un conjunto de hábitos en pos de mejorar las relaciones interpersonales, lograr bienestar, obtener lo deseado, y alcanzar objetivos sin permitir obstaculizaciones por parte de los otros. También, se puede definir las como la capacidad de relacionarse con los demás consiguiendo un máximo de beneficios y un mínimo de consecuencias negativas, tanto a corto como a largo plazo.

Para finalizar este apartado es posible afirmar que cuando una persona desarrolla la creatividad, también mejora su autoestima, autoconcepto y asertividad, adoptando un nivel mejor en la calidad de sus relaciones interpersonales, aportando no solo una mayor disposición a expresarse adecuadamente, respetando a los demás, si no también, haciéndolo de una manera en la cual se posibilite resolver problemas analizando la mejor solución. Se entiende así, entonces, a la creatividad como un elemento de la personalidad indispensable en la vida cotidiana, un elemento de apoyo para encontrar la forma de enfrentar diversas situaciones en diferentes contextos, un

elemento capaz de ayudar a las personas a evitar conflictos y, en caso de presentarse, a superarlos, un elemento sentido por fuera de los límites otorgados habitualmente al PC, constituyéndose como una cualidad más allá de la producción de elaboraciones tangibles, el cual permite manejar correctamente ambientes de comunicación interpersonal en todos los sentidos, ante lo cual planteamientos como los realizados por Gardner (1993), quien ha definido la creatividad como la cualidad de una persona para resolver problemas regularmente, para entregar ideas o productos novedosos finalmente aceptados en su respectiva cultura, se quedan cortos.

Factor ambiental

Rogers (1961, citado por Galván Oré, 1983) define la creatividad como la aparición de un producto relacional nuevo resultante del individuo por un lado y las circunstancias de la vida y los aportes de otros individuos por otro. Siendo así, entendiendo al PC como un producto además de personal relacional, es importante considerar el medio en el cual se dan estas relaciones y las características favorecedoras del mismo, en consecuencia se presentan a continuación las elucidaciones hechas entorno al factor ambiental.

Apropiación e identificación del contexto

Colbert (1999), menciona la importancia de integrar en el currículo del modelo de EN el aprovechamiento de los recursos del medio para mejorar las estrategias pedagógicas y el impacto en la comunidad, pues el modelo se caracteriza por integrarla como principio activo dentro del proceso de formación. En concordancia con el autor los estudiantes de la vereda de Aguapamba hacen énfasis en los paisajes, las costumbres y la labor agraria cuando deben identificar su contexto y lo entienden como parte de sí mismos. En este sentido es esencial la identificación, el reconocimiento y la apropiación, por parte de los niños, de las principales fuentes y recursos del contexto para articular el proceso de enseñanza-aprendizaje desde este, logrando así el desarrollo de habilidades y capacidades de acuerdo a sus necesidades.

También se observó cómo al hacer asociaciones del contexto con elementos extraños a este en principio se presenta un choque pero, tras insistir en la actividad, los participantes entienden que lo importante es ser creativos y como pueden serlo con los elementos encontrados en la cotidianidad. A propósito, Chávez (2004)

propone la creatividad como el proceso de generar algo, sea esto material, estético o conceptual, transformando o trascendiendo lo ya existente. Un elemento de dicho proceso hace referencia a la capacidad de establecer asociaciones, para la autora, la persona realiza alianzas entre elementos del mundo externo y elementos de su subjetividad y se percata de ellas, este proceso de tomar conciencia de las asociaciones se refiere a la generación de ideas. En correspondencia con lo planteado, el desarrollo del proceso desencadenó la construcción de nuevas ideas alrededor de no quedarse como simples espectadores de sus recursos, sino del aprovechamiento y utilidad de estos de la mejor forma posible, resaltando la importancia del modelo de EN aplicado como se debe y comprendido por una metodología flexible acorde a las necesidades y recursos de la población.

Al respecto de lo anterior, surge una percepción de los investigadores, donde se considera el contexto rural como un gran potencial, haciendo énfasis en la valoración que se le debería dar a la educación rural, aprovechando el contacto directo que tienen los estudiantes y la población en sí, con el campo, la ganadería, la agricultura entre otros, para que sean precisamente estas persona quienes tengan la oportunidad de proponer, investigar y aportar, a su propio quehacer cotidiano.

Relaciones interpersonales

Como se mostró en los alcances del plan de trabajo, con las actividades la mayoría de niños proyectaron su sentir emocional, y también se advirtió como a veces se canalizan en el grupo conflictos individuales de los estudiantes y se producen escenas conflictivas no relacionadas directamente con la dinámica grupal. En este sentido, para Matussek (1984) la agresión por parte de algunos miembros del grupo hace disminuir la creatividad, además la relaciona directamente con la ideología dominante en el grupo y, cuanto más rígida sea ésta, más alto es el nivel de agresividad de sus miembros. Aunque se concuerda con el autor en cuanto las conductas agresivas pueden atentar contra la creatividad y se entiende claramente la influencia del grupo sobre los integrantes, se puede afirmar que la agresividad depende en gran medida del perfil propio de cada persona, y en ello, la flexibilidad para buscar opciones, la fluidez en cuanto a la cantidad de respuestas ante la agresión o las dificultades, la originalidad para la creación de soluciones ante los conflictos,

tendrán mayor o menor influencia en los estados de ánimo y las respuestas de los sujetos.

Así pues, en los niños, la libertad para expresarse (en la máscara por ejemplo o a través de la pintura) facilitó y brindó mayor seguridad a la hora de mostrar sus emociones y sentir, ellos pudieron notar como no se habían percatado del malestar de algunos compañeritos, o no le daban importancia por el hecho de ser niños. Al respecto, según Hardig (2010), todos los niños necesitan comprender que son únicos, necesitan involucrarse en pensamientos y actividades creativas propias, en las cuales se sientan especiales. Pero no puede parar ahí, los adultos a su alrededor deben valorar esas expresiones creativas e imaginativas, aunque no sean pinturas perfectas, composiciones complejas o esculturas sobresalientes, basta con entender la importancia inmanente de las creaciones para los niños.

Trabajo en equipo

Como ya se ha mencionado el trabajo en equipo juega un papel significativo en el desarrollo del PC y se potencia desde la experiencia de cada integrante, además se produce una mayor producción creativa en grupo con relación a la individual, por lo tanto, es importante el fortalecimiento de actividades y procesos escolares en pro de una relación armónica entre ellos, donde los niños establezcan relaciones en las cuales se puedan expresar libremente, y se sientan retroalimentados emocional y académicamente; al respecto para Brassi (1986) el aprendizaje en equipo es vital, pues no existe el desarrollo completo sin las demás personas, para buscar una figura más allá de las perspectivas individuales y también considera como una de las causas por las cuales las personas procuran elaborar visiones compartidas, al solo placer de estar conectadas en una tarea.

En concordancia con lo anterior, García (2003) indica al trabajo en equipo como una de las condiciones organizacionales necesaria en una clase para ser creativa. Trasladando estos elementos al contexto escolar de la EN de Aguapamba se ha evidenciado como este aspecto ha sido entendido como una estrategia metodológica empleada por las docentes en el manejo de sus clases, a quienes debe reconocérsele el esfuerzo hecho por orientarse y cumplir con algunos de los principios de EN, donde se contempla el trabajo en equipo como un elemento

sustancial, al cual ahora se le adhiere el PC cuya importancia ha sido reconocida por las profesoras.

Comúnmente se tiende a creer que una persona creativa debe estar aislada y solitaria, caracterizándose por ser egoísta, retraída o excéntrica. Contrario a esto con la presente investigación se evidencia como el asumir posturas de respeto por la opinión del otro, la capacidad de delegar funciones y de organización, como también el reconocimiento de los líderes surgidos al interior de los equipos, pueden ser características de las personas creativas, que usan su PC en función de sus relaciones interpersonales y para potenciar su rol dentro del equipo, así, según López (1998), las personas tienen la capacidad de ir más allá de lo observado en un primer nivel, transformando la información que ingresa a sus sentidos, otorgándole un sentido particular enriquecido por el medio cultural donde la persona vive, es decir, la personalidad creativa se vuelve tal en la práctica diaria con los otros.

Participación en clase

Desde el principio de la intervención se observó en los estudiantes temor de expresar sus ideas por las posibles burlas de sus compañeros y/o por la ausencia de aprobación de las docentes o los investigadores y, como es bien sabido, la participación en el proceso de aprendizaje es una condición necesaria, hasta tal punto que resulta imposible aprender si el sujeto no realiza una actividad conducente a incorporar en su acervo personal bien una noción, definición, teoría, bien una habilidad, o también una actitud o valor (Ferreiro, 2006). Afortunadamente mientras se iba avanzando en el desarrollo de las lecciones y gracias a ellas, al ambiente de respeto por los planteamientos de los otros, al poder decir o hacer casi cualquier cosa sin ser juzgados, a la confianza en sí mismos, los educandos participaron con mayor frecuencia y se percibió más seguridad en los argumentos manifestados.

En cuanto al PC, la participación en clase se considera una parte fundamental para propiciar atmósferas creativas de aprendizaje, pues requiere en el alumno habilidades para leer, observar, y pensar de manera reflexiva (Betancourt, 2007), no sólo porque lo convierte en un sujeto activo, consiente y comprometido con la construcción de su conocimiento y de su persona, sino también porque la participación favorece el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, los

sentimientos y una conducta personal y social acordes con valores altamente apreciados (Ferreiro, 2006).

Ahora bien, si es importante la participación en el proceso de aprendizaje, más lo es aún la variedad en los modos de hacer participar a los estudiantes, pues aunque los estudiantes deban ser tratados como iguales sus formas y ritmos de aprender son diferentes, más en un aula multigrado. De lo anterior se infiere la necesidad de una metodología capaz de satisfacer las necesidades de aprendizaje de los alumnos en clase, pues los métodos tradicionales, fundamentalmente expositivos, no satisfacen la diversidad de modos de pensar, sentir y hacer del presente en la clase. En este punto entran a jugar un papel importantísimo trabajos como este en el cual los docentes pueden ver como a partir de elementos cotidianos se puede generar momentos y espacios novedosos y atractivos para los niños, además se ve la necesidad de capacitar a los maestros en PC, o bien acompañarlos, o bien complementar su trabajo.

Por lo anterior, es importante mencionar la necesidad de generar propuestas de investigación e intervención, de trabajos de capacitación y seguimiento a los maestros en PC, que además puede ser dirigido desde la potenciación de herramientas para el mejoramiento de su rol integral, con valores como el compromiso y el sentido de pertenencia con su comunidad educativa, posiblemente vislumbrado y emprendido desde las universidades, por ser las formadoras de los docentes, aportando así, no sólo al modelo de EN, sino a todos los modelos educativos.

Actividades libres

Las actividades libres además de conjugar todos los factores y subfactores considerados hasta aquí, junto con los componentes del PC, apuntaban a dos elementos en concreto considerados importantes durante el proceso investigativo, la solución de problemas y la ruptura de prototipos, los cuales, también indirectamente se trabajaron con muchas de las otras actividades, en este apartado se presentan las comprensiones hechas en relación a estos elementos.

Solución de problemas

Según Penagos (2006) la creatividad se ha considerado como una característica de algunas personas, como un proceso, pero la conclusión más generalizada la ha considerado como sinónimo de una capacidad extraordinaria de

resolución de problemas. En este sentido, se plantearon estrategias específicas para proporcionar herramientas en pos de la solución creativa de problemas, se trabajó en la incapacidad de cambiar las respuestas estereotipadas, se buscó ampliar las percepciones, se intentó combatir la excesiva familiaridad con un asunto, la cual también puede frenar la creatividad, algunos bloqueos sociales o culturales y, en especial, los bloqueos emocionales, elementos considerados por el mismo autor como obstaculizadores del proceso de resolver problemas.

En cuanto a los acertijos, utilizados específicamente para este subfactor, Galvis Panqueva (2001) los propone como una muy buena ocasión de abordar con propiedad e interés los retos implícitos en la solución de problemas, para él la solución de enigmas exige tener creatividad, en tanto se acude a capacidades para hallar soluciones no triviales a retos relevantes. Teniendo en cuenta lo planteado en este subfactor, si se observa desde esta perspectiva el desarrollo del PC, éste requiere de muchas herramientas cognitivas y pedagógicas necesariamente llamativas, con características relevantes y novedosas para poder producir altos niveles de pensamiento productivo más que reproductivo. La pregunta apuntaría entonces a si los docentes cuentan con esas herramientas, y de no ser así, cuáles serían las acciones a seguir para su obtención.

Obras creativas-mural/ruptura de prototipos

Con la realización del mural se observó como a los estudiantes les satisfizo reconocer el espacio al que acuden todos los días como propio, siendo ellos los protagonistas de la obra, a propósito de esto Betancourt (2007) considera las condiciones materiales como un elemento importante para crear una atmósfera creativa, para él, el diseño del espacio influye en las competencias creativas a trabajar, los logros, la participación en equipos y las actividades de aprendizaje, las oportunidades para la interacción social, los estados afectivos de los presentes, la disciplina y el movimiento del facilitador-mediador. En cuanto a la comunidad se logró dar un primer paso hacia un cambio de concepción en cuanto a las capacidades de los niños y, en este sentido, sería interesante realizar un trabajo interventivo con ellos para ayudarles a comprender como los individuos con un buen PC se integrarán posteriormente en el mundo laboral campesino aportando propuestas creativas y

proyectos innovadores, sin duda, de gran utilidad para la vereda, como por ejemplo en la organización y explotación de los recursos naturales. Asuntos de este tipo son de vital importancia, pues, como el historiador Toynbee (1971) plantea, tras un análisis en profundidad de la historia de la humanidad, dar una oportunidad justa a la creatividad es un asunto de vida o muerte para cualquier sociedad.

Por último, con las obras creativas, no solo se evidenció el potencial creativo de los niños, su sentir, su originalidad, su progreso en la argumentación y exposición, su forma de relacionarse, también se superaron sus barreras emocionales, en cierta medida los prototipos, se perdió el miedo a ser creativos, innovadores. En consonancia, para Flores (2004), en algunas ocasiones se reprime las acciones diferentes a las comunes con el rechazo o la ridiculización, además considera importante iniciar a hacer conciencia de los beneficios de empezar a percibir de otra manera algunas tradiciones. En consecuencia se podría aseverar al respecto que en el ámbito escolar los elogios, reconocimientos y valoraciones, funcionan como un refuerzo a la motivación extrínseca (Monereo, 1999), la cual, según Betancourt y Rubio (2001), debe ir acompañada de la motivación intrínseca para propiciar el PC, pues solo así se asumen las actividades como compromisos y no como obligaciones.

Para finalizar, se ha demostrado como para desarrollar el PC es necesario sentirse libre y confiado, explorar, divagar, soñar, errar y corregir, en fin, ver el mundo de múltiples maneras y, complementariamente, entender y aprovechar el contexto, consolidar las relaciones interpersonales, saber trabajar en equipo, contar con las herramientas para participar de las discusiones, hacer cosas nuevas para obtener respuestas diferentes, mejorar la capacidad para enfrentar problemas, los criterios para valorar alternativas de solución y para verificar la conveniencia y suficiencia de las mismas. También es claro que la estimulación del PC exige persistencia y continuidad, de ahí la importancia de implementar estrategias en las cuales se le permita al niño sentir, expresar, recrear, pensar, crear, imaginar, explorar y buscar múltiples opciones que resulten en una mejor calidad de vida.

Esto invita a pensar en replantear el método deductivo en el cual se basa el sistema educativo, pues parte de unas necesidades generales de los estudiantes donde aún es importante el aprendizaje académico más que el vivencial, de otro modo si se

trabajara desde el método inductivo, se parte de los intereses, necesidades y características personales lo cual generaría mayor impacto en los procesos educativos sobre todo en un Modelo como éste, donde ya se encuentra el principio del currículo flexible. Así, de las estrategias enfocadas a las características individuales de los participantes, es menester articular este trabajo a las vivencias cotidianas acogiendo el método inductivo.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Después de escrutar los pasos alrededor del ejercicio investigativo es menester manifestar algunas de las conclusiones surgidas de la realización del mismo. En este sentido, la investigación pone de manifiesto los elementos citados a continuación.

Elementos conceptuales

La creatividad, en la mayoría de las ocasiones, es tenida en cuenta como una cualidad presente sólo en un determinado tipo de personas y no como un potencial el cual, si bien no se desarrolla por igual, existe en todos los seres humanos. En este sentido Sternberg (citado por López Martínez y Martín Brufau, 2010) considera la creatividad, como una cualidad existente en todas las personas en mayor o menor medida, no la ve como un calificativo fijo sino por el contrario como un talento susceptible de ser desarrollado en grados variables dependiendo directamente de la práctica diaria.

Ante la extensa lista de conceptos y teorías acerca de la creatividad y el PC, se considera la mejor manera de acercarse a su estudio el centrar la atención en el concepto de creatividad como un acto en el cual interviene toda la personalidad del sujeto, no sólo sus habilidades intelectuales, o las producciones, o el componente innovador de sus actos, sino sus actitudes, creencias y valores, así como su ambiente familiar y escolar, en la vida cotidiana, en el ocio, en las relaciones humanas, en los propios planteamientos vitales y proyectos de vida. Desarrollar la creatividad y permitirle fluir confiadamente puede marcar la diferencia entre el hastío y la alegría, entre el desaliento y la autorrealización, con ello se puede dar lugar a la creación de un tipo de escuela con un ambiente más enriquecedor. La aplicación de estas consideraciones a la enseñanza puede dar una nueva perspectiva al proceso, según el

cual, vale más desarrollar un estudiante limitado a la repetición ante un estudiante crítico y reflexivo.

Entre todas las definiciones de creatividad y/o PC se puede observar un punto en común, el carácter de novedad, nuevo o novedoso propio de los productos creativos, frente a lo ya conocido y existente. En este sentido, es importante considerar al PC no sólo en función de los productos como actos creativos, sino también como una parte de la persona que entra a mediar y se entrelaza entre diferentes elementos de la personalidad, es decir no sólo está presente como fin en sí sino como medio.

Desarrollo del PC en los niños campesinos

El niño del campo, quien está diariamente en contacto con la naturaleza, con actividades agrícolas y ganaderas, quien posee diversas creencias, tradiciones y quien teje diversas historias entorno a la realidad humana, quien se desarrolla en ámbitos diferentes al urbano, puede desarrollar un nivel alto de PC, si se canalizan y direccionan adecuadamente las capacidades presentes en su contexto a partir del proceso escolar y del fortalecimiento desde la familia.

Por otro lado, el PC se manifiesta de una manera más libre y espontánea en los niños más pequeños, pues, aparentemente, con el crecimiento de las personas esos comportamientos comienzan a reprimirse gracias a los patrones socioculturales, produciéndose un retroceso en la capacidad innovadora, y acercándose más al conformismo, la reproducción y la imitación. No se tienen datos acerca de si esta característica es generalizable a todos los niños o es exclusiva de los niños campesinos por lo cual sería interesante una investigación en este sentido.

PC y calidad de vida

El fomentar el PC no sólo favorece los aspectos a los cuales apunta la investigación, sino también, redundando en un aumento de la calidad de vida de los niños, estableciendo relaciones saludables, adaptándose con facilidad a diferentes contextos y situaciones, aumentando así las expectativas sobre sí mismos y sobre su futuro.

Los factores personales y ambientales relacionados con el PC no se pueden analizar y comprender de manera separada por cuanto tienen una relación interdependiente donde cada uno influye en el otro de manera recíproca.

El PC se encuentra presente tanto a nivel personal como social, de hecho, buena parte de la creatividad se construye socialmente. Por tanto su potenciación no sólo beneficia al ser humano individualmente sino también a su comunidad constituyéndose como un importante recurso para la resolución de problemas actuales y futuros. Por ello la sociedad necesita, y debería exigir, una educación capaz de estimular en los educandos esta capacidad de actuar e innovar con autonomía y decisión, manifiesta en todos los seres humanos en distintas formas y grados, como ya se ha dicho. De hecho, si se plantean cuestiones como por qué o para qué existe la creatividad la respuesta está siempre vinculada a la vertiente social humana, incluso si se considera en el PC como fin el bien individual de una persona, para resolver sus propios problemas, para sentirse realizada o para ser más feliz, este bienestar individual revierte en un bien social, pues una persona como tal no tiene sentido si no es perteneciendo a un grupo social al cual se adscribe y del cual forma parte, tanto si lo hace de manera integrada o si se mantiene al margen.

Potencial creativo de niños y docentes

Muchas veces en las Instituciones Educativas se justifica el anclaje en la metodología tradicional, aludiendo a la escases de recursos materiales para llevar a cabo procesos diferentes, dejando de lado elementos importantes como el potencial creativo de niños y docentes. Por otro lado, no se puede rotular a la educación actual como totalmente equivocada, de alguna manera, quienes ahora la critican, quienes han logrado cultivar su potencial creativo, pasaron por el mismo sistema educativo y tal vez por uno en peores condiciones y, aún así, desarrollaron sus habilidades creativas y críticas, entonces, como alternativa se debería complementar lo existente, además de aplicar algunos cambios necesarios, un ejemplo de cómo hacerlo sería trabajar en el manejo del tiempo libre de los estudiantes en actividades enfocadas en sus talentos, intereses o capacidades, creando espacios para ello u ocupando las instituciones con espacios disponibles; por ejemplo, en la EN de Aguapamba, la escuela está desocupada en las tardes, este sería un lugar y un momento perfecto para

el trabajo en PC, claro está, este trabajo no puede adicionarse a las docentes a cargo, se debería contratar a personal con formación complementaria en la materia para ello.

Escuela nueva equivale a PC y viceversa

Se ha logrado evidenciar cómo, acorde con lo sugerido en comunicación personal, por el psicólogo asesor de esta investigación y líder de la maro-investigación, Gilberto Carvajal Guzmán, el desarrollo pleno de los principios, de diversa índole, inherentes al modelo pedagógico de EN, per se, equivaldría a una optimización íntegra de los factores del desarrollo del PC.

Así pues, respecto de la formación del PC se coincide en afirmar y postular a la escuela como la institución en quien recae el mayor compromiso, por supuesto, sin desestimar el peso específico de los otros factores protectores del mismo. Entendido así, el PC adquiere una connotación dialéctica por cuanto, de un lado, requiere para su desarrollo la implementación de estrategias novedosas, versátiles, ajustables a las exigencias de tal condición psíquica (en otras palabras una enseñanza creativa) y, de otro lado, se revierte en la calidad del desarrollo creativo en virtud a que una enseñanza creativa es terreno abonado para el florecimiento de un crear íntegro y excelso.

Otras consideraciones de Escuela Nueva y PC

El PC es necesario en todas las actividades educativas en tanto permite el desarrollo de aspectos cognitivos y afectivos importantes para un mejor desempeño de los estudiantes. Ante este panorama su incorporación a las aulas representa la posibilidad de tener en el recurso humano el agente de cambio capaz de enfrentar los retos educativos de una manera diferente y eficaz.

El aula multigrado ofrece ventajas para la presencia de actitudes como el cooperativismo, el liderazgo, y la solidaridad, así como también aspectos personales como la autoestima y la motivación, pero es importante tener en cuenta la posibilidad de aprender por modelamiento comportamientos agresivos o incorrectos.

Durante este ejercicio investigativo, los estudiantes fueron manifestando paulatinamente e identificando características de una persona creativa como: la originalidad, la curiosidad, la tolerancia ante las opiniones y críticas de los demás, la honestidad, la perseverancia, la madurez para aceptar logros y fracasos, la

imaginación y autoconfianza. Estas características guardan correspondencia con las señaladas por Gilford (1986) y Torrance (1977): fluidez, flexibilidad, originalidad, viabilidad y elaboración.

Con esta investigación se ha comprobado cómo la aplicación de actividades potenciadoras del PC favorece el desarrollo integral de los estudiantes pues aumenta la actitud favorable hacia las tareas, mejora la captación de habilidades sociales y la aceptación de las propias capacidades. En suma, se puede concluir que el PC y/o la creatividad, si se puede enseñar, aprender y desarrollar.

PC y aporte para los investigadores

Los investigadores también han notado aportes altamente significativos del PC a su desarrollo profesional en los diferentes campos de aplicación y, en este sentido se puede concluir:

a) En la práctica clínica el conocimiento del PC permite distinguir planteamientos existenciales autolimitantes, inhibiciones más o menos graves, inflexibilidad para abordar los problemas o las relaciones. Pero, además, invita a estar pendientes de una posible demanda de asistencia hecha por niños o adultos creativos o superdotados, no siempre bien identificados, entendidos ni apoyados; algunos de ellos con problemas de inadaptación, con desconocimiento, rechazo o infravaloración de sus capacidades, con dificultades de socialización. A identificar hasta dónde estos conflictos pueden estar relacionados con una dotación creativa y, de ser así, reubicar al sujeto ante su capacidad, enseñarle pautas adaptativas, liberarle de inhibiciones, tareas profesionales cada vez más demandadas y necesarias, con posibilidades de éxito terapéutico notable y grandes beneficios para los consultantes.

b) En la práctica organizacional actualmente la creatividad es un recurso obligado. La empresa es un lugar de iniciativas, de innovación, de búsqueda y adaptación. Muchos de los puestos de mayor responsabilidad en una organización de cualquier tipo exigen de sus ocupantes perfiles altamente creativos. Seleccionar adecuadamente a unos y otros, formar a los destinados a determinadas funciones para el desarrollo de su capacidad innovadora, aplicar técnicas para la producción de nuevas ideas, son todas ellas tareas del psicólogo organizacional y para ello es necesario un adecuado conocimiento del PC.

c) Como se ha demostrado en esta investigación es indudable el valor social y educativo de la creatividad, por ello se debe potenciar su desarrollo a través del currículum escolar así como se estimula el razonamiento, la memoria y las diversas estrategias cognitivas. Por su parte, los conocimientos de la cultura no deben aprenderse mediante la acumulación de saberes únicamente, sino aprovechando las interacciones creativas a través de la investigación interdisciplinaria. Para Landau (1987), la actitud creativa frente a la educación significa descubrimiento, liberación y fomento de los potenciales del hombre, tanto del maestro como del estudiante en relación con su entorno, el cual, como ya se ha dicho, puede ejercer una influencia limitadora o promotora de las capacidades y las necesidades en un mundo en cambio constante.

REFERENCIAS

- Alcaldía Municipal de Pasto. Departamento de Nariño (s.f.). *Plan de Desarrollo Municipal 2008-2011*. Recuperado el 31 de Julio de 2009, de [http://www.comisionesregionales.gov.co/Documentos/Insumos/Plan%20de%20desarrollo%202008%20-%202011%20Pasto%20\(págyrojecto\).pdf](http://www.comisionesregionales.gov.co/Documentos/Insumos/Plan%20de%20desarrollo%202008%20-%202011%20Pasto%20(págyrojecto).pdf)
- Amegan, S. (1993). *Para una Pedagogía Activa y Creativa*. Ciudad de México, México: Trillas.
- Amestoy de Sánchez, M. (2002). *La investigación sobre el desarrollo y la enseñanza de habilidades del pensamiento*. Universidad Autónoma de Baja California. Ensenada. México: Revista electrónica de investigación educativa. Recuperado el 3 de Marzo de 2012 de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15504108>
- Arturo, D & Delgado L, (2010). *Vuelo De Quindés: Propuesta Psicopedagógica Para El Desarrollo Del Pensamiento Creativo*. Tesis de pregrado. Universidad de Nariño. Pasto. Colombia.
- Ausubel D. (1976), *Psicología educativa*. Ciudad de México. México: Trillas.
- Ausubel, D. (1997), *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Ciudad de México. México: Trillas.
- Betancourt, J. & Rubio, L. (2001). *Atmosferas Creativas 2*. Ciudad de México. México: Manual Moderno.

- Betancourt, J. (2007). *Condiciones necesarias para propiciar atmósferas creativas*. Revista Psicología Científica. Recuperado el 2 de octubre de 2011, de <http://www.psicologiacientifica.com/bv/psicologia-278-1-condiciones-necesarias-para-propiciar-atmosferas-creativas.html>
- Bonilla, C. & Rodríguez, S. (1997). *Más Allá del Dilema de los Métodos. La investigación en ciencias Sociales (2ª. ed.)*. Santa Fe de Bogotá, Colombia: Norma
- Caibe, D. & Delgado, O. (2011). *Caleidoscopio: Las miradas del pensamiento creativo*. Tesis de pregrado. Universidad de Nariño. Pasto. Colombia.
- Carr, W. & Kemrnis, S. (1986), *Hacia Una Ciencia Crítica de la Educación*. Barcelona: Laertes.
- Carvajal, G. & Chaves, H. (2011). *Tras formaciones creativas para la didáctica del pensamiento*. Simposio Nacional de Pedagogía Educar Para la Vida. Red Colombiana de Pedagogía (RCP) y Red Iberoamericana de Pedagogía (Redipe). Bogotá. Colombia. Memorias ISSN: Pendiente.
- Chajet A. (2010). *El Pensamiento Creativo y Los Modelos Mentales*. Recuperado el 21 de Septiembre de 2011, de <http://www.mujeresdeempresa.com/management/100202-el-pensamiento-creativo-y-los-modelos-mentales.asp>
- Chávez, R. (2004). *Neurobiología de la creatividad: resultados preliminares de un estudio de activación cerebral*. Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Fuente. Ciudad de México. México. Recuperado el 2 de octubre de 2011, de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=58232706>.
- Colbert, V. (1999). *Mejorando el acceso y la calidad de la educación para el sector rural pobre, el caso de la Escuela Nueva de Colombia*. Revista Iberoamericana de Educación. 20, 107-135.
- Colodrón, F. (2004). *Psicología Educativa*. Recuperado el 3 de abril de 2010, de <http://www.cop.es/colegiados/M-02744/>
- Cortes, A. & Arellano, M. (2007). *El pensamiento creativo como herramienta para el aprendizaje integral de las materias de ciencias naturales y ciencias sociales en cuatro niños de grado quinto del Colegio Principito Multiverso*

- de la Ciudad de Pasto*. Tesis pregrado. Universidad Mariana. Pasto. Colombia.
- Csikszentmihaly, M. (2003). *Aprender a Fluir*. Barcelona. España: Kairos.
- Delgado J. y Gutiérrez J. (1998). *Métodos y Técnicas Cualitativas de Investigación en Ciencias Sociales*. Madrid: Síntesis
- Delors, J. (1996) *Los cuatro pilares de la educación*. La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI. Madrid. España: Santillana/UNESCO. Recuperado el 12 de Julio de 2011, de <http://es.scribd.com/doc/12851159/Delors-J-Los-Cuatro-Pilares-de-la-Educacion>.
- Eleazar, N. (2006). *Una Mirada A Escuela Nueva*. Merida Venezuela, vol. 10 número, 035. Recuperado el 11 de agosto de 2011, del sistema de información científica REDALYC.
- Escandón, G. (2009). *Pensamiento, Creatividad e Innovación*. Recuperado el 24 de julio de 2009, de <http://www.iacat.com/Revista/recreate/recreate07/Seccion2>.
- Espinoza, J. (2011), *Tras Las Huellas Originarias Del Pensamiento Creativo*. Tesis de pregrado. Universidad de Nariño. Pasto. Colombia.
- Ferreiro, R. (2006). *Nuevas Alternativas para Aprender y Enseñar*. Ciudad de México. México: Trillas.
- Fiochetta & Fereyra (2003). *El grupo y el proceso de aprendizaje. Investigación en detalle*. Recuperado el 24 de marzo de 2011, de http://conetsup.unsl.edu.ar/trabajos_presentados/prg_inv_prod_en_educ_sup_dia_19.htm
- Flórez, R. (2004), *Investigación Educativa y Pedagógica*. Bogotá: McGRAW-HILL.
- Galván Oré, L. (1983). *Elaboración y Validación de un Programa de Estimulación de la Creatividad a Través del Drama Creativo y la Pintura para Niños de 6 a 10 Años*. Programa Académico de Ciencias y Filosofía. Sección Psicología. Universidad Peruana Cayetano Heredia. Lima. Perú.
- Galvis Panqueva, A. (2001). *Ambientes Educativos para la Era de la Informática*. Santa Fe de Bogotá. Colombia: MEN, Portal Colombia

- Aprende. Mediateca. Recuperado el 20 de Septiembre de 2011, de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articulos-88541_archivo.pdf
- Garaigordobil, M. (1997). *Evaluación de la creatividad en sus correlatos con conducta asertiva, conducta de ayuda, status grupal y autoconcepto*. En Revista de Psicología. Universitas Tarraconensis. Recuperado el 17 de Septiembre de 2011, de http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/tarraco2.PDF
- García, G. (2003). *Didáctica de las Ciencias, Resolución de Problemas y Desarrollo de la Creatividad*. Bogotá, Colombia: Cooperativa editorial magisterio.
- García, R. & Gonzáles C. P. (2004). *Más allá de la hermenéutica y la mayéutica: el pensamiento creativo*. Tesis Universidad de Antioquia Facultad de Educación. Colombia.
- Goñi Vindas, A. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Costa Rica: EUNED.
- Greco, C., Morelato, G., Ison, M. (2006). *Emociones positivas: una herramienta psicológica para promocionar el proceso de resiliencia infantil*. Recuperado el 01 de febrero del 2011 de <http://www.palermo.edu/cienciassociales/publicaciones/pdf/Psico7/7Psico%2006.pdf>
- Guerra, A y Pazmiño, A. (2001). *Efecto de un programa de refuerzo de intervalo variable sobre la elaboración, originalidad, fluidez y flexibilidad del pensamiento creativo en niños de sexto grado de la Ciudadela Educativa Suroriental de Pasto*. Tesis de pregrado, Universidad de Nariño, Pasto, Colombia.
- Guilford, J.P., Lagemann, E.W., Eisner, E.W., Singer, J.L., Wallach, M.A., Kogan, J.E., et al. (1994). *La creatividad: Pasado, presente y Futuro*. En J.P Guilford & E.W Lageman (Eds.). *Creatividad y educación* (3ª.ed.) (pág. 9-23). Barcelona, España: Paidós educador.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación* (4ª.ed.). Ciudad de México. México: McGraw-Hill.

- Institución Educativa Municipal Agustín Agualongo, *Proyecto Educativo Institucional, PEI, 2005-2006*.
- Jordán, V. (2004). *Potenciando la creatividad personal*. Orbi Consultores. Recuperado el 20 de Septiembre de 2011, de http://www.latercera.cl/Copesa/LaTercera/CDA/Views/Articulo/Noticia/FotoVertical_P
- Landau, E. (1987). *El vivir creativo*. Barcelona: Herder S.A.
- Llinás, R. R. (2003). *El cerebro y el mito del yo* (5ª Edición). Santafé de Bogotá. Colombia: Norma.
- López Martínez, O. & Martín Brufau, R. (2010). *Estilos de pensamiento y creatividad*. Universidad de Murcia. Murcia. España. Recuperado el 14 de septiembre de 2011, de <http://revistas.um.es/analesps>.
- López, C. M. (1998). *Pensamiento Crítico y Creatividad en el Aula*. Ciudad de México, México: Trillas.
- Mahender, S. (2008). *Altos y bajos en la creatividad de los niños difieren en su cognición y motivación*. 59-65. Recuperado el 20 de febrero de 2010, de la base de datos EBSCO.
- Max Neef, M. (1993). *Desarrollo a Escala Humana*. Montevideo. Uruguay: Nordan Comunidad.
- Mendías, A. (2005). *Foro Crítico de Educación*. 53-58. Recuperado el 20 de febrero de 2010, de la base de datos EBSCO.
- Ministerio de Educación Nacional. República de Colombia (1990, 9 de Julio). *Decreto 1490: Metodología de Escuela Nueva*. Recuperado el 9 de Julio de 2009, de http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-104130_archivo_pdf.pdf.
- Ministerio de Educación Nacional. República de Colombia (1994, 8 de Febrero). *Ley general de educación*. Recuperado el 9 de Julio de 2009, de http://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf.
- Mora, S y Parra M, (2010). *Exegesis De Los Multiversos Alrededor Del Pensamiento Creativo En Estudiantes De La Escuela Nueva Cubijan Alto*. Tesis de pregrado. Universidad de Nariño. Pasto. Colombia.

- Oerter, R. (1975). *Psicología del Pensamiento Creativo*. Barcelona, España: Herder.
- Oliveira, E., Almeida, L., Ferrándiz, C., Ferrando, M., Sáinz, M., & Prieto, M. D. (2009). *Tests de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT): Elementos para la validez del constructo en adolescentes portugueses*: *Psicothema*, 21, 4, 562–567.
- Ordoñez R y Torres M, (2010). *Trascender: Trasmitir Comprensiones y Encender El Poder Creativo*. Tesis de pregrado. Universidad de Nariño. Pasto. Colombia.
- Penagos Corzo, J. (2006). *Inteligencia exitosa, fluidez y pensamiento crítico*. Departamento de Psicología. Universidad de las Américas. Puebla. México.
- Plan Nacional de Desarrollo 2006-2010. *Estado Comunitario: Desarrollo para Todos*. Recuperado el 15 de marzo de 2010, de <http://www.dnp.gov.co/PortalWeb/PND/PND20062010/tabid/65/Default.asp>
- Porcar de Yelós, M. (2008). *La resolución de problemas y la creatividad*. Universidad Nacional de Cuyo. Mendoza. Argentina. Recuperado el 17 de Septiembre de 2011, de www.mendomatica.mendoza.edu.ar
- Rodríguez, G., Gil, F. & García, J. (1999). *Metodología de la Investigación Cualitativa* (2ª ed.). Málaga, España: Aljibe.
- Rodríguez, M. & Cuevas, R. (1998). *Desarrollo Motivacional*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill.
- Rodríguez, M. (1985). *Manual de creatividad, los procesos psíquicos y el desarrollo*. Ciudad de México. México: Trillas.
- Sefchovich, G. & Waisburd, G. (1997). *Hacia una Pedagogía de la Creatividad*. Ciudad de México, México: Trillas.
- Senge, P. (1998). *La Quinta Disciplina: el arte y la práctica de la organización abierta al aprendizaje*. España: Garnica.
- Sternberg, R. (2003). *Creative Thinking in the classroom*. Resumen recuperado el 20 de febrero del 2010 de la base de datos ERIC.
- Torrance, P. (1977) *Prueba de Torrance de Pensamiento Creativo (TTPC), manual y guía*. Lexington, KY: Ginn.

ANEXOS

Anexo A

Formato de consentimiento informado



Universidad de Nariño

Programa de Psicología

Secretaria de Educación del Municipio de Pasto

Consentimiento Conformado

¿En qué consiste esta investigación?

La presente investigación tiene dos ejes conceptuales fundamentales sobre los cuales se edifica: Pensamiento creativo y el modelo de escuela nueva. Al hablar del modelo de escuela nueva es importante mencionar que éste marca una pauta innovadora en la educación básica primaria y rural, se conforma con el fin de mejorar la educación rural en Colombia y se caracteriza por promover un aprendizaje activo, participativo y cooperativo posibilitando que los estudiantes avancen de un grado de estudios a otro y sigan su propio ritmo de aprendizaje. Por otro lado el pensamiento creativo, tomando como referencia a López, (1998) podría definirse como un proceso mental ubicado en el nivel de operaciones de inteligencia cuyos procesos fundamentales son: inquirir, imaginar, comprender, concebir y formular.

El Pensamiento Creativo y el Modelo de Escuela Nueva guardan una estrecha relación entre sí, puesto que hablar de Pensamiento Creativo en relación con Escuela Nueva remite implícitamente a pensar en sus elementos, recursos, estrategias y en los tejidos de relaciones humanas que se construyen en su interior; a su vez, pensar en todos aquellos elementos que constituyen la Escuela Nueva, se convierten en factores que hilan, construyen y hacen posible el Pensamiento Creativo en los sujetos que la conforman y que día a día viven la experiencia del aprendizaje, formación y crecimiento en dicho contexto. La consideración de los anteriores aspectos ha guiado

esta investigación el propósito primordial, cuyo principal objetivo es comprender la participación de los factores ambientales escolares en el pensamiento creativo de los y las estudiantes pertenecientes al modelo de escuela nueva de las zonas rurales de Pasto. Para la consecución de tal objetivo se emplearan instrumentos como la observación participante, la entrevista semi-estructurada y la aplicación del Test de pensamiento creativo de Torrance.

El paradigma metodológico bajo la cual se rige esta investigación es el cualitativo, el cual trata de hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas, partiendo de los significados y conocimiento que tienen los demás de su realidad social y de sí mismos (Bonilla, 1997). Por otro lado este estudio se enmarca dentro un método particular etnometodológico, cuyo fin primordial es dar a conocer los medios que emplean las personas para organizar su vida social común. Siendo guiado este estudio por un enfoque histórico hermenéutico.

¿Quién es responsable de esta investigación?

Este proyecto es realizado por los estudiantes egresados de Psicología de la Universidad de Nariño, Diego Alexander Caipe (Cel. 3178761697), y Oscar David Delgado Patiño (3122370017) quienes asesorados por el Psicólogo Gilberto Carvajal Guzmán, desarrolla este estudio como trabajo de grado y requisito para optar al título de profesional en Psicología y al mismo tiempo contribuir a la investigación y desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes pertenecientes al Modelo de Escuela Nueva de la vereda de Aguapamba, sede de la Institución Educativa Agustín Agualongo, del corregimiento de La Laguna, dando un aporte científico respecto al tema estudiado en la ciudad de Pasto. Cabe mencionar que este proyecto hace parte de una macro investigación acerca del pensamiento creativo, en las escuelas pertenecientes al modelo de Escuela Nueva, donde la escuela de Aguapamba ha sido seleccionada entre tantos centros escolares con el modelo mencionado en la ciudad de Pasto. Este proyecto se encuentra avalado por la Secretaria de Educación del municipio de Pasto en alianza con la Universidad de Nariño, en el programa de psicología. La macro investigación se encuentra inscrita en el grupo de investigación: COGNICED, reconocido por COLCIENCIAS.

¿Qué deben hacer las personas que participan en esta investigación?

Los participantes deben responder a las actividades del Test de pensamiento creativo de Torrance que evalúa el pensamiento creativo; responder a las preguntas planteadas en las entrevistas y encuestas planteadas en el proceso investigativo, ser partícipes de la observación como técnica de recolección de información.

¿Qué molestias o riesgos puede llegar a tener quien participe en la investigación?

La investigación NO representa riesgo significativo para el bienestar integral del estudiante, sin embargo se puede llegar a presentar cansancio físico durante la prueba.

¿Qué beneficios se obtienen de esta investigación?

Esta investigación brindará un aporte significativo al estudio del pensamiento creativo en el modelo de Escuela Nueva.

¿Qué pasa si mi hijo o yo tenemos alguna pregunta?

Cualquier aclaración o pregunta puede plantearse directamente con los responsables de la investigación cuyos números de celular se encuentran en el presente documento.

¿Qué pasa si mi hijo no quiere participar o si yo no quiero que él participe en la investigación?

El hecho de no participar en la investigación NO generará ninguna consecuencia para el estudiante o su familia, por parte de la Institución Educativa ni de la Universidad de Nariño, cada estudiante o padre de familia es libre de decidir si desea o no participar en este proceso.

¿Cómo se manejarán los datos que se recolecten?

En primer lugar los cuestionarios a pesar de que contarán con una casilla para la identificación de quien responda, esto solo será para efectos de orden, ya que los datos serán manejados únicamente por los investigadores y finalmente los resultados se darán en términos globales sin identificar a alguno de los participantes.

Carta de Autorización

Por medio de la presente autorizo que: _____
 quien está bajo mi custodia legal participe en la investigación denominada
 “Caleidoscopio, las Miradas del Pensamiento Creativo”.

Declaro que he leído y comprendido el documento informativo a través del
 cual se me han aclarado los aspectos relacionados con el objetivo, participantes,
 procedimiento, los posibles riesgos y molestias, los beneficios, consecuencias y
 responsables de esta investigación.

Declaro que no he sido sometido a ningún tipo de presiones y que mi decisión
 de participar en esta investigación es completamente voluntaria.

Entiendo que la investigación NO representa riesgo significativo para el
 bienestar integral de mi hijo, entiendo que la información será manejada únicamente
 por los investigadores y de forma confidencial, además que tengo derecho de hacer
 preguntas o solicitar aclaraciones en cualquier momento y que la sustentación de los
 resultados se realizará de acuerdo a los términos expresados en el documento
 informativo.

En constancia se firma en Pasto a los ____ días del mes de _____ del
 año 20__.

	Nombre	Firma	Teléfono
Padre de familia o acudiente			
Investigador	Gilberto Carvajal Guzmán		Cel. 3167055544
Investigadores	Belcy del Carmen Guamma		Cel. 3207712915
	Harvey Alexander Chaves		Cel. 3155173881
Testigo 1			
Testigo 2			

Anexo C

Test De Pensamiento Creativo De Torrance

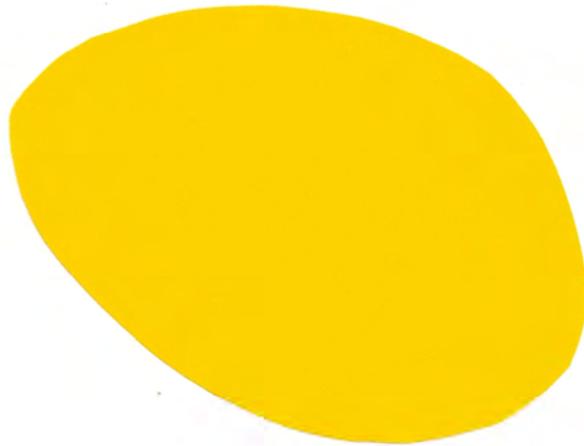
**MUESTRA TU IMAGINACIÓN CON
DIBUJOS**

Nombre _____
Fecha de nacimiento _____ Curso _____
Fecha de aplicación de la prueba _____
Centro _____
Lugar _____

JUEGO 1

COMPONEMOS UN DIBUJO

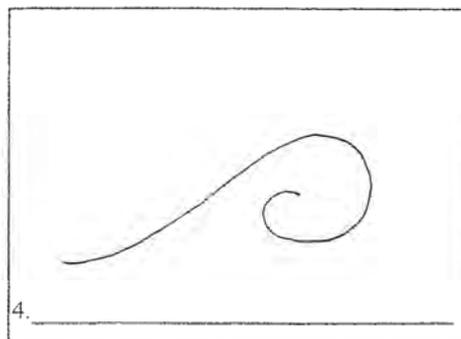
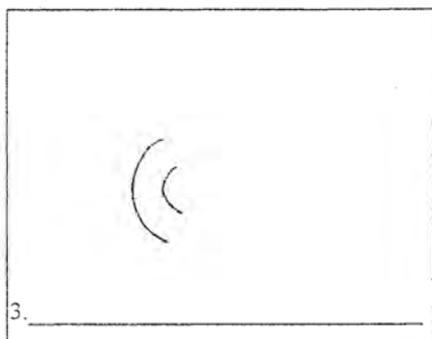
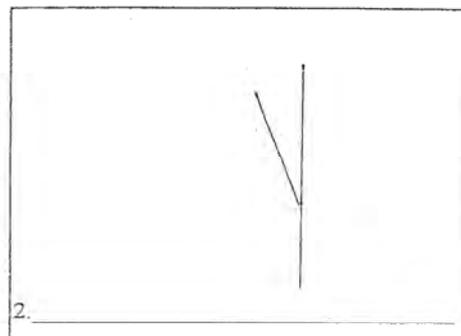
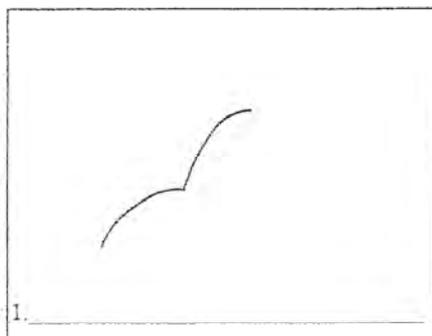
“Mira este trozo de papel verde. Piensa en un dibujo o en una cosa que puedas dibujar usando este trozo de papel como parte del dibujo. Piensa en algo que tengas ganas de dibujar: ¡tienes una buena idea! Coge el trozo de papel verde y pégalo sobre esta página en el lugar que desees hacer tu dibujo. Venga, pega el tuyo. Ahora, con tu lápiz vas a añadir todas las cosas que quieras para hacer un bonito dibujo. Intenta dibujar algo que nadie haya pensado hacer antes. Añade un montón de ideas para que cuentes una verdadera historia. Para acabar, *no te olvides de ponerle un título a tu dibujo*, un nombre divertido que explique bien tu historia”.



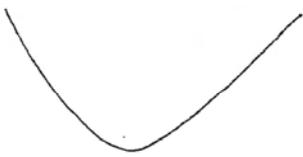
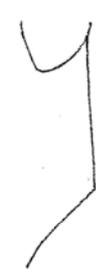
JUEGO 2

ACABAMOS UN DIBUJO

“Mira, hemos empezado dibujos en los pequeños cuadrados, pero no los hemos terminado. Eres tú quien va a acabarlos añadiendo cosas. Puedes componer objetos, imágenes... todo lo que quieras, pero es preciso que cada dibujo cuente una historia. Recuerda que los trazos que ya están hechos serán la parte más importante de tu dibujo. Añade un montón de ideas para que sea algo interesante. Después, escribe en la parte de abajo de cada cuadrado el título del dibujo que has hecho. Una vez más intenta pensar en ideas en las que nadie haya pensado antes”.



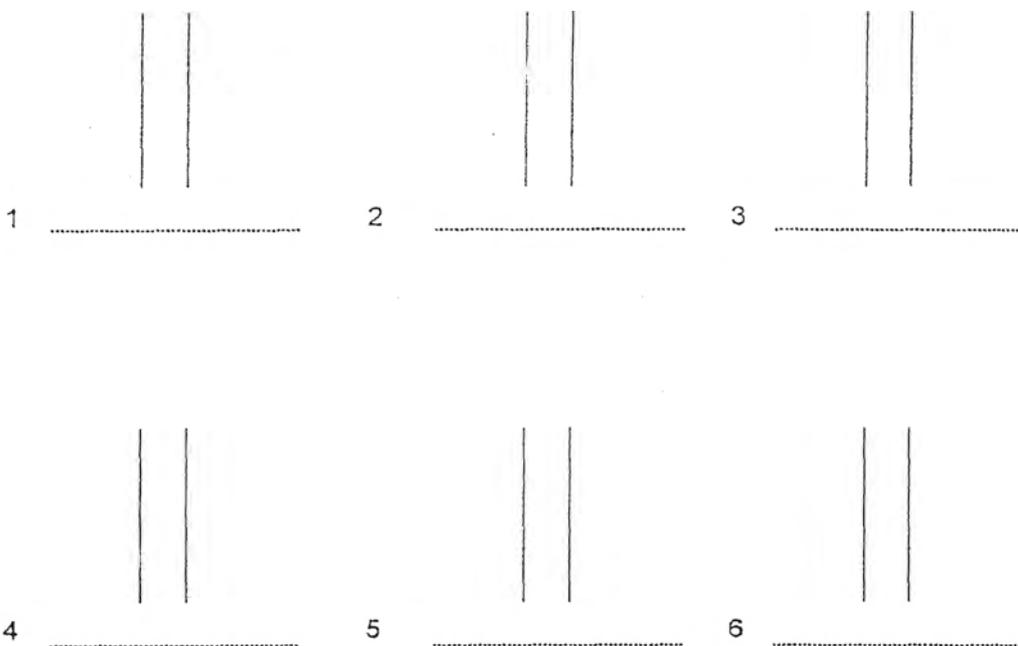
CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

 <p>5. _____</p>	 <p>6. _____</p>
 <p>7. _____</p>	 <p>8. _____</p>
 <p>9. _____</p>	 <p>10. _____</p>

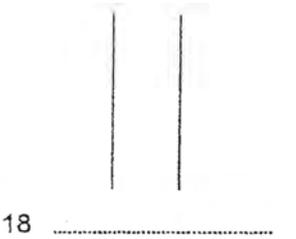
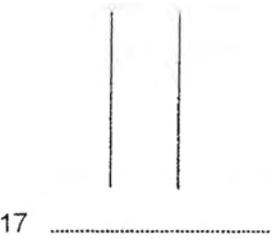
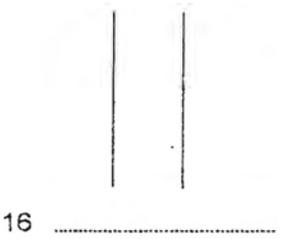
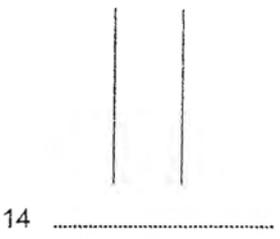
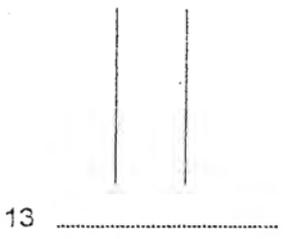
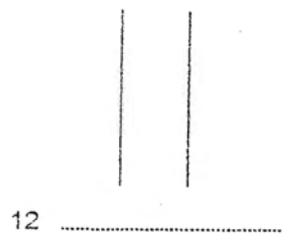
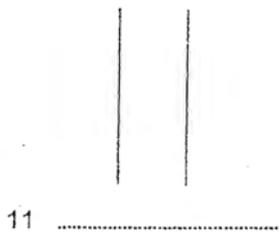
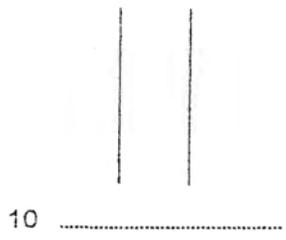
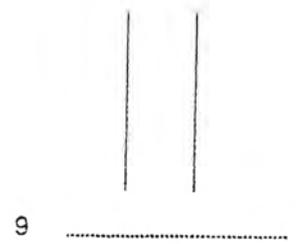
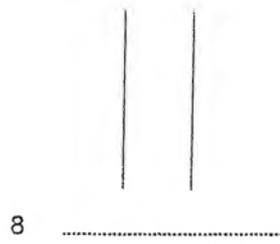
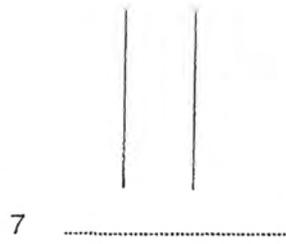
JUEGO 3

LAS LÍNEAS

“Ahora vamos a ver cuántos dibujos puedes hacer a partir de dos líneas. Con tu lápiz puedes añadir cosas a esas dos líneas: abajo, arriba, por dentro, por fuera, como tú quieras. Pero es necesario que esas dos líneas sean la parte más importante de tu dibujo. Intenta hacer dibujos bonitos, que cuenten una historia. Fíjate bien en que tus dibujos no sean todos iguales. Recuerda poner un título a cada dibujo”.



CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE



Anexo D

Formato De Entrevista Semiestructurada a Docente

Responsables: Belcy Guama , Harvey Chaves

Docente: Nayibe Insuasty

1. ¿Qué aprendizaje obtuvo usted del proceso intervenido?

Aprendizajes hay muchos pero dentro de los mas importantes esta el haber comprendió que hay que darles más libertad a la hora de trabajar para que ellos propongan y trabajen desde lo que ha ellos les gusta y les motiva, a reforzar sus ideas nuevas ya a seguir reforzando la importancia del trabajo en grupo.

2. ¿Que actividades o ejercicios de los presenciados por usted en el proceso investigativo aplicaría y por qué?

Todas las actividades tienen un componente particular que le dan su importancia a cada una y me gustaría seguir trabajando las actividades que contienen el componente personal por cuanto se evidenciaron y reflejaron situaciones mas cercanas a la vida emocional e interna de los estudiantes que permitieron acercar un poco mas a la realidad de su comportamiento y además me gustaría seguir reforzando e invitarlos a proponer e incentivar siempre sus ideas nuevas.

3. Profesional y personalmente, ¿en qué se ha beneficiado usted, con la puesta en marcha de las estrategias para el desarrollo de PC?

Profesionalmente me he beneficiado en tener una nueva visión desde el campo de la psicología de como trabajar y seguir reforzando la manera de enseñarles a mis estudiantes, y personalmente de seguir con el mismo empeño y entusiasmo por sacar adelante a los niños no solo académicamente sino como personas que sienten.

4. ¿Que cambios ha observado en la actitud y desempeño de los niños en el contexto educativo durante la intervención?

Los cambios se fueron dando en la medida en que se desarrollaban las actividades, los niños se muestran mas participativos, proponen y se dan su tiempo para reflexionar de lo que están haciendo enfatizando siempre en que sus trabajos tienen que ser o tener un componente creativo.

5. ¿Qué podría decir usted de la relación entre los estudiantes antes y durante de la intervención?

El trabajo en grupo es una metodología que se había implementado en la institución y el reforzar este aspecto desde la propuesta de intervención hizo que las relaciones entre los estudiantes se fortalecieran en tanto no solo se evidencio el trabajo en grupo como tal sino en el compromiso que asumieron los niños por comprender y respetar la opinión de sus compañeritos para sacar adelante cualquier actividad que se les asignara.

6. ¿Si hablamos de la relación entre usted y los estudiantes antes y durante la intervención, que podría decir?

La verdad es que la relación entre los estudiantes y el docente es y ha sido buena en tanto el ambiente en el convivimos ha dado para que ellos confíen en mí no como la profesora sino como una amiga mas que los acompaña y orienta en su camino, mas allá de lo que se establece académicamente. Y personalmente creo que las relaciones que establecieron con ustedes como investigadores les da la respuesta de que tan abiertos y dispuestos son los niños a la hora de entregar y dar sus afectos.

Entrevista Semiestructurada a Estudiantes

Responsables: Belcy Guama, Harvey Chaves

Estudiante: Jennifer Andrea Quelal Josa

1. ¿Qué aprendiste con las diferentes actividades?

Aprendí que siempre hay algo que puede hacer diferente nuestros trabajos y nuestra forma de ver las cosas, que debemos respetar y valorar las cosas que hagamos y que hagan los demás.

2. ¿Qué actividades fueron las que más te gustaron y la que más recuerdas?

Me gustaron muchas pero las que más me acuerdo son las de los acertijos, la de pintar el mural, la del objeto creativo y la actividad en la que decíamos las cosas que mas nos gustaban de nosotros mismos y la de nuestros compañeros.

3. ¿Qué actividades o ejercicios aplicas en la escuela o en tu casa?

En la escuela el trabajo en el grupo en que hacíamos las actividades y en la casa cuando hago mis tareas siempre trato de hacer las cosas con algo nuevo.

4. ¿Cómo es tu relación después de haber realizado las actividades con tus compañeros?

Después de hacer los trabajos con mis compañeros ahora ya nos divertimos mas y jugamos pero aveces no todos colaboran de la misma forma pero bueno participamos todos en algo.

5. ¿Qué actividades nuevas hace tu profesora ahora?

La profe nos hace jugar más, trabajamos más en grupo, nos trae material para trabajar en clase y nos deja hacer a nosotros mismos el trabajo como nosotros como cada uno quiera, pero solo cuando la profe dice no todas las veces.

Anexo E

Matriz o Bitácora de Análisis

Factor personal; categorías del pensamiento creativo según Torrance.

Actividad N° 1. Lo que me gusta de mi

Objetivos: Demostrar que es aceptable expresar oralmente las cualidades positivas que se poseen.

Desarrollar la capacidad creadora verbal del sujeto, a través de la flexibilidad y la fluidez en la producción de palabras, superando bloqueos perceptuales y emocionales que obstaculizan el trabajo creativo.

Necesidad Intervenido(Categoría deductiva): autoconcepto, fluidez y flexibilidad

Justificación conceptual	Justificación Contextual	Frase descriptiva	Logro	Elucidación (Categoría inductiva)
<p>El autoconcepto se refiere a la percepción que una persona tiene de sí misma, Greco y otros (2006), refiere que el autoconcepto se asocia a los procesos de autoevaluación y autorregulación de la conducta infantil. A su vez, estos procesos se vinculan con la capacidad para generar pensamientos alternativos frente a una situación problema y arribar a soluciones creativas que resulten adaptativas para el niño (Caípe y Delgado, 2011).</p> <p>Con el desarrollo de esta actividad se pretende que los estudiantes reconozcan sus capacidades y potencialidades y la expresión de las mismas como algo bueno para ellos para promover la manifestación de ideas creativas a partir del trabajo en dos factores del pensamiento creativo, la fluidez entendida como la</p>	<p>Según el diagnóstico presentado por Caípe y Delgado (2011) tras el desarrollo de la investigación, se observa la necesidad de diseñar e implementar estrategias que permitan adquirir nuevas capacidades o percepciones respecto a las situaciones señaladas como “atemorizantes”, tanto en niños y niñas, como en los padres de familia que solo apuntan y dan mayor importancia a características físicas de sí mismos (ejemplo</p>	<p>Al poner un ejemplo con la docente los participantes del encuentro manifiestan varias cualidades físicas hasta llegar a una cualidad actitudinal en la cual se enfocan todos y se tornan repetitivos (“La profe es loca”) (Fuente Registro de observación).</p> <p><i>Me gusta mucho saber que soy “muy importante, que tengo muchos valores y que poco a poco voy mejorando en mis defectos.”</i> (Fuente evaluación de la actividad).</p> <p>Me sentí muy bien con la actividad porque aprendí a conocerme y que tengo muchas cosas buenas. (Fuente evaluación de la actividad).</p> <p><i>Ahora sé que soy importante porque “soy muy inteligente, me valoro Yo misma</i> (Fuente evaluación de la actividad).</p> <p><i>Ahora sé que soy</i></p>	<p>Al principio los niños se enfocan en características físicas tanto propias como de sus compañeros y en algunos elementos específicos de la personalidad tornándose las manifestaciones de las cualidades repetitivas, además se puede notar como les es más fácil resaltar las cualidades de los otros que las de ellos mismos. En el transcurso de la actividad se pudo evidenciar como los niños empiezan a resaltar otros elementos de su personalidad como la inteligencia, creatividad, bondad y forma de relacionarse con sus compañeros, entre otros. Posteriormente, con la evaluación de la actividad, se encuentra que los participantes reconocen su importancia como personas y que reconocen la actividad como una oportunidad para conocerse a sí mismos.</p> <p>En cuanto a la fluidez y flexibilidad se evidenció que la cantidad de ideas diferentes</p>	<p>Algunos autores como Alencar y Fleith (2003, citados en Oliveira, et al, 2009), manifiestan que una persona con un alto nivel de autoestima, y en su mayor medida con un alto nivel de autoconcepto, es capaz de asumir de una mejor manera los problemas generando varias alternativas de respuesta y observar desde distintos puntos de vista para elegir la mejor opción. Con el desarrollo de la actividad se puede evidenciar como el permitir a los niños reconocer y expresar sus potencialidades propicia expresiones más libres, con menos temores y reservas frente a aquello que pueden hacer y que además los caracteriza, asimismo de entre las cualidades destacadas empiezan a aparecer la inteligencia y la creatividad como elementos recurrentes. A propósito la chilena Verónica Jordán (2004), concuerda en señalar la libertad como uno de los elementos clave del ser creativo. "Los espacios flexibles estimulan la creatividad, ya que esta florece más en donde hay ausencia de miedo. Si tengo temor me inhibo, ya que la creatividad tiene relación con la posibilidad de explorar con nuevas formas de hacer o de ser" acota Jordán.</p> <p>Por otro lado el reconocimiento de las fortalezas individuales por parte de los compañeros y el reconocérselas a otro sirve de soporte tanto para el desarrollo del PC como para</p>

<p>capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos y la flexibilidad en la que se considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta.</p>	<p>color de cabello) y características como el mal genio, dejando de lado características que tienen mayor relevancia e influencia en el PC como la autoestima y asertividad entre otras..</p>	<p><i>importante porque soy amable, juguetona cariñosa, alegre, chistosa, inteligente, buena, creativa, limpia, valiosa, ordenada, colaboradora, confiable, bien vestida</i> (Fuente evaluación de la actividad).</p>	<p>fue escasa, es decir, las cualidades resaltadas por los niños, ya sea en los otros o en sí mismos, se repetían una vez que alguno de los participantes la mencionara.</p>	<p>el fortalecimiento del autoconcepto, la autoestima y las relaciones sociales. Al respecto Mihaly Csikszentmihaly menciona como la creatividad no puede separarse de su reconocimiento social, según el autor, el fenómeno creativo requiere tres condiciones para su desarrollo: en primera instancia, las condiciones innatas del ser humano para la innovación; en segundo lugar, el conocimiento técnico del medio; y en último, pero no menos importante, la receptividad de la sociedad hacia lo nuevo. En cuanto al autoconcepto A. Maslow, entre otros, identifica al reconocimiento social como uno de los factores que determinan el autoconcepto, el cual, junto con el autoestima, se ubica en la parte alta de la pirámide de necesidades, sólo detrás de las necesidades de autorrealización.</p>
				<p>Finalmente es posible colegir cómo un ambiente creativo de aprendizaje empieza por desarrollarse con las personas y con lo que éstas son capaces de hacer, por lo cual las actividades sepropusieron y ejecutaron teniendo en cuenta, entre otras, una premisa fundamental que constituye uno de los principales conceptos operativos de la presente investigación, <i>todo ser humano posee un potencial creativo susceptible de ser educado e influenciado por el contexto</i>, en palabras de Garaigordobil“La creatividad radica en la persona y existe en un contexto”, o de Mihaly Csikszentmihalyi, (citado por Jordan, 2004) “Doy por supuesto que cada persona tiene, <i>potencial-mente</i>, toda la energía psíquica necesaria para llevar una vida creativa”.</p>

Anexo F**Componentes y criterios de evaluación TTCT**

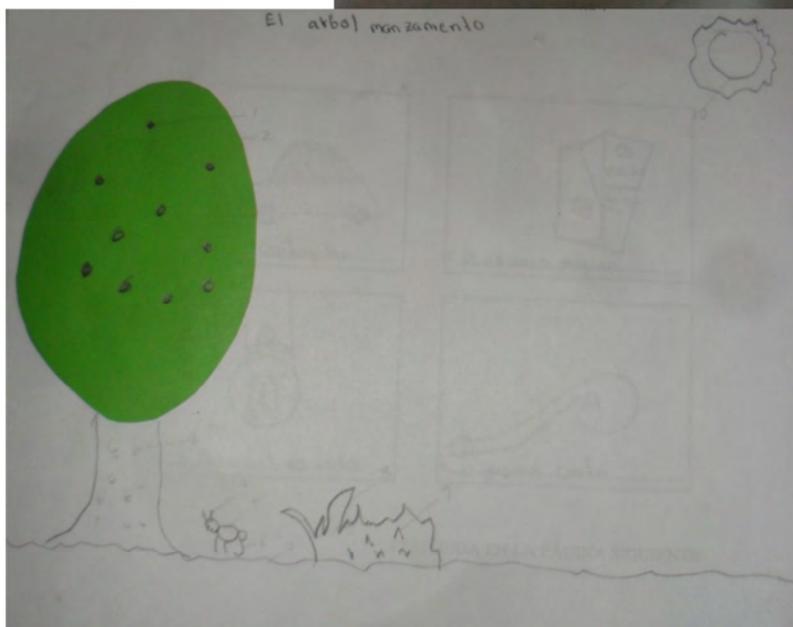
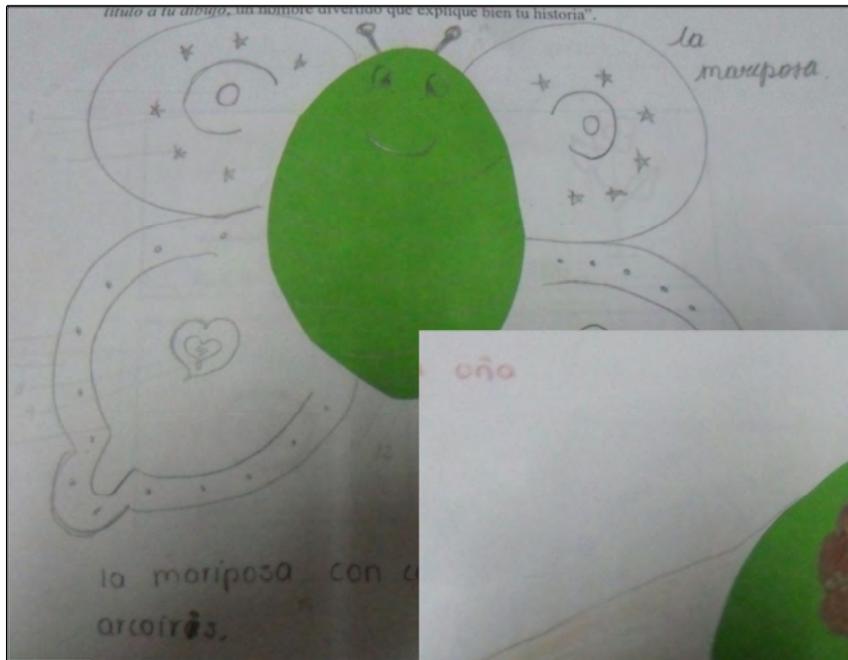
Los conceptos para la calificación son los siguientes: a) Originalidad: No Original (N.O) de cero a un crédito y, Poder Creativo (Pd.C) de dos a cinco créditos; b) Fluidez: Escaso número de ideas (ESC.), de cero a cinco créditos y, Elevado número de ideas (ELEV.) de seis a diez créditos; y c) Flexibilidad, Baja Flexibilidad (B.F), de cero a cinco créditos y, Alta Flexibilidad (A.F) de seis a diez créditos. Para una mejor comprensión de esta información, ver tabla 1.

Tabla 1. *Componentes y criterios de evaluación TTCT*

Componentes de P.C	Criterio	Abreviatura	No. Créditos
Originalidad	No Original	N.O	0 a 1
	Poder Creativo	Pd.C	2 a 5
Fluidez	Escaso número de ideas	ESC.	0 a 5
	Elevado número de ideas	ELEV.	6 a 10
Flexibilidad	Baja Flexibilidad	B.F	0 a 5
	Alta Flexibilidad	A.F	6 a 10

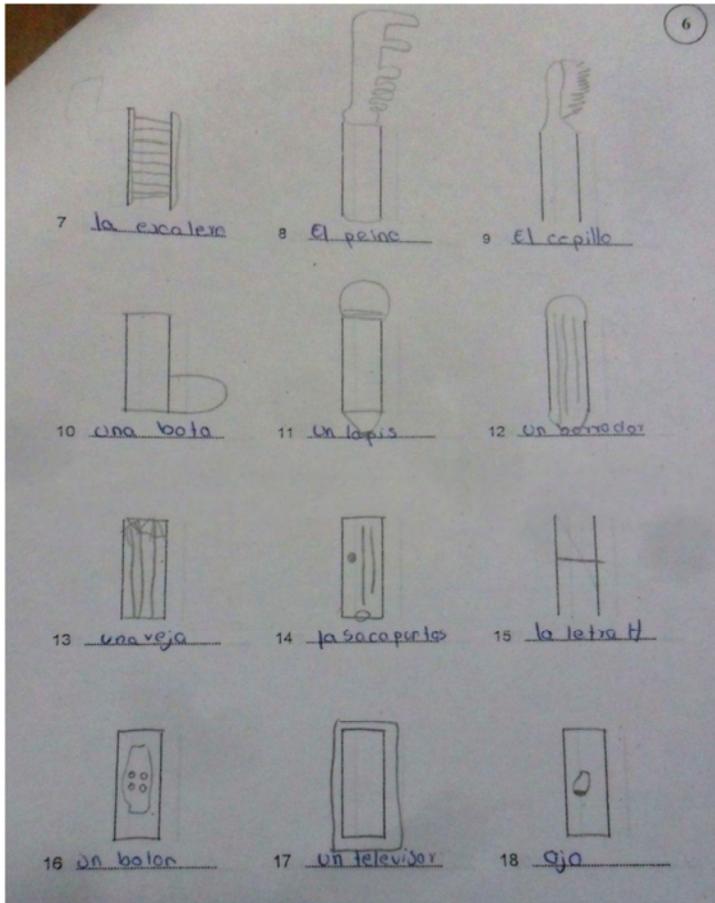
Anexo G

“Construcción de la Figura” Juego 1 del TTCT



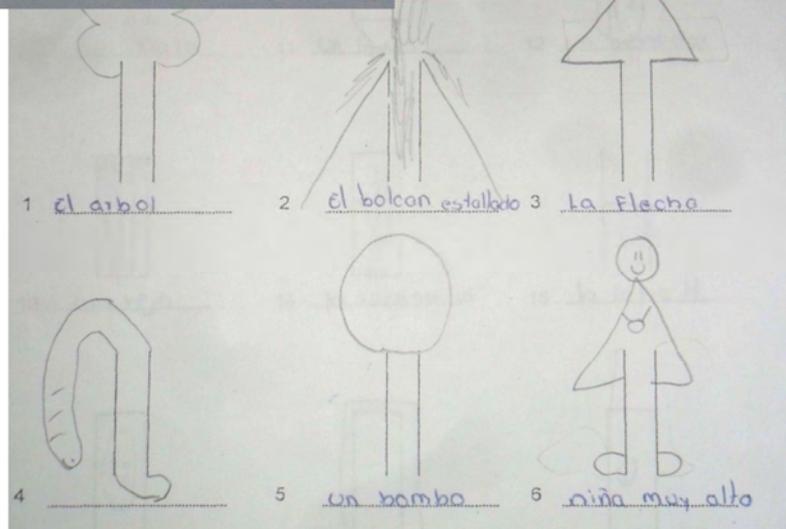
Anexo I

“Lineas paralelas” Juego 3 del TTCT



03

des hacer a partir de dos líneas. Con tu
s líneas: abajo, arriba, por dentro, por
ario que esas dos líneas sean la parte
a hacer dibujos bonitos, que cuenten una
no sean todos iguales. Recuerda poner un



Anexo J

Ejemplo de Formato de Evaluación de Actividad para Estudiantes

CONOCIÉNDOME A MI MISMO

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ Edad: _____ Fecha: _____

A CONTINUACION TE PRESENTAMOS UNAS FRASES QUE TU DEBES COMPLETAR, NO TE PREOCUPES ESTO NO ES UNA EVALUACION ASÍ QUE TODO AQUELLO QUE QUIERAS DECIRNOS ES IMPORTANTE PARA NOSOTROS, GRACIAS...

Ahora sé que soy importante porque _____

Lo que más me llamó la atención fue _____

Me gusta mucho saber que soy _____

AHORA TE HARÉMOS UNAS PREGUNTAS, COMO TAMPOCO ES UN EXAMEN NO HAY RESPUESTAS MALAS, TODAS SON BUENAS Y VALIOSAS...

¿Cómo te sentiste con estas actividades?

¿Por qué?

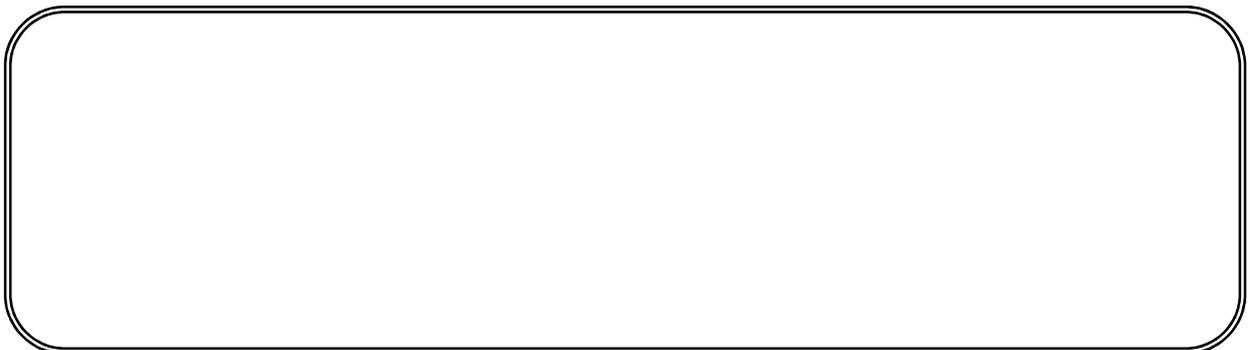
¿Cómo reaccionó tu compañero cuando hablaron de sus cosas buenas?

¿Te gustaría contarle a tus compañeros de lo que aprendiste hoy? Si _____

No _____ ¿Por qué?

PARA FINALIZAR TE PEDIMOS QUE POR FAVOR HAGAS UN DIBUJO, UN COLLAGE O LO QUE TU QUIERAS, EN EL QUE REPRESENTES LO QUE APRENDISTE HOY

TU CREACIÓN VA EN ESTE ESPACIO:



Anexo K

Ejemplo de Formato de Evaluación de Actividad para Docentes

Docente: _____ Fecha: _____

FORMATO DE EVALUACIÓN DE TALLER PARA DOCENTES

Nombre del taller: _____

Responsable: _____

Valoración general de las actividades: por favor marque a continuación la opción que considere apropiada con relación al trabajo realizado.

No	Ítem	Muy Bien	Bien	Regular	Deficiente	Muy Deficiente
1	Presentación y establecimiento de los objetivos al principio del taller					
2	Cumplimiento de los objetivos					
3	Importancia del contenido para el proceso educativo					
4	Importancia del contenido para el desarrollo de los niños					
5	Secuencia de las actividades con relación a los objetivos					
6	Presentación de los materiales					
7	Manejo del lenguaje con relación a los participantes					
8	Uso del tiempo					
9	Atención del facilitador (es) a las necesidades del grupo					
10	Desempeño general de el (los) facilitador (es)					

Para finalizar le agradeceríamos que responda a las siguientes preguntas con el fin de mejorar constantemente nuestra labor interventiva. GRACIAS...

¿Considera que estas actividades son importantes para su labor como docente?

Si___No___

¿Por

qué?_____

¿Cómo integraría el contenido de este taller a sus cursos? _____

¿Tiene algún otro comentario o sugerencia?_____

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

Anexo L
Registro Fotográfico de Actividades
Autoconcepto-Autoestima



Asertividad



Apropiación e identificación del contexto



Relaciones interpersonales



Trabajo en Equipo



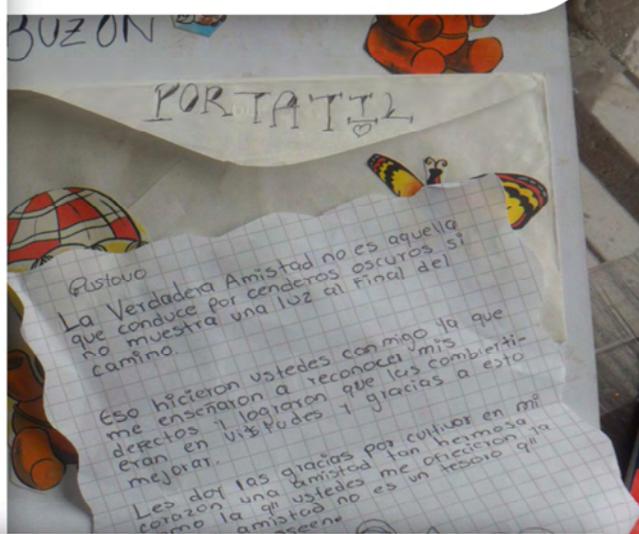
Participación en clase



Actividades libres-mural



Actividades libres-obras creativas



ERROR: syntaxerror
OFFENDING COMMAND: --nostringval--

STACK:

/Title
()
/Subject
(D:20120902181836-06'00')
/ModDate
()
/Keywords
(PDFCreator Version 0.9.5)
/Creator
(D:20120902181836-06'00')
/CreationDate
(Administrador)
/Author
-mark-