

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	 
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

1 CARACTERIZACIÓN

NOMBRE DEL PROYECTO: **CREANDO**

AREA EN LA QUE SE UBICA EL PROYECTO: Educación Artística y cultura

RESPONDE: A la Cátedra escolar de teatro y artes escénicas

RESPONSABLE DE LA EJECUCION:

Gladys Eugenia Zuluaga Serna. Y Liliana María Castrillón

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

2 DIAGNÓSTICO

La Institución educativa Madre María Mazzarello cuenta con 25 grupos de estudiantes en los niveles desde preescolar hasta once con 972 alumnas en total.

En la población estudiantil, se puede observar un buen nivel de participación en las actividades del colegio, un disfrute de las actividades lúdicas y habilidades artísticas con un interés especial en aprender técnicas nuevas de expresión gráfica, corporal, verbal, entre otras. También se nota dificultad a la hora de inventar, de plasmar lo imaginado y de resolver acertijos o problemas lógicos.

El colegio, ha desarrollado una serie de actividades lúdicas que se llevan a cabo los sábados, donde las estudiantes asisten según su preferencia a teatro, pintura, manualidades, danzas, porrismo y deportes, fortaleciendo así su desarrollo creativo. Se han logrado resultados significativos al respecto que pueden evidenciarse en la expresión corporal, el avance en expresión oral y desarrollo motriz.

También, se cuenta desde la pastoral institucional con grupos juveniles en los que muchas de nuestras estudiantes participan como líderes fortaleciendo su liderazgo y nivel recursivo e innovador desarrollando diversas actividades artísticas que complementan su crecimiento espiritual.

Este tipo de actividades genera en el colegio a nivel general un clima muy apto para el desarrollo creativo en tanto que lo valora y lo exalta. Sin embargo, en el momento de aplicar estas habilidades en la solución de problemas cotidianos o aplicados a otras áreas del saber, resultan trabajos muy simples, casi resueltos siempre de la misma manera, no se muestra innovación, se recurre a trabajos realizados en años anteriores o a prototipos desarrollados por hermanos o familiares.

A continuación, se relacionan algunas características y comportamientos observados en los diferentes grupos y grados:

En la básica primaria es muy notoria la deficiente motricidad y desarrollo de las cualidades físicas; esto se debe a la falta de espacio, de materiales deportivos,

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO	  <small>SC-CER 216375</small>
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

recreativos y lúdicos necesarios para el desarrollo pedagógico de las clases y de la utilización del tiempo libre.

Terceros: Son niñas que presentan dificultades en la concentración y en la permanencia en las actividades propuestas en clase, lo que impide mirar la realidad del proceso creativo de las estudiantes. Falta motricidad gruesa y fina en la mayoría de las estudiantes. Son pocas las estudiantes que hacen el ejercicio de crear, imaginar, recrear y proponer, situación que se presta para desacuerdos, malentendidos y enojos porque las demás copian de ellas.

Cuartos: Les gusta trabajar mucho la lúdica, en la cual muestran sus capacidades creando rondas con música y coreografías, además de confeccionar sus vestimentas con materiales de desecho. Se les dificulta trabajar en equipo lo que hace que las actividades se prolonguen demasiado tratando de solucionar las diferencias que surgen entre ellas. Involucran vivencias externas, lo que le resta importancia al trabajo que se está desarrollando en las clases.

Quintos: Encontramos casos de estudiantes con muy buena actitud para el trabajo propuesto en clase, se les facilita pensar, proponer y crear; otras que se rehúsan a intentar, diciendo que no son capaces, que no pueden o simplemente se niegan a participar. Presentan dificultad para demostraciones en público que pueden ser orales, escritas o visuales. El comportamiento de algunas; que es de irrespeto para con aquellas que sustentan en público crea desmotivación y desintegración.

Sextos: Estudiantes activas, inquietas con un alto potencial creativo cuando se motiva desde la pregunta. Pierden concentración con facilidad y fijan la atención por espacios muy limitados de tiempo, esta desconcentración le impide reflexionar sobre los planteamientos que se hacen y terminan haciendo referencia a soluciones o elementos desarrollados por otros miembros de la familia.

Séptimos: Disfrutan del trabajo en actividades plásticas, aunque se muestran algo desordenadas con el manejo de materiales. Generalmente empiezan trabajando muy bien, muy motivadas, luego pierden un poco la paciencia y se muestran ansiosas

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

disminuyendo su calidad en el desarrollo del trabajo. Se remiten constantemente a sus vivencias externas y con poca relación con el trabajo que se desarrolla o el problema que se aborda.

Octavos: Se muestran expresivas, les gusta el trabajo en equipo, pero se dispersan con facilidad, pierden de vista el objetivo con frecuencia y se hace necesario hacer llamados al orden que dificultan su proceso creativo. Presentan un poco de dificultad en el desarrollo de acertijos y pensamiento lógico.

Novenos: Grupos propositivos, con un alto grado de expresividad corporal y teatral, también existen niñas en el grupo con un amplio desempeño plástico. Se les facilita el trabajo en equipo y pueden dar diferentes respuestas a los problemas planteados.

Décimos: Se caracterizan por su capacidad de generar ideas en torno a cualquier tema, además ponen todo su empeño en el desarrollo de estas. Existe una riqueza grupal en cuanto a variedad de habilidades: motrices, corporales, de coordinación, plásticas, entre otras. Como principal apoyo, tienen la actitud; son capaces de practicar el autoaprendizaje.

Once: Son grupos con un alto nivel creativo, pero trabajan según su motivación. Se nota un avance muy significativo en su trabajo de grupo que disfrutan al máximo.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO	 <small>SC-CER 216375</small>
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

3 JUSTIFICACION

En este mundo de constantes cambios, tan vertiginosos, tan impredecibles, la creatividad se ha convertido en un tema de estudio de psicólogos, pedagogos y administradores. Nuestros problemas son cada día más diversos y su complejidad aumenta sistemáticamente. El nivel de competencia exige un pensamiento distinto que sobresalga del común denominador. Hoy la creatividad representa un tópico de fundamental interés para todo el mundo. A partir de su estudio ha quedado desacralizada, desmitificada y se ha democratizado. Ahora sabemos que la creatividad no se debe a una inspiración divina. Hoy se va imponiendo un significado de la creatividad más accesible a todos y, sobre todo, una virtud susceptible a ser desarrollada.

Además, es importante resaltar la creatividad como una expresión del ser, que permite hacer catarsis, fortalecer procesos mentales, espirituales, encontrarse con el propio yo y trascender porque se encuentran respuestas del todo y de la nada. Favorece la relación con los mundos interior y exterior y la autonomía para pensar, actuar y tomar decisiones.

Por tanto, es un compromiso de la escuela, fortalecer estos procesos que permitan motivar y estimular formas de pensamiento creativo para encontrar diversas soluciones a las dificultades que se presentan utilizando para ello, los medios disponibles a nivel corporal, mental, lingüístico, plástico y propositivo dando así cumplimiento a la ley 1170 de 2007, artículo 13 que determina que en la educación básica y media, debe promocionarse la cátedra de teatro y artes escénicas orientada a que los niños y jóvenes conserven la cultura nacional y adopten nuevas visiones del mundo formándose como líderes sociales y comunitarios para el futuro artístico colombiano.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	 
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

4 OBJETIVO GENERAL

Fortalecer los procesos de pensamiento creativo y habilidades expresivas, corporales y plásticas en las estudiantes de la I.E. Madre María Mazzarello que les permita ser auténticas y libres en su pensar y su actuar, descubrir nuevas maneras de transformar su mundo y encontrar alternativas para cada situación que se les presenta en la vida.

5 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Promover espacios para las actividades creativas, potenciando las habilidades individuales de las estudiantes, que contribuyan con el desarrollo personal y social.
- Integrar actividades creativas en las diferentes áreas del saber, reconociendo características personales y raíces culturales que permitan a las estudiantes adquirir identidad.
- Socializar con la comunidad educativa las producciones creativas e innovadoras, como resultado de los procesos de aprendizaje integral de las estudiantes.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	 
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

6 MARCO CONCEPTUAL

Partiendo del hecho de que la creatividad está relacionada con la inteligencia, y que esta, en términos de Howard Gardner significa “capacidad para resolver problemas o elaborar productos que sean útiles a la cultura”, se sustenta esta propuesta en las inteligencias múltiples de las que habla el autor y en otras que se abordarán más adelante. La creatividad aquí expresada se refiere a la dimensión práctica de la inteligencia en los distintos ámbitos del saber, y no se circunscribe solamente a las áreas del lenguaje o de la formación física o artística.

Gardner, propone que la inteligencia no es solo brillantez académica. Esta es solo un aspecto en el que algunas personas sobresalen sobre otras, pero esto no permite decir que aquellas otras sean menos inteligentes.

Gardner, establece el término “inteligencias múltiples” para denominar las capacidades susceptibles de formación mediante un entrenamiento o de un programa de educación formal en la institución escolar. Esto quiere decir que la teoría de las inteligencias múltiples justifica la presencia del estudiante en la escuela porque esta le proveerá de habilidades para desenvolverse en su devenir, sin necesidad de que este sea explícitamente en las áreas de matemáticas, o lenguaje o lógica, las cuales en la tradición han significado las únicas portadoras del componente de inteligencia en la educación.

Inteligencia lingüística: es la capacidad para organizar un discurso. Es necesario aclarar que los sordos, aunque carezca de la capacidad de hablar, tienen esta inteligencia, lo que se corrobora con el hecho poder comunicar sus pensamientos por medio de señales.

Inteligencia lógico- matemática: En el desarrollo de esta inteligencia están implicados factores como la capacidad para formular y desarrollar proyectos de investigación mediante el método científico, la habilidad para hacer cálculos, la capacidad para solucionar problemas matemáticos.

Inteligencia espacial: es la capacidad para ubicarse en el espacio. El individuo que la ha desarrollado demuestra habilidades para identificar lugares y percibir con mejor claridad los detalles en un paisaje.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO	
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

Inteligencia musical: aunque esta capacidad es innata, hecho que ha sido corroborado mediante investigaciones en diferentes culturas, la institución escolar puede proporcionar los espacios necesarios para el ascenso a la adquisición de una notación musical formal

Inteligencia Cinética: se plasma en a habilidad para expresar el pensamiento con el cuerpo. Las habilidades de la danza, el deporte y las artes plásticas son fiel reflejo del dominio que la persona hace sobre su propio cuerpo.

Inteligencia intrapersonal: Representa lo que la persona puede hacer consigo misma.

Inteligencia interpersonal: Es la capacidad para interrelacionarse con los demás.

El pensamiento es una actividad fundamental del cerebro que implica la manipulación de imágenes ejecutivas (motoras), incógnitas (preceptuales), y simbólicas (lingüísticas). Es una habilidad que puede ser ejercitada.

El pensamiento es una forma de conducta compleja y cognoscitiva que solo aparece en una etapa relativamente avanzada de desarrollo.

La creatividad y su Estimulación.

La creatividad supone por lo menos tres condiciones: 1) una idea o respuesta nueva debe ser producida. 2) esta idea o respuesta debe resolver un problema o alcanzar cierta meta y 3) el conocimiento original debe ser mantenido y desarrollado al máximo. La creatividad se extiende en el tiempo en vez de limitarse en un breve episodio, y se caracteriza por originalidad, adaptación y realización.

También se considera la conducta creadora como constituida por cualquier actividad en la que el hombre impone un nuevo orden sobre su medio ambiente. Puede suponer o no la creación de una estructura organizada.

Características de la persona creadora.

En la university of California han trabajado algunos investigadores durante muchos años en la estimación de aquellas características que juntas constituyen la persona creadora. Los resultados de estos estudios indican que la persona creadora raramente satisface el estereotipo de ella hecho por el ego. En vez de ser emocionalmente inestable, descuidada y de conducta bohemia, es más a menudo deliberada, reservada, industriosa y meticulosa. Tiene una imagen de sí misma como persona responsable, un grado de resolución y casi inevitablemente una medida de egolatría.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	 
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

Otras características del individuo creativo son:

- Conducta agresiva y dominante
- Alto nivel de energía que aporta a su trabajo
- Inteligencia superior a la media, aunque la inteligencia sola no hace creatividad.
- Alto aprecio de los valores estéticos y teóricos.
- En los varones una falta de interés por representar el papel masculino.
- Introversión, en vez de extroversión.
- Independencia de pensamiento y acción.
- Trabajo académico superior al medio.

El Pensamiento Creativo.

Se puede definir de varias maneras. Halpern (1984) afirma que "se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad". Incorporando las nociones de pensamiento crítico y de pensamiento dialéctico. Barron (1969) nota que "el proceso creativo incluye una dialéctica incesante entre integración y expansión, convergencia y divergencia, tesis y antítesis".

Perkins (1984) destaca una característica importante del pensamiento creativo: El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión.

Perkins implica que, para enseñar creatividad, el producto de los alumnos deber ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, éste da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir una manera nueva de conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	 
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

Aspectos del pensamiento creativo.

- La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación.

Una falacia común acerca de la creatividad es que ésta no requiere trabajo y pensamiento intenso. Harman y Rheingold (1984) notan que las precondiciones usuales de la creatividad son un aferramiento prolongado e intenso con el tema. Citan al gran compositor Strauss diciendo:

"Puedo decirte de mi propia experiencia que un deseo ardiente y un propósito fijo, combinado con una intensa resolución traen resultados. El pensamiento concentrado y determinado es una fuerza tremenda"

- La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.

Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades.

Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con "lo que salga". Más bien, tienen la necesidad siempre presente de "encontrar algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo."

- La creatividad requiere un locus interno de evaluación en lugar de un locus externo.

Subyacente a la habilidad de la gente creativa para correr riesgos se encuentra una confianza en sus propios estándares de evaluación. Los individuos creativos buscan en sí mismos y no en otros la validación y el juicio de su trabajo. La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera aislado de las normas, las prácticas y las acciones. No es sorprendente entonces que muchas gentes creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos.

Relacionada estrechamente con el locus de evaluación, está la cuestión de la motivación, la creatividad incluye motivación intrínseca más que extrínseca. La motivación intrínseca se manifiesta en muchas maneras: gran dedicación, mucha inversión de tiempo, interés en la

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO	
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

habilidad, involucramiento con ideas, y sobre todo resistencia a la distracción por recompensas extrínsecas como un ingreso más alto por un tipo de trabajo menos creativo.

- La creatividad incluye reformular ideas.

Este aspecto de la creatividad es el que más comúnmente se enfatiza, aunque diferentes teóricos lo describen en diferentes maneras.

Para comprender cómo se reformula una idea, deberíamos considerar cómo una idea se estructura. Interpretamos el mundo a través de estructuras llamadas esquemas: estructuras de conocimiento en las cuales se junta información relacionada. La gente usa esquemas para encontrar sentido al mundo. Los esquemas son la base de toda nuestra percepción y comprensión del mundo, la raíz de nuestro aprendizaje, la fuente de todas las esperanzas y temores, motivos y expectativas.

Característicamente, la persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia o esquema y luego de manera consciente cambiar a otro marco de referencia, dándole una perspectiva completamente nueva. Este proceso continúa hasta que la persona ha visto el problema desde muchas perspectivas diferentes.

Cuando las tácticas analíticas o inferenciales directas fallan en producir una solución creativa, la persona creativa con frecuencia forja lazos con diferentes estructuras. En la medida que estas estructuras son elaboradas, pueden salir nuevas y poderosas soluciones. Los científicos que trabajaban en la teoría de la electricidad lograron un gran avance cuando vieron similitudes en la estructura entre la electricidad y los fluidos. La imaginación creativa de la poesía con frecuencia incluye el uso de la metáfora y la analogía. Enseñar pensamiento creativo requiere el uso de actividades que fomenten en los alumnos el ver las similitudes en eventos y entidades que comúnmente no están unidas.

- La creatividad algunas veces puede ser facilitada alejándose de la involucración intensa por un tiempo para permitir un pensamiento que fluya con libertad.

Algunos teóricos han señalado varias maneras en que la gente creativa bloquea distracciones, permitiendo que los insights lleguen a la consciencia. Stein (1974) nota que bajaba las persianas durante el día para evitar la luz; a Proust le gustaba trabajar en un cuarto aislado con corcho; Ben Johnson escribió mejor mientras bebía té y disfrutaba el olor de las cáscaras de naranja.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

El principio de trabajo subyacente a todos estos esfuerzos era crear una atmósfera en la cual el pensamiento inconsciente pudiera llegar a la superficie.

Los mayores descubrimientos científicos que ocurrieron durante períodos de "pensamiento inconsciente".

Después de mucha preparación, intensidad considerable, y muchos intentos de tener un insight en varias maneras, en algún punto la gente creativa parece "abandonarse" de su enfoque racional y crítico a los problemas de la invención y la composición y permiten que las ideas fluyan libremente, con poco control consciente.

Las explicaciones a estos fenómenos son diversas. Harman y Rheingold (1984) afirman que la mente inconsciente procesa mucha más información que lo que nos damos cuenta; tiene acceso a información imposible de obtener a través del análisis racional. Por implicación entonces, la mente inconsciente se enfrasca en una manera mucho más comprensiva y diferente de procesar que la mente consciente. Por lo tanto, deberíamos de tratar activamente de desarrollar técnicas (como la meditación) para tener acceso al inconsciente, ya que este es una fuente de información que de otra manera es inaccesible.

Sin importar si la mente consciente realmente procesa información o si la mente consciente lo hace tan rápido que no nos damos cuenta, mucha gente creativa encuentra que cuando dejan de trabajar en un problema por un tiempo, algunas veces obtienen nuevas y útiles perspectivas.

Características esenciales del pensamiento creativo

Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son:

- La fluidez
- La flexibilidad
- La originalidad
- La elaboración

La primera característica se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	 <p>SC-CER 216375</p>
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre, sin ponernos a pensar si realmente será la mejor, por ejemplo: pensar en todas las formas posibles de hacer el festejo a Benito Juárez, no sólo las formas tradicionales de eventos que siempre hemos practicado.

La segunda considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en cinco diferentes formas de combatir la contaminación sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta pregunta los invitamos a ir a otra categoría de respuesta que nos da alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.

En tercer lugar, encontramos a la originalidad, que es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver el problema de matemáticas como a nadie se le ha ocurrido.

Una característica importante en el pensamiento creativo es la elaboración, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos. Por ejemplo: el concepto inicial de silla data de muchos siglos, pero las sillas que se elaboran actualmente distan mucho del concepto original, aunque mantienen características esenciales que les permiten ser sillas.

Existen otras características del pensamiento creativo, pero creo que estas cuatro son las que más lo identifican, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo podamos identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que podemos analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

Las etapas del proceso creativo

El proceso creativo ha sido revisado por varios autores, encontramos que los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos, pero hacen referencia a la misma

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO	 
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

categorización del fenómeno. En este apartado tomaremos las etapas más comunes, aquellas que en nuestro trabajo con niños hemos identificado plenamente:

Preparación. Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de cognición, en la cual los pensadores creativos sondan los problemas.

Incubación. Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta etapa nos lleva a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imaginación, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada. Algunos autores denominan a esta etapa como de combustión de las ideas. Perkins (1981), citado en Gellatly (1997), sugiere una visión alternativa de la incubación, deja abierta la posibilidad de considerar un tipo especial de pensamiento inconsciente en esta etapa de la creatividad, que genera ideas nuevas a partir de procesos cognoscitivos comunes como el olvido fructífero, el refresco físico y psíquico, la observación de nuevas pistas en experiencias no relacionadas, el reconocimiento contrario, entre otros. El objetivo fundamental de la combustión es aumentar las alternativas de solución que se tiene y las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fácilmente ideas alternativas.

Iluminación. Es el momento crucial de la creatividad, es lo que algunos autores denominan la concepción, es el eureka de Arquímedes, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que el agua, es lo que mucha gente cree que es la creatividad: ese insight que sorprende incluso al propio pensador al momento de aparecer en escena, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se "acomodan" las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.

Verificación. Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

Es importante mencionar que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también nos permite pensar en las etapas que podemos trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa, saber en qué

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO	 
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

momento del proceso se encuentra cada uno de nuestros alumnos, reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo.

Desarrollo del Talento Creador.

Cantidad considerable de pruebas de investigación sugieren que intervienen tanto factores genéticos como del medio ambiente en el desarrollo de la facultad creadora. La conducta se puede alterar por medio de la modificación del medio ambiente en que vive el individuo. Por consiguiente, resulta de importancia el comprender algo acerca del tipo del medio ambiente en que viven las personas que tienen capacidad creadora y en el que se han desarrollado sus facultades creadoras.

No es fácil para el lego apreciar la gran importancia que tienen los factores del medio ambiente en el desarrollo de las facultades creadoras. Por ejemplo, cuando examinamos los antecedentes vitales de algunos de nuestros más grandes compositores, vemos que "Mantel tocaba el clavecín cuando solo era un niño y que componía a la edad de seis años." "Mozart tocaba el clavecín a la edad de 3 años, componía a los 4 y andaba ya en giras musicales a la edad de 6 años. Sin embargo, dos factores nos demuestran que, aunque indudablemente estos hombres tenían las características hereditarias requeridas para tal precocidad, sin la estimulación necesaria del medio ambiente es dudoso que hubieran llegado a desarrollar ese talento.

Cultura y Creatividad.

El ambiente cultural tiende a fomentar o a retardar el desarrollo de determinadas clases de talento creador. Para investigar la relación existente entre el grado de trabajo creador y el grado en que determinadas culturas honran el talento creador. Torrance (1965) se valió de niños del primero hasta el sexto año en once diferentes culturas. A los niños se les hizo pasar una prueba de pensamiento creador y su calificación fue comparada con dos medidas del grado en que esas culturas honran el talento creador.

Según Torrance "una de las formas en que una cultura honra el talento creador se refleja en los ideales de los maestros de esa cultura y la clase de conducta que estos favorecen o tratan de

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO	 <small>SC-CER 216375</small>
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

combatir entre los niños". De los datos de este estudio podemos ver que existe íntima correspondencia entre las puntuaciones de una prueba de capacidad creadora y el grado según el cual los maestros consideran importantes las características particulares de la personalidad relacionadas con la capacidad creadora. De esta manera, dice Torrance que "lo que es considerado como honorable en un país es también cultivado en ese mismo país".

Aprender a ser Creadores.

El desarrollo de la capacidad creadora en los niños es uno de los objetivos primordiales en las escuelas. Por el análisis del proceso creador, de la personalidad creadora y de los factores del medio ambiente esenciales para la capacidad creadora. Gold ha formulado cierto número de directrices que pueden ser utilizadas por el personal de las escuelas para fomentar el esfuerzo creador:

- Se necesita un rico medio que estimule el pensamiento creador, cosa que parece ser esencial.
- Es importante el sostenimiento de considerable espontaneidad.
- Reconocer los esfuerzos creadores del niño y reforzar su capacidad creadora. Para que el niño sienta satisfacción personal de tener un espíritu creador.
- Deben estimularse las contribuciones de grupo a la capacidad creadora individual. El estímulo interpersonal del esfuerzo creador nos hace prever que pueden aparecer nuevas síntesis como resultado de las empresas de grupo.
- La importancia de la comunidad entera como estímulo para el esfuerzo creador.

Estrategias Creativas.

Son un conjunto de métodos o herramientas para facilitar la interpretación, el análisis o el estudio de problemas o temas determinados.

El cerebro humano es muy diferente a un computador. Mientras un computador trabaja en forma lineal, el cerebro trabaja de forma asociativa, así como lineal, comparando, integrando y sintetizando a medida que funciona.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

- El Método creativo

Puede ser usado para enfrentar problemas tan diversos como lo son las relaciones humanas, la competencia entre productos, restricciones de espacio y presupuestales, percepción ciudadana, etc.

El Método Creativo está fuertemente orientado al trabajo en grupo, pero también puede utilizarse en la solución de problemas. Cuando se enfoca al trabajo individual, el método creativo también se conoce como pensamiento horizontal. El método creativo se puede describir con los siguientes simples pasos:

1. Enunciación del problema
2. Enunciación de restricciones y de metas
3. Criterios de evaluación de propuestas de solución
4. Lluvia de Ideas de propuestas de solución
5. Revisión cruzada de las ideas (Sólo si es un equipo de trabajo)
6. Evaluación de las opciones

El resultado final del método creativo es una propuesta de solución que ha de implantarse. En la lluvia de ideas, la regla de oro es no descartar ni evaluar ninguna de las opciones. Todas las opciones deben ser consideradas siempre y cuando sean remotamente posibles.

Una vez determinadas todas las opciones, la evaluación se basa en las metas, en las restricciones y en el criterio de evaluación escogido (tiempo de implantación, costo, etc.) Aquí es importante señalar que el método creativo es una invaluable herramienta para las situaciones en las que se piense que no hay una solución posible o que no se tiene la capacidad para resolver el problema. Cuando se considera que un problema no tiene solución se dice que se está pensando verticalmente (en forma estrecha). Esto significa que nosotros mismos nos estamos limitando las posibilidades de solución del problema. El pensamiento horizontal implica una ampliación de los horizontes, de nuestra visión del problema que nos permita eliminar las barreras mentales y atacar el problema con enfoques nuevos.

Un ejemplo de cómo el pensamiento creativo se diferencia de otras formas de resolver problemas y en qué situaciones se puede aplicar es el desarrollo del teléfono celular.

Para crear el teléfono celular, los científicos desarrollaron las teorías de la electricidad, la de los semiconductores, la de propagación de ondas electromagnéticas y los conceptos de telecomunicaciones. Los ingenieros juntaron esas teorías en un modelo simplificado que

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO	
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

permitió el desarrollo de la tecnología celular con tales restricciones que los costos se hicieron razonables. No obstante, un buen diseño no es necesariamente el más popular y vendido.

Para lograr buenas ventas, un grupo de diseñadores tuvo que utilizar el pensamiento creativo para fabricar celulares que fueran diferentes de los de las marcas competidoras; haciéndolos visualmente más atractivos, añadiéndoles opciones como indicador de batería, luz, agenda electrónica, correo electrónico, reloj, etc. Y empresarios, ingenieros industriales y mercadotecnicas tuvieron que encontrar formas de producir los teléfonos móviles con bajos costes y con mayor penetración en el mercado.

Los siguientes factores son importantes para lograr una solución óptima del problema:

- Saber relacionar el problema que se te presenta con otras situaciones que se te hayan presentado.
- Aprender todos los factores importantes que se relacionen con el problema. Por ejemplo, ¿Cuándo se presenta el problema?, ¿Por qué no se ha podido resolver?, ¿Qué soluciones se han intentado?, ¿Cuáles son los recursos disponibles?
- Aplicar criterios claros, de ser posibles cuantitativos, para evaluar las diversas propuestas de solución.

Los mapas conceptuales.

La asociación juega un papel dominante en casi toda función mental, y las palabras mismas no son una excepción. Toda simple palabra e idea tiene numerosas conexiones o apuntadores a otras ideas o conceptos. Las alternativas son el Mapa Conceptual y Mental.

Esta estrategia fue desarrollada por Joseph Novak y tienen como objetivo representar las relaciones existentes entre conceptos para formar proposiciones agrupadas en unidades semánticas; en esencia, se trata de conceptos clave unidos por palabras de enlace que nos dan la percepción de unidad. Los mapas conceptuales son jerárquicos pues se inician con conceptos inclusivos en la parte superior y en cascada caen los conceptos menos inclusivos y más específicos. En este proceso de diseño y construcción nos damos cuenta de nuevas relaciones y significados de los conceptos, convirtiéndose en una actividad creativa que despierta nuestro interés y curiosidad; cada vez que encontramos una nueva relación es un reto alcanzado que aumenta nuestra motivación intrínseca y nos mueve el deseo de continuar explorando dentro del mapa. Al igual que los mapas mentales, podemos clasificar las jerarquías o niveles por

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

colores, utilizar imágenes, texto breve, formas y toda la simbología necesaria para personalizar nuestro mapa y hacerlo divertido y significativo. Ver Fig. 2 Modelo de Mapa Conceptual.

- **El mapa mental.**

Esta estrategia fue desarrollada por Tony Buzan. La estructura del mapa mental intenta ser expresión del funcionamiento del cerebro global con sus mecanismos asociativos que favorecen el pensamiento irradiante en el ámbito concreto de la recepción, retención, análisis, evocación y control de la información. La estimulación de dicho pensamiento se potencia con el uso del color, de imágenes y de símbolos. A todo ello contribuye la creatividad y la imaginación. El mapa mental, pues, potencia la capacidad de memorización, de organización, de análisis y síntesis. Es útil para toda actividad en la que intervenga el pensamiento, y que requiera plantear alternativas y tomar decisiones. En síntesis, los mapas mentales son una representación gráfica de un proceso integral y global del aprendizaje que facilita la unificación, diversificación e integración de conceptos o pensamientos para analizarlos y sintetizarlos en una estructura creciente y organizada, elaborada con imágenes, colores, palabras y símbolos. (Fig. 3) Modelo de Mapa Mental

Los Mapas Mentales, son un método efectivo para tomar notas y muy útiles para la generación de ideas por asociación. Los conceptos fundamentales son:

- Organización
- Palabras Clave
- Asociación
- Agrupamiento
- Memoria Visual: palabras clave, usando colores, símbolos, iconos, efectos 3D, flechas, grupos de palabras resaltados.
- Enfoque: Todo Mapa Mental necesita un único centro.
- Participación consciente

Los Mapas Mentales van asemejándose en estructura a la memoria misma. Una vez se dibuja un Mapa Mental, rara vez requiere ser rediseñado. Los mapas mentales ayudan a organizar la información.

Debido a la gran cantidad de asociaciones envueltas, los mapas mentales pueden ser muy creativos, tendiendo a generar nuevas ideas y asociaciones en las que no se había pensado antes. Cada elemento en un mapa es, en efecto, un centro de otro mapa.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO	 
CÓDIGO GSA-FO-22	PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO	Versión: 1

Los Mapas Mentales son una manera de representar las ideas relacionadas con símbolos más bien que con palabras complicadas como ocurre en la química orgánica. La mente forma asociaciones casi instantáneamente, y representarlas mediante un "mapa" permite escribir ideas más rápidamente que utilizando palabras o frases.

Ventajas de la cartografía mental sobre el Sistema Lineal de preparar-tomar notas:

- a. Se ahorra tiempo al anotar solamente las palabras que interesan.
- b. Se ahorra tiempo al no leer más que palabras que vienen al caso.
- c. Se ahorra tiempo al revisar las notas del mapa mental.
- d. Se ahorra tiempo al no tener que buscar las palabras claves entre una serie innecesaria.
- e. Aumenta la concentración en los problemas reales.
- f. Las palabras claves se yuxtaponen en el tiempo y en el espacio, con lo que mejoran la creatividad y el recuerdo.
- g. Se establecen asociaciones claras y apropiadas entre las palabras claves.
- h. Al cerebro se le hace más fácil aceptar y recordar los mapas mentales.
- i. Al utilizar constantemente todas las habilidades corticales, el cerebro está cada vez más alertado y receptivo.

El Proceso Creativo

El proceso creativo, es un proceso interactivo. Es un volver al principio siempre y en el cual se producen una **gran cantidad de procesos intermedios** hasta llegar a la conclusión de que lo que se está desarrollando merece la pena.

El proceso creativo se lleva a cabo mediante un conjunto de etapas. Estas etapas se podrían configurar como **subetapas** cuyo fin es el producto que acabamos diseñando. Las etapas fundamentales las podríamos dividir en cuatro: Investigación o recopilación de datos, análisis o incubación, iluminación y comprobación y verificación.

Durante la **investigación se recoge la información** y aquellos elementos que nos van a ser indispensables durante el proceso de creación. Durante el **análisis** se selecciona y analiza toda la información que se ha recogido y **aquella que servirá para el proceso creativo**, seleccionándola en primera instancia para la creación y guardando la que en una primera instancia se ha dejado de lado.

Durante la **iluminación**, surge la idea con toda la **información recabada**, para realizar el proceso de creación. **En la comprobación** lo que se hace comparar el bosquejo con la idea que sé que se quiere comunicar.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	 
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

7. METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta el marco conceptual aquí definido, se toman los elementos fundamentales para hacer un desarrollo ordenado de actividades que finalmente contribuyan al desarrollo de la creatividad.

Se inicia entonces con una fase de programación neurolingüística que permite fortalecer autoestima y seguridad en sí misma que asegure la espontaneidad para expresar ideas y permitirse pensar cosas “descabelladas”.

Posteriormente, se desarrollará una etapa de contacto o manipulación de imágenes motoras, preceptuales o incógnitas y simbólicas o lingüísticas que permitan explorar el exterior y el interior, la realidad y la imaginación a través de actividades relacionadas con el cuerpo, la expresión, la plástica y la tecnología.

Cada trabajo propuesto se desarrollará en etapas que deben irse perfeccionando poco a poco con asesorías y autocríticas aplicando las etapas del proceso:

- Preparación o cognición y planteamiento del problema.
- Incubación o establecimiento de relaciones y posibilidades
- Iluminación
- Verificación

Para este año, estará muy orientado a la parte teatral y escénica

Las actividades se desarrollarán dentro de las áreas de educación física, tecnología artística principalmente, pero interactuando con las demás, cuyos resultados serán expuestos en actos culturales y ferias del conocimiento.

8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

(Anexo Formato de planeación y seguimiento de proyectos)

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	  <p>SC-CER 216375</p>
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

9. RECURSOS

Humano. Docentes encargados y estudiantes.

Acertijos
Grabadora
Música
Papel
Marcadores
Tijeras
Lápices de colores
Láminas
Alfileres
Monedas
Cuerdas

10. EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto se realizará a través del desarrollo de las actividades planteadas y la valoración del desempeño de las estudiantes en las mismas, teniendo en cuenta también para esto la autoevaluación al finalizar el ciclo de actividades. Se considerarán las exposiciones finales de cada etapa como una oportunidad de evaluar, sobre todo porque toda la comunidad educativa puede participar. Periódicamente, el equipo responsable, se reúne para evaluar la ejecución de las actividades y su impacto.

	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE MARÍA MAZZARELLO</p>	
<p>CÓDIGO GSA-FO-22</p>	<p>PROYECTO INSTITUCIONAL CREANDO</p>	<p>Versión: 1</p>

11. BIBLIOGRAFÍA

Brenot, Philippe (1997) El genio y la locura. Suma de Letras, 2000

Buzan, T. (1996) El libro de los Mapas Mentales. Ediciones Urano, Barcelona.

Csikszentmihalyi M. (1998) Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Paidós psicología, Barcelona

Marín, R. y de la Torre, S. (1991) Manual de la Creatividad. Vicens Vives, Barcelona.

Marina, José Antonio (1993) Teoría de la inteligencia creadora. Anagrama. Barcelona, 2001

Maslow, A. (1983) La personalidad creativa. Buenos Aires, Kairós

Michalko, M. (2000) Los secretos de los genios de la creatividad. Gestión, Barcelona.