

RESUMEN

La pregunta central de esta investigación es: ¿Cuáles son las representaciones mentales de creatividad de los maestros de básica primaria del Colegio General Rafael Reyes?

Solamente indagando sobre las representaciones mentales de creatividad de los maestros se podrá conocer y entender cuál es la posición y el lugar que cada uno de ellos le da a la misma. El indagar sobre las representaciones mentales de creatividad permite interpretar y pensar la creatividad desde el aula.

Esta lectura o interpretación no puede darse sin que se recurra a un referente y al sentido de este, constituyéndose, ambos procesos, en base para la construcción e interpretación de las representaciones mentales. En este caso, *el referente* sería la creatividad, como fenómeno y *el sentido* sería el significado o contenido que tiene para ellos la creatividad en sus actuaciones cotidianas.

El análisis de los discursos y de las prácticas tienden a verse reflejados en dos caminos, por un lado están los discursos que responden a conceptualizaciones de lo que es la creatividad y de otro lado el de las prácticas en donde se sigue haciendo uso de la pedagogía tradicional y que hace un gran intento de incorporar la creatividad dentro de las prácticas.

Se puede afirmar que las representaciones explican la creatividad desde conceptos o procesos que se consideran sinónimos o que hacen referencia a las características intrínsecas de alguien que se considera como creativo. Estas explicaciones se entretajan como redes conceptuales que circulan alrededor de similitudes.

Esta investigación realizó una propuesta metodológica para indagar acerca de las representaciones de creatividad, con instrumentos que validó y que permitieron lograr los objetivos propuestos y dar respuesta a la pregunta de investigación, demostrando que efectivamente se pueden identificar y analizar las representaciones mentales de creatividad.

Palabras clave: creatividad, representaciones mentales, procesos, discursos, prácticas.

INTRODUCCION

La necesidad de un currículo abierto, de incorporar elementos que respondan a las necesidades actuales es una tarea ardua y primordial para quienes tienen en sus manos la educación de niños y niñas. Uno de esos elementos es la creatividad, desde donde se desprenden múltiples y numerosas ideas para el trabajo en el aula, las cuales permitirían el desarrollo de potencialidades en las diferentes dimensiones del desarrollo; dependiendo claro está, de cómo se entienda la creatividad y las maneras de concretar estas comprensiones en el trabajo de aula. Es este el punto de partida de la presente investigación, en donde se abordan las representaciones de creatividad de los maestros de niños y niñas de básica primaria, en una institución de carácter privado.

Teniendo en cuenta que las representaciones mentales son el espejo de lo que se dice y piensa, se inicia la investigación con un primer momento en donde se desarrollan instrumentos (entrevista, el cuestionario, la observación no participante y la evocación del recuerdo), que permiten conocer el discurso de los maestros frente a creatividad, realizar un análisis de los mismos e identificar unas categorías explicativas de dichos discursos. Paralelo a los discursos se realiza el análisis correspondiente a las prácticas en el aula, para establecer nuevas categorías, las cuales permiten finalmente, explicar las representaciones mentales de creatividad desde los discursos y desde las prácticas.

Esta es por tanto, una investigación de carácter etnográfico que da cuenta de cómo se representa un fenómeno, en este caso la creatividad, desde la perspectiva de los actores directos del proceso educativo: los maestros y maestras.

1. AREA PROBLÉMICA

Frente a los nuevos retos que impone la sociedad de la información y la sociedad del conocimiento es necesario incorporar aspectos de gran importancia y relevancia dentro de los procesos educativos, uno de ellos es el campo de la creatividad, a través de la misma, el aula de clase se convierte en un espacio generador de proyectos de cambio, donde se da solución a los problemas que se presentan día a día y se estimula el crecimiento personal e institucional. Lo anterior implica un redireccionamiento al interior del aula y una mirada diferente del maestro hacia su quehacer diario y hacia el papel preponderante que juegan sus acciones dentro de los procesos de enseñanza de los niños y niñas. De otro lado la determinación del papel que juega la creatividad, y el uso que le dé el maestro a la misma como un elemento mediador, y de desarrollo dentro de las actividades que realiza, piensa y planea.

La creatividad en el maestro además de ser una herramienta importante, debería estar siempre presente, facilitar la ejecución de procesos, la solución de dificultades y el uso de nuevas formas de enseñar.

De acuerdo con lo anterior la creatividad se presenta como un objetivo claro y con la pretensión de ser una condición importante dentro del aula de clase; sin embargo, se percibe en diversos cursos y en escenarios donde se discute acerca de la educación, en muchas aulas y colegios, que se siguen utilizando las mismas formas de preparar la clase, de evaluar y de desarrollar las actividades con los niños y niñas.

El Colegio General Rafael Reyes no es ajeno en el cumplimiento de dichas pretensiones, para ello desde el año anterior se diseñó el proyecto educativo institucional con énfasis en “Liderazgo y desarrollo empresarial”, en donde se concibe como uno de los objetivos principales el desarrollo de la creatividad y como condición necesaria para que los futuros egresados sean emprendedores y empresarios. Este objetivo es claro para los maestros quienes tienen a su cargo las diferentes asignaturas; se comienza a crear en ellos la necesidad de crear y/o diseñar estrategias que permitan no solamente el desarrollo de actividades que generen el desarrollo de la creatividad sino de comenzar a planear acciones que formen a los estudiantes como futuros creadores.

Sin embargo, concretar esta pretensión presenta obstáculos de carácter epistemológicos en los maestros, pues es fácil estar de acuerdo con los propósitos institucionales, pero al llevarlos a cabo hay que romper estructuras en las maneras de pensar lo que realmente implica formar estudiantes creativos y los cambios que esto generaría en las prácticas pedagógicas cotidianas.

Dichos aspectos nos llevan a plantear preguntas y situaciones que se encuentran inmersas en el tema de creatividad. Estos cuestionamientos están comprometidos con lo que piensan los maestros acerca del tema; buscar respuestas lleva a adentrarse en el mundo de las actuaciones de los maestros, mediado por el sistema de representaciones mentales en las que se dá cuenta de la posición de los mismos frente a hechos y situaciones que se desprenden de la creatividad en el aula. Por ello la pregunta central de esta investigación, que permite a su vez dar respuestas a los anteriores cuestionamientos, es ¿Cuáles son la representaciones mentales de creatividad de los maestros de básica primaria del Colegio general Rafael Reyes?

Otras preguntas del estudio que ayudan en la comprensión de las representaciones son:

¿Cuál es el papel y el sentido que el maestro le da a la creatividad en los procesos de enseñanza?

¿Es considerada la creatividad como un aspecto fundamental dentro del desarrollo de sus actividades?

¿Cómo se evidencian en el aula de clase, las consideraciones anteriores?

¿Qué coherencias o incoherencias se encuentran entre las argumentaciones que justifican el sentido de la creatividad, con lo que el maestro hace efectivamente, en el aula de clase?

2. JUSTIFICACION

El interés por el tema de la creatividad ha crecido considerablemente en los últimos años, en especial por su vinculación a la ciencia, la tecnología, el desarrollo organizacional, las artes y la educación. También, el concepto de creatividad aparece asociado, cada vez con mayor frecuencia, a la actividad cotidiana de las personas, a sus formas de vivir, de negociar los conflictos, de establecer relaciones interpersonales y de alcanzar niveles superiores de desarrollo personal y de bienestar emocional. En este sentido hay un reconocimiento creciente de la importancia de la creatividad en el orden individual como espacio de realización personal, de bienestar emocional y de desarrollo de recursos personales.

De acuerdo con lo anterior la importancia de la creatividad en el mundo contemporáneo, expresado de muy diversas formas, resulta cada vez más evidente y no solamente se expresa en términos de lo que propiamente aporta al contexto, las competencias de cada uno de los seres humanos frente al desarrollo de la misma, sino el papel que representa hoy la creatividad en cada uno de los espacios de desarrollo de las personas. Frente a ello, la educación juega un papel importante y primordial; es la escuela la invitada a que los espacios que hoy se han convertido en certeza y repetición de contenidos, sean reconsiderados y se conviertan en espacios de búsqueda y de experimentación. Gran parte de la responsabilidad educativa de estas transformaciones, recae sobre los maestros, son ellos quienes crean el ambiente propicio para el desarrollo del pensamiento creativo, son ellos quienes permiten el desarrollo de creatividad, de la búsqueda de diversas alternativas para llegar al conocimiento, son ellos los que pueden incluir o dejar por fuera el desarrollo de la creatividad. El papel del maestro es primordial; sus actuaciones, su discurso, sus manifestaciones hacen posible que se generen procesos creativos, son ellos, quienes influyen de manera decidida en los aprendizajes de los niños y niñas.

En este sentido, Christopher M. Clark plantea que “El pensamiento, la planificación y la toma de decisiones de los docentes constituyen una parte considerable del contexto psicológico de la enseñanza. En ese contexto se interpreta y se actúa sobre el currículum; en ese contexto enseñan los docentes y aprenden los alumnos. Los procesos de pensamiento de los maestros influyen sustancialmente en su conducta e incluso la determinan”.¹

Lo que hace, dice y piensa el maestro muestra claramente cuales son las representaciones que tiene de diversos aspectos y temas, en el caso de la

¹ CRISTOPHER, Clark M. Proceso de pensamiento de los docentes. La investigación de la enseñanza. Ecuador: Paidós, 1994. p. 444.

creatividad. El maestro desde el mismo momento de la planeación de la clase, evidencia aspectos importantes comprometidos con la representación que el tenga de creatividad, igual que las estrategias que utiliza para el desarrollo de la misma y en cada uno de los momentos contemplados en la clase. Por tanto el indagar sobre las representaciones mentales de los maestros frente a la creatividad, permite entender cada uno de los lenguajes y actuaciones en los que a su manera incorpora la creatividad. De igual manera, la representación mental que tenga el maestro sobre creatividad permite entender el uso de herramientas y de materiales en determinado momento.

Solamente indagando sobre las representaciones mentales de creatividad de los maestros se podrá conocer y entender cuál es la posición y el lugar que cada uno de ellos le da a la misma. El conocimiento de las representaciones mentales además permite hacer una lectura de las relaciones que maneja el maestro frente a las situaciones de clase, objetos y acontecimientos que estén estrechamente vinculados con el tema y uso de la creatividad. Finalmente el indagar sobre las representaciones mentales de creatividad permite interpretar y pensar la creatividad desde el aula.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Identificar, describir y categorizar las representaciones mentales de creatividad de los maestros de básica primaria del Colegio General Rafael Reyes.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos que se presentan a continuación son atributos de lo que puede dar cuenta de las representaciones mentales.

Identificar a través del discurso, con el cual el maestro describe y argumenta lo que piensa y lo que hace, cuales son las representaciones mentales de creatividad.

- Identificar en las prácticas cotidianas en el aula, lo que el maestro considera como creatividad.
- Analizar las relaciones que surgen entre los discursos y las actuaciones en torno a la creatividad, para dar cuenta de sus representaciones.

4. ANTECEDENTES

La revisión que se ha realizado sobre el tema se divide en dos grandes campos: el de las representaciones y el de la creatividad, dado que en las búsquedas se encuentran diversas investigaciones en cada campo, pero no una que de cuenta simultáneamente de ambos, como objeto de estudio.

En el ámbito de la educación universitaria hay un importante trabajo denominado ¿Creatividad en educación?, realizada por los maestros María Cristina Rinaudo y Danilo Donolo, de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto, Argentina, 1996.² Dicho estudio muestra los retos actuales de la enseñanza universitaria en cuanto a la inclusión de la creatividad y la consideración de la misma por los docentes e investigadores interesados en el campo de la educación superior. Esta investigación plantea la producción creativa dentro del modelo de sistemas, la posibilidad de interiorizar el sistema creativo y de la disposición de gran cantidad de información relevante dentro del mismo campo. Este trabajo de investigación retoma a la universidad como entorno de creatividad, como un sistema que opera en un contexto histórico social y en donde se da especial importancia al proceso y a los productos creativos. El aporte fundamental de este trabajo es el papel que juega la universidad en el desarrollo de acciones que permiten a los estudiantes seguir siendo creativos y sobre todo incentivar aquellos productos que se presentan como innovadores o creativos.

En la Universidad de México se han desarrollado dos investigaciones respecto al tema de la creatividad: la primera corresponde al título “Diversidad, cultura y creatividad”, donde el profesor Silvano Héctor Rosales Ayala parte de la tríada: diversidad, cultura y creatividad y construye una visión integral de la creatividad y de las formas de desarrollarla. El aporte de esta investigación se enfoca hacia las diferentes formas de desarrollar la creatividad desde los mismos elementos presentes en la cotidianidad. La segunda investigación al respecto es una evaluación de la creatividad en la educación primaria, esta investigación estuvo a cargo de la Facultad de Psicología de la Universidad de México y permitió hacer una comparación del desarrollo de la creatividad en cada uno de los enfoques pedagógicos de tres escuelas. El aporte de ésta investigación se fundamenta en que el desarrollo de la creatividad está sujeto a tres aspectos: cognitivos, sociales y afectivos y que como complemento primordial es determinante tanto el clima social como los procesos conceptuales, lingüísticos, motivacionales y actitudinales.

² RINAUDO, Cristina y DONOLO, Danilo. Retos actuales de la enseñanza universitaria. Trabajo realizado en el marco del proyecto de investigación Aprender en la Universidad, subsidiado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de Río Cuarto, Córdoba Argentina, 1998. [Internet: www.unrc.edu.ar/publicar/cde/2h13.html].

Otro de los trabajos realizados en México por María Teresa Esquivias Serrano de la Universidad de Anáhuac, e Irene Muriá Vila de la Facultad de Psicología de la UNAM, en el año 1999 corresponde a la forma como se manifiesta la creatividad en los diferentes enfoques pedagógicos: tradicional, Montessori y Freinet.³ El objetivo general de este trabajo consiste en verificar el grado en que se fomenta la creatividad en cada una de las escuelas. Los resultados muestran diferencias significativas estadísticamente en cada una de las escuelas y finalmente se deduce que la escuela Freinet es la escuela que más propicia el desarrollo de la creatividad.

Respecto a las manifestaciones de creatividad, específicamente la expresión artística se crea MUPAI: Museo Pedagógico de Arte Infantil y desde allí el Profesor Alfredo Palacios Garrido de la Universidad de Alcalá de Henares desarrolla la investigación denominada “Educación Artística y Cultura” (1999).⁴ Un proyecto de didáctica de la expresión plástica en la formación inicial del profesorado, en donde el objetivo principal es indagar sobre la didáctica de las asignaturas artísticas. Como resultado se obtienen grandes aportes en cuanto a innovaciones pedagógicas y sobre todo como se produce el aprendizaje en la educación artística y como es posible evaluarlo.

A continuación se hace referencia a una serie de investigaciones sobre procesos creativos en los que han participado como directores Julio César Penagos y Rafael Aluni de la Universidad de las Américas de Puebla:

- Desempeño en pruebas de inteligencia y creatividad, estimulación fonoauditiva y juegos de computadores: este estudio analiza en que grado el enriquecimiento ambiental influye sobre la ejecución en pruebas de inteligencia y creatividad. Finalmente arroja que el enriquecimiento es realmente eficaz para mejorar el desempeño en las pruebas de creatividad y no así para las pruebas de inteligencia.

³ ESQUIVIAS SERRANO, María Teresa y MURIA VILÁ, Irene. Una Evaluación de la Creatividad en la Educación Primaria. Universidad Anahuac. Facultad de Psicología Universidad Nacional Autónoma de México, 1999. Este trabajo fue presentado en la V Conferencia Internacional de Ciencias de la Educación en la Universidad de Camagüey, Cuba, en diciembre de 1999. [Internet: www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/index.html].

⁴ PALACIOS GARRIDO, Alfredo. EMUPAI. Museo Pedagógico de Arte Infantil. Educación artística y cultura. un proyecto de didáctica de la expresión plástica en la formación inicial del profesorado. Escuela Universitaria Cardenal Cisneros. Universidad de Alcalá de Henares. Servicio de Comunicaciones Complutense, 1999. [Internet: www.ucm.es/info/mupai/pgartic.htm].

- Programa Think Fast, como medio para mejorar en la prueba de creatividad de Torrance: a cargo de Rafael Aluni, Patricia Vergara, Julio César Penagos. Esta investigación tiene como propósito estudiar la relación entre el programa de entrenamiento cognitivo (Think Fast) y la eficiencia en la ejecución en la prueba de creatividad de Torrance, con dos de sus componentes, elaboración y originalidad.⁵ Los resultados de la investigación muestran que existe una diferencia significativa del componente originalidad, mientras que para el componente de elaboración, no se observó diferencia significativa.

- Test de habilidades creativas: Rafael Aluni, Roberto Amavisca, Raymundo Moreno y Julio César Penagos. Presenta la elaboración de un instrumento de medición de pensamiento divergente, encontrándose tres factores de evaluación: detalle creativo y apertura creativa 1 y 2.⁶ Los resultados obtenidos tienen como eje conceptual que la creatividad es un estado de conciencia que permite el darse cuenta de redes de relación orientadas a la identificación, planteamiento y solución de problemas en forma divergente y relevante. De otro lado, el que el juicio social es relevante para determinar, en alguna medida, cuando existe creatividad en algo.

En el contexto nacional se han desarrollado importantes acciones e investigaciones frente al tema de creatividad, las cuales se relacionan a continuación: “Los condicionantes: concertación e imposición en el desarrollo de la creatividad motriz”, a cargo del profesor Napoleón Murcia Peña de la Universidad de Caldas.⁷ Esta investigación se centró en la aplicación de un test de creatividad motriz, donde se concluye que la creatividad está asociada con la cantidad de respuestas que se obtiene frente a determinados procesos y la capacidad de resolver cada pregunta o ejercicio.

Es importante destacar el papel que ha jugado la Universidad Nacional de Colombia Sede Manizales y del grupo PROCREA, quienes han sido pioneros en la profundización y desarrollo del área de creatividad a nivel Iberoamericano. Con la participación de múltiples colaboradores, que han contribuido a la creación entre otros, de la cátedra universitaria de expresión y creatividad, la creación de los grupos de estudio en creatividad: GRECO, GRIN Y PROCREA.⁸ De donde se originan los artículos o investigaciones que se referencian a continuación:

⁵ PENAGOS, Julio César y ALUNI, Rafael. Revista de Psicología. Edición Especial: Cre-Acción, creatividad y psicología. Año 2000. [Internet: homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad_2000/]

⁶ Ibid.

⁷ MURCIA PEÑA, Napoleón. Grupo Acción motriz y mundos simbólicos. Universidad de Caldas (Colombia). Publicado en: Buenos Aires: Revista Digital, Año 8, No. 52 Septiembre de 2002. [Internet: <http://www.efdeportes.com>].

⁸ REVISTA CREANDO. Universidad Nacional de Colombia Sede Manizales. No. 4 Manizales, 2004. [Internet: www.manizales.unal.edu.co/modules/unrevcreando/documentos/revista_creando-marzo2004.pdf]

- “Creatividad, ambiente y aula en educación superior”. Doctor César Vásquez Universidad Autónoma, Mugiste Carlos Alberto González de la Universidad Nacional, revista Creando, 2003-2004.⁹ Se basa en un trabajo de investigación interinstitucional alrededor del ambiente creativo en la universidad. El estudio permite establecer que la correlación entre creatividad y solución creativa de problemas conducen a una eficiente formación profesional, y que es necesario incorporar en el proceso de formación el fortalecimiento y desarrollo de la creatividad. Esta investigación permite la construcción de un modelo de aula integral (MAI) para la edificación del conocimiento y desarrollo de la creatividad, dicho modelo se constituye en una alternativa pedagógica y didáctica validada, en donde se involucra la creatividad como propósito permanente en el desarrollo educativo.

- “Cuerpo, creatividad y educación” de María Helena Giraldo, en donde se establece la relación entre el cuerpo, su transformación y todos aquellos elementos que se constituyen en el ser creativo.¹⁰ El aporte fundamental es el espacio que se abre hacia la posibilidad de direccionar la educación hacia la formación de seres creativos. Da especial importancia en la utilización del cuerpo como un portador de potencial creativo y la facilitación de procesos de aprendizaje a todo nivel.

Los artículos que se referencian a continuación son el resultado del semillero de investigación “Ambientes creativos e innovación”, bajo la coordinación Adrián de Jesús Vargas apoyado por el grupo de trabajo académico PROCREA:

- “Ambientes creativos para la innovación”, 2004. Documento que hace parte del marco teórico del proyecto de investigación “Evaluación y fortalecimiento del ambiente creativo para la innovación en las empresas de Manizales”,¹¹ cuyo objetivo principal es construir un saber en el área a través del conocimiento del ambiente como mediador de procesos de crecimiento y servir de apoyo a las empresas para su competitividad tanto en el campo del desarrollo humano como la innovación. El aporte de la investigación es el surgimiento de una estrategia que enfrente la globalización y la competitividad a través de la facilitación de procesos que conduzcan a la creación, la innovación, organización, posicionamiento y proyección.

- En esta misma línea se presenta el artículo “Ambientes creativos para la innovación”,¹² (2005), en donde la innovación se presenta como el motor principal de las organizaciones actuales y como condición que permite romper el esquema

⁹ Ibid.

¹⁰ OROZCO GIRALDO, María Helena. Cuerpo, creatividad y educación. En: Revista Creando. Universidad Nacional de Colombia. N° 1.

[Internet: www.manizales.unal.edu.co/modules/unrev/creando/index/php?mod:revistas]

¹¹ REVISTA CREANDO. Op. cit.

¹² Ibid., 2005.

rutinario de trabajo, lograr desarrollar procesos creativos e innovadores y permitir a los colaboradores ambientes favorables que permitan el mejoramiento continuo de la empresa y de ellos mismos.

Respecto al tema de representaciones mentales los estudios en el contexto internacional han estado referidos a estudios propiamente sobre las representaciones mentales, el pensamiento, las habilidades del pensamiento, creencias, entre otros.

Se destacan los estudios recientes de Juan Ignacio Pozo de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Madrid en donde a través de la investigación “Más allá del cambio conceptual: el aprendizaje de la ciencia como cambio representacional”,¹³ aquí se presenta como hallazgo frente a las concepciones implícitas de profesores y alumnos sobre el aprendizaje y la enseñanza, **que los profesores tienen representaciones estables que sin embargo no llegan a explicitar sino en sus aspectos más superficiales.** Frente a las concepciones de los alumnos sobre la ciencia no son conscientes, pero la estabilidad de sus representaciones a través de contextos y tareas diferentes indica que disponen de esquemas o representaciones estables para esos contextos. El aporte de la investigación muestra el cambio conceptual, o representacional como una reestructuración radical y como la meta en la cual se deberían integrar diversas formas de aprendizaje y enseñanza. Dicho **cambio representacional por parte de los profesores en su concepción del aprendizaje y la enseñanza, es mucho más difícil que lograr un cambio técnico y en los recursos didácticos.**

En esta misma línea se desarrolla la investigación “Las creencias del sentido común de alumnos y profesores. Sus implicaciones para la enseñanza de la filosofía”. Profesor José Antonio Castorina, profesor de la Universidad de Buenos Aires.¹⁴ Su investigación revisa la importancia y significación de las creencias del sentido común y sus implicaciones para la enseñanza de la filosofía, en los alumnos, con referencia a la estructura del mundo, la sociedad y el alcance del conocimiento. En los profesores la elaboración, los juicios sociales y su práctica educativa a través de los científicos de la psicología cognitiva, la psicología social y la sociología de la educación. El principal aporte de la investigación frente al estudio de la filosofía es que es preciso considerar aquellos aspectos del sentido común y saber que el aprendizaje de los recursos para pensar filosóficamente involucra una reconstrucción por parte del alumno de creencias hondamente

¹³ POZO, Juan Ignacio. Más allá del cambio representacional. Enseñanza de las ciencias. Vol. 17, No. 3. Madrid: Facultad de Psicología. Universidad Autónoma de Madrid, 1999. [Internet: www.bib.uab.es/pub/ensenanzadelasciencias/02124521v17n3p5].

¹⁴ CASTORINA, José Antonio. Las creencias del sentido común de alumnos y profesores. Sus implicaciones para la enseñanza de la filosofía. En: Revista de Teoría y Didáctica de Las Ciencias Sociales. Nº. 9. Enero-diciembre de 2004.

vinculadas a su historia intelectual con el mundo natural y social, especialmente a su participación en prácticas sociales.

La evaluación de la docencia en el nivel universitario: Implicaciones de las Investigaciones acerca del pensamiento y la práctica docentes Benilde García Cabrero, Facultad de Psicología UNAM,¹⁵ investigación en la que a través de las “teorías de acción” se abordan la cognición (teorías asumidas, creencias) y la práctica (teorías en uso) de los profesores. Se revisa la literatura sobre el tema en lo teórico y metodológico, señalando alguno de los resultados más sobresalientes así como las implicaciones que pueden tener para la evaluación de la docencia, primero las utilizadas por los profesores para explicar las razones de sus acciones, en las que se apoyan sus metas e intenciones (teorías asumidas por los profesores); y segundo las teorías que realmente determinan sus acciones (teorías en uso). **Estos dos tipos de teorías permiten distinguir entre lo que los maestros piensan y dicen acerca de su práctica, de lo que realmente hacen.**

Respecto a los aportes se puede anotar: se determinan diferentes niveles de representaciones o teorías acerca del aprendizaje: a la primera de ellas la denominaron teoría directa (concepción transmisiva) que incluye las condiciones que favorecen u obstaculizan el aprendizaje (el dominio del conocimiento por parte del profesor, el nivel de desarrollo del aprendiz, la motivación y atención, el entorno). Un segundo nivel abarca la teoría de la práctica (centrada en la actividad) que contempla las condiciones necesarias para el aprendizaje (métodos de trabajo, involucración activa del aprendiz) pero que no son suficientes para explicarlo. Un tercer nivel, al que denominaron teoría regulativa (relaciones de interdependencia entre la enseñanza y el aprendizaje), incluye las condiciones del aprendizaje, como la idea del aprendiz como sujeto activo, pero contempla adicionalmente una explicación del aprendizaje en términos de procesos mentales que generan representaciones internas, funciones diferenciadas del profesor y el alumno, procesos de control y auto-control del estudiante y del docente.

En el campo de las investigaciones a nivel nacional: “Memoria, representaciones mentales, estrategias y metacognición”, investigación que abordó el estudio de los modelos explicativos y la enumeración de los tipos de representaciones y las estrategias posibles a desarrollar. Realizada por la docente Nieves Shade Yankovic de la Universidad Antonio Nariño de Colombia.

Otro de los estudios realizados en Colombia en la Universidad Tecnológica de Pereira respecto a las representaciones mentales, corresponde al estudio

¹⁵ GARCÍA, Benilde. Revista de la Educación Superior. ANUIES. Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. Vol. 32. Vol. XXXII, N° 127 México, D.F, julio-septiembre de 2003.

“Representaciones mentales” de la profesora Martha Cecilia Arbeláez Gómez¹⁶ en donde aborda diferentes perspectivas teóricas, su proceso de construcción y el sentido que ellas tienen en la comprensión del entorno. En esta misma línea se desarrolla la investigación “Representaciones mentales de desarrollo cognitivo de los egresados de la Facultad de Educación 1994-1998”, realizada por Luz Adriana Márquez Osorio y Ana Karina Suárez Cifuentes. Esta investigación indagó acerca de las representaciones mentales, aportando a la comprensión de las actuaciones de los maestros en el aula y metodológicamente a las formas de abordar el acceso a los procesos mentales de los maestros.

¹⁶ ARBELÁEZ GÓMEZ, Martha Cecilia. Las representaciones mentales. Revista de Ciencias Humanas UTP Universidad Tecnológica de Pereira. Pereira-Colombia, 2002. [Internet:www.utp.edu.co].

5. MARCO CONCEPTUAL

Pensar en las representaciones mentales de creatividad implica, de un lado, conocer la evolución de teorías acerca de la misma. De otro lado el conocer los enfoques desde donde se han trabajado las representaciones mentales. La revisión de estos dos ejes, aporta a la comprensión de las explicaciones que los maestros dan a la creatividad, desde dos supuestos, el primero es que las representaciones de los maestros pueden tener coincidencias o sustentos en alguna de las explicaciones que los autores versados en el tema, han dado históricamente a la creatividad; el segundo permite comprender que la creatividad como un fenómeno social puede ser representada por los sujetos, y que a su vez dichas representaciones pueden ser develadas, a través de la investigación.

Respecto a la creatividad, se realiza un breve recorrido histórico que da cuenta de la evolución del concepto, desde finales del siglo XIX, hasta la actualidad, profundizando en una posición teórica integracionista. Respecto a las representaciones mentales se presenta también un recorrido histórico hasta la fundamentación teórica de la investigación en autores como Perner (1994) y Duval (1995).

5.1 LA CREATIVIDAD

La creatividad ha sido considerada como uno de los aportes de gran importancia dentro de la revolución educativa, la discusión sobre la misma ha creado grandes interrogantes frente a su comprensión y desarrollo desde los diferentes saberes escolares.

Si bien es cierto, la creatividad comienza a cobrar bastante fuerza en el ámbito educativo, sus antecedentes se ubican en los años cincuenta donde el tema en mención era abordado desde la perspectiva de la imaginación, la invención, el ingenio y estaba casi circunscrita a los niños y niñas superdotados.

Dentro de lo que se puede considerar como los primeros aportes frente al tema se encuentran los realizados por Galton en 1869 para quien la creatividad se centró básicamente en la “genialidad” relacionada directamente con el aspecto genético, un gusto innato por la ciencia y la originalidad en las ideas. En sus estudios además abordó el tema de los hombres dotados de genialidad.¹⁷ En este momento se plantea una concepción hereditaria desde la que se considera que los individuos dotados poseen cierta cualidad indefinible que da cuenta de cómo alcanzar las grandes cosas que hacen. Posteriormente Wallas (1926) a partir de

¹⁷ GALTON. Sobre la metodología. Inquiries into humano faculty and Its Development. History of experimental psicology. Edición No. 12. p. 482-488.

sus investigaciones propone el proceso creativo como una forma particular de comportamiento de los seres humanos. Hacia el año 1950 se manifiesta nuevamente el interés por el tema de la creatividad y se considera a Guilford, como uno de los promotores de este proceso. De acuerdo con sus investigaciones respecto de la creatividad, la define como una forma de pensamiento que surge a partir de la percepción no solamente de un problema, sino también de los componentes que lo rodean y que están directamente comprometidos con la sensibilidad, la fluidez, la flexibilidad, la elaboración, la originalidad y la redefinición.¹⁸ A partir de su aporte se demuestra que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes, que dependen de las habilidades anteriormente mencionadas; dichas habilidades posteriormente son aceptadas por otros estudiosos del tema como Paul Torrance (1962), quien define la creatividad como el proceso de descubrir problemas, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados.¹⁹ Torrance asigna a la creatividad un carácter de habilidad global y realiza una redefinición de los factores propuestos por Guilford en donde de los seis factores solamente tiene en cuenta a cuatro de ellos: fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad.²⁰

Posteriormente Amabile, (1983) en su teoría define la creatividad como una característica de la persona, como un proceso, como parte de un contexto; de allí que la creatividad no puede verse como una sola cosa y que sobre ella se deban establecer consensos, este autor plantea que la creatividad existe en tanto se den los siguientes aspectos:

- Destrezas en el campo: referida a las destrezas y conocimientos en el área específica en que se desempeña el creativo; para ser creativo en música, se tiene que conocer algo de música y poseer las habilidades técnicas necesarias.
- Destrezas para la creatividad: no todas las personas son creativas, para ello es necesario poseer un pensamiento flexible y una capacidad heurística.
- Características específicas de motivación a la tarea: para cualquier acto creativo es necesario la motivación y la capacidad de permanecer motivado.²¹

Estos tres aspectos son retomados posteriormente en la teoría de Sternberg y Lubart, quienes en 1991 proponen la concepción integrativa y es a partir de allí en donde se concluye que la creatividad es el producto de seis elementos referidos a:

¹⁸ GUILFORD, J. P. y HOEPFNER, R. The analysis of intelligence. Nueva York: Mc Graw-Hill, 1971.

¹⁹ TORRANCE E., Paul y MYERS, R. E. La enseñanza creativa. México: Editorial Trillas, 1997.

²⁰ Estas características serán expuestas en el apartado 5.1.2 (Características de las personas creativas)

²¹ AMABILE, Teresa; HADLEY, Constante y KRAMER, Steven. Creatividad bajo presión. Editorial Harvard Deusto Business. No. 114, 2003.

- Procesos intelectuales.
- Los conocimientos.
- Estilos intelectuales
- La personalidad.
- La motivación
- El ambiente.

Es importante anotar que dichos elementos no se presentan como partes que pueden ir apareciendo sino como el resultado de procesos interactivos de unos elementos con otros. Desde esta teoría los autores muestran como la creatividad se da solamente en unos cuantos, puesto que pocas personas poseen los seis elementos que se requieren, por tanto el desarrollo de la creatividad implica el enseñarles a usar los seis elementos.

Es Csikszentmihalyi (1995), quien explica la creatividad como una actividad en donde interviene la predisposición genética para un campo dado, el interés por el campo, acceso al campo y acceso a un ámbito. Destaca de igual manera la importancia de la motivación como una de las condiciones suficientes para la misma.²²

Las investigaciones realizadas frente al tema y el aporte de los teóricos permite vislumbrar elementos importantes, que persisten en las diferentes teorías y aún en el tiempo se siguen teniendo en cuenta como referentes, estos son: la importancia de la creatividad no como una condición que se presenta de manera aislada sino como una parte fundamental dentro de la educación; la creatividad como una condición inherente al ser humano, en donde se ponen en juego múltiples factores y en donde no solamente entran en juego los atributos personales sino las exigencias sociales.

Estos elementos han posibilitado en la actualidad, repensar la creatividad desde una posición integracionista, como el planteado por Csikszentmihalyi (1995), quien explica la misma, como el resultado de una serie de acontecimientos que ocurren en un espacio y tiempo determinado, los cuales están sujetos al medio y a las condiciones que rodean a la persona.

5.1.1 Componentes que hacen posible la creatividad. A partir de la teoría integracionista Csikszentmihalyi (1995) y las discusiones que se tejen en torno al tema de la creatividad, esta es el resultado de la interacción de tres elementos: el campo, la persona individual y el ámbito.²³ Estos elementos hacen parte del mundo no solo individual, sino que tiene en cuenta todo el engranaje y relación del individuo con el mundo de la vida. Tanto en la persona como el mundo de la vida

²² CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Creatividad, el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención, 1995. p. 37.

²³ Ibid., p. 120.

juegan un papel importante todos aquellos procesos que han hecho posible la comunicación del ser humano, esta teoría sustenta la importancia del primer elemento: el campo.

El campo: es el conjunto de reglas y procedimientos simbólicos de las diferentes disciplinas, por ello en cada una de las disciplinas: matemáticas, ciencias sociales, naturales, ética, artes se encuentran reglas y símbolos que corresponden a cada área. Juega un papel primordial todos aquellos lenguajes que se encuentran en el entramado de cada una de las áreas y que hacen posible el conocimiento de otras disciplinas y el intercambio y apropiación de las mismas. Es importante anotar que como cada una de las disciplinas está conformada por reglas, lenguajes y símbolos fácilmente puede ser modificado, cambiado o renovado su campo.

El ámbito: conformado por un grupo de personas que determinan una nueva idea. Se refiere a la cultura en donde se encuentran ubicados los expertos, críticos y profesores, quienes emiten un juicio de los productos considerados o no creativos. A su vez los expertos comparten un conocimiento simbólico de una sociedad en particular.

En el ámbito en el que intervienen los lenguajes de cada una de las especialidades y desde donde se tiene como punto de partida la cultura como base para la construcción de lo nuevo o lo diferente. En este segundo elemento vale la pena considerar el papel que juegan los expertos de cada una de las disciplinas; el ámbito, está pues conformado por un grupo de personas que determinan una nueva idea.

En la cultura a la que se refiere el ámbito se encuentran ubicados los críticos y profesores y entre ellos existen códigos y lenguajes sobre los cuales versa la materia propia del campo. A su vez los expertos comparten un conocimiento simbólico de una sociedad en particular, el significado dado a cada uno de los conocimientos simbólicos está mediado no solamente por el estudio de los múltiples lenguajes (semiótica) sino por su naturaleza, sus clases y tipos sino también por la función del signo como instaurador de sentido y facilitador de las relaciones comunicativas.²⁴

Como tercer y último elemento se encuentra la persona, quien finalmente es el gestor y creador de la nueva idea.

- Persona individual: este elemento se refiere al talento individual, en donde no puede dejarse de lado todos los recursos utilizados y los diferentes estilos cognitivos que utiliza la persona en un momento de creación, así como los rasgos de personalidad y motivación intrínseca; siendo este último uno de los aspectos

²⁴ PEIRCE, Charles Sanders. La ciencia de la semiótica. Buenos Aires: Nueva Visión, 1974.

más importantes en la actividad creadora (Amabile 1983, citada en Gardner, 1993 y Romo 1997).

Aunque se han determinado aspectos puntuales para cada uno de los tres elementos, es oportuno presentar algunas relaciones que se presentan entre los tres y otras de manera particular para cada elemento: frente a los tres grandes elementos se puede anotar que en cuanto a los campos, estos están inmersos en la cultura, en donde el saber o conocimiento simbólico es compartido por una sociedad particular y en algunos casos por la humanidad como un todo.

Frente al campo es importante anotar que cuando sucede un acto creativo se produce un cambio frente al mismo o hay una transformación del campo ya existente en uno nuevo. Por lo anterior y cuando se habla de persona creativa, se refiere a la persona cuyos pensamientos y actos cambian un campo o establecen un nuevo campo o una nueva forma de abordarlo.

Para poder crear algo nuevo necesariamente se debe dar un cambio sobre el campo definido, éste cambio está sujeto a varias condiciones como el conocimiento sobre el campo al que se quiere transformar, es por ello que una persona no puede ser creativa en un campo en el que no ha tenido experiencia, lo anterior está referido al sistema de reglas y símbolos manejados en el campo.

Respecto al ámbito es necesario anotar que incluye a todos los individuos quienes actúan como el filtro que selecciona aquellas obras, ideas que serán reconocidas como algo creativo.

Finalmente el tercer componente se refiere a la persona, la cual tiene un dominio sobre un campo, por ejemplo: la música; respecto a ella emprende acciones, tiene nuevas ideas y son presentadas en el ámbito. Estas son seleccionadas por el ámbito correspondiente, para éste caso los artistas músicos y se incluye en el campo correspondiente. Los cambios que se dan en el campo y que son reconocidos, se toman como referencia para posteriores modificaciones y generaciones que encontrarán dicha transformación como parte del campo de aplicación.

En las páginas anteriores se ha realizado una revisión sobre los antecedentes, las teorías, los diferentes enfoques que han sido parte de rigurosos estudios sobre la creatividad, posteriormente se hace alusión a los tres grandes componentes que hacen posible que un evento, suceso o circunstancia sea catalogado como "creativo"; pero se hace necesario detenerse en aquellas cualidades o circunstancias que hacen parte de la persona que profundiza en determinado campo y logra transformar o descubrir lo que para el contexto cultural es creativo o innovador. Y es precisamente donde se concentrará buena parte del marco teórico y a través de la revisión de los elementos que hacen parte de la personalidad creativa.

5.1.2 Características de las personas creativas. El recorrido que se ha realizado por las teorías y posturas frente a la creatividad en ningún momento deja de lado a la persona, desde la teoría de Guilford (1950), hasta Csikszentmihalyi (1995) refieren su definición y caracterización a aquellos factores que se encuentran presentes en la persona cuyas cualidades denotan el que sea un ser creativo. Aunque Guilford define la creatividad como un conjunto de elementos en donde el ser humano posee determinadas características, Torrance refiere al acto creativo como la respuesta de una persona sensible frente a los problemas y deficiencias y su consecuente solución y Csikszentmihalyi (1995) define tres componentes principales los cuales están mediados por el ser humano, es oportuno hacer una mirada hacia aquellos elementos que desde los primeros estudios sobre la creatividad, fueron dando forma a los diez rasgos que se retoman por los diferentes autores que han aportado al tema de la creatividad y que se conocen como característicos de estas personas.

La caracterización de estas personas comienza con Guilford hacia 1950 en donde sus estudios no solamente se centraron en el aspecto metodológico, sino en la definición de las cualidades que poseían las personas creativas, en ese entonces se determinaron las siguientes:

Sensibilidad para los problemas: la persona que es capaz de descubrir deficiencias, dificultades, fallos e imperfecciones.

Fluidez: la mente creadora no se detiene en su primera realización y sigue siempre buscando nuevos caminos, avisa posibilidades innumerables y es capaz de seleccionar entre tantos caminos divergentes, los más valiosos.

Flexibilidad: la mente creativa se coloca en puntos de vista diferentes y que pueden corresponder a categorías diferentes.

Originalidad: se entiende por original lo que aparece en una escasa proporción en una población determinada.

Redefinición: la persona creadora tiene la habilidad de transformar algo en otra cosa, emplearla para funciones que no son la suya específica.

Análisis: Guilford subraya la capacidad para desintegrar un todo en sus partes y así descubrir nuevos sentidos y relaciones entre los elementos de un conjunto.

Síntesis: se trata de enlazar elementos varios para formar algo novedoso.

Penetración: la capacidad de ser reconocidos en un medio que acepta finalmente el producto creativo".²⁵

²⁵ MARÍN IBÁÑEZ, Ricardo. La creatividad. Barcelona: Ediciones CEAC, A.A. Impreso por GERSA, 1984. p. 22-24.

Posteriormente Torrance (1978), sugiere como claves confiables de la creatividad: la flexibilidad, la sensibilidad ante los problemas, la redefinición, la conciencia de si mismo, la originalidad y la capacidad de perfección. Hacia la década de los 90 exactamente en el año 1993 Klausmaier y Goodwin en diferentes estudios sobre la creatividad aplicados a una población de adultos concluyeron que la elaboración de los pensamientos en escritores contemporáneos, matemáticos, arquitectos y científicos guardaba correspondencia en los siguientes rasgos de la personalidad:

- Parecen tener alto grado de capacidad en un área específica, por ello se encuentran grandes creaciones en lo artístico, musical, entre otros.
- Valoran con exactitud las cosas intelectuales y cognoscitivas.
- Valoran su propia independencia y autonomía.
- Poseen fluidez verbal y sus ideas son bien expresadas.
- El agrado por las expresiones estéticas y su respuesta frente a la belleza es bastante alto.
- Tienen una amplia gama de intereses.
- Son personas interesantes, no solamente para un grupo de personas específico sino para la sociedad en general.
- Tienen grandes intereses.
- Son bastante productivos.
- Piensan y asocian ideas en forma poco usual; los procesos de pensamiento son informales.

A pesar de la serie de enunciados derivados de las diferentes investigaciones, es importante anotar que no se ha logrado una validez universal frente al tema puesto que son muchos los casos de personas creativas cuyos rasgos se encuentran en menor o mayor proporción o en algunos casos en escasa proporción.

Con referencia a estudios más recientes como Gardner (1993) en donde asocia la inteligencia y la creatividad como “la capacidad de resolver problemas, o de crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales”.²⁶ Y Csikszentmihalyi, (1995), estos coinciden en lo difícil que es definir una persona creativa de carácter general y universal; sin embargo define diez rasgos característicos de las personas creativas:

- Tienen gran cantidad de energía física: son personas que están en constante búsqueda y se muestran inquietas frente a los procesos que son de su competencia.
- Son personas ágiles para tomar decisiones, en algunas ocasiones tienden a ser vivos, pero también ingenuos al mismo tiempo.
- En su carácter hay una combinación entre lo lúdico y lo disciplinado.
- Son personas que alternan entre la imaginación y la fantasía.

²⁶ GARDNER, Howard. Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. Bogotá: Fondo de la Cultura Económica, S.A. de C.V., 2001. p. 10.

- Tienen tendencias opuestas entre lo extrovertidos y lo introvertidos.
- Las personas creativas son notablemente humildes y orgullosos al mismo tiempo.
- Las personas creativas escapan al rígido estereotipo de los papeles por razón de género.
- Suelen ser personas rebeldes e independientes.
- Son apasionados por el trabajo y sumamente objetivos, con respecto a ellos mismos.
- La apertura y la sensibilidad a la que son acreedores los expone al dolor, pero también a una gran cantidad de placer.

Estos autores dejan en claro, que los diez rasgos anteriores difícilmente se encuentran en una sola persona “si tuviera que expresar con una sola palabra lo que hace sus personalidades diferentes de las demás, esa palabra sería complejidad. Con esto se quiere decir que muestran tendencias de pensamiento y actuación que en la mayoría de las personas no se dan juntas. Contienen extremos contradictorios: en vez de ser “individuos”, cada uno de ellos es una “multitud”.²⁷

La creatividad entonces, se contempla como un fenómeno multidimensional y de significación plural, planteado por múltiples disciplinas, en donde los autores estudiosos del tema son unánimes en afirmar que todo ser humano es creativo en cierto modo y grado. “Creatividad significa crear, dar vida o sentido a algo nuevo, construir,, hacer crecer (en latín *crecere*), desarrollar, siempre en sentido constructivo respecto de determinados valores socialmente aceptados. Porque la creatividad no es solamente un proceso personal sino también social. Dicho proceso culmina con la sanción de la comunidad a la que va dirigido”.²⁸

5.2 REPRESENTACIONES MENTALES

Uno de los primeros estudios que intentó describir y comprender los constructos y procesos mentales que guían la conducta de los maestros se refiere a la investigación realizada por Philip Jackson donde más que estudiar los diferentes modos de enseñanza, realizó un aporte de orden conceptual, en donde describió con detalle la complejidad de la tarea del docente y llamó la atención de la comunidad de investigadores de la enseñanza sobre la importancia de describir el pensamiento y la planificación de los maestros como medio de comprender mejor los procesos del aula. Posteriormente en Suecia Dahllof y Lundgren (1969) llevaron a cabo una serie de estudios sobre la estructura del proceso de enseñanza y fue allí donde se puso de manifiesto algunas de las categorías mentales que comenzaron a utilizar los maestros para organizar y comprender sus experiencias profesionales.

²⁷ Ibid., p. 143.

²⁸ DE LA TORRE, Saturnino. Creatividad y formación. Identificación, diseño y evaluación. 1 ed. Editorial Trillas, 1997. p. 105.

Algunos años más tarde (1974) el National Institute of Education en la Conferencia Nacional de Estudios sobre la enseñanza, sostuvo que la investigación del pensamiento del docente era necesaria para comprender el proceso de la enseñanza específicamente humano.

Posteriormente Clark y Peterson (1978) desarrollan un modelo sobre el pensamiento y la actividad del profesor: "el modelo muestra dos dominios que tienen una importante participación en el proceso de la enseñanza: a) los procesos de pensamiento de los maestros y b) las acciones de los maestros y sus efectos observables".²⁹ Sin embargo, más allá de la entrega de formatos, que generalmente se solicitan en las escuelas primarias como muestra de la planeación, se identificaron una serie de acciones que las maestras realizaban y que dejaban ver cómo entraban en juego sus procesos de pensamiento para llevar a "buen término" -como cada una de las maestras lo interprete- la actividad propuesta.

De igual manera frente a los procesos de pensamiento de los maestros, Wittrock menciona dos categorías principales que abarcan estos procesos: la planificación del docente (pensamientos preactivos y posactivos)³⁰ y los pensamientos y decisiones interactivos, los primeros se circunscribe a aquello que se espera que el maestro haga y los segundos a aquellas decisiones que tiene que tomar durante el desempeño cotidiano de su práctica, los cuales no tienen regulación explícita en ningún documento.

Ahora bien, si el objetivo de esta investigación se enfoca en los procesos de pensamiento de los maestros y en un proceso mucho más concreto y definido como son las representaciones, cabría preguntarse: ¿qué son las representaciones, ¿cómo se constituyen?, ¿cómo entender la representación de tal manera que dé indicios metodológicos para comprender las representaciones de los docentes?. Estos son los tópicos que se trabajarán en este apartado. Si bien, las representaciones han sido trabajadas desde diferentes perspectivas teóricas, sin embargo, aquí sólo se retoman dos autores que en el marco de la investigación se consideran pertinentes

En general podría decirse que el término representación mental se refiere a la tarea de pensar la realidad cotidiana y a la manera como cada persona hace una lectura o interpretación frente a un objeto, situación o acontecimiento o fenómeno. Esta lectura o interpretación frente a un objeto no puede darse sin que se recurra

²⁹ WITTRICK, Merlin. La investigación de la enseñanza, III. Profesores y alumnos. Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. Primera Edición. Madrid: Ediciones Paidós Ibérica S.A, 1990. p. 449.

³⁰ Ibid., p. 461.

a un referente, el cual se constituye en un elemento base para la construcción de representaciones mentales.³¹

Específicamente Perner (1994) aborda la relación entre mente y representación y define claramente supuestos que aportan teóricamente para el desarrollo de la investigación. El autor define la representación como “algo que mantiene una relación de representación con otra cosa”³², de allí que en su teoría enfatice en dos componentes importantes dentro de la representación: *el referente* entendido como lo que representa una representación, y *el sentido* como el significado o contenido del objeto representado. En este sentido, la representación se elabora y reelabora constantemente en el sujeto, de tal manera que *el referente* puede ir cambiando *de sentido*, en la medida en que el sujeto tiene mayor intercambio con el referente, sería una especie de espiral, que a la vez que cambia el sentido cambia el referente, complejizando de manera el objeto representaciones.

Dentro de este marco el autor plantea varios tipos de representación, en relación con la cercanía o distancia del referente, estas son: las representaciones primarias, secundarias y la metarrepresentación. La primera son el resultado de la realidad percibida, como la representación primaria constituye el contacto causal con el mundo que se ha de representar, esta se convierte en requisito de las representaciones secundarias, en donde se representa lo que el *referente* podría ser, por esto en las representaciones secundarias un objeto o una situación dada podrá arrojar diferentes interpretaciones. En un tercer nivel se encuentran la habilidad para representar que algo representa algo y es a lo que se ha denominado metarrepresentación. De igual manera la capacidad para representar la relación representacional en sí misma.³³

Otro de los aportes referidos al tema de las representaciones mentales es el de Duval, quien define las representaciones mentales como “el conjunto de imágenes y de concepciones que un individuo puede tener sobre un objeto, sobre una situación y sobre aquello que les está asociado.”³⁴ Su teoría de igual manera da especial importancia a las representaciones semióticas y las define como el medio por el cual dispone un individuo para exteriorizar sus representaciones mentales, es decir para que ellas se hagan visibles o accesibles a otros. “Las representaciones semióticas estarían pues subordinadas por entero a las representaciones mentales y no cumplirían más que funciones de comunicación.”³⁵ Esto permite entender el vínculo de las representaciones

³¹ PERNER, Joseph. Comprender la mente representacional. 29 ed. Barcelona: Ediciones Paidós, 1994. p. 20 .

³² Ibid., p. 17.

³³ Ibid., p. 25.

³⁴ DUVAL, Raymond. Semiosis y pensamiento humano. Registros semióticos y aprendizajes intelectuales. Universidad del Valle. Instituto de Educación y Pedagogía. Grupo de educación matemática. Edición en castellano 1999. Santiago de Cali, Colombia. p. 14.

³⁵ Ibid., p. 15.

mentales con el uso de diferentes códigos y sistemas que hacen posible la interpretación de hechos y acontecimientos que finalmente son dados a conocer a través del lenguaje y sus diferentes manifestaciones.

Constantemente el ser humano está realizando lecturas de lo que vive día a día, es por ello que el uso de las representaciones mentales no depende de ambientes específicos, se encuentran en todos los ambientes y lo que se hace en cada caso es representar la información según la complejidad de los eventos que se presenten y de la utilización inteligente de los códigos de representación. Estos códigos hacen que la información sea representada de diferentes formas, las cuales dependen tanto del contexto como de las primeras informaciones que se obtuvieron de un fenómeno o proceso. La exteriorización de los códigos o la forma como las personas exteriorizan sus representaciones mentales están mediadas por el empleo de los signos (fórmulas, gráficos, lenguajes), al respecto Deledicq (1979), explica que lo importante no son las diversas representaciones posibles, sino el objeto representado, lo anterior especifica como cualquier confusión que se presente entre el objeto y su representación incide en la falta de comprensión, la cual está sujeta a la utilización de los símbolos o códigos utilizados. Desde esta perspectiva, toda producción en la que se empleen signos o símbolos recibe el nombre de representaciones semióticas, las cuales son utilizadas como el medio del que dispone el individuo para expresar sus representaciones mentales o más bien para hacerlas visibles a los demás, es por ello que las representaciones semióticas (signo, marca distintiva) están sujetas a las representaciones mentales y cumplen las funciones de comunicación. Es allí donde cobra importancia la semiosis, ya que en ella se determina las condiciones de posibilidad y del ejercicio de concebir el pensamiento o el acto de comprensión (noesis). La base de todo pensamiento o conocimiento está en la representación.

5.2.1 ¿Cómo se construyen las representaciones? La construcción de las representaciones mentales es un proceso con una doble vía de elaboración: la individual y la cultural.

Desde el proceso cognitivo propiamente dicho, las representaciones comienzan cuando los datos sensoriales se asimilan no a elementos perceptibles realmente, sino meramente evocados (Piaget, 1945,1961), por tanto, las representaciones se ocupan del referente que representa una representación.

El referente es el objeto de representación.³⁶ Es así como, las representaciones de alguna manera están ligadas a la imagen y esta depende única y exclusivamente del referente (lo que representa a una representación), entendido como el objeto de representación.

³⁶ PERNER, Op cit., p. 22.

La relación entre imagen y el objeto que es representado necesariamente está mediado por las siguientes características: la evocación de algo, por ello cuando se está ante una situación de dar el significado de algo, siempre el individuo recurre al proceso en donde recuerda o sitúa dicho objeto. Posteriormente ubica el objeto en un contexto y es lo que permite determinar la imagen de ese objeto que ha querido representar, a esta imagen se le conoce con el nombre de medio representacional.³⁷

Es aquí donde entra en juego la elaboración cultural, que se ocupa del sentido: cosas representadas en tanto sean de una determinada manera. El sentido es el significado o comentario.

En el medio representacional intervienen factores importantes y de gran trascendencia como el contexto, los primeros aprendizajes y las experiencias que se tienen frente al objeto representado. La exteriorización de la imagen se realiza a través del lenguaje en donde éste se presenta a través de un conjunto de signos y símbolos.³⁸

Es importante dejar constancia, que ambos procesos no pueden verse como lineales, más bien mantienen una relación de interdependencia, en el sentido de no poderse separar una de la otra. Un fenómeno, objeto o proceso puede ser representado, gracias a la evocación del referente, sin embargo el referente es recordado en razón del sentido que el sujeto da a dicho referente, al contenido que lo impregna. En el caso de un fenómeno de carácter social, es el mismo contexto el que permite o direcciona la construcción de sentido del referente, este proceso se da a través del lenguaje, que permite comunicar la representación.

En este sentido, se encuentra que lo que se representa en la mayoría de los casos es comunicado y de la manera como es comunicado muy seguramente puede ser entendido. El que el mensaje sea entendido depende de las múltiples representaciones que se pueden dar alrededor de un objeto, así una persona que comparta algunas comprensiones de determinado elemento y que tenga una representación clara de él, fácilmente entenderá lo que la otra persona desde su representación quiera dar a entender. Lo anterior permite entender un poco, como existen consensos sociales frente a un fenómeno u objeto.

Duval, sin embargo diferencia las representaciones, para hacerlas más explícitas o comprensibles, lo que a su vez da indicios de carácter metodológico para su comprensión.

Consciente/no consciente: “Es la oposición entre lo que aparece a un sujeto y él observa, de una parte, y lo que a él se le escapa y no puede observar, de otra. En

³⁷ Ibid., p. 23.

³⁸ Ibid., p. 24.

este sentido la consciencia se caracteriza por la visión de “alguna cosa” que *ipso facto* toma el estatus de objeto para el sujeto que mira.”³⁹ En esta representación se da la visión de “algo” que toma el lugar del objeto para quien lo observa. Está mediada por la objetivación en donde se da una significación de los objetos. Cuando el individuo logra dar significado al objeto se puede decir que se ha logrado la aprehensión.

Externo-interno: “Todas las representaciones “externas” son representaciones producidas como tales por un sujeto o por un sistema: no son síntomas, como por ejemplo la expresión de las emociones que se percibe en la cara. La producción de una representación externa solo puede efectuarse a través de la aplicación de un sistema semiótico. Las representaciones externas son, por naturaleza, representaciones semióticas.”⁴⁰

Es la oposición entre lo que es directamente visible y observable por la persona y lo que por el contrario no lo es.

Los anteriores tipos de representación dejan como resultado el dominio de las representaciones en:

Externas: son las representaciones producidas por la persona a través de un sistema semiótico. Se caracterizan esencialmente por la posibilidad de ser comunicadas.

Internas: son aquellas representaciones que son propias del sujeto y que no son comunicadas a otro u otros.

5.2.2 Representación mental y representaciones semióticas. Desde la teoría de Raymond Duval las representaciones mentales se definen como: “Todo aquel conjunto de imágenes y de conceptos que un individuo puede tener sobre un objeto, sobre una situación y sobre aquello que les está asociado”.⁴¹ Frente a la definición de lo que implican las representaciones mentales es importante anotar que éstas imágenes y conceptos requieren ser exteriorizados y es aquí precisamente donde juega un papel importante las representaciones semióticas; ellas se constituyen en el medio por el cual una persona da a conocer o manifiesta sus representaciones mentales; a través de las representaciones semióticas se hacen visibles o accesibles la representaciones mentales a otros, esto implica que se cumplen funciones de comunicación y de transformación de la información.

“El desarrollo de las representaciones mentales se efectúa como una interiorización de las representaciones semióticas de la misma manera que las

³⁹ Ibid., p. 43.

⁴⁰ DUVAL, Op. cit., p. 33.

⁴¹ Ibid., p. 32.

imágenes mentales son una interiorización de los preceptos” Vigotski, Piaget. “Esto permite comprender que la pluralidad de los sistemas semióticos permite una diversificación tal de las representaciones de un mismo objeto, que aumenta las capacidades cognitivas de los sujetos y por tanto sus representaciones mentales” Benveniste, Bresson.⁴²

De lo anterior se desprenden las siguientes apreciaciones: las representaciones semióticas son el resultado de la información que proviene del exterior y éstas a su vez están constituidas por signos y símbolos; es decir se trata de una codificación de la información en donde el código responde a la forma como una información está representada. “El papel de la semiosis en el funcionamiento del pensamiento y en el desarrollo de los conocimientos, no es el empleo de uno u otro tipo de signos, sino la variedad de los tipos de signos posibles”.⁴³ Esta variedad responde a diferentes modos de representación, los cuales tienen su origen en el medio cultural creando una diversidad de los sistemas semióticos que permite una variedad de representaciones mentales para un mismo objeto o fenómeno.

Entender la multiplicidad de sistemas semióticos correspondientes a una variedad de representaciones mentales, es el objeto de estudio de la presente investigación.

5.2.3 Binomio creatividad-representación mental. El camino hacia la creación de nuevas ideas requiere de un aspecto fundamental del que se ocupan las representaciones mentales y que también es considerado como uno de los componentes que hace posible la creatividad, este componente es el *campo*, en donde a través de las reglas y procedimientos simbólicos se determinan diferentes formas de acción. El campo en el caso de las representaciones mentales está determinado por los códigos que surgen de la representación que se tiene de un objeto y que necesariamente parte de una imagen, la cual se constituye en el elemento base para la construcción de la representación; en este sentido la representación cumple un papel simbólico. Este papel simbólico o el conjunto del sistema de símbolos en un campo delimitado fácilmente puede dar una lectura de la representación mental que se tenga para dicho campo.

A partir de las experiencias con el mundo exterior se estructura el sistema simbólico que utiliza cada cultura. Estos sistemas de símbolos son los que delimitan los subsistemas que hacen parte del campo, por ejemplo el campo de las ciencias sociales está construido y conformado de diversos códigos y simbología que hace que dicho campo sea único e irrepetible y así para cualquier campo que se defina.

⁴² DUVAL, Op. cit., p. 14.

⁴³ Ibid., p. 36.

La estructura del campo la definen las múltiples representaciones que se tengan frente al tema y los lenguajes que hacen posible la construcción de nuevos códigos.

El análisis anterior permite comprender que el campo de las representaciones mentales no solamente requiere de las imágenes, de la evocación de las mismas, de lo que puede ser reflejado, de la manera como las cosas están en relación, sino también de la lectura y de los lenguajes que se empleen para entender como las imágenes, la evocación de las mismas, lo que se refleja, entre otros se hace realidad a través del pensamiento.

Es precisamente en el campo donde se reconoce la interpretación que tienen los maestros de la creatividad, en este están inmersos los sistemas, códigos y las reglas que lo identifican y lo hacen único. El campo brinda además la posibilidad de conocer las creencias, teorías y explicaciones de los maestros sobre determinados temas, de igual manera reunir una serie de datos que permiten obtener la información que se maneja en el área y las transformaciones que se dan a los mismos.

La identificación de los signos, reglas, creencias, teorías, significaciones expresadas no solamente a través de las emociones sino del lenguaje corporal y verbal evidenciados en los discursos y las actuaciones de los maestros en el caso de esta investigación permite dar cuenta de lo que para ellos se constituye en las representaciones mentales.

5.2.4 Representación mental, discursos y prácticas. El lenguaje es un conjunto de signos y símbolos que operan entre grupos de personas, éstos lenguajes naturales son el sistema semiótico más apropiado para cumplir la función de comunicación en una sociedad, de manera o bajo la forma de conversación, declaración, comunicado, exposición o conferencia; lo anterior conduce a que el discurso se constituya en el modo fundamental de interacción entre los individuos. El discurso se convierte en una expresión que hace una referencia al mundo pero que va más allá de la lengua, en el se incluyen los sentimientos, creencias y posiciones frente a un objeto o situación. “El discurso es el empleo de una lengua para decir alguna cosa”, es decir, para hablar de objetos físicos, ideales o imaginarios, que no son solo las potencialidades significantes de una lengua. En razón de esto, la práctica de un discurso es inseparable de un cierto funcionamiento cognitivo.”⁴⁴

No puede pensarse en el discurso sin aquellas acciones que se desprenden del mismo como los gestos, las miradas, los movimientos que se generan a partir de él. El discurso en el aula de clase, es una unidad completamente ligada a las

⁴⁴ Ibid., p. 82.

actuaciones del maestro y estas a su vez tienen origen en sus procesos de pensamiento. De otro lado el lenguaje de los maestros y sus actuaciones permiten dar cuenta de las representaciones mentales de los mismos.

6. METODOLOGÍA

6.1 TIPO DE INVESTIGACION

El trabajo de investigación plantea el conocimiento de las representaciones mentales de creatividad de los maestros de una institución educativa. Si bien, a primera vista podría ser considerada como una investigación de laboratorio, en la que el contexto podría aparecer como secundario, no es así; ello en razón de que el contexto donde el maestro realiza su actividad práctica, es decir, el aula, es el que permite identificar cuales son las representaciones que la orientan y argumentan dicha práctica.

Por tanto, el rol social del maestro, como el contexto de su práctica son definitivos para comprender las representaciones, pues son estas las que explican lo que hace en cuanto a la creatividad y sus comprensiones de la misma en el ámbito educativo: a través de las planeaciones y de las prácticas pedagógicas cotidianas.

Es así que se opta por una investigación de carácter etnográfico, donde las actuaciones de los maestros y su discurso sirven de punto de partida y de llegada para identificar sus representaciones de creatividad y como se evidencia en lo que dice y hace cotidianamente.

En el campo social la etnografía ha sido concebida como la ciencia que estudia, describe y clasifica las culturas o pueblos. “El término etnografía proviene de la antropología en cuyo contexto ha sido definido como la rama de la antropología que trata de la descripción científica de culturas individuales. Desde esta perspectiva se distingue a la etnografía como “una teoría de la descripción”, concepción ésta que ha conducido a formar la idea de que la etnografía es un reflejo de la realidad concreta.”⁴⁵

Para el caso específico de esta investigación, la etnografía tiene en cuenta mucho más que la descripción, puesto que contempla la comprensión e interpretación de fenómenos propios del quehacer de un grupo específico y contextualizado como lo es el grupo de maestros de primaria del colegio General Rafael Reyes. También permite reflexionar constante y profundamente sobre un tópico deseable de trabajo a nivel escolar, asignando significaciones a lo que se ve, se escucha y se hace, para finalmente llegar a la reconstrucción teórica.

⁴⁵ GARCIA GARCÍA. Aprender investigando. Una propuesta metodológica basada en la investigación. Sevilla: Diada. p. 54.

6.2 SUPUESTOS

- El maestro tiene unas representaciones de creatividad que pueden ser identificables a través de su discurso y de sus prácticas.
- Comprender las representaciones de creatividad de los maestros del colegio General Rafael Reyes permite, a su vez, comprender lo que hacen dentro del aula y el sentido de dichas actuaciones, respecto a la creatividad.

6.3 INSTRUMENTOS

6.3.1 Para los discursos

6.3.1.1 Entrevista Estructurada. La entrevista es un tipo verbal de cuestionario, la información necesaria es suministrada verbalmente en una relación personal. En la mayoría de las ocasiones la entrevista resulta superior a otros sistemas de obtención de datos puesto que las personas generalmente prefieren hablar que escribir. Cuando el entrevistador logra establecer un buen clima se pueden obtener ciertos tipos de información que una persona se resistiría a expresar por escrito. En este caso, la entrevista tiene los mismos ítems del cuestionario y profundiza en ciertos aspectos del mismo, que no quedaron claros; por tanto no se aplica a todos los maestros.⁴⁶

6.3.1.2 Cuestionario. El cuestionario aplicado a cierto grupo de personas posee un cierto número de ventajas, la persona que aplica el instrumento tiene oportunidad de establecer contacto, explicar el propósito del estudio y significado de los ítems o elementos que no se encuentren claros. Para la investigación se escoge un cuestionario no restringido (forma abierta) con el fin de obtener una respuesta libre y con la redacción propia del maestro.⁴⁷

Para conocer el pensamiento del maestro a través del discurso se creó una serie de preguntas abiertas con el fin de encontrar respuestas libres y obtener redacciones propias de los maestros. Las preguntas además de centrar o de encontrar contestaciones específicamente acerca de la representación mental de creatividad también permiten acercarse a lo que se desprende de la representación o pensamiento de los maestros respecto de la creatividad, es por ello que en el cuestionario se encuentran preguntas relacionadas con una clase creativa y una clase no creativa, características de un maestro creativo, entre otros. (ver Anexo A)

⁴⁶ BEST, J. W. Cómo investigar en educación. Ediciones Morata, 1982.

⁴⁷ Ibid.

El cuestionario aplicado a los maestros fue validado por expertos, uno de ellos Maria Victoria Alzate, de la Universidad Tecnológica de Pereira, la Doctora Ligia Inés, profesora de la Universidad Autónoma del Manizales y el Profesor Oscar Eugenio Tamayo director de la línea de investigación de educación del CINDE Manizales. De igual manera se aplicó prueba piloto con uno de los maestros quién desarrolló el cuestionario y se le hizo una entrevista no estructurada frente al cuestionario, sus dificultades y opinión.

6.3.1.3 Técnica evocación del recuerdo. “El método de estimulación del recuerdo fue empleado por primera vez por Bloom (1954) y consiste en reproducir en un audio o videocasete un episodio grabado durante la enseñanza, para permitir al que lo contempla o escucha (por lo general el docente que lo protagonizó) que recuerde o informe sobre sus pensamientos o decisiones durante el mismo.”⁴⁸

La técnica de evocación del recuerdo permite que los maestros muestren las secuencias de la memoria; la evocación del recuerdo es la activación del recuerdo que hace posible las explicaciones frente a lo que realiza en el aula, es devolverse en un espacio y tiempo determinado. Es un pasado que a través del uso de la memoria se hace presente y que permite concatenar determinadas actuaciones con el pensamiento.⁴⁹ (ver Anexo B)

Para este caso se retomaron las guías de observación y con ellas se repreguntó a los maestros sobre las razones de sus actuaciones, siempre teniendo como referente lo que para ellos eran las “prácticas creativas”. Durante el análisis se hará referencia a las argumentaciones de los maestros.

6.3.2 Para las prácticas

Guía de observación. La observación es un sistema de obtención de datos, el cual aporta de casi manera detallada la conducta, en este caso de los maestros. La observación debe ser realizada con un propósito definido, dirigida sistemática y registrada cuidadosamente en su totalidad.

Identificar las representaciones mentales necesariamente requiere de la observación directa de las actuaciones que el maestro realiza en el aula de clase. De acuerdo con lo anterior es necesario el seguimiento de una guía de observación que permita recopilar y definir la a través de las herramientas

⁴⁸ WITTRUCK, Merlin. La investigación de la enseñanza, III. Profesores y alumnos. Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. 1 ed. Madrid: Ediciones Paidós Ibérica S.A, 1990.

⁴⁹ RICOEUR, Paul. La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido. España: Universidad Autónoma de Madrid.

utilizadas en el desarrollo de la clase su representación mental frente a la creatividad. (ver Anexo C)

La guía de observación fue validada por pilotajes, que permitieron ver la pertinencia y sus posibles dificultades.

6.4 MOMENTOS DE LA INVESTIGACION

I MOMENTO: ACCESO A LAS REPRESENTACIONES DESDE LA SEGMENTACIÓN DE LOS DISCURSOS Y LAS PRÁCTICAS

El primer momento lo constituye la segmentación de los discursos y las prácticas de los maestros. Para ello, se recoge información de aquello que los maestros dicen acerca de la creatividad, su sentido y lo que hacen para llevar a cabo una clase creativa y potenciar a su vez la creatividad en los niños y niñas (los discursos). Además se realiza una observación de las clases, en donde se da cuenta de lo que efectivamente hace el maestro en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre (las prácticas); posteriormente se hace una evocación del recuerdo, que permita saber cual es la motivación y el sentido, que el maestro de a la creatividad en las prácticas que llevó a cabo (los discursos).

II MOMENTO: IDENTIFICACIÓN Y CATEGORIZACIÓN DE LAS REPRESENTACIONES, DESDE LOS DISCURSOS Y PRÁCTICAS

En este momento se organiza la información obtenida de los discursos y las prácticas, estableciendo categorías de análisis para cada uno. Estas categorías son confrontadas con el marco conceptual, dado que, algunas explicaciones de que los maestros dan a la creatividad, ya han sido abordadas históricamente o son una hibridación de múltiples explicaciones trabajadas teóricamente. Esta confrontación permite la reelaboración de las categorías y su posible ubicación en el desarrollo filogenético del concepto.

III MOMENTO: INTERPRETACIÓN DE LAS REPRESENTACIONES DE CREATIVIDAD DESDE LA CONJUNCIÓN DE LOS DISCURSOS Y LAS PRÁCTICA

En este momento se trata de entender el discurso como una unidad completamente ligada a las actuaciones del maestro. Las categorías elaboradas en los discursos y en las prácticas son confrontadas para entender el *referente* y el *contenido* de la creatividad, buscando puntos de articulación o disyunción, que permitan entender a plenitud las representaciones mentales de creatividad.

6.5 UNIDAD DE ANALISIS

La unidad de análisis corresponde a las representaciones mentales de creatividad, las cuales se entienden como la tarea de pensar la realidad cotidiana y a la manera como cada persona hace una lectura o interpretación frente a un objeto, situación o acontecimiento o fenómeno. Esta lectura o interpretación no puede darse sin que se recurra a un referente y al sentido de este, constituyéndose, ambos procesos, en base para la construcción e interpretación de las representaciones mentales.

En este caso, *el referente* sería la creatividad, como fenómeno y *el sentido* sería el significado o contenido que tiene para ellos la creatividad en sus actuaciones cotidianas.

Para comprender el sentido que los maestros dan a la creatividad se requiere que estas sean exteriorizadas y es aquí precisamente donde juega un papel importante las representaciones semióticas. Ellas se constituyen en el medio por el cual una persona da a conocer o manifiesta sus representaciones mentales; a través de las representaciones semióticas se hacen visibles o accesibles la representaciones mentales a otros, esto implica que se cumplen funciones de comunicación y de transformación de la información.

Por tanto, los instrumentos trabajados, buscan diversidad de formas en las que los maestros del Colegio General Rafael Reyes, puedan expresar el referente y el sentido que tiene para ellos la creatividad. Estos instrumentos se trabajan en dos ámbitos: el del discurso y el de las prácticas, ligadas en la actuación del maestro pero metodológicamente separadas para su comprensión.

El discurso como una expresión que hace una referencia al mundo pero que va más allá de la lengua, en el se incluyen los sentimientos, creencias y posiciones frente a un objeto o situación, en este caso frente a la creatividad.

“El discurso es el empleo de una lengua para “decir alguna cosa”, es decir, para hablar de objetos físicos, ideales o imaginarios, que no son solo las potencialidades significantes de una lengua. En razón de esto, la práctica de un discurso es inseparable de un cierto funcionamiento cognitivo.”⁵⁰

Las prácticas se entienden como aquellas actuaciones del maestro en los procesos de enseñanza de un saber particular; en ellas se incluye no sólo lo que hace sino las intencionalidades que persigue con lo que hace, en los diversos momentos de clase.

⁵⁰ SILVA, O. El desarrollo de la competencia comunicativa. La Educación. Revista Interamericana de Desarrollo Educativo. O.E.A. p. 47.

6.6 UNIDAD DE TRABAJO

Corresponde a las representaciones mentales de creatividad de los maestros de básica primaria del Colegio General Rafael Reyes. El total de los maestros de básica primaria es doce de los cuales siete hacen parte del grupo al que se realiza la lectura de las representaciones mentales, como se observa en la Tabla 1.

De los siete maestros cinco son directores de grupo y tienen a su cargo diferentes asignaturas como ciencias sociales, ciencias naturales, castellano, matemáticas, formación espiritual, proyecto de vida, participación ciudadana. De igual manera un maestro que no tiene a su cargo dirección de grupo pero es el maestro de sistemas de todos los cursos y una maestra de matemáticas de los grados segundo y tercero; y de artes de los grados tercero, cuarto y quinto.

El criterio de selección de los maestros directores de grupo se realiza pensando en maestros que orientan varias asignaturas y tienen una presencia importante en la formación de los niños y niñas de los diferentes grupos. Respecto al maestro de sistemas y la maestra de matemática y artes, el interés redonda en su acompañamiento a cada uno de los grupos desde transición hasta grado quinto.

Tabla 1. Maestros que participan en la Unidad de Trabajo y asignaturas a cargo

Maestro	Asignaturas a cargo	Tiempo en la institución
Maestra 1	Castellano, ciencias sociales, ciencias naturales, proyecto de vida, formación espiritual, participación ciudadana. Dirección de grupo grado segundo.	2 años
Maestra 2	Matemáticas grado segundo, tercero. Artes en grados cuarto y quinto.	1 año
Maestra 3	Castellano, matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales, participación ciudadana. Dirección de grupo grado transición.	2 años
Maestro 4	Sistemas de grado transición a grado quinto.	2 años
Maestra 5	Castellano (cuarto y quinto), ciencias sociales, ciencias naturales, proyecto de vida, participación ciudadana.	5 años
Maestra 6	Matemáticas (cuarto y quinto), ciencias sociales, ciencias naturales, proyecto de vida.	14 años
Maestra 7	Matemáticas, castellano, ciencias sociales, ciencias naturales, proyecto de vida, participación ciudadana.	2 años

7. ANALISIS DE LA INFORMACION

El análisis de las representaciones mentales, implica necesariamente el ahondar en dos aspectos primordiales: los procesos de pensamiento de los maestros, evidenciados en dos dimensiones, la del discurso y la de las prácticas, en las que se ponen en juego aquellos discursos.

La información proporcionada por los discursos y las observaciones permiten categorizar las representaciones en las siguientes categorías: lenguaje, expresión corporal, manejo de recursos. Cabe anotar que las preguntas por las prácticas se articulan a las concepciones y representaciones dado que Moscovici (1985) plantea que las representaciones mentales son un conjunto de conceptos, declaraciones y explicaciones originadas en la vida cotidiana y los procesos de interacción. El campo representacional adquiere sentido en el grupo social en la medida en que permite conceptualizar, clasificar, distinguir, ordenar y jerarquizar las diversas situaciones problemáticas y eventos significativos que hacen parte de la vida cotidiana; de esta manera en las representaciones se combinan aspectos cognitivos, simbólicos y actitudinales. Basado en las apreciaciones del autor citado, en el siguiente reporte se articulan los resultados presentados.

Para el caso específico de esta investigación, la representación mental de creatividad, se refiere a aquellas concepciones, prácticas y relaciones que los maestros tienen frente a la creatividad, cuál es su interpretación de la misma y cómo estas interpretaciones se evidencian en la cotidianidad de su práctica educativa.

Por lo tanto para entender las representaciones maestros se requiere del análisis de los argumentos, las prácticas y las relaciones, en los que expone sus significados y las maneras como estos se evidencian en lo que hace.

Es importante anotar que cuando el maestro exterioriza lo que para él es la creatividad, realiza producciones constituidas por el empleo de signos, códigos y diferentes lenguajes que permiten dar cuenta del objeto representado (la creatividad). Si no que también expresa relaciones y significados de uso de lo representado lo cual persiste afirmando que en el análisis del discurso de los maestros es posible derivar representaciones (saber compartido) usos y los símbolos de la creatividad. Estas producciones para Duval (1995) no son más que las representaciones semióticas las cuales estarían subordinadas por entero a las representaciones mentales y no cumplirían más que funciones de comunicación.⁵¹

⁵¹ DUVAL, Op. cit., p. 53.

Por ello se utilizaron diferentes producciones, como la entrevista, cuestionario abierto, en el que incluían ejemplos, comparaciones y mapas.

Como ya se mencionó, otra dimensión importante de análisis son las actuaciones del maestro, pues estas también dan indicios de sus pensamientos; sus acciones no son más que el reflejo de lo que sabe, lo que se cree y lo que se desea. En este sentido, se considera que sus actuaciones están mediadas por las múltiples representaciones mentales de todo lo que le rodea y por la manera como las emplea en los diferentes momentos. Siguiendo a Duval (1995) es necesario incorporar en las representaciones mentales no solo los conceptos, nociones, ideas, sino también las creencias y las fantasías, es decir todas las proyecciones más difusas y más globales que reflejan los conocimientos, y los valores que un individuo comparte con su medio, con un grupo particular o con sus propios deseos.

En este marco, se realizó el análisis de los discursos y las actuaciones de los maestros y maestras en el aula de clase, buscando puntos de encuentro, articulación o escisiones entre ambas, de tal manera que se pudiera dar cuenta desde los mismos actores, cuales eran sus representaciones acerca de la creatividad.

7.1 DESDE LOS DISCURSOS

Al hacer el análisis de los discursos de los maestros en las entrevistas, cuestionario abierto y evocación del recuerdo, se estructuran tres categorías respecto a las representaciones de creatividad:

7.1.1 La creatividad es la suma del potencial creativo y el desarrollo de habilidades. La creatividad es asumida como el conjunto de conocimientos, habilidades o actitudes (S 5 y S 6), es decir lo que las personas saben en un campo determinado y el grado de motivación que tenga para poner en juego estos conocimientos y habilidades. Este conjunto es un estado con el que se nace, lo cual implica necesariamente que no todas las personas nacen siendo creativas, sin embargo la habilidad puede adquirirse a través del tiempo y de acuerdo a condiciones especiales, que en gran medida son aportadas por el contexto en el cual se desarrollan las personas. Por ejemplo la maestra cinco considera la creatividad como una *“condición con la que el hombre nace, pero que debe ser estimulada a lo largo de su existencia”* y lo explica cuando manifiesta que *“por muchas habilidades y destrezas que se posean, están solas no bastan, se debe contemplar el medio como el escenario donde se posibilita el desarrollo de las mismas y se pueda llegar a obtener para este caso algo nuevo o diferente”*. *“Se ha visto como el medio puede detener o agilizar procesos, de otra forma esto se observa claramente cuando se ha demostrado que no es igual el desarrollo de un niño con privación psicoafectiva al desarrollo de un niño que es querido y amado por quienes lo rodean”*. *“Igual ocurre en el campo de la creatividad, hay*

mayores posibilidades de que un niño o niña sea creativo cuando el medio que le rodea proporciona gran cantidad de estímulos y además cuando tiene un fácil acceso a información, manipulación de elementos, materiales, entre otros”.

Este primer referente de creatividad da paso a un segundo, esencial para explicar la creatividad, este es *“el potencial creativo”*, que se circunscribe a la capacidad para producir no solamente ideas nuevas sino originales, esta originalidad es determinada por la persona misma y por el contexto en que se encuentra. Este potencial creativo también corresponde a ciertos rasgos presentes en la personalidad creativa en donde los aspectos contemplados como la sensibilidad a los problemas, la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, no se dan de manera aislada, por el contrario, todos confluyen para hacer una persona realmente creativa.

El potencial creativo justifica la práctica del maestro desde las múltiples respuestas que encuentran en el aula de clase, por ejemplo, la maestra cinco expresa *“en mi aula de clase he contemplado que el potencial creativo está en la capacidad de encontrar respuestas diferentes a los planteamientos realizados, un ejemplo claro de ello es cuando trabajé el tema de la contaminación y los niños y niñas desde su diario vivir construyeron una historia de cómo en sus familias están contaminando el medio ambiente”* La maestra seis expresa el potencial creativo como la *“capacidad de los niños y niñas de expresarse libremente y llegar a realizar sus propias producciones”*. *El potencial creativo lo entiendo como aquellos momentos por los que todos pasamos en donde podemos decir “eureka” y aquellos en los que no necesariamente llegamos a ser creativos, pero si se tienen ideas buenas y nuevas.*

Las actuaciones de los maestros que refieren la creatividad como potencial creativo (maestras cinco y seis), se traducen en el aula de clase como las actividades que se desarrollan normalmente, pero no por eso son rutinarias, dado que les imprime novedad y originalidad. Lo anterior es argumentado desde las habilidades y destrezas que tienen como maestros y que les permiten cotidianamente replantear aquello que hacen.

El potencial creativo expresado por los maestros cinco y seis no intenta ir más allá o pretender los alcances de la creatividad en términos de grandes artistas e inventores o de llegar a descubrimientos en el campo de las ciencias, sino de proponer clases y actividades novedosas que permitan desarrollar aquellas habilidades que poseen los niños y niñas para ser creativos.

Dentro del “potencial creativo” las maestras establecen la relación entre lo que son las aptitudes y las actitudes y como, las dos son parte importante a la hora de hablar de creatividad. La aptitud es el conjunto de capacidades y características que posee la persona para que la idea que fluye en un momento determinado, en su pensamiento, pueda atravesar un proceso y finalmente ser reconocida como

creativo, son características que pertenecen y están presentes en las personas. Pero el tener estas capacidades no es suficiente, la persona necesita tener la suficiente motivación y preparación para la tarea que espera enfrentar y esto es lo que se ha conocido como actitud, la cual responde más a estados emocionales, impulsos, deseos y por qué no, aquellos sueños en los que los maestros desean realizar en sus aulas de clase.

Respecto a la actitud y aptitud la maestra seis menciona *“la vida estará siempre llena de personas que quieran hacer las cosas, que impulsen el cambio que creen cosas buenas y que además sepan y puedan hacerlo, por ello la actitud es más del lado de la disponibilidad; la aptitud es lo que me permite desarrollar las tareas con la mayor disposición o no, son las condiciones propias como las expresiones que para el campo de la creatividad son artísticas, musicales, literarias o científicas”*. Lo anterior explica la radiografía que presenta la maestra seis cuando describe un maestro creativo enuncia las siguientes características y que además son propias de la aptitud de la que habla: espontáneo, posee fluidez verbal, inquietud frente a lo desconocido, tiene conocimientos básicos, buena disponibilidad, amante de su trabajo, sabe escuchar, mantiene el orden, permite la intervención espontánea de los estudiantes.

La justificación de las actuaciones de los maestros frente a las prácticas y sus discursos ponen de manifiesto lo que para ellos es la creatividad y su concreción en las prácticas. Este referente puede ser ubicado históricamente en autores como Galton quién en 1869 analiza la creatividad como un rasgo de “genialidad” ligada a características heredadas, como las aptitudes, procesos ideativos y estilos cognitivos. Asociado a la genialidad y al grado de inteligencia Galton resalta en sus investigaciones la originalidad de las ideas, la cual es tomada como la producción de lo nuevo, lo diferente y lo poco habitual con la connotación de alcanzar la excepcionalidad. Esta genialidad y la originalidad en las ideas a la cual Galton hace referencia, hacen parte del proceso creativo, argumento que está presente en los discursos de los maestros para quienes la creatividad está asociada a la originalidad y la capacidad de elaborar ideas novedosas.

La genialidad asociada a la creatividad y ésta a su vez asociada a la inteligencia, también ha sido abordada históricamente por Sternberg y Lubart (1991) pero desde una concepción distinta a la de Galton, es decir para estos autores la genialidad es sólo uno de los componentes de la creatividad, puesto que su propuesta desprende una concepción integrativa y a partir de allí concluyen que la creatividad es el producto de seis elementos:

- Procesos intelectuales
- Conocimientos
- Estilos intelectuales
- Personalidad
- Motivación
- Ambiente.

Teniendo en cuenta lo anterior y tomando como base los seis elementos anotados las personas poseen algunas de estas características, pero pocas personas poseen los seis elementos que se requieren y que implicaría el ser creativo.

Si bien los maestros no recurren a explicaciones científicas de la creatividad, si podemos encontrar saltos históricos en sus explicaciones si se correlacionan con las teorías acerca de la creatividad. Un salto que va desde el énfasis en una posición innatista (Galton), hasta aquella que hace énfasis en los rasgos de la personalidad creativa y la importancia del contexto en el desarrollo de la misma, perspectiva integrativa.

7.1.2 La creatividad: un estilo personal y producto de la imaginación. En esta categoría se incluyen maestros que hacen énfasis en la creatividad como un estilo personal, el cual está relacionado directamente con la imaginación, la alegría, la iniciativa, el dinamismo y la capacidad de ser recursivo; esto se hace evidente cuando los maestros argumentan que la misma es: *“Es imaginar siempre situaciones diferentes, es “imaginar, fantasear”, maestro tres. “Es una actitud en la cual los maestros expresan toda su imaginación, valiéndose de herramientas de su personalidad como la alegría, el dinamismo, la improvisación, la seguridad y el buen manejo de la clase”, maestro cuatro. “Es la capacidad de crear, inventar y en ocasiones de imaginar algo y ponerlo en práctica con nuestros estudiantes”, maestra siete.*

El estilo personal es lo que para ellos está presente como seres humanos y lo que les permite ser creativos, la maestra tres anota: *“cuando me veo frente al preparador de clase y pienso en los niños y niñas necesariamente debo recurrir a la alegría, la imaginación y a la capacidad de ser recursivo” “estas características las veo más como mis cualidades y cada día se alimentan al encontrar nuevas y mejores respuestas en niños y niñas”, “el estilo personal es como la marca o etiqueta que le pongo a lo que hago”.* El maestro cuatro recurre a rasgos presentes en su personalidad (alegría, el dinamismo, la improvisación, la seguridad) rasgos que *“me hacen diferente y que proporcionan un buen ambiente de trabajo no solamente para mí, lógicamente también para mis niños y niñas”.*

En todos estos discursos se evidencian maneras propias de ver la realidad, ligadas con la motivación y el interés por lo que se hace, son estas características que los hacen ser diferentes de otros, están presentes en ellos y les permite hacer cosas o actuar de maneras diversas; por tanto es claro que el estilo personal lo identifican como la característica que los impulsa a ser creativos. En este sentido, hablar de estilo personal es encontrar en cada uno de los maestros lo que los caracteriza pero también lo que los hace diferentes, aquello que imprime una especie de sello personal a su quehacer.

Es importante anotar que el estilo personal también hace referencia a una serie de características, una de ellas al conjunto de ideas o pensamientos que se tiene

sobre algo, las experiencias que se tienen frente a una situación y sobre todo las relaciones del mismo con el contexto que hacen posible dar respuestas diferentes ante situaciones como ser recursivo, alegre, dinámico, por ejemplo el maestro que siempre inicia la actividad con una dinámica relacionada con el tema, el maestro que se disfraza para agradar a sus niños, el maestro que un día maneja la mímica, al día siguiente la obra de teatro, entre otros.

Otra característica hace referencia a la capacidad de imaginar; la maestra siete menciona *“la imaginación como la capacidad de poner a rodar el pensamiento, es muy propia, cada uno tendrá un tipo de imaginación, imaginará cosas diferentes de acuerdo a sus experiencias, por ejemplo”, “en esto no puede haber más creatividad posible, la imaginación lleva a cada uno a plantear y a cuestionar sobre cosas diferentes, claro si lo que uno hace le gusta”*. Frente a las apreciaciones anteriores se resalta como la imaginación está directamente relacionada con la creatividad, pero también depende de un alto grado de la motivación que se tenga para imaginar o inventar cosas nuevas. Por tanto imaginar es un arte que está directamente relacionado con el pensamiento y que necesariamente conlleva a la creación de algo nuevo, siempre y cuando se tenga el interés en lo que se hace. Respecto a la motivación la maestra siete lo menciona en su discurso cuando dice *“que el desempeño de un maestro no es el mismo si siente gusto o no, pero sobre todo amor”*, este amor se traduce en la motivación y esta a su vez es la que determina sus actuaciones en el aula de clase. A su vez la de la motivación depende el trabajo de los niños y niñas, para que cumplan con los objetivos.

Los maestros señalan como todo lo que se siente, se refleja en el grado de motivación y de esta depende el que se pueda aportar nuevas cosas a su desempeño, lo anterior implica que de la motivación depende en gran parte el que el maestro esté dispuesto a ser innovador en su campo.

Dentro de la categoría contemplada, los maestros son reiterativos en mencionar dos grandes elementos: la imaginación y la motivación. La imaginación en donde ocurre el gran salto entre lo conocido y lo desconocido, se percibe una imagen, por ejemplo con el tema de preparación de clase y a través de la imaginación el maestro pasa a la expresión creativa; en el tránsito entre la imagen que percibe y lo que llega a expresar hay un sinnúmero de expresiones que surgen internamente, son ellas las motivaciones intrínsecas o lo que los maestros han definido como el estilo personal, por ello manifiestan la alegría, el dinamismo y la motivación como elementos importantes.

En general en la revisión de los discursos de los maestros, la imaginación adquiere un carácter bastante importante, puede decirse que para algunos de los maestros es aquel elemento que se convierte en el motor de arranque para la creatividad, algunas de las apreciaciones se observan continuación: Para la maestra tres la creatividad es *“imaginar siempre situaciones diferentes. Imaginar, fantasear” “Cuando pienso en la creatividad y en donde involucro el componente*

de imaginación interpreto la creatividad no solamente como aquello que es nuevo en el medio como los grandes inventos o descubrimientos, cuando hablo de creatividad e imaginación también es incorporar de maneras diferentes algo que ya ha sido creado. Vale la pena anotar en este sentido las múltiples formas de dar un tema de clase, hay tantas maneras como formas de pensar sobre un tema y esto también es creatividad”.

Para la maestra tres la imaginación es de donde se desprende cualquier proceso creativo, esto se muestra claramente en el mapa conceptual en donde a través de un dibujo explica el concepto de creatividad, pero la imaginación como componente especial dentro de la representación de ésta maestra la ubica en el tallo y respecto a ello menciona: *“si se sitúa en lo que es un árbol que para mí es la creatividad la parte que permite el paso de alimento y que sostiene todo la ramificación es el tallo, igual pasa con lo que se considera creativo, hay unas ideas a priori que pueden estar en la raíz, pero en donde ubico la imaginación es en el tallo en donde se da fuerza, se alimenta el resto, se sostiene y se da paso a lo que puede llegar a ser creativo”.* Cuando ésta maestra se refiere a características propias de una clase creativa menciona las ideas de los niños y niñas como insumo importante *“las ideas de los niños sirven para desarrollar otras actividades” “los niños dan ideas para solucionar problemas”, “en la clase no solamente debe jugar un papel importante la imaginación del maestro, igualmente es la imaginación de los niños quién impulsa el desarrollo de la clase”.* (maestra tres).

Cuando se revisa otra de las respuestas en donde se explican diversas maneras de realizar un clase, la maestra refiere que invita a los niños y niñas *“a poner en juego la imaginación”*, comienza la actividad a través de la narración de un cuento, pero al llegar al final del mismo no tiene un final preparado, el pide a los niños y niñas que inventen o que cada niño o niña imaginen un final diferente. La maestra tres en la entrevista respecto a ello menciona *“cuando pienso en esta clase de actividades se que voy a contar con múltiples respuestas, pero lo que más me agrada es la capacidad de imaginación con que cuentan todavía los niños y niñas”.* *“Mientras más libertad de expresión se dé a los niños mayores respuestas creativas o nuevas se encontrarán en el camino”.* En la segunda manera de dar la clase ésta maestra presenta el final del cuento pero a cambio introduce la imaginación en cuanto pide a los niños y niñas imaginar los animales que hacen parte del cuento de otra forma, por ejemplo: *“los niños saben y conocen los perros y los osos, a cambio de presentar los animales como son, digo a los niños que imaginen si a cambio de pelo los perros tuvieran plumas, los osos tuvieran plumas; además pido a los niños lo dibujen y realicen un ejercicio de romper con lo que siempre han visto, con lo tradicional”.*

Respecto a la imaginación como un factor importante para la creatividad, el maestro cuatro se refiere a ella como una de las características del niño o niña creativo. Dentro de la representación mental de creatividad del maestro cuatro

también se evidencia el dibujo de un árbol para simbolizar la creatividad y la imaginación la ubica de igual manera como el maestro tres en el tallo. Respecto al mapa conceptual el maestro cuatro refiere *“El mapa conceptual dibujado tiene una razón muy importante, los árboles son creaciones maravillosas, no hay dos árboles iguales, son producto de la naturaleza y la creatividad es aprovechar todo lo que nos rodea incluyendo la naturaleza, esto lo relaciono directamente con la definición expresada en el cuestionario frente a lo que es la creatividad: es todo acto innovador donde la persona tiene la posibilidad de tomar lo que encuentra en su entorno para originar algo nuevo, o en su defecto crear los medios necesarios para optimizar algo”*. *“Respecto a la imaginación y la ubicación dada en el mapa conceptual es claro que el tallo es el canal que permite la estabilidad del árbol, que permite el paso de los alimentos en el caso de la creatividad el paso de la idea inicial para convertirse en algo creativo, el tallo es la base que sostiene las ramas que finalmente se convierten en el caso del aula de clase: dibujos nuevos, ideas nuevas, cuentos diferentes, diversos personajes”*.

Nuevamente en el discurso el maestro cuatro cuando explica el por qué de su clase creativa manifiesta *“una clase creativa es cuando los estudiantes tienen la posibilidad de dar rienda suelta a la imaginación”* *“¿Qué mayor muestra de creatividad se puede tener en los estudiantes cuando se inducen a la imaginación? “La imaginación invita al cambio, a pensar lo que otros no han pensado y por que no al desorden, al goce, al disfrute de pensar lo equivocado o lo que nunca ha podido ser”* *“Pienso que la imaginación es algo que se va perdiendo a medida que va pasando el tiempo, el medio también influye bastante, la educación y esto hace que cada vez se desarrollen más proyectos creativos o los creativos sean menos”*. Para este maestro la creatividad no solo es imaginación sino lo que él describe como *“una gran emoción”* que más adelante se presenta como la motivación, por ello no se puede lograr imaginar si no se está listo para ello. De igual manera en la respuesta que da el maestro cuatro a las características de un maestro creativo la imaginación, la recursividad, la buena motivación y la búsqueda de medios, son factores centrales. Por ejemplo *“la creatividad se vale de herramientas de su personalidad como la alegría, el dinamismo, en ocasiones de la improvisación, la seguridad”*, solamente en esta descripción el maestro cuatro, recurre a cuatro elementos de los trabajados por Sternberg y Lubart, como la personalidad, el ambiente y la motivación como condiciones para la creatividad.

En los discursos de los maestros tres, cuatro y siete se superponen dos grandes elementos: la motivación y la imaginación, ambos en estrecha correspondencia y en una relación de pertenencia en donde la una está contenida en la otra, no puede darse la imaginación sobre algo si no se tiene la suficiente motivación.

Estos maestros exponen como en sus clases para que los niños den una respuesta *“como en el caso de imaginar el perro sin pelo”*, debe haber algo en ellos internamente que los lleve a imaginar cómo se vería la realidad desde otro

panorama. La imaginación está siempre allí, al alcance de todos, pero necesita de un hilo que la conduce y éste hilo es precisamente la motivación. El maestro en su quehacer tiene dos caminos presentar los temas: de la manera como lo indica la pedagogía tradicional, o dar un giro *“que logre, que los niños y niñas sean más felices; en su interior, algo en lo profundo de su ser despierta su interés por cambiar, por innovar entonces es cuando llega la imaginación y permite dar rienda suelta a lo que debe preparar”*, esto para los maestros *“no es fácil requiere un período de incubación, dedicación, utilización de recursos, alegría y mucho amor”*, que se ven como componentes inseparables de un acto creador.

En los argumentos respecto a sus prácticas, se encuentran rasgos que son característicos de cada uno de los maestros y que han permitido desarrollar acciones propias en cada una de las asignaturas, por ejemplo la alegría a la que se refiere el maestro cuatro se manifiesta en el aula de clase cuando encuentra en los niños y niñas respuestas frente a lo que dice.

Para la maestra tres, se encuentra algo interesante, la creatividad es fantasear y pensar siempre situaciones diferentes, es algo que lo aplica en el salón de clase, esta maestra *“emito un enunciado para que los niños piensen sobre esto, pero además cuando hago la pregunta siempre los condiciono para que imaginen situaciones que se derivan del mismo”*.

Para la maestra tres, la creatividad está ligada a la imaginación, esto se traduce en el aula de clase y además es lo que genera en los niños y niñas. *“En el ejercicio pido a los niños que cada uno de ellos construye su propia elaboración, cada niño realiza el ejercicio, cada opinión cuenta; yo se que los niños y niñas pueden generar ideas o cosas nuevas siempre y cuando sean motivados para ello”*.

El maestro cuatro plantea cómo realiza un ejercicio interesante, el cual se desprende de lo que tiene en mente acerca de creatividad, para él la creatividad es *“todo acto innovador donde la persona tiene la posibilidad de tomar lo que encuentra en su entorno para originar algo nuevo”*, *“desde que inicio la clase entrego a los niños el instrumento que ha de servir para descubrir lo que cada uno de acuerdo a sus posibilidades pueda hacer”*. Para éste maestro lo creativo se mide en la utilización que cada niño haga de las funciones del computador, no hay límites, el niño puede crear de acuerdo a sus necesidades y de acuerdo a lo que el a medida que va descubriendo pueda aplicar. Este maestro cuando habla de la clase de sistemas se refiere al computador como *“una gran caja de sorpresas”*, *“se podría pensar que en esta clase solamente transmitimos conocimientos, la clave está en que el protagonista en la transmisión sean los niños y niñas”*. Cuando se hace un análisis de lo que el maestro cuatro ofrece, esto se traduce en unas inmensas ganas de que la herramienta objeto de trabajo en la clase de sistemas se convierta en un objeto importante y que proporcione conocimiento. Este maestro expresa su deseo de ir más allá de lo que puede ser una clase de

sistemas, puesto que permite que entre el niño y la niña se cree una relación o un sentimiento en donde en la medida que se trabaje, averigüe, intente, se obtienen resultados. En este momento la creatividad se acerca más hacia el concepto de buscar, indagar, encontrar lo nuevo y diferente.

Respecto a lo que los maestros tres, cuatro y siete expresan acerca de sus prácticas, se evidencia no solamente rasgos importantes de creatividad, también el interés de que los niños y niñas sean copartícipes del proceso de aprendizaje. Ellos refieren que en sus actuaciones realizan grandes esfuerzos por crear y sobre todo *“dar una plena libertad a los niños para que su mente sea creativa y comiencen a generar cosas nuevas y diferentes”*. En estos maestros el estilo personal se ve reflejado en las ganas que tienen de que lo trivial, lo conocido, lo cotidiano se pueda ver y llegar a él de maneras diferentes. Ellos enfatizan en como su estilo personal evidencia rasgos importantes de creatividad que potencian la imaginación, la originalidad, la espontaneidad, la libre asociación. Solamente fomentando situaciones de indagación, descubrimiento, de iniciativa se fomentará el desarrollo de la creatividad.

Como se ha presentado, la creatividad está en relación directa con dos elementos motivación e imaginación, que le son propios a cada sujeto, es decir, no son cualidades generales presentes o intrínsecas en todos, sino que dependen de otros factores como la experiencia, los saberes y el gusto por lo que se hace. Estos dos aspectos ya habían sido retomados teóricamente por Sternberg para quién la creatividad responde a los estilos cognitivos, la personalidad (motivación) e inteligencia, donde en el estilo cognitivo cobra especial importancia la motivación, la emotividad y la inteligencia, pero no como partes separadas sino como partículas que hacen parte de un todo. Determina además una clara conjugación de los elementos y la relación de estos con el medio que rodea a cada una de las circunstancias.

Frente a la motivación Amabile (1983) propone un modelo componencial que describe la creatividad como un resultado de habilidades relevantes en un dominio dado y habilidades relevantes de creatividad. La motivación intrínseca es el concepto central de su teoría. Para Amabile las habilidades de dominio se refieren al conocimiento y habilidades sobre un campo dado. Las habilidades de creatividad: al estilo cognitivo, la capacidad de generar ideas nuevas y el estilo de trabajo caracterizado por la concentración de esfuerzos, la persistencia y la alta energía. Tanto en los argumentos de los maestros como en los de Amabile, se encuentra la motivación como motor de arranque de todo proceso o acto creativo, es la que permite o da cuenta del empeño y dedicación al acto creativo. La motivación permite además hacer uso de la imaginación.

De igual forma se puede encontrar en esta representación un fuerte énfasis en los rasgos de una personalidad creativa. Si se hace una comparación el desarrollo histórico del concepto de creatividad, se encuentra que este ha sido una

característica de todas las teorías, que de una u otra forma han descrito o enfatizado en algunos rasgos de las personas creativas, como la motivación, la búsqueda constante, la utilización de la imaginación y la fantasía, la alegría, la independencia; teorías que con el paso del tiempo siguen tomando como punto de partida elementos primordiales presentes en la caracterización de la persona creativa.

7.1.3 La creatividad: innovación y recursividad. La innovación y la recursividad desde la perspectiva de los maestros se entiende como condición especial para la creatividad, es tomada como parte fundamental de la misma y es condición necesaria dentro de lo que es considerado creativo. Frente a creatividad expresan los maestros: *“capacidad para elaborar ideas novedosas y originales”* maestro dos, *“la posibilidad de hacer cosas nuevas y diferentes”*, *“mejorar lo que ya estaba hecho”* (maestra uno).

En el análisis de los mapas conceptuales aparece nuevamente la innovación: *“ubico la creatividad en el centro al que llegan diversos elementos uno de ellos la innovación”, “la creatividad es el producto de muchos insumos como la innovación, la imaginación, la libertad y la recursividad”,* maestra uno. Respecto a la innovación la maestra uno responde *“después de una salida pedagógica los niños y niñas reconstruyen lo que observaron”* *“en los niños y niñas de grado primero todavía encuentro fantasía, por lo tanto cuando hay reproducción de lo que observaron cada que paso de un niño a otro hay variaciones y componentes nuevos, también encuentro expresiones, lenguaje o vocabulario nuevo, sensaciones y esta reproducción permite que los niños nunca dejen de asombrarse de construir lo que para mí significa también creatividad”.*

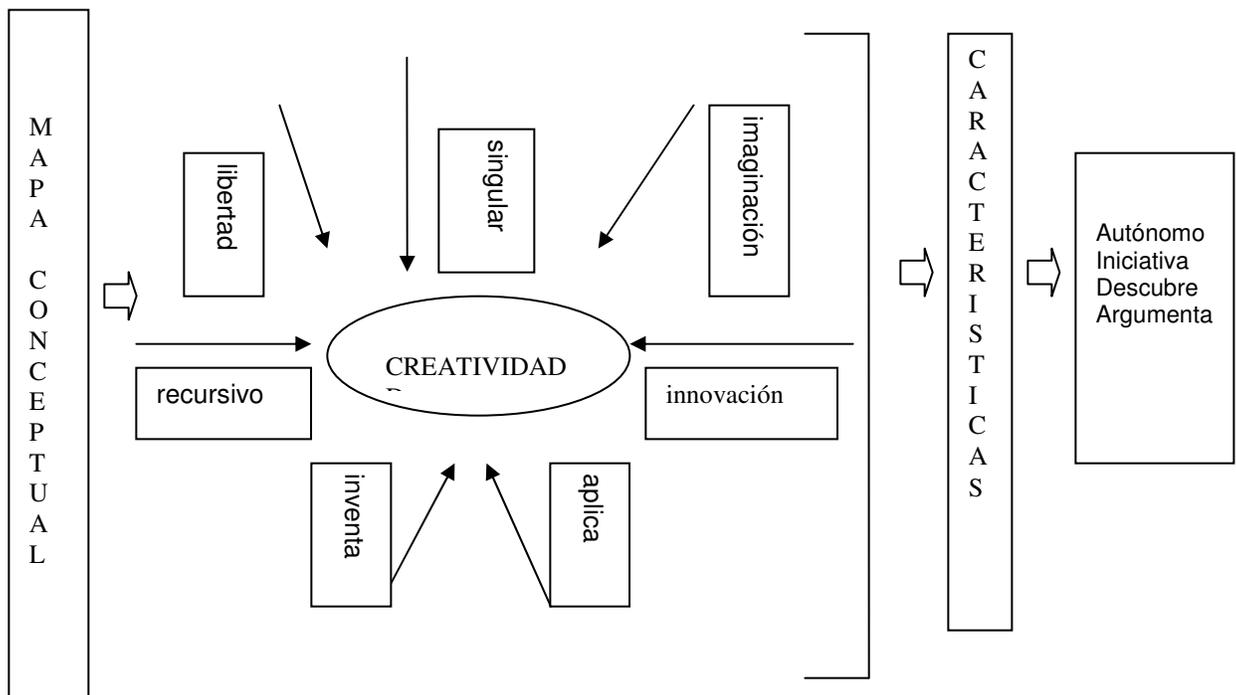
Esta misma maestra cuando habla de las cualidades del maestro creativo menciona reiterativamente la aplicación práctica del conocimiento a la que el aduce que es propiamente el desarrollo de habilidades y destrezas, la maestra uno frente a esto comenta *“hay unas habilidades que están allí en el niño o la niña y que están esperando que el maestro con sus palabras, gestos lo invite para crear o realizar cosas nuevas, por ejemplo el niño o la niña que tiene mucha imaginación se convierte en un potencial activo para que cree cosas nuevas y cuando digo cosas nuevas no es precisamente un robot, una cámara de oxígeno, sino a un texto, una frase, un dibujo, un collage entre otros”.* El discurso del maestro se refleja en el mapa conceptual de creatividad, la innovación aparece acompañada de otros elementos que no solamente son complementarios con la misma sino que la predeterminan, por ejemplo la imaginación y la recursividad; quien sea innovador necesariamente debe recurrir a la imaginación puesto que es allí donde la idea inicial crea fuerza en el pensamiento y se desarrolla a través de la imaginación. Una idea es concebida, llevada al pensamiento a través de la imaginación pero debe ser puesta en ejecución a través de diversas estrategias y el empleo de materiales, formas y usos para llevarla a la realidad. Cuando la idea

es poco usual, nueva, diferente o sea innovadora, por lo general se debe hacer uso de la recursividad para llevarla a cabo.

La recursividad está asociada con la innovación, la maestra número uno lo manifiesta cuando expresa que *“la creatividad es tener iniciativa y ser recursivo”*; y la cataloga como una de las condiciones a las que siempre se ven enfrentados los maestros: *“en la mayoría de las clases los maestros nos vemos abocados a desarrollar, responder o solucionar acontecimientos que no estaban planeados”*, *“el comportamiento de los niños y sus respuestas son impredecibles y frente a esto el maestro debe pensar sin haber preparado una respuesta o una solución frente a lo que se presenta”*. *“La práctica me ha enseñado en el poder que tiene la relajación y los ejercicios de centrar atención, éstas casi se han convertido en mi estilo cuando quiero lograr algo en los niños”*. *“Otra de las acciones que personalmente ha funcionado es el cambio en el tono de la voz, acción que en la medida en que ha proporcionado cambios en los niño se ha convertido también en mi estilo”*. (maestro uno)

El mapa conceptual del maestro número uno, es ilustrativa de la estrecha relación con lo que los maestros manifiestan como características de una persona creativa.

Figura 1. Mapa conceptual del maestro uno



En la Figura 1 la libertad, la singularidad y la imaginación se muestran como elementos que hacen posible la creatividad, pero que además sugieren el ser recursivo e innovador, estas dos características están a igual nivel y se

desprenden de creatividad. Si el mapa conceptual es mirado de dirección de abajo hacia arriba se observa que los dos primeros conceptos son inventar y aplicar, que serían consecuencia de la recursividad y la innovación. Al llegar a la posición donde se ubican recursivo e innovación, se desprenden las características como se autónomo, iniciativa.

En los discursos de los maestros y en la Figura 1 se encuentra riqueza de términos que están directamente relacionados con la creatividad y que en un momento dado sirvieron de base para los estudios que se realizaron acerca de la creatividad, uno de ellos y quién es considerado como pionero en los temas que respectan a creatividad es Guilford (1950) quién precisamente en sus estudios sobre la creatividad la define como la manera original de resolver problemas y en donde intervienen factores como la originalidad, fluidez y flexibilidad. La originalidad como lo nuevo, lo diferente y lo poco habitual; la fluidez como la capacidad para elaborar un gran número de ideas y la flexibilidad como la capacidad de dar respuestas variadas, modificar ideas y superar la rigidez.

En los discursos de los maestros aparecen estos tres elementos y hacen referencia a la elaboración de ideas novedosas y originales, por ejemplo el maestro número uno explica la originalidad en términos de *“volver a hacer en forma genuina”* y lo sustenta cuando en su discurso menciona la importancia de emprender acciones que no se hubiesen realizado en clase. La maestra dos describe que una forma de realizar algo novedoso es *“la realización de una multiplicación con los mismos niños ordenados en filas de diferente número de niños”*, anota que ella está segura de que a un niño que se le realizó este tipo de ejercicio difícilmente se le olvidará la multiplicación, y esto es novedoso y original, puesto que el método tradicional es aprender las tablas de multiplicar de memoria.

La maestra dos, respecto a la categoría en mención en su mapa conceptual resalta la originalidad y tomando como punto de partida la creatividad se desprenden dos grandes derivaciones: inteligencia y originalidad; de la inteligencia desprende las capacidades y de originalidad dos componentes: actitud y aptitud y lo explica *“la creatividad depende claro está de unas capacidades que no todos tienen la posibilidad de desarrollar, por ello encontramos niños con mayor desempeño que otros y con esto no me refiero a la inteligencia como algo de unos pocos sino a la posibilidad de aprovechar las capacidades, pero estas solas no pueden ser desarrolladas sino se tienen las ganas suficientes que es la lo que se conoce como actitud y las aptitudes que son los aderezos o capacidades especiales o mejor el talento de unos y otros en determinadas actividades”*.

Siguiendo a Guilford (1950) esta elaboración de ideas novedosas y originales corresponde a los tres elementos en donde la originalidad corresponde a lo nuevo, diferente, poco habitual, lo que no sería claro es cuál es el modo de determinar qué es novedoso y original.

La autonomía y la libertad de la que hablan los maestros permiten alcanzar la innovación, y llegar a ser recursivo. La autonomía y la libertad conllevan a su vez a un pensamiento fluido y flexible y pensar en flexibilidad no solamente implica libertad y toma de decisiones; un pensamiento flexible es aquel en el que las ideas pueden ser modificadas, en el que el cambio siempre permanece y es tomado como una buena opción, en el pensamiento flexible no existe la rigidez, se sabe cuando se comienza algo pero la manera de llegar a obtener una solución puede no estar dentro de lo planeado, por tanto llegar a soluciones nuevas y en ocasiones inesperadas serían la innovación.

La innovación está relacionada con la apertura al cambio, a lo nuevo y desconocido; de otro lado la innovación está comprometida con el gusto y el amor por el trabajo. Otro de los aspectos a contemplar dentro de la innovación es necesariamente la utilización de recursos poco usuales, como la utilización de diferentes formas de explicar y realizar tareas, la posibilidad de ofrecer diferentes maneras de presentar un concepto, una palabra, una acción; de igual forma la oportunidad de encontrar una solución y dar respuesta a lo que no está planeado; todos estos factores y condiciones referenciadas dan cuenta de lo que no solamente para Guilford sino también para Torrance consistieron en los aspectos o características fundamentales de la creatividad.

Es importante anotar que la flexibilidad desde la teoría de Torrance y Guilford ésta es considerada como el poder modificar ideas y superar la rigidez. Lo anterior frente a la representación mental de creatividad de los maestros tiene su punto de encuentro una vez que uno de los factores contemplados dentro de la innovación es la búsqueda de soluciones, encontrar respuestas y ofrecer diferentes alternativas de solución.

Respecto a la definición que refieren los maestros, la innovación es sinónimo de singularidad, una singularidad donde cobra especial importancia la libertad y la autonomía; mientras mayor libertad y autonomía tenga un maestro, mayor y mejor será su desempeño y por qué no, este maestro podrá generar mayores y mejores ideas innovadoras.

Para estos maestros la creatividad en la práctica, está identificada como la posibilidad de crear algo nuevo, novedoso y sobre todo interesante para los niños y niñas. La innovación entendida como aquello que no se ha visto o ha sido utilizado y que para el maestro se convierte en una herramienta importante a la hora de planear y realizar sus actividades. Es importante anotar que no se puede innovar en un campo (área específica de trabajo) que no se conoce o al que poco se ha trabajado, es por ello que cuando se determina que algo es innovador “**es porque resulta nuevo y sorprendente en un área específica**”. Por ello la innovación es el resultado de un claro conocimiento y experiencia en el campo en que se desempeña el maestro. Son entonces condiciones mínimas para ser

innovador: el conocimiento específico del tema, la motivación y la capacidad de poner sobre el terreno lo pensado. De otro lado el carácter de innovador está sujeto a quienes va dirigido el acto innovador, esto quiere decir que cuando el maestro quiere realizar algo que sea innovador debe conocer todos aquellos aprendizajes, gustos y maneras por las cuales los niños se inclinan y han vivido, puesto que de lo contrario lo que pareciera ser nuevo y novedoso, puede ser un acontecimiento ya vivido.

La innovación tiene siempre un fin, se crean cosas nuevas con el fin de agradar, de buscar el cambio, de diferenciarse, o en el caso de los maestros el que los niños y niñas puedan aprender, acceder al conocimiento. Frente a esto la maestra dos orienta la creatividad como *“la capacidad que se tiene para elaborar ideas novedosas y originales, orientadas a cumplir con una tarea, que va encaminada a dar una información comprensible y clara, aunque a veces no sea fácil”*. Lo anterior permite comprender que la innovación puede estar presente en cualquier actividad por más simple y sencilla que parezca.

A través de la innovación el maestro puede presentar una idea o un concepto de diferentes maneras. Para quien es innovador no puede existir un solo camino para llegar a una conclusión o a un producto. La innovación implica introducir algo nuevo, originar nuevos procesos y/o estrategias, de esta manera la innovación se presenta como la creatividad puesta en práctica. La innovación y la recursividad se centran en dar un uso diferente a las cosas, de igual manera la importancia de los recursos que se utilicen o implementen; al respecto la maestra dos argumenta: *“por ejemplo en el tema de los fraccionarios fue interesante ver como los niños a través del recorrido al jardín y de determinar cada grupo de flores se condujo al tema de los fraccionarios, en esta clase lo que intenté y con muy buen resultado fue darle valor a las herramientas que se tienen en el colegio, cree algo nuevo y que a los niños motivo y finalmente se consiguió el propósito”*. La maestra dos crea una forma diferente de dar o introducir el tema de los fraccionarios, no utiliza precisamente números o el concepto propiamente dicho, el maestro dos prefiere una actividad diferente en la cual involucra su entorno y logra a través de las flores el que los niños comiencen a manejar el tema de los fraccionarios, en esta clase la maestra sustenta que no solamente se evidencia la innovación sino la recursividad, como *“una manera diferente o un camino diferente para la clase de fraccionarios”*.

Para las maestras uno y dos la innovación implica introducir algo nuevo, lo que significa crear nuevas ideas, originar nuevos procesos y sobre todo nuevas estrategias de trabajo en clase. Lo anterior muestra como la innovación es la creatividad puesta en práctica, es decir, crear nuevas ideas y llevarlas al campo de la producción. Para ser innovador no basta solamente tener ideas, esbozar o tener una fórmula, la innovación implica el desarrollo específico de la idea, el esbozo, el plano en el terreno, en el caso de los maestros en el aula de clase, *“no basta con*

planear una clase creativa, hay que llevarla a cabo". Para estos maestros la innovación también está presente en los niños y niñas.

La innovación está mediada por el uso de las herramientas, *"cuando un maestro es lo suficientemente bueno en el uso de los materiales y herramientas que tiene al alcance puede ser mucho más innovador que quién no tiene esta habilidad"*, es acá donde entra en juego la recursividad como elemento indispensable. Los maestros se dan cuenta nuevamente que la innovación y la recursividad se encuentran al mismo nivel y de ellas dos dependen en gran medida el que una persona pueda tener ideas creativas o ser una persona creativa.

Frente a la recursividad y desde la teoría de Torrance en donde intervienen la flexibilidad, la fluidez, la elaboración y la originalidad, ésta es tomada como la posibilidad de mirar un objeto o suceso desde distintas perspectivas. Y es aquí donde desde la teoría de Guilford a través del pensamiento divergente característico de las personas creativas se da especial importancia y se apoya en Torrance cuando expresa que la creatividad se evidencia cuando un objeto o suceso se puede mirar desde diferentes perspectivas y se encuentran diversas respuestas frente a cualquier planteamiento. De igual manera y desde esta teoría entra a jugar la imaginación como la manera de pensar situaciones diferentes a las normales; en la medida que se de rienda suelta a la imaginación se pueden crear y elaborar ideas nuevas. En este mismo sentido y desde la creación de ideas nuevas Torrance define que algo es creativo cuando es nuevo, cuando sucede algo que con anterioridad no se había visto y esto no se puede traducir en otra cosa que no sea un pensamiento aventurero, hacer uso de la curiosidad e imaginación.

Para los profesores de esta categoría, la posibilidad de encontrar respuestas diferentes a cosas o sucesos requiere tanto de la innovación como de ser recursivo, esta concepción implica de alguna manera un acercamiento a lo que para Guilford significó la creatividad: es la manera original de resolver problemas, y que posteriormente Torrance definió como el proceso de descubrir problemas o lagunas de información, formar ideas o hipótesis.

El análisis de los discursos permite hacer dos distinciones importantes; de un lado la categoría uno menciona aspectos directamente relacionados con características heredadas, o sea aquellas características que están presentes desde el momento del nacimiento y que con el paso del tiempo y la relación que se tenga con el medio pueden llegar a desarrollarse destrezas o habilidades comprometidas con la creatividad. Respecto a lo anterior la maestra cinco es clara en mencionar: *"la creatividad es una condición con la que el hombre nace, pero que debe ser estimulada a lo largo de su existencia"*. La condición a la que se refiere esta maestra es el potencial creativo con que cuenta cada una de las personas y la que facilita y propicia espacios o procesos creativos. Entonces este potencial creativo,

expresado en los discursos de los maestros no es más que las capacidades y aquellos rasgos definidos dentro de la personalidad creativa.

El análisis de la categoría uno tiene como soporte principal el elemento cognitivo traducido en aquellas capacidades que posee la persona y el componente psicológico en función fundamentalmente de las influencias históricas, sociales y culturales con las que interactúa la persona.

En las categorías dos y tres los maestros hacen una lectura de lo que para ellos es la creatividad desde los rasgos o características presentes en la misma. Los maestros tienen claro el concepto de creatividad, así lo refieren en las respuestas del cuestionario y en sus diversas manifestaciones pero la tendencia es a identificar aquellos rasgos de la persona creativa. Estos rasgos han sido definidos por los maestros como el estilo personal, aquella marca o distinción que diferencia a unos de otros. Es por ello que para algunos la alegría, el dinamismo, el amor por su trabajo son factores determinantes no solamente a la hora de definir creatividad sino de su quehacer como maestros. Se encuentran otros elementos como la imaginación, la recursividad y la innovación elementos que dependen en gran manera del medio que rodea cada una de las situaciones que viven los maestros y del interés o motivación por generar cosas nuevas.

Desde una mirada histórica el concepto de creatividad ha evolucionado desde una concepción innatista a una concepción integracionista en donde al inicio de los estudios e investigaciones ésta se concebía como el resultado o producto de la herencia y solamente unos cuantos eran los elegidos. En este aspecto hay una correspondencia entre lo que fue teoría y lo que piensan los maestros, para ellos la creatividad corresponde a condiciones innatas o con las que se nace y se alcanzan o desarrollan a través del medio o la interacción con el mismo.

En las categorías encontradas los maestros se refieren a características propias de la persona creativa, en sus discursos es mucho más evidente lograr una clasificación de las características que hacen posible la creatividad que la misma definición. De hecho en las investigaciones realizadas los autores no solamente definen lo que para ellos es la creatividad sino que mencionan un listado de características propias de la personalidad creativa.

La lectura de las categorías en las que los maestros definen la creatividad da cuenta de algunos de los rasgos que históricamente han estado presentes tanto en su definición como aplicación. Estos rasgos son precisados o se encuentran en los maestros del Colegio General Rafael Reyes, cuando en sus discursos identifican como líneas principales que se desprenden de creatividad la innovación, la recursividad, el aprovechamiento de los recursos, entre otros.

Ha habido una evolución o hibridación entre las perspectivas de los maestros con las teorías. El estudio de la creatividad desde su definición hasta las

características propias de una persona creativa ha pasado de una perspectiva innatista y ambiental a una perspectiva integracionista en donde no solamente juega un papel importante aquellas condiciones con las que cuenta la persona sino todas aquellas que son proporcionadas por el medio y que a través de este puede ser posible la creatividad. De igual manera las condiciones propias de las personas y la relación de este con lo que aporta el medio.

7.2 DESDE LAS PRÁCTICAS

Las actuaciones del maestro en el aula de clase se indagan a través de dos instrumentos: la observación de sus clases y la evocación del recuerdo; en la primera se da cuenta de lo que los maestros hacen y se confronta con aquello que dijeron que hacían y en la segunda, se indaga por las motivaciones o las argumentaciones que justifican lo que hace. De tal manera que, con esta información pueda completarse el panorama de lo que representa para los maestros la creatividad.

Si bien en los discursos hay una gran gama de argumentaciones que evidencian la importancia de la creatividad y el sentido de potenciar la misma dentro de las actuaciones del maestro, las prácticas no son tan diversas, igual que las argumentaciones frente a los que se hace. Esta situación lleva a identificar solo una categoría.

La creatividad: como la habilidad para la utilización de recursos y del medio que los rodea

Al secuenciar las observaciones de los maestros en el aula de clase se encuentran múltiples actividades que permiten segmentar en momentos la clase. Por ejemplo el momento I, en el que se da el inicio de clase; en general los maestros observados comienzan la secuencia con actividades que denominan como *“motivación”*. La maestra uno inicia la actividad en la clase número uno con movimientos que realiza a través del cuerpo y resalta su *importancia “cuando de educación se trata, en el lenguaje del cuerpo puedo observar que tan recursivos son con su cuerpo”*. En la observación de la clase número dos y tres inicia con un juego y con un discurso referido a las normas que hay que cumplir dentro del salón de clase. La maestra dos inicia con actividades que involucran la clase anterior como pedir la tarea, en la segunda clase observada inicia con el seguimiento de órdenes comprometidas con el tema preparado para la clase *“En el tablero escribí las instrucciones para que los niños siguieran las órdenes como: dos pasos adelante, tres pasos a la derecha, dos pasos a la izquierda. Les pedí que saliéramos al coliseo y las realizáramos, esto fue la motivación y pasé a la inducción para dar paso al tema de la recta numérica”*. Y en la tercera clase una actividad de observación y análisis del material que es objeto de estudio para la clase (billetes). La maestra tres emplea un juego y en las otras dos clases diálogo recordando normas y cumplimiento de deberes. El maestro cuatro inicia

actividades con el uso de un cuento, la observación de carteleras y la indagación de la herramienta de trabajo como lo es el computador.

En cada una de las clases en el momento I se observan situaciones diferentes que son asumidas por los maestros como lo que puede llegar a considerarse como creativo *“En cada una de las clases trato de buscar o de idear una motivación diferente, para ello los maestros debemos ser creativos e inventar cosas novedosas o por lo menos diferentes encada clase.”* La maestra cinco inicia la actividad con juegos; en la segunda un juego en el que a través de palabras elaboradas en cartulina con el fin de estudiar el tema de los verbos, frente a esto la maestra anota: *“Por ejemplo para iniciar ésta actividad yo creé mi propio material y estas palabras hechas en cartulina permitieron que desde le principio los niños y niñas estuvieran atentos y motivados. En la producción de material considero que se mide la creatividad”* y la tercera clase observada con el juego de palabras en donde se deben armar frases. La maestra seis en una de sus clases inicia la actividad con la realización de un juego, la segunda clase con un diálogo. La tercera clase con un ejercicio de relajación. La maestra siete utiliza también el juego y los recorridos por algunos espacios que de alguna manera están relacionados con el tema. Esta maestra al igual que otros maestros considera que el inicio de clase es fundamental y que allí se mide la creatividad del maestro: *“La iniciación de la clase requiere de creatividad por cuanto todas las clases no se pueden iniciar de igual manera, debe ser esta primera parte tan motivante que invite a los niños y niñas al aprendizaje.”*

Respecto al segundo momento en el que se involucran los materiales utilizados, el ambiente de clase, la solución de los problemas o situaciones los maestros se evidencia: los maestros dos, cuatro y seis expresan la riqueza que existe en el colegio, frente a esto la maestra seis expresa *“Escuchamos los ruidos que nos proporciona el medio que nos rodea. Los niños y niñas viven felices en el Colegio, hay un excelente espacio, caso que lo que hay en este espacio si es bien utilizado no habría que pensar en mucho material de trabajo. Cuando los maestros utilizamos lo que nos rodea podemos decir que estamos siendo creativos. El medio está allí para que todos nosotros lo transformemos”*. Frente a lo anterior la maestra siete corrobora la posición de sus compañeros y manifiesta: *“El recurso que tengo a la mano es el mismo colegio, tenemos unas excelentes instalaciones que nos proporcionan material real. Respecto a los materiales que se emplean ésta maestra menciona “El material que se utilice es muy importante tanto en la cantidad como en la calidad. Cuando elaboro material siempre debo ser creativa puesto que lo que utilizo es adecuado a los diferentes temas. El material que se prepare requiere del uso de la creatividad”*. En esta misma línea la maestra cinco expresa *“Si el sitio del colegio, los árboles que hay alrededor, el pequeño camino complementa el tema de clase y lógicamente está relacionado con la lámina. Para quienes tenemos la oportunidad de estar en este espacio solo bastaría aprovechar todo lo que nos rodea y sacarle el provecho que corresponde. Esto no es fácil, se requiere ser recursivo, imaginar cosas y esto se traduce en creatividad”*.

El tercer momento referido al cierre de la clase, se realiza a través de la evaluación; ésta es asumida por los maestros como una parte importante y primordial para saber que tanto se aprende o no. En general todos los maestros hacen evaluación y esta varía desde el ejercicio en el tablero hasta la realización de preguntas. Frente a la evaluación se encuentra: Maestra uno *“Evalúo lo que se trabajó en clase con las mismas producciones de los niños”*. Maestra dos: *“Durante toda la actividad realizo evaluación”*. El maestro cuatro: *“Durante toda la actividad se realiza evaluación, les pregunto, les pido que señalen en el computador, que luego en el tablero grafiquen lo que están diciendo y consignarlo en el cuaderno en forma de resumen”*. La maestra seis *“Termino la actividad con un repaso, un comentario sobre lo que pasó en la clase y dejo ejercicios para realizar en casa. La evaluación la realizo durante toda la clase, varía de acuerdo al tema y lo que pase en la clase”*.

Frente a lo que los maestros y maestras consideran que es creativo dentro del desarrollo de la clase se mencionan: Maestra uno: *“La creatividad no solamente se mide por la producción de obras artísticas. En cuanto a la obra de teatro es una manera de mirar como asumen el personaje que les tocó, allí también puedo mirar si son creativos o no”* Maestro cuatro: *“En cada una de las clases trato de buscar o de idear una motivación diferente, para ello los maestros debemos ser creativos e inventar cosas novedosas o por lo menos diferentes en cada clase”*. Maestra seis: *“Cuando los maestros utilizamos lo que nos rodea podemos decir que estamos siendo creativos. El medio está allí para que todos nosotros lo transformemos”*. Maestra siete: *“La iniciación de la clase requiere de creatividad por cuanto todas las clases no se pueden iniciar de igual manera, debe ser esta primera parte tan motivante que invite a los niños y niñas al aprendizaje”*.

En general en los maestros se evidencia que la creatividad cobra especial importancia en el momento uno, cuando utilizan diferentes actividades que faciliten la motivación y disposición de los niños y niñas frente al aprendizaje. Se hace necesario anotar la importancia que tiene para los maestros en general la utilización de los recursos y la elaboración de material didáctico que proporciona una ayuda fundamental en el momento de dar la clase. En el segundo y tercer momento hay acciones referidas especialmente a las actividades y cuando realizan evocación del recuerdo no mencionan la creatividad o las posibles formas de ser creativo.

La diversidad de actividades al iniciar la clase cobra especial importancia sobre todo cuando estas están referidas a agrandar a los niños y niñas; aquí, actividad y placer se unen para explicar dos conceptos inseparables desde la visión de creatividad, estos son, actividades y motivación. La diversidad genera motivación y por tanto gusto, esta combinación evidencia que tan creativo es un maestro, su compromiso y el grado de creatividad que pone a sus acciones.

El uso de recursos es igualmente importante; usar lo que se tiene de diversa manera es muestra de la capacidad de ser recursivos e innovadores. En este mismo sentido el uso de los recursos permite entrever la manera como los maestros juegan con lo que les rodea y sobre todo lo que se puede transformar y acomodar al tema de la clase.

La utilización de diferentes actividades y recursos determinan varias cosas en el campo de la creatividad: la caracterización entre un maestro creativo de aquel que no lo es, una clase creativa de una clase no creativa, y la creatividad en si misma. En últimas actividades motivantes son creativas y la diversidad de usos es innovación; por tanto priman dos conceptos que definen desde las prácticas la creatividad: motivación e innovación.

El contexto que valida estos conceptos en su realización, son los niños y niñas, si estos están motivados y responden al uso de los recursos, indicaría que el maestro es innovador y por tanto creativo. Los pares, es decir, los otros maestros, no se mencionan como parte de un contexto de validación. Por tanto son los niños y niñas como aprendices quienes validan con sus respuestas emotivas y cognitivas, la creatividad.

8. CONFRONTACION ENTRE LOS DISCURSOS Y LAS PRÁCTICAS

Para los maestros, la creatividad es un elemento importante que juega un papel primordial dentro del desarrollo de las clases, esta se constituye en un elemento que debe ser potencializado desde el aula de clase.

En los discursos de los maestros se evidencia articulación en el momento de plantear lo que para ellos es la creatividad, las diversas formas de potenciarla y la importancia de la misma en la formación de los niños y niñas.

Los maestros han construido unas representaciones que les permiten explicarse la creatividad y a la vez justificar sus actuaciones como creativas, dándole sentido a lo que hacen.

En este caso, *el referente* sería la creatividad, como fenómeno y *el sentido* sería el significado o contenido que tiene para ellos la creatividad en sus actuaciones cotidianas. Dicho referente es tomado por los maestros como el campo conceptual, o sea la creatividad entendida como fenómeno social producto del trabajo individual y colectivo que puede visualizarse y exteriorizarlo por otros. En cuanto al sentido: la creatividad para los maestros es generar cosas nuevas, hacer uso de la imaginación, utilizar al máximo los recursos, crear cosas novedosas, ser recursivo, innovar, desarrollar múltiples actividades. A nivel representacional se encuentran grandes coincidencias con teorías que van desde posiciones innatistas hasta posiciones integracionistas de las cuales coexisten en los maestros. Pero es reiterativo en los maestros, más que el concepto en si mismo, lo que caracteriza a la persona creativa.

En cuanto a las prácticas, se argumentan la diversidad de actividades y se enfatiza en la importancia de tres elementos:

- La creatividad desde el saber, sin embargo sólo se centran en la fase de introducción del tema y no en la fase de los saberes abordados en la clase.
- Que son los demás quienes confirman si alguien o algo es creativo, y parece que en este caso no existen esos otros que lo confirmen o se infiere que son los mismos niños con sus respuestas a la actividad los que determinan las actuaciones del maestro como creativas.
- La importancia que se da al uso de los recursos, que de hecho se utilizan, y que determinan un concepto central, la innovación, entendida como recursividad.

Lo anterior permite entender que los maestros hacen una construcción a su manera de la teoría y lo que piensan que debería estar presente en la práctica, por

esto es que se encuentran en sus prácticas actividades diferentes y que el mismo considera como nuevas, como innovadoras y que son llevadas al discurso como lo que realmente debería estar en su práctica.

Esta conceptualización de la creatividad conjuntamente con lo que planea y las acciones que desarrolla en el aula de clase se convierten en el sustento teórico que soporta su quehacer.

El análisis de los discursos y de las prácticas tienden a verse reflejados en dos caminos, por un lado están los discursos que responden a conceptualizaciones de lo que es la creatividad y de otro lado el de las prácticas en donde se sigue haciendo uso de la pedagogía tradicional y que hace un gran intento de incorporar la creatividad dentro de las prácticas.

9. CONCLUSIONES

- Los discursos de los maestros permitieron construir tres grandes categorías que explican las representaciones de creatividad en su contenido y referente. En cuanto al referente hay un acuerdo conceptual respecto a ciertos mínimos de lo que para ellos es creatividad, entendida como un fenómeno social de características diferenciales, es decir, puede decirse que algo es o no creativo, a su vez se considera como producto personal y colectivo, es decir, alguien es creativo pero es el colectivo el que valida la idea o producto como creativo. En términos de Vigotsky es más “una explicación “natural” del concepto ligada de manera directa a la experiencia”.⁵²

En este contexto todos consideran de vital importancia la creatividad dentro del proceso educativo y se ven a sí mismos como personas responsables de desarrollar la creatividad en los niños y niñas y a la vez de justificar sus acciones como creativas, de tal manera que existan niveles de concordancia entre las argumentaciones y lo que se hace en el aula.

En cuanto al significado se evidencian dos representaciones básicas, una ligada al carácter innato de la misma que es acompañada de adjetivos como innovación, recursividad, novedad, que se usan para ejemplificar al acto y a la persona creativa; y la segunda que hace énfasis en las características de la persona creativa, de esta forma la creatividad se concibe como aquellas características intrínsecas de alguien creativo.

En ambos casos el factor socio-cultural es primordial, entendido como el contexto dentro del cual se forman las personas creativas o como aquel que valida la creatividad.

Al confrontar estas concepciones con las búsquedas teóricas, se hallan algunas similitudes con el desarrollo histórico del concepto, como la perspectiva de Galton que hace énfasis a lo innato, que además remarca que la creatividad solamente está presente en algunas personas, quienes son dotadas de características especiales o dotados de inteligencia. Y en aquellos esfuerzos realizados por diversos autores como Guilford, Torrance, Wallas, que tratan de caracterizar a la persona creativa. Sin embargo no podría decirse que ninguna de las concepciones del maestro son un reflejo puro o por lo menos desarrollado de alguna perspectiva histórica desarrollada hasta el momento.

⁵² VIGOTSKY, Lev. Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1977.

- En cuanto a las prácticas de los maestros se elaboró una categoría que contempla dos aspectos que se han tenido en cuenta a lo largo del estudio de la creatividad: la innovación y la recursividad.

En las prácticas de los maestros la innovación como componente clave en la creatividad, es entendida como la capacidad para generar ideas nuevas sobre todo en el primer momento de la clase referido a la iniciación de la misma. En este aspecto los maestros son innovadores por cuanto encuentran una actividad diferente que permite poner al grupo de niños o niñas en sintonía o prepararlos para el aprendizaje.

Frente a la recursividad, los maestros, la refieren como una característica importante, que está presente en sus prácticas y se evidencia sobre todo cuando aprovechan los recursos existentes en el colegio y/o hacen uso de la producción de material que ellos mismos han imaginado.

Tanto la innovación como la recursividad son elementos que se mantienen presentes en el momento, no solamente de definir creatividad sino de caracterizarla y nuevamente se encuentran como aspectos que identifican a las personas creativas, generando de algún modo concordancia con los argumentos sobre lo que significa la creatividad.

Confrontando estos dos componentes con el recorrido teórico acerca de la evolución de la creatividad, los encontramos presentes desde la perspectiva de Guilford, quien aborda la recursividad y la innovación dentro de las manifestaciones o características de lo que compromete lo creativo, ellas son: la sensibilidad, la fluidez, la flexibilidad, la elaboración, la originalidad y la redefinición.

Estos dos componentes, serían parte de las actividades prácticas que realizan y que sólo se visualizan y argumentan en el inicio de la clase, no se hace referencia a los contenidos trabajados, a reelaboraciones de los mismos o a diversas formas de evaluar. Por tanto al ligar creatividad con introducción de la clase, la circunscriben a los procesos motivaciones, que de manera “creativa” permitirían introducir una temática e interesar a los niños y niñas en el desarrollo de la misma.

En este mismo sentido, son los niños con sus respuestas, los que validan el acto creativo, es decir la capacidad de innovación y recursividad del maestro.

- Frente a las relaciones que surgen entre los discursos y las prácticas, el maestro argumenta la creatividad como un fenómeno importante y deseable, lo explica desde sus vivencias y desde aquellas cosas que ha leído y escuchado, en diversos ámbitos. En este marco busca una justificación concordante de sus prácticas, de tal manera que pueda ver y argumentar sus propias actuaciones

como creativas; en este sentido es importante ver como todos los maestros se consideran a si mismos como maestros creativos. Aquí entonces cabría hablar de un sujeto epistémico, que no se encuentra escindido, y que busca ser coherente en las comprensiones que da frente a un fenómeno, de tal manera que se integra e integra sus saberes y actuaciones para darles sentido y ser explicadas a través de diferentes representaciones semióticas.

Son precisamente las exigencias mismas de la representaciones semióticas, indagadas a través de los diversos instrumentos, las que de alguna manera “obligan” a los profesores participantes a cuestionarse acerca de lo que para ellos es la creatividad y este proceso reflexivo-metacognitivo, puede hacer que se reflexiones frente a lo que se sabe se ignora de la creatividad. Sin embargo también desde la perspectiva del sujeto epistémico se sabe que es difícil hacer rupturas representacionales; más bien pueden estarse incorporando nuevas argumentaciones, que para los profesores, se conviertan en explicaciones más potentes, pero que aun no logren permear sus prácticas.

Esto explica porque en los discursos se pasa por diferentes explicaciones que van desde una perspectiva innatista, hasta una de carácter contextual e integracionista, centrándose en las características de la persona creativa, con diversos tamices y en la práctica hay un sentido mucho más restringido, que se limita a la actividad como innovación y fuente de motivación.

- En términos generales podría decirse, que la información suministrada por los diversos instrumentos permitió construir tres categorías de análisis de los discursos y una categoría de análisis de las prácticas, que permitieron a su vez identificar y analizar las representaciones que los maestros del colegio General Rafael Reyes tienen respecto a la creatividad.

Esto fue posible a través del análisis de las representaciones semióticas, ya que como investigación plantea, la representación mental no puede ser abordada directamente.⁵³

Por tanto se puede afirmar que las representaciones explican la creatividad desde conceptos o procesos que se consideran sinónimos o que hacen referencia a las características intrínsecas de alguien que se considera como creativo. Estas explicaciones se entretajan como redes conceptuales que circulan alrededor de similitudes, por ejemplo: la creatividad es innovación, es crear algo que no existe o darle un nuevo uso a algo que ya existe. Estas redes le permiten al maestro explicar y explicarse la creatividad desde un amplio espectro. Sin embargo esta potente explicación se ve reducida en la práctica a momentos o situaciones que le permiten no sólo verse como alguien creativo sino como alguien que potencia el desarrollo de la creatividad.

⁵³ DUVAL, Op. cit., p. 29.

En las actividades propuestas y desarrolladas, ellos sienten que lo que realizan es de alguna manera creativo, bien sea en la parte de motivación de la clase o en la producción de material, en la manera de resolver situaciones o de abordar el tema.

Saber cómo surgieron y se desarrollaron estas representaciones permitiría entender las explicaciones actuales, sin embargo este no era el objetivo de la investigación, pero puede ser un eje de desarrollo para futuras investigaciones.

- Finalmente esta investigación realizó una propuesta metodológica para indagar acerca de las representaciones de creatividad, con instrumentos que validó y que permitieron lograr los objetivos propuestos y dar respuesta a la pregunta de investigación, demostrando que efectivamente se pueden identificar y analizar las representaciones mentales de creatividad.

De otra parte y como ya se había mencionado, el hecho mismo de poner en situación a los maestros acerca de sus explicaciones frente a un fenómeno, puede llevar a un proceso de reflexión y cuestionamiento que incida de alguna manera sobre lo que hace. De tal manera que se asume esta investigación como un punto de partida para futuros procesos de innovación dentro del contexto estudiado.

BIBLIOGRAFIA

ARBELÁEZ GÓMEZ, Martha Cecilia. Las representaciones mentales. Revista de Ciencias Humanas N° 29 UTP. Universidad Tecnológica de Pereira. Pereira-Colombia, 2002. [Internet: www.utp.edu.co]. Última Modificación, Enero de 2002. Consultado en junio de 2005.

AMABILE, Teresa; HADLEY, Constante y KRAMER, Steven. Creatividad bajo presión. Editorial Harvard Deusto Business. N° 114, 2003.

BEST, J. W. Como investigar en educación. Ediciones Morata, 1982.

CASTORINA, José Antonio. Las creencias del sentido común de alumnos y profesores. Sus implicaciones para la enseñanza de la filosofía. En: Revista de Teoría y Didáctica de Las Ciencias Sociales. N° 9. Enero-diciembre de 2004. Publicación electrónica. [Internet: www.saber.ula.ve/cgi-win/be_alex.exe?Acceso=T016300001832/10&Nombrebd=SSABER] Consultado en junio de 2005. ISSN 13-169505.

CRISTOPHER, Clark M. Proceso de pensamiento de los docentes. La investigación de la enseñanza. Ecuador: Paidós, 1994.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Creatividad, el *fluir* y la psicología del descubrimiento y la invención, 1995.

DE LA TORRE, Saturnino. Creatividad y formación. Identificación, diseño y evaluación. 1 ed. Editorial Trillas, 1997.

DUVAL, Raymond. Semiosis y pensamiento humano. Registros semióticos y aprendizajes intelectuales. Universidad del Valle. Instituto de Educación y Pedagogía. Grupo de educación matemática, 1995. Edición en castellano 1999. Santiago de Cali, Colombia. ISBN 958-8030-23-4

ESQUIVIAS SERRANO, María Teresa y MURIA VILÁ, Irene. Una Evaluación de la Creatividad en la Educación Primaria. Universidad Anahuac. Facultad de Psicología Universidad Nacional Autónoma de México, 1999. Este trabajo fue presentado en la V Conferencia Internacional de Ciencias de la Educación en la Universidad de Camagüey, Cuba, en diciembre de 1999. [Internet: www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/index.html]. Consultado en junio de 2005.

GALTON. Sobre la metodología. Inquiries into human faculty and its Development. History of experimental psychology. Edición N°12. p. 482-488.

GARCÍA, Benilde. Revista de la Educación Superior. ANUIES. Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior, Vol. 32. Vol. XXXII, N° 127 México, D.F, julio-septiembre de 2003. [Internet: <http://web.anui.es.mx/anuies/revsup/>]. Consultado en junio de 2005. ISSN 0185-2760.

GARCIA GARCÍA. Aprender investigando. Una propuesta metodológica basada en la investigación. Sevilla, Diada.

GARDNER, Howard. Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. Bogotá: Fondo de la Cultura Económica, S.A. de C.V., 2001.

GUILFORD, J. P. y HOEPFNER, R. The analysis of intelligence. Nueva York: Mc Graw-Hill, 1971.

MARÍN IBÁÑEZ, Ricardo. La creatividad. Barcelona: Ediciones CEAC, A.A. Impreso por GERSA, 1984. p. 22-24.

MURCIA PEÑA, Napoleón. Grupo Acción motriz y mundos simbólicos. Universidad de Caldas (Colombia). Buenos Aires: Revista Digital, Año 8, No. 52 Septiembre de 2002. [Internet: <http://www.efdeportes.com>]. Consultado en junio de 2005.

OROZCO GIRALDO, María Helena. Cuerpo, creatividad y educación. En: Revista Creando. Universidad Nacional de Colombia. N° 1. [Internet: www.manizales.unal.edu.co/modules/unrev/creando/index/php?mod:revistas] Consultado en junio de 2005. ISSN 1794-1253

PALACIOS GARRIDO, Alfredo. EMUPAI. Museo Pedagógico de Arte Infantil. Educación artística y cultura. un proyecto de didáctica de la expresión plástica en la formación inicial del profesorado. Escuela Universitaria Cardenal Cisneros. Universidad de Alcalá de Henares. Servicio de Comunicaciones Complutense, 1999. [Internet: www.ucm.es/info/mupai/pgartic.htm]. Consultado en junio de 2005.

PEIRCE, Charles Sanders. La ciencia de la semiótica. Buenos Aires: Nueva Visión, 1974.

PENAGOS, Julio César y ALUNI, Rafael. Revista de Psicología. Edición Especial: Cre-Acción, creatividad y psicología. Año 2000. [Internet: homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad_2000/]. Consultado en junio de 2005.

POZO, Juan Ignacio. Más allá del cambio representacional. Enseñanza de las ciencias. Vol. 17, No. 3, Facultad de Psicología. Universidad Autónoma de Madrid, 1999.

[Internet:www.bib.uab.es/pub/enseñanzadelasciencias/02124521v17n3p5].
Consultado en junio de 2005.

PERNER, Joseph. Comprender la mente representacional. 29 ed. Barcelona: Ediciones Paidós, 1994. ISBN 8475099718

REVISTA CREANDO. Universidad Nacional de Colombia Sede Manizales. N° 4 Manizales, 2004.

[www.manizales.unal.edu.co/modules/unrevcreando/documentos/revistacreandomarzo2004.pdf]. Consultado en junio de 2005. ISSN 1794-1253.

RICOEUR, Paul. La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido. España: Universidad Autónoma de Madrid.

RINAUDO, Cristina y DONOLO, Danilo. Retos actuales de la enseñanza universitaria. Trabajo realizado en el marco del proyecto de investigación Aprender en la Universidad, subsidiado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de Río Cuarto, Córdoba Argentina, 1998. [Internet: www.unrc.edu.ar/publicar/cde/2h13.html]. Consultado en junio de 2005.

SILVA, O. El desarrollo de la competencia comunicativa. La educación. Revista interamericana de desarrollo educativo. O.E.A.

TORRANCE E., Paul y MYERS, R. E. La enseñanza creativa. México: Editorial Trillas, 1997.

VIGOTSKY, Lev. Pensamiento y Lenguaje. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1977. ISBN 84-493-0165-3

WITTROCK, Merlín. La investigación de la enseñanza, III. Profesores y alumnos. Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. 1 ed. Madrid: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1990. ISBN 84-709-520-8

Anexo A. Cuestionario

No. maestro	Pregunta No. 1	Observación
	¿Qué significa para usted la creatividad?	
1	Innovar. Es sinónimo de singularidad, autonomía, libertad. Realizar cosas usando la imaginación e inventiva. Es un proceso que se va desarrollando poco a poco. Es tomar todo aquello que ya está hecho y re-crearlo de acuerdo al concepto o imagen mental que pueda tener de un objeto estudiado. Es volver a hacer en forma genuina. Creatividad es tener iniciativa, ser recursivo.	Innovar Imaginación, inventiva. Re-crear Iniciativa, recursivo
2	Es la capacidad que se tiene para elaborar ideas novedosas y originales, orientadas a cumplir con una tarea, que va encaminada a dar una información comprensible y clara, aunque a veces no sea fácil.	Novedoso, original.
3	Es imaginar siempre situaciones diferentes. Es tomar opiniones o ideas de los niños y ampliarlos al máximo. Sacar provecho del medio que me rodea. Es imaginar, fantasear.	Imaginar Sacar provecho Imaginar, fantasear
4	Es todo acto innovador, donde las personas tienen la posibilidad de tomar lo que encuentran en su entorno para originar algo nuevo o en su defecto crear los medios necesarios para optimizar algo.	Innovar. Originar algo nuevo. Optimizar algo.
5	Es una condición con la que el hombre nace, pero que debe ser estimulada a lo largo de su existencia.	Condición con la que se nace
6	Todo aquello que llegue a nuestra mente y aún no ha surgido en el medio. Las ideas, las imágenes, la música, son expresiones propias de creación, la forma, el estilo personal en cada género son creatividad.	Estilo personal, algo nuevo en el medio
7	Es la capacidad de crear, inventar y en ocasiones de imaginar algo y ponerlo en práctica con nuestros estudiantes. Es ser capaz de comprender el significado de las cosas que crean nuestros estudiantes.	Crear, inventar. Imaginar Comprender significados

No. maestro	Pregunta No. 2	Observación
	Plantee una o dos situaciones de clase que usted considere creativas.	
1	Cuando es el estudiante quien construye teóricamente el conocimiento y argumenta, cuando es capaz o se le permite aplicar lo aprendido. Cuando el estudiante puede aprender haciendo, descubriendo, produciendo y se le permite autoevaluarse. El estudiante transforma los conocimientos adquiridos, el maestro se convierte en orientador.	El alumno construye.
2	Los niños de segundo para aprender ángulos, se les construyó una carretera para jugar con sus carros. Después de observar la forma del camino y jugar; al pararse observaron que los ángulos sirven para la construcción ya que estos estaban en el techo y para el dibujo ya que el mural es hecho con ángulos.	Aprendizaje a través de la experiencia
3	Luego de una salida pedagógica ellos reconstruirán lo más significativo para cada uno. Tener experiencias directas con aspectos relacionados a la naturaleza.	Los alumnos reconstruyen
4	Tomar las experiencias o conocimientos propios de los estudiantes para integrarlos con los contenidos y desarrollo de la clase.	Desde las experiencias y conocimientos propios.
5	En el tema de los verbos, se divide el curso en parejas y lanzan los dados. Los estudiantes deben buscar en el diccionario un número determinado de palabras que tengan tantas letras como indique los dados. Nota: si sale el puntaje de dos, se duplica el número.	
6	Cuando se plantea un tema y los niños se expresan libremente con relación a éste. Cuando pueden hacer sus propias producciones bien sean escritas o gráficas	Los niños se expresan libremente.
7	Elaborar un collage del tema de la clase. Leer un cuento al inicio de cada clase para motivarlos al tema y realizarles preguntas relacionadas con la lectura.	

No. Maestro	Pregunta No. 3	Observación
	Elabore un esquema o mapa donde exprese lo que significa para usted la creatividad.	
1	Creatividad en el centro y al que llegan las siguientes flechas: libertad, singular, imaginación, innovación, aplica, inventa, recursivo	libertad, singular, imaginación, innovación, aplica, inventa, recursivo
2	De creatividad se desprenden: inteligencia y originalidad. De inteligencia capacidad, debe hacer. De originalidad: actitud y aptitud, debe hacer. De debe hacer en inteligencia: trabajo. De originalidad: constancia. De debe hacer: información comprensible.	Inteligencia, originalidad, capacidad, actitud, aptitud.
3	En el dibujo de un árbol: en las raíces: creatividad, en el tallo: imaginar. En las ramas: amar, solucionar, cuestionar, integrar, observar, aprendizaje significativo, crear, comprender, valorar, producir, construir.	Imaginar, amar, solucionar, crear, comprender, producir, construir, aprendizaje significativo
4	En un esquema de un árbol de la raíz se desprende ingenio, en el tallo: imaginar, visualizar, desarrollar, crear, innovar. En las ramas personológico, medio, experiencia.	Imaginar, crear, innovar. Experiencia y el medio
5	Solución definitiva: solución 1, solución 2, grupo, grupo 1, grupo 2, profesor, problema.	
6	De creatividad: actitud y aptitud. De las dos expresiones, de las expresiones: artísticas (escultura, danza, teatro), musicales (instrumentos, canto), literarias (escritas), científicas (inventos).	Actitud, aptitud
7	Creatividad en el centro. De allí se desprende capacidad de inventar (analizar, crear). Valores (amable, tolerante, cariñoso).	Capacidad de inventar, recursivo, valores.

No. maestro	Pregunta No. 4	Observación
	Escriba cinco características de un niño (a) creativo (a) en su materia. Escríbalas en orden de importancia en donde 1 es la más importante.	
1	1. Argumenta 2. Autónomo 3. Responsable 4. Tiene iniciativa 5. Descubre	Argumenta: 1. Autónomo: 1. Responsable: 2. Tiene iniciativa: 1
2	1. Curioso 2. Deseo de investigar 3. Constante 4. Lenguaje fluido 5. Recursivo	Descubre: 1. Curioso: 3
3	1. Gran imaginación 2. Recursivo 3. Observador 4. Ideas brillantes 5. Independiente	Recursivo: 4
4	1. Imaginación 2. Expresa sus ideas explicando contenidos 3. Recursivos 4. Activos 5. Emprendedor.	Imaginación: 2 Alegre: 2
5	1. Recursivo 2. Quiere saber el por qué de las cosas 3. Alegre 4. Extrovertido 5. Aporta ideas	Espontáneo: 2 Extrovertido: 1
6	1. Espontáneo 2. Buena fluidez verbal y mental 3. Inquietud frente a lo desconocido 4. Conocimientos básicos sobre le tema. 5. buena disponibilidad.	
7	2. Responsable 3. Dinámico 4. Alegre 5. Espontáneo	

No. maestro	Pregunta No. 5	Observación
	Enumere por lo menos cinco razones por las cuales considera que su clase es creativa	
1	Hay trabajo individual y en grupo. El trabajo en grupo debe ser el resultado del aporte de cada estudiante. Se le da mucha importancia a la investigación, argumentación, participación en clase. El estudiante no se nota desmotivado, por el contrario la participación y los aportes de los niños son valiosos.	Investigación, argumentación y participación.
2	Por la información que se transmite, la forma y le material que se utiliza y los juegos creativos que van acordes con el tema.	Los materiales utilizados
3	Se ve interés en la clase. Clase participativa. Se tiene en cuenta la opinión de los niños. Cuando se cuestiona ellos mismos llegan a la respuesta. Sus ideas sirven para desarrollar otras ideas, actividades.	Participación.
4	Por el uso e integración de las diferentes herramientas computacionales del colegio. Por la integración del medio en la realización de talleres. Por la forma como los talleres permiten que los alumnos creen. Por el aprovechamiento de la información y recursos de Internet.	El uso dado a las herramientas
5	Libertad de expresión. Construyen su propio conocimiento. Máximo provecho de los recursos que se tienen. Sencillez en la expresión de conceptos. Alegría para compartir los momentos del encuentro (disponibilidad).	Libertad, recursos, alegría.
6	Dentro de la clase hay momentos para escuchar y compartir. Los niños expresan sus ideas y comparten experiencias. Los temas se dan de diversas maneras. Al finalizar un tema se realiza un taller donde se aplica los conocimientos dados.	Participación, diferentes formas de dar la clase.
7	Siempre se hace una inducción al tema. Los niños y niñas expresan sus conocimientos relacionados con el tema. Hay en las clases material didáctico para trabajar. A cada niño, niña se le asigna una responsabilidad que debe cumplir en el salón. Dependiendo del tema se hace vivencial.	Participación, material utilizado.

No. maestro	Pregunta No. 6	Observación
	Comparación de una clase creativa y una no creativa	
1	<p>Clase creativa: lleva un proceso lógico, de tal modo que lleven al estudiante por el camino de la deducción, al descubrimiento y a la creatividad. El estudiante no debe estar esperando siempre soluciones ya que el como ser inteligente es capaz de aportarlas. Crear un clima libre de represión. Orientar la investigación-aprender haciendo.</p> <p>Clase no creativa: Es mecánica, reproductor, memorística, produciendo en los estudiantes ausencia de interés, carencia de iniciativas. Aprendizaje alineante. Aprendizaje por medio de la autoridad. Sólo clases magistrales. No crea nada nuevo el estudiante, se limita a repetir con mayor o menor exactitud algo ya existente.</p>	Induce al descubrimiento. Clima de libertad.
2	<p>Clase creativa: motivación con el tema (valor posicional). Utilización de material: se dan cartas y deben buscar el sitio que le corresponde a cada una, luego colocar la posición, el valor y el nombre y por último, dar ellos mismos el sitio de ubicación y el valor.</p> <p>Clase no creativa: Se dicta el tema en el tablero. Ejercicios en el tablero. Ejercicios en el cuaderno. Calificación</p>	Una buena motivación.
3	<p>Clase creativa: preparar la actividad sujeta a cambios. Participación de los niños e intercambio de ellos. Los niños dan ideas para solucionar problemas.</p> <p>Clase no creativa: llevar a cabo la clase exactamente como fue planeada. Poca participación de los niños. No se tiene en cuenta al niño.</p>	Estar preparado para eventualidades, participación, los mismos niños solucionan los problemas.
4	<p>Clase creativa: Los estudiantes tienen la posibilidad de dar rienda suelta a su imaginación. Por ejemplo los niños crean un cuento al que posteriormente le crearán una imagen, todo esto teniendo en cuenta las herramientas del graficador.</p> <p>Clase no creativa: Cuando se trae un taller con una única solución. Por ejemplo hacer en el computador una imagen que quede igual a la presentada.</p>	Incentivar la imaginación.
5	<p>Clase creativa: agradable, buen material, trabajos en grupo, conjuntamente una buena construcción del conocimiento. Sencillez en las expresiones.</p> <p>Clase no creativa: Desagradable, sin ningún material para sustentación. Sólo se limita a consignar el tema sin ninguna explicación. Vocabulario difícil de entender.</p>	Agradable, uso de buen material.
6	<p>Clase creativa: requisitos de entrada (previo conocimiento) actividad motivadora (juego, lectura, charla, preguntas) Explicación del tema y ejemplos. Taller de aplicación. Sondeo de aprendizaje.</p> <p>Clase no creativa: Inducción mediante charla. Explicación del tema. Consignar lo explicado. Evaluar el tema.</p>	Motivación. Aplicación de conocimientos.
7	<p>Clase creativa: lectura de cuento o juego relacionado con el tema. Material para observar. Diálogo o conocimientos previos. Explicación del tema. Dibujos y preguntas. Salidas.</p> <p>Clase no creativa: siempre explica el profesor. Las clases siempre son en el salón. No hay material didáctico. Evaluaciones escritas.</p>	Uso de material. Conocimientos previos.

No. maestro	Pregunta No. 7	Observación
	Cinco características de un profesor creativo que se considere creativo	
1	Es orientador, facilitador, permite que se expresen los estudiantes. Presenta un estilo personal para pensar de modo flexible, fluido y actuar libremente. Siente la necesidad de crecer, de salir, de dar fruto, de crear y tener fe. Una persona con riqueza en la lectura, en el pensamiento. Es una persona libre, singular.	Estilo personal, flexible, actuar libremente.
2	Invita al conocimiento. Hace que los alumnos observen. Analizar el tema. Practicarlo y desarrollarlo. Ellos mismos se evalúan.	Conocer, observación.
3	Recursivo, amoroso, paciente, carismático, intercambia ideas y conocimientos.	Recursivo, amoroso
4	Ingenioso, recursivo, que haga una buena motivación, busque diferentes medios para una buena asimilación, que con su trabajo permita desarrollar la creatividad del estudiante.	Ingenioso, recursivo
5	Alegre, responsable, se preocupa por investigar, recursivo, sencillo.	Alegre, investigar, recursivo
6	Amante de su trabajo, sepa escuchar, mantenga le orden sin agredir al estudiante, sepa hacerse entender sin repetir el tema, permita la interacción espontánea del estudiante.	Participación del estudiante.
7	Ama su profesión, escucha a sus estudiantes con respeto. Alegre, comprensivo, amistoso. Innovador. Responsable con lo que realiza.	Alegre, innovador, responsable.

No. maestro	Pregunta No. 8	Observación
1	<p>Escriba tres maneras diferentes de realizar una clase.</p> <p>Primera clase: de acuerdo a la necesidad surgida de los estudiantes, realizaremos una lectura inteligente: 1. Leer el título del texto. 2. Acercamiento al texto a través de preguntas. 3. Escribir sus ideas en el tablero. 4. Lectura del texto, de aquí puede surgir el tema para investigar. 5. Registrar la información nueva del texto leído. 6. Encontrar el significado de algunas palabras de acuerdo al contexto. 7. Articulación entre ideas. 8. Preguntas con respuesta literal y/o inferencial. 9. Presentar estrategias para los niños que requieran en la clase una guía o taller diferente. 10. Determinar la importancia del tema del texto leído. 11. Sacar sus propias conclusiones. 12. Puesta en común. Argumentación.</p> <p>Segunda clase: Vamos a crear una dramatización a partir del estudio de un tema dado o estudiado. Inventar títeres y darle un nombre y características a su personaje. Hacer o elaborar con su grupo de trabajo un argumento para su pequeña obra de títeres, teniendo presente que al finalizar su drama éste deje una enseñanza para todos. Expresar lo que sintieron y como se sintieron haciendo esta actividad. Qué aprendieron y que aplicación le darían a sus vidas.</p> <p>Tercer clase: Aplicación de su producción intelectual. Realizar y desarrollar herramientas en donde le estudiante pueda demostrarse a sí mismo lo que aprendió o construyó como: sopas de letras, concéntrese, crucigrama, laberintos, etc. Socializarlo y explicarlo. Verificar sus logros y desaciertos para retroalimentarse y descubra su aprendizaje.</p>	
2	<p>Primera clase: Canción para fraccionarios. Salen y observan las flores y sus diferentes formas. Hacen grupos, luego contándolos todos fraccionan cada especie, luego la realizan con dibujos y por último se evalúa según el criterio de cada uno.</p> <p>Segunda clase: En la recta numérica jugamos a la golosa, después contamos espacios y los niños saltan, para hacer las sumas y las restas que se les pida. Luego trabajamos con dibujos en el cuaderno y realizamos ejercicios, para evaluarlos con los ejercicios que ellos propongan.</p> <p>Tercer clase: Cuento de las frutas para división exacta, luego jugamos con recortes y realizamos las divisiones utilizando colores por cada pedazo de operación. Cada niño pasa y hace su división en el suelo o pupitre y por último utilizamos números que son los que los evalúan a ellos y ellos inventan sus ejercicios.</p>	

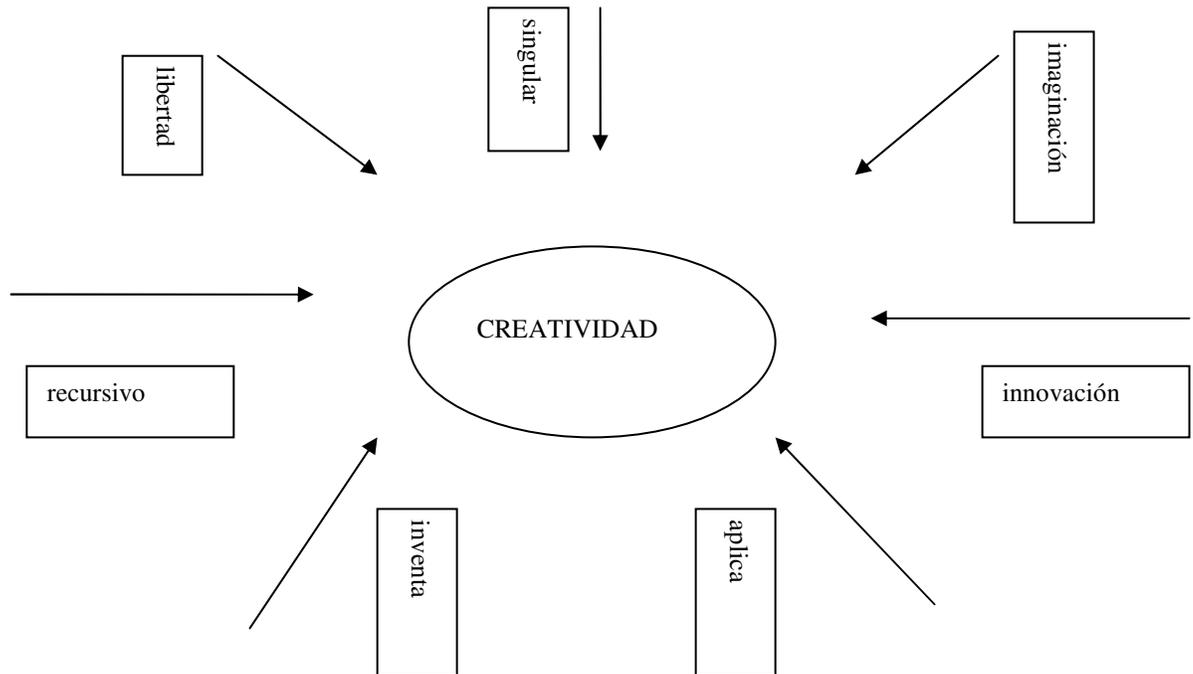
No. Maestro	Pregunta No. 8	Observación
	Escriba tres maneras diferentes de realizar una clase.	
3	<p>Primer clase: Iniciamos escuchando los sonidos de afuera y ellos lo irán identificando, los imitarán incluyendo movimientos y preguntando como son y como crees que caminen. Cantaremos algunas canciones sobre animales dibujándolo en el tablero y con mímica. Leeremos un cuento relacionado con el tema y luego entre todos lo reconstruiremos dándole finales diferentes. Ej:¿qué pasaría si el conejo no fuera al río?</p> <p>Segunda clase: Investigarán su animal preferido, luego cada uno comentará lo realizado y escogerán el que más les gustó, lo escribirán y lo dibujarán en una hoja, lo decorarán con materiales diferentes.</p> <p>Tercer clase: Traeremos animales a clase, los observaremos y comentaremos sus características, alimentación, hábitat y la utilidad que nos presta. Sentados todos alrededor de él inventaremos como se verían si en vez de pelo tuvieran plumas, como caminarían. Compararemos tamaños, formas, onomatopeyas. Saldremos a buscar animalitos en el patio y hablaremos sobre ellos</p>	
4		
5	<p>Primer clase: en un recinto cerrado en este caso el salón de clase, se empezará con una buena motivación y buena participación de los estudiantes en el desarrollo del tema.</p> <p>Segunda clase: en recinto abierto, lugar agradable, bien aireado, ya sería práctica que ellos puedan tocar y experimentar, lo que está desarrollando.</p> <p>Tercer clase: sala de videos donde el desarrollo del tema se da en diferentes ambientes, allí juega un papel importante la concentración</p>	
6	<p>Primer clase: con el tema previamente preparado se hace la introducción, la inducción y se consigna en el cuaderno.</p> <p>Segunda clase: se entrega el tema para que investiguen y luego expliquen a sus compañeros lo que aprendieron.</p> <p>Tercer clase: en diferentes ambientes del colegio se realizan actividades lúdicas que permitan descubrir nuevos aprendizajes.</p>	
7	<p>Primer clase: Iniciaré la clase con un cuento “el río resfriado” después de haberlo contado hablaremos sobre que sucedió en el cuento, por qué el río estaba enfermo, qué son basuras y dónde las debemos recolectar, quién las recoge y qué días pasa la basura por sus casas. Les explicaré que si no se recoge la basura en su lugar se produce la contaminación, relacionaré el concepto de basura con contaminación y explicaré los dos, luego haremos un recorrido por el colegio para observar y dialogaremos sobre el reciclaje, qué es, cómo se recicla y porque es importante.</p> <p>Segunda clase: elaboraremos carteles sobre la importancia de reciclar y a cada caneca de basura le pegaremos un cartel. Haremos un repaso sobre el tema del reciclaje donde socializaremos los temas más importantes. De la casa traeremos material que se pueda reciclar para utilizarlo nuevamente realizar un concurso y premiar al más creativo.</p> <p>Tercer clase: A cada niño niña le entregaré un dibujo con canecas de basura, deben recortar y pegarlos en el lugar que corresponda. (reciclable – no reciclable) Haremos el juego de alcanzar la estrella y de esta forma evaluaré el tema y sobre si comprendieron. Realizaremos dibujos alusivos al tema que hemos desarrollado.</p>	

No. maestro	Pregunta No. 9	Observación
	¿Cómo soluciona las dificultades que se le presentan en el salón de clase?	
1	Debemos orientar hacia el pensamiento creativo para que el estudiante no esté esperando siempre soluciones. Los estudiantes siempre tendrán una palabra que decir, una acción que realizar, el maestro siempre debe estar a disposición del grupo para proporcionar las orientaciones e informaciones necesarias, a la vez los puntos que han quedado flojos o no han comprendido. Es importante que orientemos a los estudiantes antes del proceso de investigación o trabajo personal o grupal para que todo sea claro para los niños.	Estar a disposición en todo momento.
2	Llamar la atención, con cantos, cuentos y juegos, la hacer esto la mayoría se concentra y pone atención a la clase.	Lograr nuevamente la atención.
3	Identificar el problema y cómo surgió. Preguntando que solución posible hay y si es viable. Con diálogo directo con el niño y si es necesario hacer seguimiento para lograr un cambio. Acompañamiento. Si es necesario colaboración de la psicóloga, fonoaudióloga o coordinación.	Identificar el problema, seguimiento al mismo. Buscar ayuda.
4	La solución en todos los casos inicia con el diálogo, si esto no funciona se toman los correctivos que el caso amerita: el observador, hoja de vida, coordinación, llamado al padre de familia, etc.	Diálogo y correctivos establecidos.
5	Se tiene en cuenta el grado de dificultad, hablar con el personal o personas involucradas, luego al director de grupo y directivas.	Apoyo y solidaridad, exigencia.
6	Las dificultades son de diferentes clases y dependiendo de esta se debe actuar con un espíritu de solidaridad, brindándole confianza y exigiéndole con firmeza.	Diálogo.
7	Dialogando con los niños, el más inquieto lo siento a mi lado, estar preparada para contestar los interrogantes a través de cuentos, juegos, lecturas darles una respuesta adecuada.	Diálogo, buena preparación.

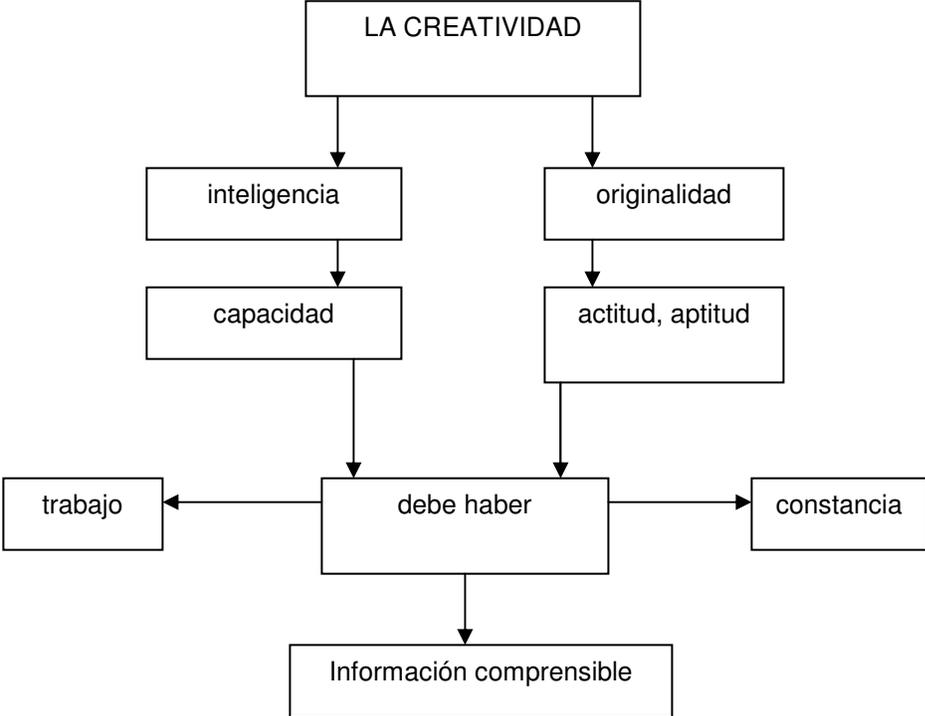
Anexo B. Mapas conceptuales cuestionario pregunta 2

1. Elabore un esquema o mapa donde exprese lo que significa para usted la creatividad.

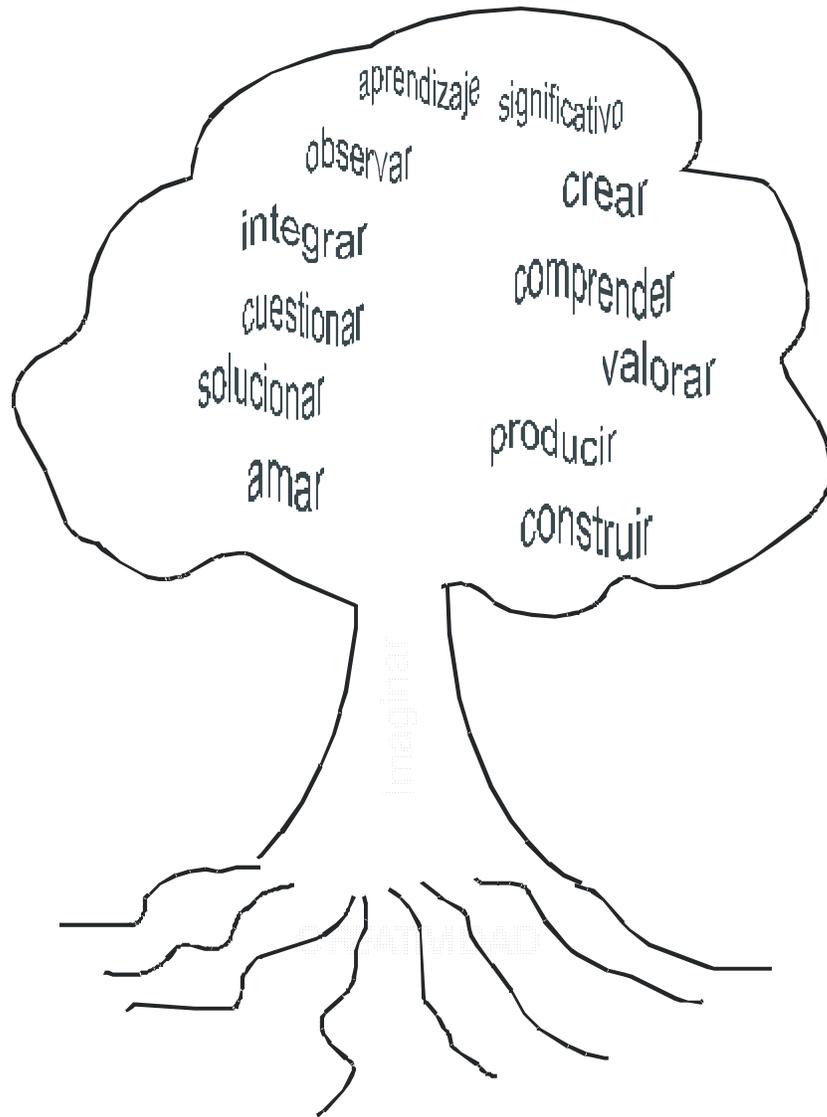
Maestro No. 1



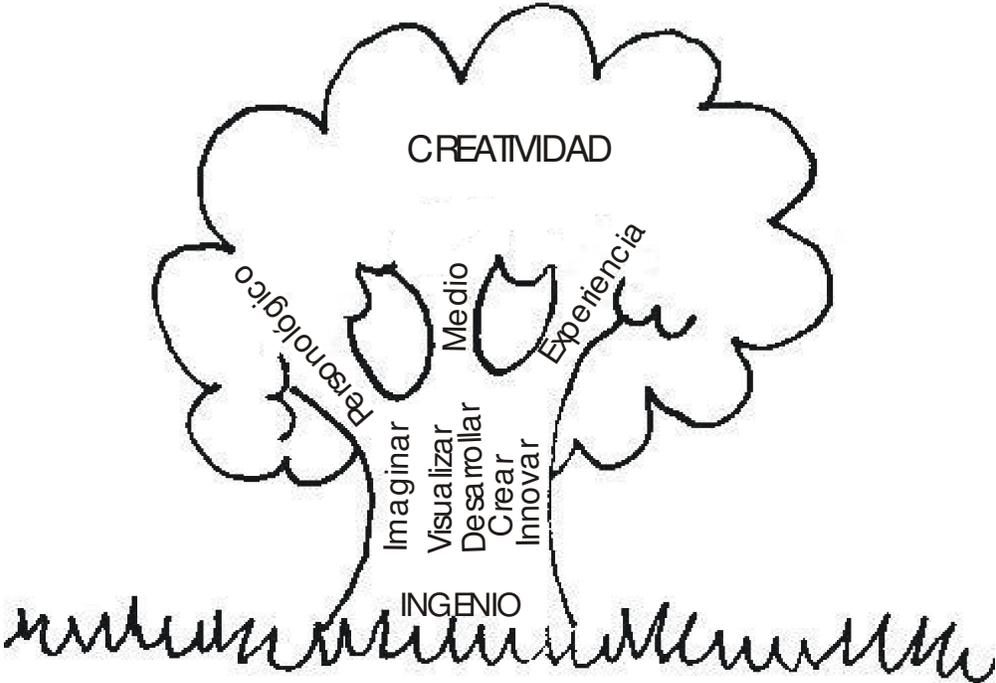
Maestro No. 2



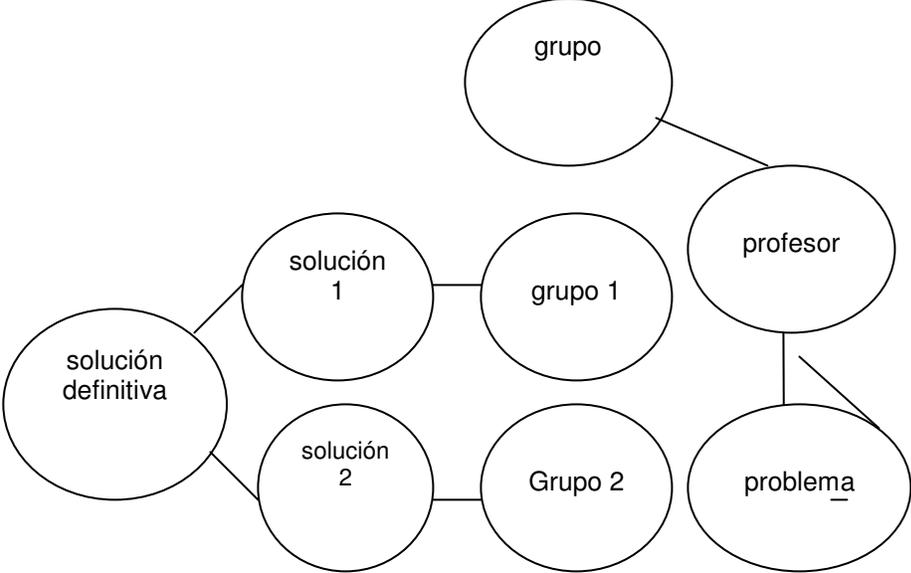
Maestro No. 3



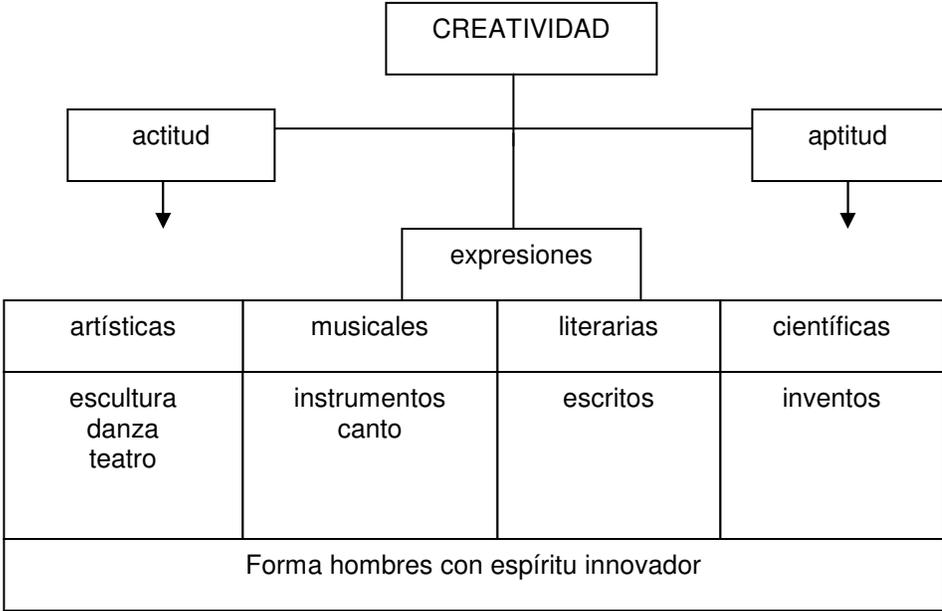
Maestro No. 4



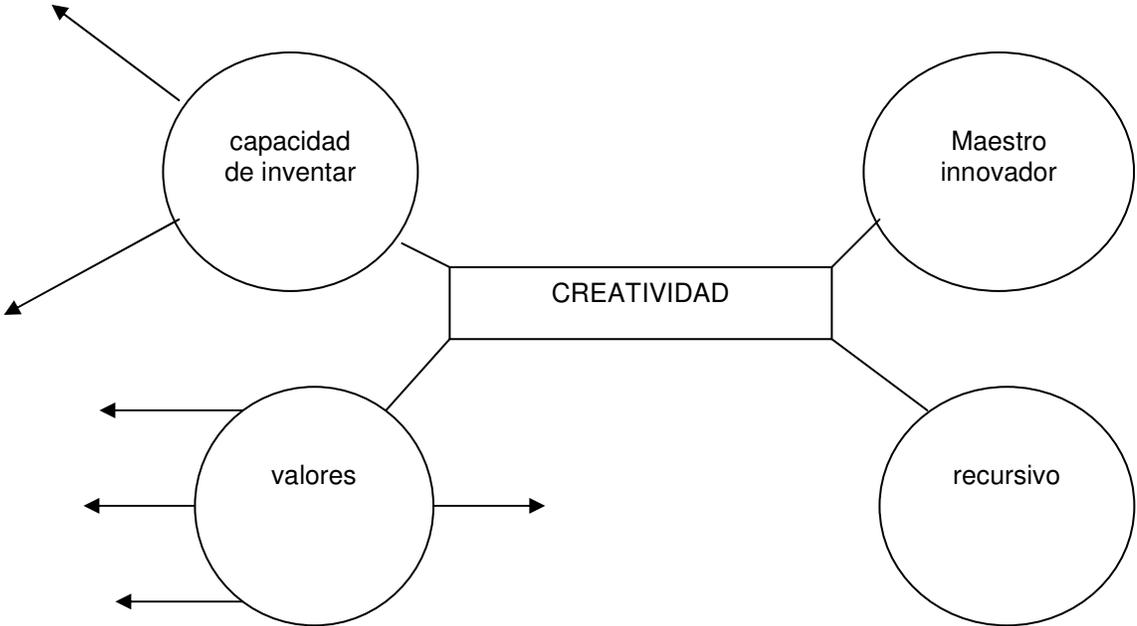
Maestro No.5



Maestro No. 6



Maestro No. 7



Anexo C. Guía de Observación de clase

MAESTRA No. 1. CLASE No. 1

Primer Momento

Lenguaje corporal, solicita a los niños realizar diferentes movimientos de cuerda a los personajes que ella dice.

Corporal y verbal, los niños y niñas escogen de los personajes de la obra de teatro de acuerdo a sus gustos.

Sí, el cuerpo.

Una obra de teatro libre de castellano

Segundo Momento

Cordialidad, los niños hacen su trabajo y son evaluados por el resto del grupo.

Recuerda las normas mínimas. Pide a los niños colocarse en el lugar de otros.

Pide a los niños frente al caso presentado.

Le da otros ejemplos y los mismos niños llegan a sus propias conclusiones.

Escucha atentamente y explica mejores formas de trabajar en papel

Preguntan en donde ellos mismos proponen que pueden mejorar.

Como trabajarían la carroza, la calabaza: dar uso a la imaginación.

Tercer Momento

Solicita que cada grupo evalúe al otro.

Pidiendo un diseño de la que harán de materiales para la presentación.

A cada niño le presenta un informe de lo que hizo bien y lo que debe manejar

Observaciones

Actividad donde los niños desarrollan la expresión corporal. Conservan el orden.

MAESTRA No. 1 CLASE No. 2

Primer Momento

Verbal, al hacer las recomendaciones del caso antes de iniciar, recordó el orden, el respeto y el uso de la palabra.

Verbal al explicar lo que se va a desarrollar dentro de la clase.

Lee un cuento.

Utiliza el cuaderno. Se devuelve a la clase anterior

La sopa de letras que le pidió a cada niño. El cuento que cada niño elaboró

Segundo Momento

Preocupación por el rendimiento en otras signaturas.

Sugiere la competencia.

Tranquilidad. La idea del cuento los motivó e inmediatamente sugirió imaginación.

Hace cambio del tono de voz. Ejercicios de atención. Emplea relajación. Hay apoyo a casos especiales.

Le indica a cada niño la búsqueda de la respuesta dando pistas

Pregunta en donde pone a funcionar la memoria y atención.

Tercer Momento

Recuerda dejar las sillas y mesas en su lugar

En cada cuento analiza evalúa la identificación de la palabra bisílaba, trisílabas etc.

Observaciones

Necesita emplear la relajación para que los niños se calmen. Les inculca el uso de la ortografía. El llamado de atención directo.

Utiliza la elaboración de un cuento dando las siguientes palabras: Bruja, casa, dulces, niños, bosque, papá, mamá. Sugiere el respeto a lo que hacen los demás. La profesora pasa puerta por puerta y lee la producción de los niños, motiva y corrige la ortografía.

Se muestra alegre y colaboradora.

MAESTRO No. 2 CLASE No. 1

Escribe en el tablero las instrucciones que cada niño realizará dar dos pasos hacia delante uno atrás y tres adelante.

Verbal: la profesora verbaliza lo que ha escrito en el tablero y pide a los niños realizar lo que se dice.

Lo que hicieron lo representa en cada paso en el tablero sobre la real numérica

Los mismos niños, el tablero, los cuadernos.

Segundo Momento

Alegría, entusiasmo, solicita orden y mucha atención.

Cada niña tiene su metro numérico, por lo tanto el trabajo de hoy no es en grupo ni en parejas. Solicita volver al orden y bajar la voz.

En el tablero explica como debe colocar un número y otro en la resta numérica

¿Si estoy en 2 y adelante 3 donde es la llegada? ¿De las tres recorridas cuál está más adelante en la recta?

Tercer Momento

Deja tres ejercicios para desarrollar en la casa. Destina fila 1 y fila 2 y los niños de la fila 1 colocan ejercicios a la fila 2 y viceversa.

En el cuaderno en los ejercicios que plantea.

MAESTRO No. 2 CLASE No. 2

Le entrega a casa uno de los niños un paquete de billetes. Ñles pide que laos miren y los separen de acuerdo a los que son iguales.

Verbal al preguntarle a los niños quien conoce el valor de los billetes. Una vez observando les pide que escriban en el cuaderno los números que hay allí escritos. Pide a los niños mirar en sus billetes que tienen.

Material concreto material real.

Billetes de juguete y billetes de verdad

Segundo Momento

Los niños están más motivados al hacer uso de los billetes, atentos en el momento de realizar el dibujo.

La dificultad que se presenta, la solución que se presenta repartiendo igual número de billetes. También pidió alguno de los niños que le colaboraran a los otros que han tenido dificultad con en dibujo.

Con otros ejercicios como sumar dos cantidades que sumen el número de los billetes. Comparar los dos números. Coloca dos billetes y pide a los niños analizar cual número tiene más ceros.

¿Cuál número tiene más ceros? ¿Quién tiene billetes en la billetera? ¿Qué podría comprar con los billetes?

Tercer Momento

Pide a los niños escribir el número y al frente los números en letras.

Escribe números en el tablero y pide a cada uno de los niños leer un número También dicta un número para que lo escriban. Los niños escriben un número y sacan a otro compañero para que lean este número.

Le gusta mucho a los niños poder jugar con los billetes. Los niños se divirtieron y conocieron nuevas cantidades con el contacto con los billetes

MAESTRA No. 3 CLASE No. 1

Primer Momento

Lenguaje verbal al solicitar a cada niño que coja su bandeja o vaso y que se sentarán fuera del salón en el corredor.

Verbal para utilizar la percepción visual ya que solicita a los niños observen los árboles y todas las plantas que les están rodeando.

Si, utiliza las semillas que le pedía a cada uno de los niños, tierra y agua.

Segundo Momento

Asombra, sorpresa mucha motivación. Colaboración al mencionar la profesora el que debían compartir con los niños o amiguitos que no llenaron las semillas o bandejas.

Llama la atención al niño que está conversando con otro y le recuerda la importancia de hacer silencio cuando otros hablan.

Con ejemplos de los mismos niños, recuerdan cuando estuve en la clase del gallo, pues el también come plantitas que encuentra en el suelo, el también necesita agua y alimento para vivir.

¿Quién conoce las semillas?. ¿De qué color son las semillas?. ¿Hay unas más grandes que otras?.

Tercer Momento

Los conduce nuevamente al salón y le pide a cada niño, niña colocar su mesa o bandeja en un lugar donde el día siguiente la pueda coger para sacarlo a que le de el sol y posible echar agua.

Durante toda la clase la profesora ha evaluado el tema. Les pregunta a cerca de las plantas o animales que conoce y si necesitan agua o que para vivir.

Observaciones

La profesora logra centrar la atención de los niños. La experiencia de cada niño sembrar sus propias semillas crea en los niños grandes expectativas, además les asignó una gran responsabilidad ya que a partir del momento en que se siembre la semilla se debe cuidar y alimentar.

MAESTRA No. 3 CLASE No. 2

Primer Momento

Lenguaje corporal y verbal a través del juego de atención en donde los niños al mirar los dedos de la profesora.

Verbal, haciendo un comentario sobre la ansiedad todos los sentimientos que se despiertan conoce el amor, la amistad.

Si material gráfico, en donde aparece el pesebre.

Láminas, trabajo de los niños, las voces de los niños sus comentarios.

Segundo Momento

Ubicarse por mesas de trabajo. Posteriormente sentadas en el suelo.

Orienta al niño y lo hace caer en la cuenta que está funcionando mal.

Con mucha calma y disponibilidad, se remite a experiencias de los niños y niñas.

Los niños a través de láminas contestan a las preguntas de la profesora. Por qué creen que ven, que opinas tú?

Tercer Momento

Como se llama el refrigerio (buñuelos) terminan diciendo que las comidas de noche son los buñuelos.

Durante toda la clase se realizan preguntas y se pregunta por situaciones que hagan vida.

Observaciones

La clase inicia con una actividad de atención en donde al mirar el número de dedos indicados los niños y niñas con sus palmas dan aplausos.

Utilizan el tema de la navidad para reforzar los valores. Sobre el trabajo que realiza cada niño, se hizo la explicación de los dibujos, hay explicación de los dibujos y frases escritas por los niños.

La profesora narra un cuento con anticipación.

Respecto al día recuerda los días de la semana, separan los dedos que corresponden a cada día y cuentan. Se coloca música de navidad.

MAESTRA No. 3 CLASE No. 3

Primer Momento

Lenguaje verbal solicitando a los niños y niñas guardar todo lo que tengan encima de las mesas

Verbal, les solicita hacer un círculo en el suelo y les recuerda que la que va se terminó el día de ayer lo deben terminar recuerdan?

Sobre una lámina ¿que será lo que vemos aquí, que será lo que hacen las ovejas? Lámina del pesebre, dibujo del pesebre para colorear.

Segundo Momento

Expectativa, asombro, indagar, colaboración, mucha alegría.

Ante la dificultad por un color se comienza hablar de la importancia de compartir. Quienes no trabajan juiciosos les muestra un trabajo terminado y otro apenas empezados y les dice la pregunta; ¿Cuál se ve mejor?

Escucha atentamente las preguntas y las responde una a una.

Recuerda ¿Qué será lo que vemos aquí? ¿Cómo contemplaba el buey al Niño Dios?. Entonces si estamos hablando del pesebre de que será el cuento?. ¿Qué vio el niño en la vitrina? ¿Qué vieron ustedes?. ¿Quiénes de ustedes hacen pesebre? ¿Quién va a misa?. ¿Quién de ustedes reza antes de acostarse?.

Tercer Momento

Entrega a los niños un dibujo del pesebre para colorear. Profe de que color es el bastón. La profe contesta que del color que cada uno se lo imagine. Mientras colorea la profe coloca villancicos. Sobre el dibujo la profe pregunta ¿Qué es lo que anuncia la llegada del Niño Dios?

En el cuaderno le pone a los niños a hacer el dibujo de la navidad.

Observaciones

Posteriormente escoge el cuento de la navidad. Utiliza diferentes tonos de voz cuando lee sobre las vitrinas, pregunta ustedes saben que son las vitrinas ¿Quién sabe que son las imágenes. Les muestra las imágenes que hay en el cuento. Con sus manos acompaña la lectura del cuento. Su voz siempre es colmada. Al terminar el cuento pide a los niños cuando habló con el Niño Dios.

MAESTRO No. 4 CLASE No. 1

Primer Momento

Lenguaje verbal a través de la lectura “La carpintería”, dialogo sobre recursividad y uso de herramientas.

Verbal con ejemplos en el computador el profesor muestra casos en las que se puede ser recursivo usando el graficador.

Gráfica a través de la presentación de una cartelera con el cuadro de herramientas del graficador.

El computador, cartelera, imagen digitalizada.

Segundo Momento

Análisis, sentencia, observación, aplicación.

La mejor fila durante la clase podrá salir 5 minutos antes de terminar la clase. Se nombró un monitor para colaborar a los niños que presenten dificultades.

A través de ejemplos en el computador.

¿Cómo has solucionado dificultades por oír ejemplo cuando las dejes en el bus?.
¿Se consideran ustedes recursivos? ¿Será que es importante ser recursivo?

Tercer Momento

Se entrega un taller para realizar en casa.

Los niños dibujan en el cuaderno las herramientas del graficador y al frente escriben la función que cumplen.

Observaciones

La actividad central se desarrolla en la sala de sistemas. A cada niño se le entrega una imagen digitalizada que otro niño traza para la clase, la cual debe ser modificada y entregará al final de la clase. El profesor pasa por los puestos de trabajo y le pide a cada niño o niña la sustentación de los cambios que hizo al dibujo que le fue asignado.

MAESTRO No. 4 CLASE No. 2

Primer Momento

Inicia su actividad con actividades de percepción visual, observar afiches y carteles tratando de identificar de que trata.

Material gráfico y real

Afiches, carteleras, fotocopias , salón de clase, sala de sistemas.

Segundo Momento

Observación, interrogación, deducción, colaboración.

Separa el grupo y sobre todo a los niños que mostraron indisciplina. Realiza un ejercicio de atención para lograr silencio.

Con los textos de libros y los afiches que se utilizaron al comienzo. Otras preguntas a medida que contestaba iba indicando en el computador.

¿Cuáles de los textos son mas ordenados? ¿Cuál se ve mejor? ¿Cuáles de los textos se ven alineados?

Tercer Momento

El profesor presenta a los estudiantes un taller en donde deben hacer uso de los cambios de frente y alineación

La evaluación consiste en la remisión del taller con los alumnos y el manejo de los conceptos sobre el computador.

Observaciones

Una vez indicado el tema y presentado., el profesor pide a los estudiantes consignar en el cuaderno el concepto de alineación. En los cuadernos fuera del concepto los estudiantes dibujan las herramientas de dirección.

MAESTRO No. 4 CLASE No. 3

Lenguaje verbal, el profesor solicita identificar los botones e para cumplir con las órdenes de nueva herramienta.

Verbal, el profesor solicita sacar el cuaderno y comienza a dictar los procedimientos correspondientes a las funciones de crear un mismo archivo y de cerrar.

Segundo Momento

El medio es artístico los alumnos se mantienen ya que crea dibujos del tema que más les gusta.

Ya se presentan dificultades puesto que cuando el profesor plantea la realización de un dibujo con el tema libre se van motivando.

Las dudas son resueltas directamente en el computador.

¿Qué pasa cuando termina una hoja y pasa a la otra?. ¿Visto que la otra está lista y limpia para trabar?. ¿Eso sucede cuando se crea un nuevo archivo?

Tercer Momento

Los niños terminan cada uno con el archivo nuevo y con el dibujo que realizaron.

A través de la práctica en los computadores

Observaciones

El hecho de dar un tema libre para dibujar facilita que el grupo centre su atención y trabajaron durante la clase.

MAESTRA No. 5 CLASE No. 1

Primer Momento

Lenguaje verbal, la maestra hace un juego donde los niños buscan parejas (dinámica el barco) con este juego la maestra busca ambientar la clase y motivar a los niños. Luego la maestra da instrucciones sobre unas láminas y en la lámina hay una banda de música, posteriormente la maestra pide a los niños hacer la mímica de la banda de músicos.

Luego presente otra lámina en donde hay un paisaje del medio ambiente, pide a los niños hacer la descripción de la lámina. Hace una breve explicación de la importancia del medio ambiente en la vida de todos los seres humanos.

Segundo Momento

Motiva a los niños a estar atentos, prepara a los niños para la actividad de observación, se muestra muy alegre y cordial. Recuerda las normas mínimas para la convivencia y las normas del salón de clase. Sobre todo en respetar la palabra del otro.

Cuando el niño le hace una pregunta acerca de la contaminación ella responde preguntando qué es la contaminación y en torno a ello introduce un pequeño debate. Responde a las preguntas con otros interrogantes en donde los niños y niñas participan.

Las preguntas que realiza la maestra son quién ha observado cuando de una fábrica sale humo? ¿Qué pasa con éste humo?

Tercer Momento

Para terminar la hora de clase presenta nuevamente los conceptos que centraron su actividad: medio ambiente y ecología. Pide a los mismos niños realizar o elaborar sus propias conclusiones.

Para la evaluación solicita a los niños hacer un cuadro comparativo entre un medio ambiente sano y calmado y uno afectado por la contaminación.

Observaciones

Comienza la actividad con un ejercicio de atención. Sobre una lámina se abre el debate y cada niño expresa la idea que se tiene sobre lo que está en la lámina (paisaje). Salen del salón hacia la zona de las mesitas de colores y la consigna es escuchar todos los ruidos del medio ambiente y pide hacer una breve narración de lo que se observó.

MAESTRA No. 5 CLASE No. 2

Primer Momento

Utiliza lenguaje verbal y pide a los niños y niñas decir una frase sobre lo que más les gusta. Utiliza la dinámica “el lorito” Persiste el lenguaje verbal y el corporal, la maestra escribe una frase en el tablero y pide a los niños leer la frase a otro de los niños pensar sobre la frase y dar una opinión. Enumera a los niños y niñas así 1, 2, 1, 2, 1, 2 y forma dos grupos, a cada grupo le pide que elija un representante

que sale al tablero coge una de las fichas las cuales hacen parte de una frase. El niño hace la dramatización de la palabra y el grupo debe adivinar a que frase corresponde.

Después utiliza unas fichas, inicia el juego de la mímica para dar a conocer a los niños la frase que ha llevado en material, para armar como un rompecabezas.

Segundo Momento

Organiza el salón en mesa redonda y entrega a diferentes niños unos letreros con palabras. Recuerda el comportamiento en clase, y pide a unos de los niños en especial la explicación por su comportamiento. Utiliza las preguntas de acuerdo con la frase para introducir el tema del sujeto y el predicado. Explica los dos conceptos.

A cada uno de los niños pide que armen su propia definición de lo que es sujeto y predicado

Tercer Momento

Los niños y niñas son sacados al tablero y sobre frases que se encuentran escritas en el tablero la maestra les pide que subrayen el sujeto y el predicado.

MAESTRA No. 5 CLASE No. 3

Primer Momento

La maestra inicia la actividad con la dinámica manos arriba, manos abajo, manos en la cabeza. Una vez terminada la dinámica realiza una lectura sobre los cambios de temperatura. Hace preguntas a los niños sobre las características del clima cálido y frío.

Pide a los niños y niñas dividir la hoja en dos partes en donde en la parte izquierda dibujarán un paisaje en invierno y en la parte derecha un paisaje en donde haya verano.

Segundo Momento

Pide a los niños colaboración en cuanto al orden en clase. Les cuenta una historia de cuando ella estudiaba y al que hablara en clase lo castigaban parándolo adelante, los niños comentan al respecto y vuelven a poner atención.

Hay preguntas de los niños y niñas acerca de las estaciones, la maestra los remite al texto y pide que encuentren la respuesta allí. Frente a las preguntas como que

clima es mejor de uno de los niños ella responde de acuerdo a lo que le gusta y pregunta a algunos de los niños por el clima que más les agrada.

Las preguntas de la maestra están orientadas para que los niños piensen, por ejemplo: ¿Cuándo el clima está bajo cero que pasa? ¿Qué es precipitación? Y pide que con sus propias palabras hagan el ejercicio de definirlos.

Tercer Momento

La maestra concluye la clase pidiendo a los niños sacar el atlas y dibujar le mapa de Colombia y ubicar en el clima y ubicar los vientos sobre las zonas de viento.

Trata de pasar por todos los puestos mirando el trabajo y haciendo preguntas sobre el mapa.

Observaciones

Se crea un espacio interesante alrededor de la palabra pluviómetro, se investiga sobre la misma y se buscan similitudes con otros aparatos que sirven para medir el clima, la intensidad de la lluvia, otros.

MAESTRA 6 CLASE No. 1

Primer Momento

Lenguaje verbal, salida a los niños y les pide se dirijan al patio enseguida del coliseo

Lenguaje corporal en donde los niños hacen un círculo, en donde las niñas hacen una fila y se distribuyen en diferentes filas.

Las niñas y el número de filas son utilizados para llegar al tema de la multiplicación y división.

Segundo Momento

Juega, organización, solidaridad. orden

Antes las situaciones difíciles la profesora pide a todos los niños colaboración.

A los niños les pide mirar la fila y que ellas mismos contesten

Que número se puede multiplicar por 4 que no dé el total de los niños? Habrá otra forma de organizar los niños? Si tenemos 20 metros y hacemos grupos de 5 niños. Cuántos grupos? Organízalos. Los hay en grupos iguales?

Tercer Momento

Hace un repaso, aclara dudas y deja una tarea para la próxima clase 3 divisiones

Durante toda la clase realiza evaluación y retroalimentación

Observaciones

Cuando los niños se ubicaron en fila la profesora dice miren sobre una niña entonces esta nos indica que es una división inexacta y se recuerda el tema de la división. Solicita a los niños que se sienten y a uno de ellos le solicita que realice una división. A cada niña asigna una operación para realizar. Posteriormente van al salón y se trabaja sobre el tablero escribe el número 37. ¿Qué número a buscar para que al multiplicar por 6 se acerque a 37, el niño realiza la operación en el tablero se triplica la prueba. Todos los niños salen al tablero y explican las dudas que tienen.

MAESTRA No. 6 CLASE No. 2

Primer Momento

Comienza la clase dirigido a cada uno de los niños que coloque sobre la mesa el metro que pidió de tarea la clase pasada. Revisa uno a uno sus puestos y da una nota por la tarea.

Lenguaje corporal pues solicita a los niños hacer movimientos con el metro mientras escucha la música que acaba de poner.

Real: el metro grafica el dibujo del metro en el tablero

Todo lo que se puede medir como escritorio, sillas, pared, puertas, baldosas, cancha, coliseo.

Segundo Momento

Es un ambiente tranquilo, cada niño utiliza su material y el ejercicio de mover su cuerpo permite soltura.

La dificultad que se presenta se da cuando los niños quieren medir la cancha y no alcanzan, la profesora dice que junten todos los metros para mirar cuanto mide.

Pidiéndoles que midan que cojan el metro y rayen el número treinta, ahora busquen algo que mida 30 centímetros a se acerque

¿Cuál mide más el pupitre o la puerta? ¿Cuánto más mide la puerta? Pueden medir otra cosa igual a la puerta? ¿Cuál?

Tercer Momento

Da una lista de elementos o cosas que deben medir y colocar al frente. Cuánto es la medida de cada uno de los cuadernos.

La evaluación se ha realizado durante toda la actividad desde el momento en que pide a los niños utilizar el metro. El ejercicio del cuaderno también lo utiliza como una forma de evaluar.

MAESTRA No. 6 CLASE No. 3

Primer Momento

Inicia la clase hablando sobre las operaciones básicas, enfatiza en la suma y agrega el tema de los números decimales. Escribe un número grande en el tablero y pide a los niños hacer la comparación de lo que está escribiendo con lo que ven. Lo que escribe la maestra corresponde a la definición de números decimales.

La maestra hace uso del tablero todo el tiempo. Escribe utiliza todo el tablero, borra y vuelve a escribir.

Segundo Momento

Realiza la dinámica tingo tingo, tango. Realiza un concurso para que se encuentre la respuesta correcta: la maestra escribe en números y en letras el número correspondiente, los anima a concursar y luego escriben lo del tablero en el cuaderno.

Frente a las preguntas de dos niños que tienen dudas sobre el tema, la maestra les vuelve a explicar y para saber si entendieron los saca al tablero.

Cuando pregunta a los niños le interesa que hagan comparaciones y que los detalles cuando realizan operaciones sea lo más importante.

Tercer Momento

La maestra cierra la clase explicando nuevamente el tema de la clase. Deja un taller para realizar en casa.

Observaciones

La maestra utiliza el tablero y los niños y niñas que no entienden lo asumen como algo bueno, les gusta salir al tablero. Durante la actividad la maestra pregunta constantemente y eso hace que los niños se interesen por el tema de clase.

MAESTRA No. 7 CLASE No. 1

Primer Momento

La maestra inicia la actividad con el juego gotita de agua en donde un niño es la gota de agua y debe moverse de acuerdo al movimiento de las gotas de agua. Después de hacer esta dinámica la maestra escoge a uno de los niños y le dice que será el rey. Comienzan a jugar el rey manda.

Después la maestra lee un cuento relacionado con el tema del cuerpo, pide a los niños ponerse de pie, salen del salón de clase y observar los movimientos de las personas que están caminando o haciendo otra actividad.

Segundo Momento

Hay mucha alegría en los niños y niñas, recuerda a los monitores la realización del trabajo asignado, o sea estar pendientes del comportamiento de cada una de las filas.

Cuando los niños hacen preguntas les recuerda el cuento que leyó y da las respuestas correspondientes. Pregunta a los niños acerca del cuidado del cuerpo y allí involucra otros aspectos como la alimentación, el sistema digestivo, respiratorio.

Tercer Momento

A cada uno de los niños les pide pensar en un móvil que se refiera al cuerpo, pide a los niños hacer siluetas sobre el cuerpo y al final de la clase cada niño elabora un móvil relacionado con el cuerpo.

Observaciones

Utiliza diversos materiales y acciones para el desarrollo de la clase, sale del salón, utiliza a los niños entregando responsabilidades específicas como el ser monitores.

MAESTRA No. 7 CLASE No. 2

Primer Momento

Pide a los niños estar atentos e inicia la actividad con el cuento el río resfriado, termina le cuento y con los niños cantan canciones acerca del sol y la lluvia. Presenta los niños y niñas algunas láminas con el paisaje y el sol, otros lloviendo y otros con una gran nube de contaminación.

Pide a los niños y niñas hacer un recorrido por diferentes sitios y observar que es lo que más les llama la atención. La profesora llama a los niños y comienza a hablar sobre las basuras y lo molesto que es mirar que hay en el piso. Los niños escuchan y comienzan a opinar al respecto.

Segundo Momento

Hay una gran reflexión sobre el tema de las basuras y frente a las personas que viven de la recolección y separación de las mismas. Los niños y niñas opinan y hacen un compromiso de comenzar a separar las basuras.

Recuerda las normas que hay dentro del salón de clase, pide silencio y respetar la palabra de los demás.

Hace en el tablero un dibujo acerca de cómo se vería mejor la cancha de fútbol con basura o sin basura y pide que dibujen lo que más les parece.

Les pregunta a los niños acerca del final de las basuras y por qué son importantes.

Tercer Momento

La maestra promueve una campaña sobre le reciclaje, entrega a los niños y niñas cartulina, temperas y pide a los niños y niñas hacer un afiche sobre el reciclaje.

Observaciones

La maestra utiliza los diferentes espacios que le brinda el medio. Utiliza diversos recursos para su desempeño.

MAESTRA No. 7 CLASE No. 3

Primer Momento

La maestra inicia la actividad con el cuento “el cocodrilo feliz” también pregunta sobre otros cuentos de otros animales que se conozcan. Luego escribe en el tablero una historia en desorden y pide a los niños y niñas organizarla.

También pide a los niños hacer los movimientos de los animales y los sonidos que producen.

Segundo Momento

Los niños se muestran motivados, hay asombro frente a algunos movimientos de animales. La maestra recuerda las reglas de juego frente al silencio la pedida de turno para hablar.

Cuando los niños no entienden algo les remite al cuento, todo buscan las palabras desconocidas y tratan de relacionarlos tonel cuento leído. Como los niños están aprendiendo al usar el diccionario lo utilizan y buscan las palabras desconocidas.

Tercer Momento

Al escribir las definiciones de las palabras la maestra explica algunos signos de puntuación. Escribe un texto en el tablero y con marcador rojo los signos de puntuación. Se remite nuevamente al cuento que escribió en desorden y pide a los niños que utilicen los signos.

Observaciones

En esta clase la maestra solamente presenta hasta al final el tema, aunque durante toda la clase lo estuvieron trabajando.

Anexo D. Entrevistas a los maestros

Entrevista a maestra uno

E: En pocas palabras como define la creatividad.

M1: Es innovar, es sinónimo de singularidad, autonomía y libertad.

E: En el mapa conceptual ubica la creatividad en el centro, por qué?

M1: Ubico la creatividad en el centro al que llegan diversos elementos uno de ellos la innovación” Para mí la creatividad es el producto de muchos insumos, entre los cuales se encuentran la innovación, la imaginación, la libertad y la recursividad”.

E: Frente a la innovación que puede decir?

M1: Es realizar cosas diferentes, respecto a la innovación puedo decirlo con un ejemplo: después de una salida pedagógica los niños y niñas reconstruyen lo que observaron, en los niños y niñas de grado primero todavía encuentro fantasía, por lo tanto cuando hay reproducción de lo que observaron cada que paso de un niño a otro hay variaciones y componentes nuevos, también encuentro expresiones, lenguaje o vocabulario nuevo, sensaciones y esta reproducción permite que los niños nunca dejen de asombrarse de construir lo que para mí significa también creatividad.

E: ¿Por qué la creatividad referida al desarrollo de habilidades?

M1: Hay unas habilidades que están allí en el niño o la niña y que están esperando que el maestro con sus palabras, gestos lo invite para crear o realizar cosas nuevas, por ejemplo el niño o la niña que tiene mucha imaginación se convierte en un potencial activo para que cree cosas nuevas y cuando digo cosas nuevas no es precisamente un robot, una cámara de oxígeno, sino a un texto, una frase, un dibujo, un collage entre otros.

E: Se evidencia no solo en las respuestas al cuestionario una unión entre recursividad e innovación, ¿cómo es esto?

M1: En la mayoría de las clases los maestros nos vemos abocados a desarrollar, responder o solucionar acontecimientos que no estaban planeados, el comportamiento de los niños y sus respuestas son impredecibles y frente a esto el maestro debe pensar sin haber preparado una respuesta o una solución frente a lo que se presenta. La práctica me ha enseñado en el poder que tiene la relajación y los ejercicios de centrar atención, éstas casi se han convertido en mi estilo cuando quiero lograr algo en los niños. Otra de las acciones que personalmente ha funcionado es el cambio en el tono de la voz, acción que en la medida en que ha proporcionado cambios en los niños se ha convertido también en mi estilo.

Entrevista a maestra dos

E: Cómo explica la creatividad?

M2: La creatividad es la capacidad que se tiene para elaborar ideas novedosas y originales, orientadas a cumplir con una tarea que va encaminada a dar una

información comprensible y clara, aunque a veces no sea fácil. Cuando hablo de ideas novedosas está la situación que planteo como creativa: para enseñar los ángulos les construí una carretera y los niños y niñas llevaron carros, después de jugar les indiqué que era un ángulo y los diferentes sitios en donde encontramos ángulos: en las baldosas, en el techo.

E: Cuando habla de novedoso a que se refiere.

M2: Lo novedoso es algo que aún no se ha hecho o eso es lo que creo, por ejemplo: la realización de una multiplicación con los mismos niños ordenados en filas de diferente número de niños, así dos filas de seis niños entonces encontramos el dos multiplicado por seis. La maestra anota que ella está segura de que a un niño que se le realizó este tipo de ejercicio difícilmente se le olvidará la multiplicación, y esto es novedoso y original, puesto que el método tradicional es aprender las tablas de multiplicar de memoria.

E: En el discurso que acompaña el mapa conceptual aparecen: originalidad, inteligencia e innovación. ¿Qué pasan con esos elementos?

M2: De la inteligencia desprende las capacidades y de originalidad dos componentes: actitud y aptitud, la creatividad depende claro está de unas capacidades que no todos tienen la posibilidad de desarrollar, por ello encontramos niños con mayor desempeño que otros y con esto no me refiero a la inteligencia como algo de unos pocos sino a la posibilidad de aprovechar las capacidades, pero estas solas no pueden ser desarrolladas sino se tienen las ganas suficientes que es lo que se conoce como actitud y las aptitudes que son los aderezos o capacidades especiales o mejor el talento de unos y otros en determinadas actividades.

E: Cómo se es recursivo e innovador en el aula?

M2: Por ejemplo en el tema de los fraccionarios fue interesante ver como los niños a través del recorrido al jardín y de determinar cada grupo de flores se condujo al tema de los fraccionarios, en esta clase lo que intenté y con muy buen resultado fue darle valor a las herramientas que se tienen en el colegio, cree algo nuevo y que a los niños motivo y finalmente se consiguió el propósito.

Entrevista a maestra tres

E: ¿Cómo define la creatividad?

M3: Imaginar siempre situaciones diferentes. Imaginar, fantasear” “Cuando pienso en la creatividad y en donde involucro el componente de imaginación interpreto la creatividad no solamente como aquello que es nuevo en el medio como los grandes inventos o descubrimientos, cuando hablo de creatividad e imaginación también es incorporar de maneras diferentes algo que ya ha sido creado. Vale la pena anotar en este sentido las múltiples formas de dar un tema de clase, hay tantas maneras como formas de pensar sobre un tema y esto también es creatividad.

E: En diferentes oportunidades se referencia la imaginación, desde la misma definición de creatividad, qué se anota al respecto?

M3: Respecto a la imaginación la maestra responde: “si se sitúa en lo que es un árbol que para mí es la creatividad la parte que permite el paso de alimento y que sostiene todo la ramificación es el tallo, igual pasa con lo que se considera creativo, hay unas ideas a priori que pueden estar en la raíz, pero en donde ubico la imaginación es en el tallo en donde se da fuerza, se alimenta el resto, se sostiene y se da paso a lo puede llegar a ser creativo.

E: Una clase creativa como se concibe.

M3: Una clase creativa está acompañada de las ideas de los niños y niñas como insumo importante “las ideas de los niños sirven para desarrollar otras actividades” “los niños dan ideas para solucionar problemas”, “en la clase no solamente debe jugar un papel importante la imaginación del maestro, igualmente es la imaginación de los niños quién impulsa el desarrollo de la clase”.

E: Y las características que acompañan a un maestro creativo?

M3: Cuando me veo frente al preparador de clase y pienso en los niños y niñas necesariamente debo recurrir a la alegría, la imaginación y a la capacidad de ser recursivo, estas características las veo más como mis cualidades y cada día se alimentan al encontrar nuevas y mejores respuestas en niños y niñas.

E: Esto hablaría de un estilo

M3: Si, el estilo personal. Este es como la marca o etiqueta que le pongo a lo que hago. Finalmente pienso que cada maestro tiene un estilo particular de planear, de pensar y de ser.

E: Frente a las diferentes formas de dar una clase ¿que hay al respecto?

M3: Cuando pienso en esta clase de actividades se que voy a contar con múltiples respuestas, pero lo que más me agrada es la capacidad de imaginación con que cuentan todavía los niños y niñas” “Mientras más libertad de expresión se dé a los niños mayores respuestas creativas o nuevas se encontrarán en el camino, por ejemplo: “los niños saben y conocen los perros y los osos, a cambio de presentar los animales como son, digo a los niños que imaginen si a cambio de pelo los perros tuvieran plumas, los osos tuvieran plumas; además pido a los niños lo dibujen y realicen un ejercicio de romper con lo que siempre han visto, con lo tradicional.

Entrevista maestro cuatro

E: ¿Qué considera es la creatividad?

M4: La creatividad es todo acto innovador donde la persona tiene la posibilidad de tomar lo que encuentra en su entorno para originar algo nuevo, desde que inicio la clase entrego a los niños el instrumento que ha de servir para descubrir lo que cada uno de acuerdo a sus posibilidades pueda hacer.

E: Qué otras cualidades, características están presentes en la persona creativa?

M4: Son características o más bien rasgos presentes en la personalidad (alegría, el dinamismo, la improvisación, la seguridad) , siento que estos rasgos me hacen diferente y proporcionan un buen ambiente de trabajo no solamente para mi, lógicamente también para mis niños y niñas.

E: Por qué el árbol para el mapa conceptual?

M4: El mapa conceptual dibujado tiene una razón muy importante, los árboles son creaciones maravillosas, no hay dos árboles iguales, son producto de la naturaleza y la creatividad es aprovechar todo lo que nos rodea incluyendo la naturaleza, esto lo relaciono directamente con la definición expresada en el cuestionario frente a lo que es la creatividad: es todo acto innovador donde la persona tiene la posibilidad de tomar lo que encuentra en su entorno para originar algo nuevo, o en su defecto crear los medios necesarios para optimizar algo. Respecto a la imaginación y la ubicación dada en el mapa conceptual es claro que el tallo es el canal que permite la estabilidad del árbol, que permite el paso de los alimentos en el caso de la creatividad el paso de la idea inicial para convertirse en algo creativo, el tallo es la base que sostiene las ramas que finalmente se convierten en el caso del aula de clase: dibujos nuevos, ideas nuevas, cuentos diferentes, diversos personajes.

E: Qué debe tener una clase creativa?

M4: Una clase creativa es cuando los estudiantes tienen la posibilidad de dar rienda suelta a la imaginación. ¿Que mayor muestra de creatividad se puede tener en los estudiantes cuando se inducen a la imaginación? La imaginación invita al cambio, a pensar lo que otros no han pensado y por que no al desorden, al goce, al disfrute de pensar lo equivocado o lo que nunca ha podido ser. Pienso que la imaginación es algo que se va perdiendo a medida que va pasando el tiempo, el medio también influye bastante, la educación y esto hace que cada vez se desarrollen más proyectos creativos o los creativos sean menos.

E: Frente a las características de un maestro creativo.

M4: Un maestro creativo se vale de herramientas de su personalidad como la alegría, el dinamismo y en algunas ocasiones de la improvisación y la seguridad.

Entrevista maestra cinco

E: ¿Cómo define la creatividad?

M5: Es una condición con la que nace el hombre, pero que debe ser estimulada a lo largo de su existencia. Me parece que el medio que rodee al niño o la niña es fundamental a la hora de determinar cualquier aprendizaje. En el caso de la creatividad mucho más. Por muchas habilidades y destrezas que se posean, están solas no bastan, se debe contemplar el medio como el escenario donde se posibilita el desarrollo de las mismas y se pueda llegar a obtener para este caso algo nuevo o diferente. Se ha visto como el medio puede detener o agilizar procesos, de otra forma esto se observa claramente cuando se ha demostrado que no es igual el desarrollo de un niño con privación psicoafectiva al desarrollo de un niño que es querido y amado por quienes lo rodean. Igual ocurre en el campo de la creatividad, hay mayores posibilidades de que un niño o niña sea creativo cuando el medio que le rodea proporciona gran cantidad de estímulos y además cuando tiene un fácil acceso a información, manipulación de elementos, materiales, entre otros.

E: Lo anterior implica hablar de que hay un potencial en cada persona.

M5: Si es el potencial que hace que unos si sean creativos o no. Podría decirse que todos los niños de un determinado salón tienen las habilidades y destrezas pero que pasa, hay unos con mayor potencial. El potencial creativo está en la capacidad de encontrar respuestas diferentes a los planteamientos realizados, un ejemplo claro de ello es cuando trabajé el tema de la contaminación y los niños y niñas desde su diario vivir construyeron una historia de cómo en sus familias están contaminando el medio ambiente.

E: ¿Cuales son las condiciones para determinar una clase creativa?

M5: Son muchas pero dentro de las más importantes considero la libertad de expresión, la construcción del conocimiento desde los niños, la utilización que se de a los recursos que se tengan, la sencillez a la hora de entregar el conocimiento, esto es la forma de que los niños entiendan de una manera sencilla. La disponibilidad y la alegría con que se cuenta.

Entrevista a maestra seis

E: ¿Cómo define la creatividad?

M6: Es todo lo que llega a nuestra mente y aún no ha surgido en el medio. Es lo nuevo, lo diferente. La creatividad se ve reflejada en la música, en las imágenes, cada representación en cada género eso es estilo personal.

E: El género a que se refiere?

M6: Lo menciono como los diferentes campos en que se es creativo: en el arte, la música, la poesía, en la forma de arreglar un cuarto, la manera de resolver un problema.

Por ejemplo el cuestionario pregunta de situaciones que considere creativas, en ésta pregunta anoto que cuando hay producciones escritas o de manera gráfica.

E: Dentro de las características de un niño creativo y un maestro creativo que tenemos.

M6: Es como un conjunto de cosas, habilidades que hay que tener presentes como la fluidez verbal y mental, de allí salen las ideas y a través de la comunicación es posible darlas a la luz. La disponibilidad, los conocimientos básicos y no solo conocimientos sino poderlos desarrollar, es aquí donde reitero que hay unas habilidades pero que no todos las desarrollan, por eso no todos pueden llegar a ser creativos.

E: Pero y la clase creativa que contiene.

M6: En la clase creativa hay diferentes momentos en los que yo hablo, luego los niños, ellos también expresan sus ideas y comparten experiencias, éstas a veces pueden ser imaginación. En una clase creativa los temas se dan de diferentes maneras o se puede llegar a trabajar con diferentes materiales un mismo tema.

La maestra seis expresa el potencial creativo como la “capacidad de los niños y niñas de expresarse libremente y llegar a realizar sus propias producciones”. El potencial creativo lo entiendo como aquellos momentos por los que todos pasamos en donde podemos decir “eureka” y aquellos en los que no necesariamente llegamos a ser creativos, pero si se tienen ideas buenas y nuevas.

E: La disponibilidad está referida a la aptitud.

M6: Si claro, la vida estará siempre llena de personas que quieran hacer las cosas, que impulsen el cambio que creen cosas buenas y que además sepan y puedan hacerlo, por ello la actitud es más del lado de la disponibilidad; la aptitud es lo que me permite desarrollar las tareas con la mayor disposición o no, son las condiciones propias como las expresiones que para el campo de la creatividad son artísticas, musicales, literarias o científicas.

Entrevista maestra siete

E: ¿Cómo define la creatividad?

M7: Es la capacidad de crear, de inventar y en ocasiones de imaginar algo y ponerlo en práctica con nuestros estudiantes. Es ser capaz de comprender lo que los niños en determinado momento nos plantean.

E: La capacidad de crear está relacionada con la imaginación?

M7: Si, no se puede llegar a crear algo sin haber usado la imaginación. La imaginación como la capacidad de poner a rodar el pensamiento, es muy propia, cada uno tendrá un tipo de imaginación, imaginará cosas diferentes de acuerdo a sus experiencias, en esto no puede haber más creatividad posible, la imaginación lleva a cada uno a plantear y a cuestionar sobre cosas diferentes, claro si lo que uno hace le gusta.

E: El gusto por lo que se hace es determinante a la hora de ser creativo, de allí las características que menciona en el cuestionario .

M7: Si , además hay unas características que determinan si se es creativo para mi están la alegría, el dinamismo, la responsabilidad y la espontaneidad. Y frente al maestro creativo el amor por lo que hace, es respetuoso, innovador, tiene gran responsabilidad.

E: ¿Qué actividades hacen posible una clase creativa?

M7: Hay alguna cosas que dependen del maestro y otras de los niños. Es importante el material que se emplee, la manera como se va a explicar el tema, todas las acciones que realice el maestro. Desde los niños hay un gran aporte que son los conocimientos previos.

Anexo E. Evocación del recuerdo

Maestra No. 1. Evocación del recuerdo clase No. 1

E: ¿Por qué el uso del lenguaje corporal?

M1: El lenguaje corporal es necesario, cuando de educación se trata, en el lenguaje del cuerpo puedo observar que tan recursivos son con su cuerpo. La creatividad no solamente se mide por la producción de obras artísticas. En cuanto a la obra de teatro es una manera de mirar como asumen el personaje que les tocó, allí también puedo mirar si son creativos o no.

E: En cuanto a los recursos utilizados: inicialmente el cuerpo y también el libro que en este caso orientó como se estructura una obra de teatro.

E: cuando hablamos de ambiente de aprendizaje da gran importancia a la cordialidad.

M1: Si, claro el amor, la apertura son los que me dan la pauta para iniciar el trabajo, eso ha funcionado sobre todo con aquellos niños o niñas que llegan de casa un poco callados, con tristeza. Otro de los aspectos es el de la coevaluación, son los mismos niños quienes evalúan el trabajo de sus compañeros.

E: En cuanto a la solución de problemas que pasa en clase.

M1: siempre me remito al manual de convivencia, utilizo el ponerse en el lugar del otro y pido que los mismos niños sean quienes solucionen sus problemas. A veces nosotros los mayores o adultos no vemos una solución, pero al preguntarle a un niño, ellos no dan tantas vueltas son prácticos y sinceros, al grano.

E: Los niños y niñas preguntan bastante. ¿Cómo responde a esas preguntas?

M1: casi siempre trato de darles ejemplos que se asemejen a las dudas que tienen. Les pido atención y contesto las dudas. A veces esas preguntas me sirven para encadenar otros temas o cosas que han pasado en el salón.

E: Cuando es hora de preguntar cómo están dirigidas esas preguntas?

M1: Trato de preguntar cosas que ellos puedan responder, por que a veces el no saber algo puede desmotivarlos. Cuando es una pregunta que posiblemente no conozcan la respuesta, entonces siempre los pongo a imaginar situaciones que darían la respuesta.

E: ¿Cómo finaliza la clase?

M1 Me gusta que los niños evalúen las clases, qué aprendimos? Qué fue lo que más nos gustó? Hago como un resumen de la clase y valoro los niños y niñas que trabajaron bien.

Maestra No. 1. Evocación del recuerdo clase No. 2

E: ¿Cómo inicia la actividad?

M1: A veces es importante recordarles las reglas del juego. Recordé como se deben comportar y trabajé un poco el orden, el respeto y el buen uso de la palabra.

E: ¿Cómo es el uso del material y qué materiales utilizó?

M1: Me remito al cuaderno en donde pedí la tarea, cada uno de los niños debería traer una sopa de letras y sobre ella trabajo. Otro material utilizado es el cuento que ellos mismos elaboraron.

E: ¿Qué pasó en el salón de clase?

M1: les pregunté por el rendimiento en otras asignaturas, sugerí la competencia en el buen sentido, quiero decir que todos deben ser mejor cada día, pero para eso deben preocuparse y ser muy responsables. Inspiré tranquilidad, les doy confianza y con el cuento logré que pusieran a funcionar la imaginación, ellos crean cosas muy buenas pero hay que darles o encender el botón de arranque.

E: Ante las dificultades que ha pasado, como son manejadas?

M1: El manejo del tono de la voz es muy importante, por eso cuando hay desorden comienzo a hablar en voz muy baja hasta que noten el cambio. También la relajación da muy buenos resultados sobre todo cuando les digo que cierren los ojos y escuchen los ruidos de afuera. Cuando hay casos especiales hay apoyo y orientación individual.

E: ¿Cómo son las respuestas a las preguntas de niños y niñas?

M1: No doy la respuesta, me gusta que ellos lleguen a la respuesta a través de indicaciones.

E: ¿Cómo son las preguntas que usted realizó a los niños y niñas en clase?

M1: Las preguntas que hago las realizo con el fin de determinar si aprendieron o no.

E: ¿Cómo finaliza la actividad?

M1: Poniendo orden en el espacio físico, ordenamos las sillas y se borra el tablero. Evalúo lo que se trabajó en clase con las mismas producciones de los niños.

Maestra No. 1. Evocación del recuerdo clase No. 3

E: ¿Cómo es el inicio de la actividad o la clase?

M1: Comienzo la clase con un juego de mímica, no se nos puede olvidar a nosotros los maestros que lo más importante para los niños es el juego y que jugando también pueden aprender.

E: ¿Qué otros materiales utiliza?

M1: En ésta clase utilice el medio que nos rodea, somos un colegio afortunado en poseer la planta física que tenemos, salimos hicimos un recorrido y de todas las carteleras tomamos los pronombres y verbos. Al llegar a clase los niños y niñas recordaron esas palabras y cada uno escribió en el cuaderno.

E: ¿Cómo solucionó las dificultades en clase?

M1: Realmente en esa actividad no se presentó dificultades, mientras los niños estén motivados y ocupados poco tiempo hay para que surjan problemas.

E: ¿Cómo responde a las preguntas de los niños y niñas?

M1: En esta clase pregunté quién sabía contestar la duda del compañero, me parece que es mucho más enriquecedor.

E: ¿Qué preguntas utilizó en clase?

M1: Relacionadas con el tema de los verbos, este tema es de fácil aplicabilidad, con mímica, narraciones, cualquier cartelera, otros.

E: ¿Cómo finaliza la actividad?

M1: Con la evaluación pero una evaluación diferente, como el tema es de verbos les pregunté por el verbo pero dando pistas por ejemplo lo que hacemos en la mañana, tarde y noche y lo podemos hacer en familia.

Maestra No. 2. Evocación del recuerdo clase No. 1

E: ¿Cómo inicia la clase?

M2: Como la clase pasada dejé una tarea, pues la pedí todos los niños y niñas debieron haber puesto el metro encima del puesto.

E: ¿Qué otra actividad realizó?

M2: Me encanta la música y ella despierta en los niños y niñas sentimientos y ayuda a la creatividad , coloque la música y pedí a los niños y niñas realizar movimientos con el metro.

E: ¿Qué otro material utilizó?

M2: Un metro de verdad utilizado en modistería, otro metro usado en construcción y un dibujo del metro en el tablero. Los tres metros me sirvieron para que los niños comprendieran que es igual solamente cambia el material y las medidas que se tomen con cada uno de ellos.

E: ¿Realizaron qué clase de actividades?

M2: Imagínese haber llevado el metro, pues puse a los niños y niñas a medir todo desde una baldosa, la mesa, la pared, el coliseo, hasta los cuadernos.

E: ¿Qué ambiente se generó en los niños y niñas?

M2: estuvieron muy motivados, es importante que los niños y niñas aprendan haciendo. Toda la clase fue práctica.

E: ¿Cómo resolvió las dificultades?

M2: No considero que hubo dificultades, lo que se presentó de pronto fue cuando el metro se movía, entonces yo les tenía de un lado y esto generó que comenzarán a medir entre dos.

E: ¿Cómo responde a las preguntas de los niños y niñas?

M2: Como las preguntas son en cuanto a medidas, les indique nuevamente que midieran y compartieran el resultado.

E: ¿Qué clase de preguntas hace a los niños?

M2: Para aclarar bien el tema, preferí hacer preguntas en donde tuvieran que medir pero a la vez comparar mediciones.

E: ¿Cómo finaliza la clase?

M2: Con la evaluación, a cada niño le dí algo para medir y la respuesta la consignaron en el cuaderno.

Maestra No. 2. Evocación del recuerdo clase No. 2

E: ¿Cómo inicia la clase?

M2: En el tablero escribí las instrucciones para que los niños siguieran las órdenes como: dos pasos adelante, tres pasos a la derecha, 2 pasos a la izquierda. Les pedí que saliéramos al coliseo y las realizáramos, esto fue la motivación y pasé a la inducción para dar paso al tema de la recta numérica.

E: ¿Qué actividad siguió?

M2: Utilicé el tablero y en el dibujé la recta numérica, utilice marcadores de diferentes colores para hacerlo más didáctico.

E. ¿Qué ambientes se generaron en el aula de clase?

M2: Trato de que en mis clases haya un ambiente agradable y alegre. Los niños y niñas deben estar dispuestos para el aprendizaje.

E: ¿Cómo responde a las preguntas de los niños y niñas?

M2: Se presentaron dudas cuando se resolvió un problema de un carro que realizó dos recorridos, dibujé nuevamente la recta y el carro, un recorrido de un color y otro recorrido de otros color.

E: ¿Cómo son las preguntas que hace a los niños y niñas?

M2: Inicialmente pregunté por la utilidad de la recta numérica, siempre les digo a los niños y niñas lo que se va a aprender y para qué. Posteriormente debí hacer preguntas que me dieran una respuesta frente a sí aprendieron o no, entonces pregunté que pasa si el niño A recorre cinco pasos y el niño B recorre 8, ubícalos en la recta y dime que pasa, cuál avanza más y que pasa si el niño B se devuelve 7. Realmente preguntas que le permitan al niño o niña pensar, utilizar la lógica.

E. ¿Cómo finaliza la clase?

M2: Dejé una tarea para la casa y en el salón distribuí en fila 1 y fila 2 los niños de la fila 1 pusieron un ejercicio a la fila 2 y viceversa. También es importante que entre ellos mismos se evalúen.

Maestra No. 2. Evocación del recuerdo clase No. 3

E: ¿Cómo inicia la actividad?

M2: Entregué a los niños paquetes de billetes de diferente denominación, solicité una descripción de los billetes: colores, números, caras, palabras. Se reunieron en grupos e intercambiaron los billetes. Luego cada niño debió escoger un billete y dibujarlo en el cuaderno.

E: ¿Qué material se utilizó?

M2: Utilicé material concreto, el juego de billetes de imitación. Es complicado trabajar este tema con billetes de verdad. Los niños que llevaban plata para comprar en descanso los mostraron y se establecieron rasgos en los de juguete y los de verdad

E: ¿Qué se generó en la clase?

M2: Estaban muy motivados, se preocuparon bastante por el dibujo y por decir cada uno cuanta plata tenía.

E: ¿Cómo se resolvieron las dificultades?

M2: La dificultad que se me presentó se dio cuando los niños vieron que no tenían igual número de billetes, entonces los cogí y repartí nuevamente en iguales cantidades. También se presentó dificultad cuando algunos de los niños no

podieron hacer el dibujo, frente a ello les pedí a los que terminaron primero que ayudaran a sus demás compañeros.

E: ¿Cómo responde a las preguntas de los niños y niñas?

M2: las preguntas de los niños frente a dudas deben ser respondidas con otros ejemplos, también les pedí que compararan unos billetes con otros y así identificaran el número mayor o de mayor cantidad.

E: ¿Cómo son sus preguntas hacia los niños y niñas?

M2: Realizo preguntas asociadas con el tema, por ejemplo han ido a la tienda, entonces que pueden comprar con un billete y con otro billete. Pero también preguntas que sirvan de repaso por ejemplo qué números están entre el 500 y el 2.000.

E: ¿Cómo concluye la clase?

M2: En cada clase debo saber si ha quedado algo del tema entonces pido a los niños escribir un número y al frente escribir en letras.

E: ¿Hay evaluación como es la retroalimentación?

M2: La realizo a través de la lectura de números o la escritura de números, entre ellos mismos se ponen ejercicios de escritura de números.

Maestra No. 3. Evocación del recuerdo clase No. 1

E: ¿Cómo se da inicio a la actividad?

M3: Le pedí a cada niño o niña los materiales para poder desarrollar la clase, aproveché para recordarles las responsabilidades que tienen de llevar todos los días los implementos y lo que se les pide para las actividades.

E: ¿Qué pasa después?

M3: Como el tema es las plantas, les pedí a los niños en un pequeño recorrido observar los árboles que les rodean, su tamaño y características.

E: ¿Cómo fue la introducción del tema?

M3: El recorrido me ayudó bastante pues solamente basta mirar al frente para observar toda esa maravilla que tenemos alrededor.

E: ¿Cómo estuvieron los niños, dispuestos, motivados?

M3: Desde el comienzo de la actividad encontré gran motivación, les gustan mucho las actividades en donde pueden hacer cosas. Como unos niños llevaron buena cantidad de semillas les pedí que colaboraran con sus demás compañeros que no llevaron el material de trabajo.

E: ¿Cómo solucionó la dificultad presentada?

M3: En el trabajo con niños hay que sancionar o hacer corregir en el momento en que suceden las cosas, les recordé la importancia de escuchar al otro y de respetar la palabra.

E: ¿Cómo respondió a las preguntas de los niños y niñas?

M3: Trato de hacer comparaciones o de retomar temas anteriores, esto me sirve para encadenar unos temas con otros o asignaturas y además pienso que me ayuda a una mejor comprensión.

E: ¿Cómo son las preguntas dirigidas a los niños y niñas?

M3: Algunas veces como en esta clase me gusta saber que aprendizaje ya tienen los niños y niñas sobre el tema.

E: ¿Cómo termina la actividad?

M3: Terminé dando las indicaciones frente a los cuidados que se deben tener con las plantas y pedí a los niños hacer una lista de lo que nosotros necesitamos para vivir.

E: Respecto a la evaluación como se realizó?

M3: Durante toda la actividad realizo evaluación.

Maestra No. 3. Evocación del recuerdo clase No. 2

E: ¿Cómo es el inicio de la clase?

M3: A través de un juego inicié la clase, en el juego medí atención y lógicamente el número correcto.

E: ¿Con qué actividad siguió la clase?

M3: Comencé a hablar del tema de la navidad y todos pusieron especial atención.

E: ¿Qué material se utilizó?

M3: Encontré en mis materiales, un pesebre con un colorido especial. Y quise traerlo para clase. A los niños y niñas les gustó bastante.

E: ¿Cómo se mostraron los niños y niñas?

M3: Muy atentos, hubo una sensación de expectativa todo el tiempo.

E: ¿Cómo se solucionaron las dificultades?

M3: Indiqué al niño que no estaba poniendo atención que sino lo hacía pues iba a perder las indicaciones para poder pintar el pesebre.

E: ¿Cómo responde a las preguntas de los niños?

M3: Cuando los niños preguntan es porque requieren de volver a recibir una explicación. Cuando el niño ha estado juicioso me devuelvo y le explico, cuando ha estado inquieto le recuerdo la importancia de estar atento y le explico.

E: ¿Qué clase de preguntas le hace a los niños y niñas?

M3: Me gustan las preguntas en donde los niños pueden imaginar cosas, en este caso les pregunté acerca de cosas que encontraban en la lámina.

E: ¿Cómo concluyó la actividad?

M3: Mejor no puede haber estado programada la clase para este día pues nos dieron natilla con buñuelo. Explicué la tradición de este plato navideño y pregunté quienes hacían natilla en las casas. Este compartir no permitió terminar la actividad.

E: ¿Cómo realizó la evaluación?

M3: Durante toda la actividad realizo la evaluación, estuve preguntando sobre los acontecimientos de navidad, las vitrinas, las emociones y sentimiento que surgen en esta época.

Maestra No. 3. Evocación del recuerdo clase No. 3

E: ¿Cómo inicia la actividad?

M3: Como la actividad el día anterior quedó incompleta entonces recordé la importancia de terminar lo que se empieza.

E: ¿Cómo se desarrolló la actividad?

M3: Durante toda la clase realizamos la decoración de la lámina del pesebre con papel picado, un poco de plastilina, escarcha.

E: ¿Qué pasó cuando le faltó a un niño un color?

M3: Esos momentos en que se pueden dar otros aprendizajes hay que aprovecharlos, comencé a hablar de compartir de ser muy unidos y solicité a otros de los niños prestarle un color al compañero. Quienes estaban demorados en su tarea les pregunté como se vería mejor un trabajo terminado o completo y así los motivé.

E: ¿Cómo se dio respuesta a las preguntas?

M3: A cada una de las preguntas di la respuesta correspondiente.

Maestro No. 4. Evocación del recuerdo clase No. 1

E: ¿Cómo inicia la actividad?

M4: Inicié la actividad con el cuento del a carpintería porque se adecua perfectamente a la intención de la clase y que son las herramientas que proporciona el computador.

E: ¿Cómo inicia la actividad?

M4: Propuse la cartelera, y que cuando uno hace aprende mucho más que cuando solamente observa.

E: ¿Qué materiales utiliza?

M4: Lógicamente el computador, a los niños y niñas les gusta mucho ir a la sala de sistemas. Nuestro colegio se encuentra excelentemente bien dotado, lo importante es hacer que todo lo que nos rodea sea aprovechado al máximo. El que cada niño tenga acceso a un computador es suficiente.

E: ¿Qué ambientes encuentra en el salón de clase?

M4: Los niños desde que llegan a la sala de sistemas se encuentran motivados, la atención siempre está presente y los deseos de conocer más acerca del computador.

E: Cuando hay dificultades como las resuelve?

M4: Manejo un sistema de numeración de las filas, a la mejor fila le doy una motivación que consiste en salir unos minutos antes a descanso o si es la hora de salida también.

E: ¿Cómo responde a las preguntas de los niños?

M4: Las preguntas que surgieron fueron contestadas en el mismo computador, desde los mismos niños.

E: ¿Cómo son las preguntas que le hace a los niños y niñas?

M4: Cuando surgió la dificultad les hablé sobre los problemas que se presentan día a día y que todo tiene solución, después los ubique en la pregunta y les contesté.

E: ¿Cómo concluye la clase?

M4: Trato de dejar un taller de practica de lo que se trató en clase.

E: ¿Cómo realiza la evaluación?

M4: En esta actividad que era de las herramientas me gusta ponerlos a dibujar la tecla correspondiente a la herramienta y después visualizarla en el computador.

Maestro No. 4. Evocación del recuerdo clase No. 2

E: ¿Cómo inicia la clase?

M4: El que los niños observarán las carteleras me permitió encontrar por ejemplo los que son detallistas, los que valoran los mensajes y además por que nos enteramos de la información que allí se contempla. El mensaje de las carteleras es comentado y se sacan conclusiones.

E: Cómo se muestran los niños y niñas?

M4: Muy motivados, les gustó ver por ejemplo trabajos de otros niños expuestos. De esta manera se aprende a valorar le trabajo y esfuerzo de los demás.

E: Frente a las dudas, ¿Cómo son resueltas?

M4: Las dudas que se presentaron fue frente a los textos, les explique el mensaje y entre ellos sacaron sus propias conclusiones.

E: ¿Cómo responde a las preguntas de los niños y niñas?

M4: Trato de utilizar lo que se encuentra en el medio, la información de ellos también es valiosa.

E: ¿Cómo concluye la clase?

M4: Dejo una tarea de aplicación del tema visto en clase.

E: ¿Cómo realiza la evaluación?

M4: Durante toda la actividad se realiza evaluación, les pregunto, les pido que señalen en el computador, que luego en el tablero grafiquen lo que están diciendo y consignarlo en el cuaderno en forma de resumen.

Maestro No. 4. Evocación del recuerdo clase No. 3

E: ¿Cómo inicia la clase?

M4: A través del reconocimiento de los diferentes iconos, a veces en sistemas antes de comenzar a aplicar se debe ver un poco de teoría. En cada una de las clases trato de buscar o de idear una motivación diferente, para ello los maestros debemos ser creativos e inventar cosas novedosas o por lo menos diferentes encada clase.

E: Con qué actividades continúa la clase?

M4: Se consigna en el cuaderno los significados de cada uno de los iconos y a la vez los niños y niñas van practicando.

E: Qué ambientes encontramos en el salón de clase?

M4: Los niños muy motivados y alegres de comenzar a aplicar la teoría. Se crea un ambiente de imaginación alrededor de la tarea de clase (elaborar un dibujo).

E: Cuando hubo dificultad como la resolvió?

M4: No se presentó dificultad alguna, puesto que el dibujo libre motiva a los niños y niñas y cada uno quiere mostrar finalmente el dibujo que escogió.

E: Cuando se presentaron dudas ¿Cómo las resolvió?

M4: Es fácil, las dudas que se presentan en la clase de sistemas deben ser resueltas directamente en el computador, pienso que así hay mayor aprendizaje experimentando en el propio equipo.

E: ¿Cómo son las preguntas que hace a los niños y niñas?

M4: Acostumbro hacer preguntas que ellos con la practica puedan responder, por ejemplo mira la página vas escribiendo y cuando se acaba que hace el computador, verdad que inmediatamente pasa a la otra hoja?

E: ¿Cómo terminó la clase?

M4: Trato en lo posible porque en cada clase quede un aprendizaje, en esta clase los niños aprendieron a crear un archivo y en el guardaron el dibujo libre que les pedí que realizaran.

E: ¿Cómo es la evaluación?

M4: En sistemas durante toda la clase se está evaluando, tengo en cuenta la parte de motivación y participación en clase.

Maestra No. 5. Evocación del recuerdo clase No. 1

E: ¿Cómo se inicia la clase o la actividad?

M5: Inicio con el juego, para mí es muy importante y de esta manera los niños se disponen no solamente atentos, sino motivados.

E: Cuáles actividades siguen en orden de ideas?

M5: Utilicé la lectura como medio para acercarme a ellos, las lecturas que se escoja deben lograr el alcance esperado.

E: ¿Cómo se realizó la introducción del tema?

M5: Precisamente la lectura que escogí me sirvió para inducir o introducir el tema de la clase.

E: ¿Cuáles fueron los ambientes de aprendizaje que se crearon en su clase?

M5: Siempre procuro por brindar un ambiente agradable, me gusta que los niños se conviertan en grandes observadores y que disfruten lo que hay a su alrededor. Se crea camaradería, cordialidad y solidaridad.

E: ¿Cómo son resueltas las dificultades?

M5: Desde el principio se establecen unos mínimos acuerdos que hay que respetar, ellos se hacen cumplir y los mismos niños y niñas son los que sancionan o aprueban determinados comportamientos.

E: ¿Cómo son las respuestas a las preguntas de los niños y niñas?

M5: Siempre he pensado que la vida y los ejemplos que en ella encontramos son la mejor enseñanza. Me gusta tomar las experiencias de los mismos niños para sacar aprendizajes de ellos.

E: ¿Qué clase de preguntas le hace a los niños y las niñas?

M5: Las preguntas no pueden estar alejadas de la realidad ni de lo que viven los niños y niñas. Me gusta hacer preguntas en las que los niños y niñas queden motivados para realizar consultas e investigar.

E: ¿Cómo concluyó la clase?

Siempre antes de terminar la clase reconstruyo la misma y pido a los niños hacer el balance de lo que se vio en clase y se aprendió.

E: ¿Cómo realiza la evaluación?

M5: Utilizo la puesta en común, el debate y la controversia de lo que opinan unos y otros. Me gusta que los niños y niñas sean críticos y piensen situaciones que ellos mismos propongan.

Maestra No. 5. Evocación del recuerdo clase No. 2

E: ¿Cómo inició la actividad de clase?

M5: Con un juego, es bueno iniciar las actividades o la clase con algo, primero que los mueva, que los motive y segundo algo que les guste como el juego.

E: ¿Qué acción realiza después?

M5: Para no perder el entusiasmo, cuento algo corto pero que los motiva, utilizo una lámina de la cual saco el máximo provecho, les pregunto acerca de ella, lo que observan y lo que quiso decir la persona que la elaboró.

E: ¿Con qué actividad continúa la clase?

M5: Como la lámina habla del medio ambiente, entonces pido a los niños y niñas escuchar los ruidos de la naturaleza.

E: Se mezclan esto con el ambiente de aprendizaje?

M5: Si el sitio del colegio, los árboles que hay alrededor, el pequeño camino complementa el tema de clase y lógicamente está relacionado con la lámina. Para quienes tenemos la oportunidad de estar en este espacio solo bastaría aprovechar todo lo que nos rodea y sacarle el provecho que corresponde. Esto no es fácil, se requiere ser recursivo, imaginar cosas y esto se traduce en creatividad.

E: ¿Qué realiza frente a las dificultades?

M5: Constantemente se recuerdan las normas y las reglas establecidas. Desde que los niños y niñas estén motivados es poco frecuente que se presenten dificultades.

E: ¿cómo responde a las preguntas de los niños y niñas?

M5: Lo hago con ejemplos y tomando como base la experiencia claro está que cuando esta se acomode a las preguntas. Me gusta que realicen asociaciones y establezcan sus propias relaciones.

E: ¿Cómo son las preguntas que hace a los niños?

M5: Me gusta hacer preguntas que los haga pensar, preguntas a las cuales se les pueda dar una respuesta con la que queden satisfechos.

E: ¿Cómo finaliza la actividad?

M5: Después de haber utilizado el medio que nos rodea, la lámina me dirigí a un texto o libro en donde se realiza la lectura acerca del medio ambiente y sobre todo el cierre con una gran pregunta que deja a los niños con la tarea de cuidar el medio ambiente.

Maestra No. 5. Evocación del recuerdo clase No. 3

E: ¿Por qué el uso de la frase?

M5: El ejercicio de la frase lo realice pensando en las múltiples frases que a su vez pueden resultar y esto me permite conocer lo que piensan los niños y niñas. Por ejemplo para iniciar ésta actividad yo creé mi propio material y estas palabras hechas en cartulina permitieron que desde le principio los niños y niñas estuvieran atentos y motivados. En la producción de material considero que se mide la creatividad.

E: ¿Qué otros efectos trae el uso de la frase?

M5: Cuando construí la frase también estoy expresando lo que siento y pienso.

E: ¿Qué ambientes de aprendizaje se logran?

M5: El hacer mi propio material permite que exprese lo que siento y además el material va directamente hacia lo que quiero enseñar. Lógicamente las palabras que conforman la frase me da pie para reforzar otros conocimientos de otras áreas que están también a mi cargo.

Otro ambiente es la alegría, trato de estar muy alegre en la clase y sobre todo que los niños se sientan también alegres.

E: ¿Cómo soluciona las dificultades?

M5: Realmente no son dificultades, todos los niños son diferentes y hay algunos demasiado inquietos, llamo al orden, a quienes tienen dificultad les converso y trato de convencerlos de la importancia de manejarse adecuadamente.

E: ¿Qué clase de preguntas realizó?

M5: Trato de preguntar cosas que les despierte el interés por seguir consultando.

E: ¿Cómo realiza la evaluación?

M5: La evaluación se orienta desde la motivación del niño o niña, la participación de los mismos, hasta en este caso la producción de la frase.

Maestra No. 6. Evocación del recuerdo clase No. 1

E: ¿Cómo se da inicio a la actividad?

M6: Me gusta iniciar la actividad recordando los conceptos que hacen parte de lo que voy a enseñar o de los que se relacionan con el mismo.

E: ¿Qué pasa luego?

M6: voy explicando lo que va sucediendo y realizo algunas preguntas que ponen en alerta a los niños frente al tema, esto para que se motiven.

E: ¿Qué recursos utiliza?

M6: El tablero en primera instancia, es una herramienta que mientras se utilice bien puede lograr que los niños y niñas trabajen, se motiven y puedan crear sus propias cosas.

E: ¿Qué se logra en el salón de clase?

M6: No solamente yo utilizo el tablero, los niños son sacados a él y uno por uno explico posibles dudas.

E: ¿Cuando hay una dificultad que hace?

M6: Si es académico los oriento y les explico nuevamente, utilizo en la agenda las notas o mensajes dependiendo si es buen o no comportamiento o si presentó o no alguna dificultad.

E: ¿Cómo responde a las preguntas de los niños?

M6: Siempre procuro desde que haya el tiempo volver a explicar sobre un nuevo ejercicio. En matemáticas es necesario volverlo a hacer cuantas veces se requiera.

E: ¿Qué clase de preguntas realiza?

M6: Hago preguntas sobre las cuales los niños me demuestran que han comprendido, utilizo la lógica de los niños cuando quiero respuestas.

E: ¿Cómo concluye la clase?

M6: Termino la actividad con un repaso, un comentario sobre lo que pasó en la clase y dejo ejercicios para realizar en casa.

E: ¿Cómo es la evaluación?

M6: La realizo durante toda la clase, varía de acuerdo al tema y lo que pase en la clase.

Maestra No. 6. Evocación del recuerdo clase No. 2

E: ¿Cómo inicia la actividad?

M6: Escuchamos los ruidos que nos proporciona el medio que nos rodea. Los niños y niñas viven felices en el Colegio, hay un excelente espacio, caso que lo que hay en este espacio si es bien utilizado no habría que pensar en mucho material de trabajo. Cuando los maestros utilizamos lo que nos rodea podemos decir que estamos siendo creativos. El medio está allí para que todos nosotros lo transformemos.

Maestra No. 7. Evocación del recuerdo clase No. 1

E: ¿Cómo inicia la clase?

M7: Inicio la actividad con un juego para lograr que los niños se motiven. Hay muchas maneras de realizar motivación, una de las más importantes, es el juego. La iniciación de la clase requiere de creatividad por cuanto todas las clases no se pueden iniciar de igual manera, debe ser esta primera parte tan motivante que invite a los niños y niñas al aprendizaje.

E: ¿Que sucede después?

M7: Iniciamos el juego del rey manda, lo utilizo con alguna periodicidad en las clases.

E: ¿Cómo introduce el tema?

M7: El recurso que tengo a la mano es el mismo colegio, tenemos unas excelentes instalaciones que nos proporcionan material real.

E: ¿Qué recursos o materiales utiliza?

M7: El material que se utilice es muy importante tanto en la cantidad como en la calidad. Cuando elaboro material siempre debo ser creativa puesto que lo que utilizo es adecuado a los diferentes temas. El material que se prepare requiere del uso de la creatividad.

E: ¿Qué pasa en el salón de clase?

M7: Por lo general trato de que mi salón sea alegre, divertido. Aprovecho la alegría de los niños y niñas. El ambiente también permite poder ser creativo o no.

E: Ante las dificultades, éstas cómo son resueltas?

M7: En el salón de clase hay monitores, esto les crea responsabilidad y así les toca un poco sentir la responsabilidad de dirigir. Ellos inicialmente solucionan las dificultades.

E: ¿Cómo responde a las preguntas de los niños?

M7: Las preguntas son orientadas con otras preguntas que conducen a las respuestas, es importante que los niños no dejen de pensar, de buscar soluciones, de esta manera serán creativos cuando se les presente algo.

E: ¿Qué clase de preguntas les hace a los niños?

M7: