

**CONCEPCIONES SOBRE CREATIVIDAD EN DOCENTES
UNIVERSITARIOS DE LA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
INFANTIL DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA DE
BOGOTÁ D.C.**

ADRIANA GARCIA LAIGNELET

YOLANDA HERNANDEZ CORTES

TATIANA MESA HOYOS

RUBEN SIERRA CARDENAS

TUTORA:

ANDREA SANCHEZ VALLEJO

MAGISTRA EN EDUCACIÓN



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE EDUCACION MAESTRIA EN EDUCACION

LINEA DE INVESTIGACION: DESARROLLO COGNITIVO,
CREATIVIDAD Y APRENDIZAJE EN SISTEMAS EDUCATIVOS

BOGOTÁ, D.C. 2012

**CONCEPCIONES SOBRE CREATIVIDAD EN DOCENTES
UNIVERSITARIOS DE LA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA
INFANTIL DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA DE
BOGOTÁ D.C.**

ADRIANA GARCIA LAIGNELET

YOLANDA HERNANDEZ CORTES

TATIANA MESA HOYOS

RUBEN SIERRA CARDENAS

Trabajo de Grado presentado como requisito
para optar al título de Magister en Educación

TUTORA:

ANDREA SANCHEZ VALLEJO

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE EDUCACION * MAESTRIA EN EDUCACION
BOGOTÁ, D.C. 2012

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE EDUCACION
MAESTRIA EN EDUCACION

RECTOR: PADRE JOAQUIN SÁNCHEZ GARCÍA S.J.
DECANO ACADEMICO: CARLOS GAITÁN RIVEROS
DIRECTORA DE POSTGRADOS: Dra. ELENA MARULANDA PÁEZ
DIRECTORA DE LA LINEA: Dra. ELENA MARULANDA PÁEZ
TUTORA DE TESIS: ANDREA SÁNCHEZ VALLEJO



BOGOTÁ, D.C. 2012

Artículo 23, Resolución No. 13 de 1946

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

Agradecimientos

A Dios por brindarnos la oportunidad de recorrer este camino con ímpetu y esfuerzo.

A nuestros padres, hermanos y familiares por brindarnos el amor que ha sido el motor para continuar adelante y cumplir este sueño.

A los amigos por su paciente compañía, colaboración y motivación en este camino académico.

*A los maestros y a la Facultad de Educación por **TODO** el apoyo que nos ofrecieron durante este proceso.*

De manera especial, a todos y cada uno de los docentes que generosamente participaron en esta investigación.

A las secretarías y al personal de la biblioteca por habernos facilitado sus servicios con amables sonrisas.

A los compañeros de tesis por su tolerancia, soporte, comprensión y cariño en este proceso de crecimiento no solo académico sino profundamente humano.

Contenido

1. Introducción.....	9
1.1. Antecedentes.....	11
1.2. Objetivos.....	21
1.2.1. Objetivo General.....	21
1.2.2. Objetivos Específicos.....	21
1.3. Justificación.....	22
2. Marco de Referencia.....	27
2.1. Creatividad.....	27
2.1.1. Antecedentes del estudio científico de la creatividad.....	29
2.1.1.1. <i>Enfoque místico, ex-nihilo y naturalista</i>	29
2.1.1.2. <i>Enfoque Psicoanalítico</i>	32
2.1.1.3. <i>Enfoque pragmático</i>	33
2.1.1.4. <i>Enfoque psicométrico</i>	35
2.1.1.5. <i>Enfoque socio-personal</i>	36
2.1.1.6. <i>Enfoque cognitivo</i>	37
2.2. Modelos Cognitivos.....	38
2.2.1. Enfoque computacional representacional.....	38
2.2.1.1. <i>La creatividad para Boden</i>	38
2.2.1.1.1. <i>La P- creativa y la H-creativa</i>	45
2.2.1.1.2. <i>Caos, azar, aleatoriedad e</i> <i>impredictibilidad</i>	46
2.2.2. Enfoque de la cognición creativa – Geneplore.....	47
2.2.2.1. <i>Objetivos del Modelo</i>	48
2.2.2.2. <i>Principios</i>	50
2.2.2.3. <i>Modelo Geneplore</i>	51
2.2.2.3.1. <i>Fase Generativa</i>	52

2.2.2.3.2. Estructuras Preinventivas.....	53
2.2.2.3.3. Fase Exploratoria.....	54
2.2.2.3.4. Restricciones.....	56
2.2.2.4. Formas de aproximación a la evaluación de la creatividad.....	57
2.2.2.5 Asuntos Generales al Evaluar la creatividad.....	58
2.3. Teorías Implícitas.....	61
2.3.1. La reconfiguración de lo implícito a lo explícito.....	65
3. Metodología.....	67
3.1. Población.....	68
3.2. Instrumentos.....	69
3.2.1. Definición de categorías y subcategorías.....	70
3.2.1.1. Creatividad.....	70
3.2.1.1.1. Naturaleza de la creatividad.....	70
3.2.1.1.2. Elementos.....	71
3.2.1.1.2.1. Modelo computacional representacional....	71
3.2.1.1.2.2. Modelo Geneptore.....	72
3.2.1.1.3. Educación.....	73
3.2.1.1.3.1. Enseñanza.....	74
3.2.1.1.3.2. Aprendizaje.....	74
3.3. Metodología de la Recolección.....	74
3.4. Metodología del Análisis de la Información.....	76
3.5. Procedimiento.....	76
3.6. Limitaciones.....	79
4. Resultados.....	80
4.1. Concepciones sobre la naturaleza de la creatividad.....	81
4.1.1. No cognitivo.....	81
4.1.1.1. Místico.....	81
4.1.1.2. Psicoanalítico.....	82

4.1.1.3. Pragmático.....	83
4.1.1.4. Psicométrico.....	84
4.1.1.5. Socio personal.....	85
4.1.2. Cognitivos.....	89
4.1.2.1. Modelo computacional representacional de la creatividad.....	89
4.1.2.2. Ideas Compartidas de los modelos de Boden y Finke, Ward y Smith que se hallaron en los docentes.....	91
4.1.2.3. Otros (Margen de Libertad).....	96
4.1.2.4. Modelo de cognición creativa, Geneptore.....	96
4.2. Concepciones sobre los Elementos de la Creatividad.....	97
4.2.1 Modelo computacional.....	97
4.2.1.1. Capacidades.....	97
4.2.1.2. Sistemas de representación.....	101
4.2.1.3. Recursos computacionales del MCRM de Boden.....	105
4.2.2. Modelo Geneptore de Finke, Ward y Smith: procesos y estructuras.....	106
4.2.2.1. Procesos Generativos.....	106
4.2.2.2. Procesos Exploratorios.....	109
4.2.2.3. Estructuras pre-inventivas.....	112
4.2.2.4. Aproximaciones a la creatividad.....	114
	4.2.2.4.
1. Producto.....	114
4.2.2.4.2. Persona.....	117

4.2.2.4.3. Proceso.....	120
4.3. Concepciones sobre la creatividad en la educación.....	121
4.3.1. Enseñanza.....	121
4.3.2. Aprendizaje.....	128
4.3.3. Evaluación.....	130
4.3.4. Pedagogía infantil.....	134
5. Discusión.....	136
5.1. Concepciones sobre la Naturaleza de la Creatividad en Docentes Universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil.....	136
5.2. Concepciones sobre los Elementos Característicos de los Modelos Cognitivos de la Creatividad.....	141
5.2.1. Modelo Computacional Representacional.....	141
5.3. Concepciones sobre la relación entre Creatividad y Educación.....	145
6. Aportes.....	152
Referencias.....	155
Apéndices.....	159

Índice de Figuras

Figura 1. Representación de los diversos enfoques desde los cuales se explica la creatividad.....	71
Figura 2. Representación de los elementos constitutivos del modelo propuesto porBoden.....	72
Figura 3. Representación de los elementos constitutivos del modelo Geneplore.....	73
Figura 4. Representación de las relaciones establecidas entre la educación, la enseñanza y el aprendizaje.....	74

Índice de Tablas

Tabla 1. Elementos, procesos y estructuras modelo Geneplore.....	59
--	----

Concepciones sobre Creatividad en Docentes Universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.

Resumen

Este estudio de naturaleza cualitativa explora concepciones existentes en profesores universitarios sobre la creatividad, con el fin de comprender el uso de sus teorías implícitas en su práctica pedagógica. Con base en los modelos cognitivos de la creatividad de Margaret Boden y Finke Ward y Smith se diseñaron cuatro instrumentos – tarea, cuestionario con escala tipo Likert, encuesta de marcar en orden de importancia y entrevista semi-estructurada – con el objetivo de develar las teorías implícitas de quince docentes de la Licenciatura de Pedagogía Infantil de la Universidad Javeriana. Se encontró que los docentes universitarios tienen concepciones tanto cognitivas como místicas lo cual impacta su proceso de enseñanza; además atribuyen la falta de creatividad de parte de los estudiantes al contexto sociocultural actual.

Palabras clave: Creatividad, teorías implícitas, educación, profesores universitarios y pedagogía infantil.

Abstract

This qualitative study explores implicit theories of creativity in university teachers, in order to understand the use of their conceptions in their pedagogical practices. Based in the cognitive models of creativity of Margaret Boden (1994) and Finke, Ward and Smith (1992) four instruments were designed - a task, a Likert scale questionnaire, a survey with

rank order questions and a semi structured interview- with the objective of revealing the implicit theories of 15 Early Childhood Pedagogy teachers at Javeriana University in Bogota, Colombia. It was found that university teachers have both cognitive and mystical approaches which impact their teaching; also they acknowledge the lack of creativity among young people to today's social and cultural context.

Key words: creativity, implicit theories, education, univeristy teachers and early childhood pedagogy.

1. Introducción

Hasta antes de que aparecieran en escena las teorías científicas de Finke, Ward y Smith (1992) y Margaret Boden (1994) se creía que la creatividad era un don divino que no tenía explicación científica pero a partir del aporte de estos teóricos se puede reconocer que los procesos cognitivos sobre los cuales se asienta la creatividad, son procesos que todos los seres humanos comparten; pero que al ser presentada tan específicamente por los teóricos, dan cuenta de que la creatividad puede ser potenciada, desarrollada, explicada y por lo tanto, enseñada desde la cognición.

Esta investigación pretende caracterizar las teorías implícitas de los docentes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad Javeriana con el fin de develar las comprensiones existentes en ellos para de esta manera cumplir con objetivos planteados desde las normas estatales e institucionales en cuanto a la formación de sujetos creativos. Es necesario tener en cuenta que no se habla de cualquier sujeto sino de los formadores de formadores que en un futuro serán los encargados de potenciar y desarrollar en los niños su capacidad creativa.

Este estudio se apoya en las teorías implícitas con relación a la educación trabajadas por Pozo, Scheuer, Perez, Mateos, Martín y de la Cruz (2009), en donde se puede identificar que las teorías implícitas tienen una base cognitiva, como también lo afirma Rodrigo (1985), quien les destaca funciones tales como interpretar, explicar y predecir; además de conferirles un valor prescriptivo, lo cual marca formas de comportamiento social.

En este orden de ideas, las teorías implícitas se entienden como representaciones mentales construidas y reconstruidas constantemente por cada sujeto, resultado de la interacción consigo mismo, con otros individuos, con los elementos y con el medio. De igual manera, permiten actuar y tomar decisiones, gracias a la necesidad de comprender y explicar diferentes fenómenos y las relaciones existentes entre estos en el transcurso de la vida, como la creatividad.

El método con el cual se abordó este estudio es de carácter cualitativo y la naturaleza de la investigación es descriptiva exploratoria. En cuanto a los instrumentos se utilizaron el cuestionario tipo Likert, la encuesta de marcar en orden de importancia y la entrevista semi-estructurada. Ahora bien, para el análisis de la información se desarrolló la técnica de análisis categorial acompañado de matrices y de estadística para análisis de tendencias y de dispersión que permitió el cruce de la información de tipo cuantitativo y cualitativo.

Para facilitar la lectura a continuación se cuenta de la organización del presente escrito. En el primer capítulo se presentan los antecedentes en donde se exponen investigaciones previas desarrolladas con relación a las teorías implícitas y la creatividad, la creatividad y la educación y por último, las teorías implícitas, la creatividad y la pedagogía infantil. Seguido de esto se presenta la justificación del trabajo y los objetivos del mismo. En el segundo capítulo se aborda el marco de referencia el cual se divide en cuatro apartados. El primero relacionado con la naturaleza de la creatividad, el segundo con el enfoque computacional representacional, el tercero con el enfoque de la cognición creativa y el cuarto con las teorías implícitas. En el capítulo tercero se expone la metodología desde la cual se abordó el objeto de estudio. En el cuarto se presentan los resultados y finalmente, la discusión y aportes.

Este trabajo contribuye tanto al campo de la cognición como al de la educación en la medida en que se constituye en un puente que aporta al desarrollo de las investigaciones sobre creatividad para que de esta manera se vayan implementando las normas estatales e institucionales dentro de los sistemas educativos.

1.1. Antecedentes

Después de haber realizado la búsqueda y revisión de investigaciones nacionales e internacionales relacionadas con las concepciones de los docentes universitarios sobre creatividad, no se hallaron documentos enfocados hacia los maestros de futuros docentes, como es el caso de los profesores de la Licenciatura de Pedagogía Infantil, lo que ofrece un motivo de peso para realizar el presente trabajo; sin embargo, existen varias investigaciones relacionadas con las concepciones que tienen los maestros sobre la creatividad y sobre la pedagogía infantil.

De este modo, en este capítulo se hará una breve reseña de lo que se ha encontrado en las bases de datos disponibles a nivel nacional e internacional, así como en libros, revistas e informes de investigación, como: Scienedirect, Dialnet, Redalyc, Elsevier, PsycINFO, Eric y el catálogo BIBLOS de la Universidad Javeriana.

En primer lugar, se presentan los trabajos relacionados con la creatividad y las teorías implícitas. Luego, los relacionados con la creatividad y la educación. Y por último, los que más se asemejan a esta investigación debido a que estudian las teorías implícitas en relación con la pedagogía infantil ya sea desde la perspectiva de los docentes escolares, los padres de familia o los estudiantes.

Se encontraron tres estudios, referentes a la creatividad y las teorías implícitas: Teorías

Implícitas de la creatividad, inteligencia y sabiduría, Concepciones de los maestros sobre la creatividad y su enseñanza y Teorías de la creatividad y las creencias de los docentes.

El primer estudio fue realizado por Robert J. Sternberg en 1985 y publicado por el *Journal of Personality and Social Psychology* bajo la propiedad de la Asociación Americana de Psicología. En esta investigación, se realiza un estudio previo y cuatro experimentos para entender la naturaleza y el uso de las teorías implícitas sobre inteligencia, creatividad y sabiduría. Los resultados revelaron que las personas poseen teorías implícitas sistemáticas sobre estos temas que usan de manera apropiada para evaluarse a sí mismos y a otros hipotéticamente. Entre sus fuentes se encuentran Amabile, Csikszentmihalyi, Getzels, Guilford, Piaget, Simonton y Torrance.

El siguiente trabajo, titulado *Concepciones de los maestros sobre la creatividad y su enseñanza*, publicado en Redalyc por la revista *Psicología desde el Caribe* por Fernando Iriarte Dizagranados, Roberto Nuñez, Julio Martín Gallego y Javier Roberto Suárez González de la Universidad del Norte, en 2008. El objetivo de este estudio es comprender las concepciones de seis maestros de un colegio de la ciudad de Barranquilla (Colombia) sobre la creatividad y su enseñanza y la manera como éstas se reflejan en su práctica pedagógica. Esta investigación está dentro de un marco de carácter cualitativo con un diseño interpretativo-explicativo, que no solo da cuenta de las teorías implícitas que los maestros tienen sobre la creatividad y su enseñanza sino que también permite comprender por qué se dan.

Algunas de las conclusiones de este estudio son que la evaluación de la creatividad se realiza a través de los productos concretos del estudiante y que independiente del área de conocimiento se comparten concepciones generales sobre el fenómeno de la creatividad. No

hay una enseñanza única para cada concepción de la creatividad. Las concepciones sobre la creatividad y su enseñanza inciden en la forma como los sujetos desarrollan su práctica de aula y cada concepción de los casos tiene sus propias características que la hacen única. Entre sus fuentes se encuentran Lubinski, Marrero Acosta, Pozo y Torrance.

El último estudio es sobre las Teorías de la creatividad y las creencias relacionadas de los docentes realizado por Olivia Saracho en 2010 y publicado en *EarlyChildDevelopment and Care* en el 2012 por Routledge Taylor & Francis Group, en los Estados Unidos. Plantea que las teorías de la creatividad han sido investigadas en relación con las teorías implícitas y explícitas. El creciente boom de la creatividad motiva a muchos investigadores a enfocar el estudio desde estas teorías para entender la creatividad. De esta manera, el propósito de este artículo es distinguir entre teorías explícitas y las creencias de los profesores (las teorías implícitas) sobre creatividad. Por las características del documento no se presentan contenidos, metodología o conclusiones.

A continuación, se abordan los estudios relacionados con Creatividad y educación encontrados en las bases de datos mencionadas. Estos son: *La creatividad y su valor educativo* y *Enseñar creatividad. El espacio educativo*.

El primero, recuperado de Redalyc, fue publicado en la *Revista e-Curriculum* de la Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo en Brasil en el 2006 por MariaNela Barba Tellez y Martha García Bargados. Las autoras reflexionan en torno al impacto de la creatividad en la conformación de valores culturales por lo cual asumen que la creatividad no se puede desarrollar de forma espontánea, sino que esta debe ser desarrollada bajo las condiciones de un proceso formativo. Hacen especial énfasis en la necesidad de buscar alternativas que potencien

al máximo el desarrollo de la creatividad en la familia, en la comunidad y en el propio accionar de maestros y alumnos para que las instituciones educativas se conviertan en laboratorios de aprendizaje cultural.

Este artículo se basa en los postulados principales de la Teoría histórico- cultural de L.S. Vygotsky y sus seguidores. De esta manera, se enfoca en la creatividad como proceso formativo de valores culturales especialmente desde las instituciones. Algunos de los autores referenciados son: Julian Betancourt Morejón, E. Bravo, Martha García Bargado, Monica Sorín, J. García Ramis, A. Valle Lima, y M.A. Ferrer López.

La otra publicación relacionada con el tema de creatividad y educación fue realizada por Olivia López Martínez y publicada en Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Jujuy en Argentina en 2008. El trabajo se centra en las características que deben reunir los pilares básicos de la creatividad: el educador, el clima o la pedagogía, deben ser creativos. La conclusión a la que llega es que la enseñanza de la creatividad es un reto, al ser un espacio convergente, como lo es la escuela.

A partir de autores como Lowenfeld y Lambert (1980), el estudio considera que “la mejor preparación para la creación es la creación misma.” Del mismo modo, se refiere mas a acciones institucionales para una enseñanza creativa, la integración con el currículo y los principios básicos para una escuela creativa. Algunos de los autores citados son: Gervilla y Madrid, Torre, Logan y Logan, Alonso Monreal, Amabile, Sternberg y Lubart, Brabandere y Mikolajczack, Csikszentmihalyi, Howard Gardner, entre otros.

Por último, se muestran los estudios de mayor relevancia para la presente

investigación, debido a que estudian las teorías implícitas en relación con la pedagogía infantil ya sea desde la perspectiva de los docentes escolares, los padres de familia o los estudiantes.

Cabe resaltar, que a pesar de que las siguientes investigaciones abordan los conceptos eje de nuestra investigación - las concepciones, la creatividad y la pedagogía infantil- ninguna se centra específicamente en los docentes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil.

Los estudios que abordan las teorías implícitas de la creatividad en la pedagogía infantil son: Teorías implícitas de los docentes de primera infancia (1988), Teorías implícitas de padres y docentes sobre la creatividad de los niños: Una perspectiva intercultural (2002); Creatividad en la educación de primera infancia: Percepciones de los docentes escolares en tres sociedad chinas (2010); Percepciones de docentes de primera infancia sobre la creatividad en la educación (2011), y Teorías implícitas de la creatividad y formación docente: los significados de la creatividad en la licenciatura de educación preescolar para el medio indígena (2011).

La primera investigación, encontrada en *Eric*, se titula Teorías implícitas de los docentes de primera infancia realizada por Bernard Spodek y publicada en *Early Childhood Development and Care* en 1988. El objetivo del autor es investigar las teorías implícitas que son la base de las decisiones tomadas por los profesores en las clases de preescolar, el jardín infantil y primero de primaria. El estudio sugiere que la diversidad de programas de preparación de profesores, la naturaleza de la enseñanza y el aislamiento de los colegas puede explicar la variedad de teorías implícitas sostenidas por los profesores.

Esta investigación no trata el tema de creatividad, aunque sí estudia las teorías implícitas de los docentes de primera infancia. A este estudio al igual que los siguientes tres,

solo fue posible acceder a través del resumen de los artículos (o abstract) por lo cual no fue posible acceder a las bibliografías de estas investigaciones.

La siguiente investigación que sirve de antecedente al presente estudio es el de Teorías implícitas de padres y profesores sobre la creatividad de los niños: Una perspectiva intercultural publicado en *Creativity Research Journal* en 2002 y realizado por Mark A. Runco, Diane J. Johnson y Patricia K. Bear y también publicado en *Child Study Journal* en 1993 y recuperado en PsycNET. Los autores utilizaron métodos de validación social para recoger las concepciones de padres y maestros de los aspectos indicativos y contraindicativos de la creatividad infantil, para luego compararlas con aquellas reportadas en estudios anteriores.

En el primer estudio se encontró que tanto padres como maestros, observan características favorables cuando describen a un niño creativo y características desfavorables cuando describen niños no creativos. Los resultados del segundo estudio indican que madres y padres están de acuerdo sobre la creatividad en sus hijos. Las correlaciones entre los ratings indicativos de los padres con las autoevaluaciones de los niños fueron significativas. Estos resultados se discutieron en relación con las habilidades de los padres para identificar satisfactoriamente la creatividad en niños y colocarles retos que los ayudan a potenciar su creatividad.

Otro estudio se titula *Creatividad en la educación de primera infancia: Percepciones de los docentes escolares en tres sociedades chinas* realizada por Chu-ying Chien y Anna N.N. Hui en 2009 y publicada en 2010 por Elsevier y recuperada en Science Direct. Los autores se basan en un creciente énfasis en el desarrollo de la creatividad en estudiantes chinos de diferentes grados de escolaridad en Shangai, Hong Kong y Taiwan. 877 pedagogos infantiles

resolvieron un cuestionario sobre la percepción de promover la educación creativa en la primera infancia. El resultado fue que la ecología de la enseñanza estaba fuertemente relacionada con la ecología del aprendizaje creativo. Otros efectos significativos que se encontraron fueron los factores que influyen en la creatividad, factores ecológicos de la enseñanza creativa, factores ecológicos del aprendizaje creativo, mejoramiento de la creatividad como también barreras entre los profesores de las tres sociedades. Además se halló que los profesores veteranos anotaron más puntos en ecología de la enseñanza creativa como también en el aprendizaje creativo que en profesores a mediados de la carrera o novatos.

Siguiendo esta misma línea de investigación, se encuentra el estudio titulado Percepciones de docentes de primera infancia sobre la creatividad en la educación en las memorias de las ponencias de las conferencias europeas OMEP titulada “Perspectivas de la creatividad y aprendizaje en la primera infancia” publicado en el año 2011 en Nicosia, Chipre por Gregoriadis, A., Zachopoulou, E. Y Konsantinidou, E. y recuperada en academia.edu. El propósito de este estudio fue examinar las percepciones y conceptualizaciones de los pedagogos infantiles respecto a: a) la naturaleza de la creatividad, b) las características de los niños creativos y c) las estrategias pedagógicas que promueven la creatividad en niños. 279 profesores de centros de cuidado infantil y de jardines infantiles en colegios participaron en el estudio completando un cuestionario sobre las “Percepciones de creatividad en la educación” en 2008. Es de resaltar que los resultados muestran que la mayoría de docentes tienen una adecuada base teórica sobre la noción de creatividad.

Del mismo modo, se pudieron reconocer ciertas características y rasgos de la personalidad del estudiante creativo, pero por otra parte, mostraron una falta de entrenamiento y conciencia respecto a las estrategias y los métodos de enseñanza que pueden promover el

potencial creativo de un niño. Lo que se puede entender como un vacío entre las percepciones de los profesores respecto a la creatividad en teoría y en el proceso en sí tal como lo explicita esta investigación. La importancia de estos hallazgos, se complementan con los encontrados en el anterior estudio mencionado, cuando se encuentra que la ecología de la enseñanza creativa esta fuertemente asociada con la ecología del aprendizaje creativo.

Esta última parte se centrará en una investigación que, según nuestro criterio, más importancia tiene con el tema de la presente investigación, aunque se hace la salvedad de que se encuentra en un contexto educativo diferente, como su nombre lo indica: Teorías implícitas de la creatividad y formación docente: los significados de la creatividad en la licenciatura de educación preescolar para el medio indígena, 1990: Unidad 071 de la Universidad Pedagógica Nacional por la Doctora María Isabel Ramírez Fuentes de la Universidad Pedagógica Nacional de Tuxla Gutierrez en Chiapas, Mexico durante el periodo de 2004 a 2009.

El estudio fue terminado en el año 2010 y publicado en 2011 por la Universidad de Murcia en España. El estudio tiene como objetivo identificar los significados que los estudiantes, profesores y asesores de la Licenciatura en Educación Preescolar para el Medio Indígena atribuyen a la Creatividad.

Los objetivos específicos de la investigación son identificar los significados que le atribuyen a la creatividad los estudiantes-profesores de la LEPMI, analizar el proceso de construcción de los significados a través de un ejercicio exploratorio para identificar sus concepciones sobre el término, identificar y analizar el concepto que tienen estos actores educativos de sí mismos y de sus alumnos como creativos y el valor que le atribuyen, así como identificar y analizar los factores que contribuyen al desarrollo del autoconcepto o autovaloración positiva o negativa de los estudiantes-profesores y asesores con relación a ser

creativos.

Dentro de los autores que fueron estudiados en esta tesis doctoral se encuentran: Reynold Beam, Beghetto, Julian Morejón Betancourt, Margaret Boden, J.S. Bruner, Collins y Amabile, Csikszentmihalyi, Durkheim, Elisondo y Donolo, Flavell, J. Foster, Paulo Freire, H. Gardner, Getzels, Daniel Goleman, Guilford, Kneller, Maslow, Margaret Mead, Piaget, Poincare, Renzulli, Sternberg y Lubart, Torrance, Vygotsky, Vogliotti y Macchiarola, entre otros.

El diseño utilizado fue de tipo exploratorio fenomenológico y se empleó una metodología cualitativa, con el fin de descubrir y entender el fenómeno de la Creatividad y su significado en la formación docente de la Licenciatura en Educación Preescolar para el Medio Indígena, desde la perspectiva subjetiva de cada participante y desde la perspectiva construida colectivamente.

Los antecedentes presentados permiten comprender el panorama de las concepciones de creatividad de los docentes universitarios en la Licenciatura de Pedagogía infantil, de las poblaciones a las cuales usualmente se les enfoca este estudio y el tipo de investigaciones que se hacen al respecto. Lo anterior facilitó desarrollar una síntesis del estado actual de nuestro problema de investigación, los vacíos que presenta, así como los posibles aportes al proyecto.

Para concluir, el análisis de estas investigaciones da cuenta de que el interés por identificar las teorías implícitas sobre creatividad se viene desarrollando desde los años 60s que fue cuando se encontraron las primeras investigaciones relacionadas con la creatividad abordadas desde las teorías implícitas como en el caso de Sternberg y Spodek. Desde entonces se ha visto una creciente tendencia por involucrar la creatividad con la educación por su valor formativo en las instituciones escolares desde países como los Estados Unidos, México,

Argentina, Brasil, Colombia, Japón y en países europeos especialmente en los últimos años. Además se establece el enlace del estudio de la creatividad desde las teorías implícitas en la pedagogía infantil desde docentes, estudiantes y padres de familia.

Las características de los documentos encontrados no permitieron establecer el método de investigación más utilizado, aunque se encontraron estudios tanto cualitativos como cuantitativos. Sin embargo, se pudieron identificar las técnicas e instrumentos de recolección de datos más utilizados como son cuestionarios, entrevistas y encuestas.

Por último, en la Universidad Javeriana en la línea de desarrollo cognitivo, creatividad y aprendizaje en sistemas escolares, se han elaborado varias tesis en torno a la creatividad (Atehortua, 2010; Berrio, 2010; Cortes, 2010; Maldonado, 2010; Almanza, 2010; Alvarado, 2010; Henao, 2009; Acosta, 2005; Gómez, 2004) especialmente en niños o estudiantes pero existe una tesis con intereses similares aunque referida a la carrera de Diseño Industrial. La tesis elaborada por Milena Morales y Juanita Tobón titulada *Concepciones de creatividad en el diseño Industrial* (2012) es un referente significativo porque también se interesa por caracterizar las concepciones de los docentes universitarios; no obstante, también, agregan las concepciones de directivos y estudiantes. Además coinciden en los modelos cognitivos de la creatividad de Margaret Boden y Finke, Ward y Smith.

Esta revisión bibliográfica ofrece un amplio panorama de los estudios realizados en torno al tema de la presente investigación, la cual se enfoca en la población de docentes que preparan a futuros docentes. Ahora bien, luego de observar los diferentes estudios e investigaciones existentes sobre el tema del que trata la presente investigación, se intuye como innovador el hecho de que la presente se centre en la población de docentes de la Licenciatura

a nivel universitario, dada la ausencia de estudios sobre el tema, que como se pudo observar, se concentran, en su gran mayoría, en los profesores, estudiantes, directivos y padres de familia de colegios.

1.2.Objetivos

1.2.1. Objetivo General.

Caracterizar las concepciones sobre creatividad en docentes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía infantil de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.

1.2.2. Objetivos Específicos.

- Develarlas concepciones sobre la naturaleza de la creatividad en docentes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía infantil de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.
- Evidenciar las concepciones sobre los elementos característicos de las teorías cognitivas de la creatividad en docentes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía infantil de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.
- Relacionar las concepciones sobre creatividad de los docentes con el proceso educativo en la licenciatura en pedagogía infantil.

1.3. Justificación

Las ciencias cognitivas, cuyo objeto es el estudio de la mente, han identificado una serie de procesos cognitivos con los cuáles se pueden simular sistemas inteligentes en el área de la Inteligencia Artificial, y no menos importante entender la cognición humana para fomentar su desarrollo (Boden, 1994; Boden, 1996; Thagard, 2005; Parra, Marulanda, et al. 2005). Uno de los procesos cognitivos que se han identificado y más interés ha cobrado, debido al desconocimiento sobre el tema o la falta de una explicación científica, es la creatividad (Sternberg, 1985; Boden, 1994; Finke, Ward y Smith, 1992). Desde esta óptica, la creatividad se hace necesaria, al igual que la inteligencia, para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los sujetos para lograr la transformación mental de procesos psicológicos elementales a procesos psicológicos superiores, que, como lo estableció Vygotsky, es la meta de toda mediación educativa (Vygotsky, 1993; Wertsch, 2007; Daniells, 2003).

Al reconocer la importancia de la creatividad para la cognición humana y para la educación, se hace necesario revisar cómo entienden los docentes universitarios el concepto, ya que ellos son los actores que intervienen en el desarrollo de la creatividad en escuelas, colegios y universidades. De las concepciones que tenga el enseñante sobre este tema, depende en gran medida la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de la creatividad. De esta manera, la participación docente puede potenciar o limitar el surgimiento de ideas nuevas que no solo impacten positivamente la vida del alumno, sino también la humanidad entera. Esto se plantea de acuerdo con lo que Juan Ignacio Pozo (2009), psicólogo español, expone sobre cómo las teorías implícitas de las personas permean las

actividades que realizan los sujetos en cualquier campo, por lo tanto, es importante develar dichas teorías con relación a la creatividad con el fin de mejorarlas prácticas educativas.

De ahí que el desarrollo intelectual y el nivel académico de los docentes universitarios, sean aspectos a tener en cuenta debido a que impactan las teorías implícitas que tienen sobre creatividad. A su vez, Pozo (2009) menciona cómo al estudiar las concepciones de los docentes, ocurre un proceso de reestructuración constante que se presenta con la aparición de teorías explícitas que inevitablemente van modificando o complementando las implícitas lo que mejora las prácticas educativas.

Cabe agregar que el sistema educativo en Colombia ha mencionado en la ley 115 de educación la palabra creatividad con el fin de promover su desarrollo en el nivel de preescolar, al igual que en el Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación inicial en el Distrito de la Alcaldía Mayor de Bogotá del año 2008 e incluso es mencionado en el PEI (Proyecto Educativo Institucional) de la Universidad Javeriana, como se observa a continuación.

En la ley 115 de educación general en Colombia en el Título II, sección segunda, que tiene por nombre la Estructura del servicio educativo se puede leer sobre la educación preescolar lo siguiente:

Artículo 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar: ... c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje. (Ley General de Educación 115)

También se menciona en la sección tercera de educación básica refiriéndose a “La

apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales;” (Ley General de Educación 115).

Ahora, la pedagogía infantil establece que la formación integral en la infancia es una de las tareas primordiales a realizar, no solo por la familia, sino por los responsables directos de los procesos formativos en la escuela. Lo cual concuerda con lo planteado en el Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación inicial en el Distrito, de la Alcaldía Mayor de Bogotá del año 2008, en el cual se plantea que:

Los niños y niñas son sujetos de derechos pero requieren que estos sean tutelados por la sociedad y más concretamente por las personas adultas que les tienen a su cargo; la satisfacción de las condiciones básicas de afecto, alimentación, higiene, exploración, pertenencia, conocimiento y creatividad, entre otras, son parte fundamental del trabajo con la primera infancia y son los elementos que constituyen al concepto de atención integral a la primera infancia en el que se fundamenta la educación inicial.

Por su parte, la Universidad Javeriana propone dentro de sus objetivos la formación de sujetos creativos, como se puede observar a continuación:

Mediante la Formación Integral, la Universidad espera que el estudiante: desarrolle la inventiva mediante desafíos imaginativos y creativos que le permitan escudriñar la novedad, los conflictos, los usos constructivos de la

adversidad y el valor de las dimensiones estética y lúdica del ser humano...
(PEI Universidad Javeriana)

Desde esta intencionalidad institucional y estatal, se puede comprender la importancia que tiene el estudio y desarrollo de la creatividad en contextos educativos, con el fin de promover la adquisición de herramientas conceptuales sólidas que faciliten la solución de situaciones problémicas en todas las áreas del conocimiento y en lo cotidiano; y no de manera exclusiva de los niños o relacionada con las artes y la estética. Esta tarea es emprendida por las instituciones educativas, sin que en los documentos que regulan los objetivos institucionales, en ningún caso, se exprese algún tipo de definición sobre creatividad o cómo desarrollarla en los estudiantes; abriendo la posibilidad a que en cada institución se comprenda y desarrolle de acuerdo a la concepción de cada uno de los actores que intervienen en el proceso formativo.

Del mismo modo, la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad Javeriana fija que uno de sus objetivos es “fomentar y propiciar el desarrollo de la primera infancia en cada una de sus dimensiones”. De esta manera, se considera importante caracterizar las concepciones o creencias sobre creatividad de los docentes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad Javeriana, ya que, son protagonistas en el cumplimiento de los objetivos estatales, distritales e institucionales.

Teniendo en cuenta lo anterior y los resultados de la búsqueda de los antecedentes de la información, se comprende que no hay estudios previos sobre las concepciones de creatividad

de formadores de formadores, este grupo investigador considera valiosa y conveniente la realización de esta investigación.

Por tal motivo se ha seleccionado para el desarrollo de esta investigación los docentes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Pontificia Universidad Javeriana. Esta población ha sido elegida, debido a la importante misión de brindar herramientas teórico-prácticas a sus educandos y futuros maestros, quienes son los encargados de generar espacios que propendan por el desarrollo de la creatividad en los niños.

2. Marco de Referencia

2.1. Creatividad

“Las personas afirman frecuentemente que hablar de ‘reglas’ y ‘restricciones’ – especialmente en el contexto de programas de computación – tiene que ser irrelevante para la creatividad, que es una expresión de la libertad humana. Pero lejos de ser la antítesis de la creatividad, las restricciones sobre el pensamiento son lo que la hace posible” (Boden, 1994, p. 22)

La creatividad comúnmente ha sido considerada un misterio, un acto de difícil entendimiento y explicación, principalmente para quienes se han interesado en su estudio y análisis desde diferentes áreas del conocimiento (Boden, 1994). A partir de las investigaciones realizadas por autores como Sternberg (2006), Boden (1994), Finke, Ward y Smith (1992), se han generado estudios que dan una explicación clara a la creatividad a partir de estructuras y procesos mentales, otorgándole la posibilidad de ser estudiada científicamente. Sin embargo, Boden afirma que:

Si, como muchas personas creen, la ciencia supone la capacidad de predicción, hablar de una psicología científica de la creatividad es una contradicción en los términos. Quien afirme que la creatividad puede ser comprendida científicamente debe entonces mostrar en qué sentido es impredecible y por qué esta impredecibilidad no la fija firmemente en las profundidades del misterio (Boden, 1994, p. 17).

Esa es la tarea que Boden se propone realizar a través de su modelo computacional representacional de la mente (MCRM): entender la creatividad humana (Boden, 1994). Sin embargo, surgen dificultades a la hora de dilucidar el acto creativo porque este es conceptualmente ambiguo; las personas tenemos una idea abstracta de lo que es la creatividad a pesar de que se reconoce su existencia en diferentes espacios. El hecho de acceder a su estudio no se concretó hasta los modelos cognitivos, los cuales se encargaron de identificar las herramientas o mecanismos necesarios para lograr una explicación convincente y científicamente respaldada.

Preguntas como las siguientes: ¿Cómo definir la creatividad? ¿Qué elementos se ven involucrados en la creatividad? ¿Qué la motiva? ¿Qué aspectos biológicos, personales, sociales y culturales influyen en la creatividad? ¿Cómo se produce? ¿Es posible reconocerla? ¿Se puede estudiar? ¿Se puede evaluar? ¿Es posible que el ser humano sea capacitado para pensar de manera creativa? Y si es así, ¿la creatividad se puede desarrollar? son interrogantes que despiertan curiosidad en los investigadores e interés sobre este tema.

Desde el surgimiento, en 1977, de las ciencias cognitivas, se ha visto un incremento en el interés por estudiar la naturaleza y las estructuras de los procesos mentales implicados en diversas actividades cotidianas que realizan humanos, animales y máquinas (Gardner, 1988; Houdé, Kayser, Koenig, Proust y Rastier, 2003). Las ciencias cognitivas parten de este interés y están compuestas por distintas disciplinas como la filosofía cognitiva, la antropología cognitiva, la psicología cognitiva, la lingüística cognitiva, las neurociencias y la inteligencia artificial.

Diversos autores desde diferentes enfoques a través de la historia como Maharishi, Freud, Crawford, Allen y Zwicky, Guilford, Amabile, Barron y Simonton han intentado definir

la creatividad desde lo místico, lo psicoanalítico, lo pragmático, lo psicométrico y lo socio personal. A continuación, se presenta una aproximación a estos planteamientos, para luego concluir con el enfoque cognitivo, de interés primordial de esta investigación.

2.1.1. Antecedentes del estudio científico de la creatividad.

A continuación, se presenta brevemente cada una de las tendencias filosóficas, psicológicas y cognitivas que han intentado explicar la creatividad. En este sentido, se mencionan los enfoques, sus máximos representantes, la explicación de cómo surge la creatividad según cada uno de ellos y su aporte al presente estudio.

2.1.1.1. Enfoque místico, ex-nihilo y naturalista

En primer lugar, se aborda el enfoque místico, cuyo representante más conocido es el gurú religioso de la India, Maharishi, quien habla de un estado de conciencia trascendental (Parra et al., 2005) por lo que se afirma que la creatividad es el resultado de una experiencia trascendental o divina, a la cual, cualquier individuo puede acceder debido a que es un proceso de carácter espiritual. Un ejemplo de la creatividad como surgimiento de un enfoque místico es el caso del cantante, compositor y arreglista colombiano, Joe Arroyo, quien se inspiró en su dimensión espiritual para escribir una de sus primeras canciones, *A mi Dios todo le debo*.

Bodena su vez, sustenta los antecedentes de su trabajo mediante tres enfoques: Parte del enfoque ex-nihilo, el cual podría relacionarse con el místico, luego menciona el naturalista y por último se centra en el enfoque cognitivo creativo, al cual pertenece y con el que finaliza este apartado.

En el enfoque ex-nihilo el acto creativo surge de la nada, argumento que ha sido rechazado durante más de dos mil años, “la creación ex-nihilo es imposible aún para Dios. Afirmaban que el universo fue creado no sólo por Dios sino también, necesariamente, a partir de Dios” (Boden, 1994, p. 16), esta conclusión ha generado en filósofos y teólogos la idea de que “o no hay ningún dios creador o el creador de la naturaleza comparte de algún modo sus propiedades” (Boden, 1994, p. 17). A partir de la paradoja planteada por filósofos y teólogos, que se refiere a la imposibilidad de que un ser inmaterial pueda crear algo material, surgieron los enfoques populares, como son: el inspiracional que explica la creatividad como un misterio humano o divino, y el romántico que define la creatividad como algo excepcional innato, masno divino. Esta visión imposibilita a los seres humanos de ser creativos, al dejar esta capacidad en manos de un tercero celestial o de seres particulares de tal manera que no puede ser medida ni controlada.

Por su parte, el enfoque naturalista asegura que lo creativo tiene sustento en la información recopilada a través de las experiencias y la interacción con todo aquello que rodea al ser humano. Sus principales representantes son Hadamard, Poincaré y Koestler (Boden, 1994); los dos primeros se apoyaron en las teorías combinatorias que proponen que lo creativo se da por combinaciones inusuales o sorprendentes de ideas, mientras que Koestler, por su parte, afirmó que esta se da por una bisociación de matrices de ideas normalmente no relacionadas. La principal deficiencia de estas teorías es que al tratar de definir o explicar la creatividad no capta la novedad distintiva del pensamiento creativo, es decir, no describen el proceso por medio del cual se genera la creatividad.

Para Poincaré “el proceso de creación científica se iniciaba en la frustración, la confusión y el caos mental, para desembocar en una imprevista intuición.” (Parra, 1996, p.

36). Este argumento corresponde muy bien a lo que Koestler, citado por Parra(1996) sugiere en su libro *Inspiración*, que las transiciones del caos al orden deben ser una función de un proceso llamado “bisociación”, es decir, la conjunción de dos marcos de referencia distintos. Para lo cual menciona que “estos marcos de referencia son denominados, también por Koestler, como contextos asociativos, tipos de lógica, códigos de comportamiento, universos de discurso, y más especialmente, matrices de pensamiento-planos de pensamiento- y matrices de comportamiento.” (Parra, 1996, p. 38). En suma, se puede ver como en este enfoque se le da una especial importancia a la relación o combinación de ideas, que previamente no se conectaban, para así dar respuestas creativas a situaciones determinadas.

Hadamard (Boden, 1994), por su parte, afirma que la invención surge de la combinación de ideas, mientras que Poincaré propone que la creatividad surge a partir de la combinación de ideas inconscientes, para ello expone su teoría de las cuatro fases, con la cual procura dar una imagen de secuencialidad al acto creativo: la primera fase es la preparación, en la cual se realiza un intento consciente por resolver el problema; la segunda es la incubación, en la cual las ideas se combinan negadas al pensamiento racional despierto; la iluminación es la tercera fase, consistente en un largo trabajo inconsciente previo que resulta en un acto creativo; y por último la verificación, fase en la cual se procede a evaluar dicha producción creativa. Boden (1994) explica que Poincaré fue criticado por Koestler debido a que consideraba su teoría demasiado mecanicista:

Nada guía a un mosquito para que vuele hacia otro, nada causa que una molécula de gas se aproxime a otra...y nada impide que sus bailes enloquecidos caigan en la locura. La creatividad requiere más que la mera

mezcla automática de ideas. Aún una disociación no guiada de matrices es insuficiente (p. 44).

Antes de presentar el siguiente enfoque, se ha realizado un recorrido a través de diversos autores, en el cual se pretenden ilustrar los enfoques místico, ex-nihilo y naturalista, haciendo énfasis en que ninguno de estos se refiere con claridad a lo que sucede en el sujeto en el proceso por el cual se logra la creatividad. En estos enfoques, aún sigue siendo un misterio. El único autor que realiza un primer acercamiento al proceso creativo, dándole una posible estructura es Poincaré, al referirse a la teoría de las cuatro fases.

2.1.1.2. Enfoque Psicoanalítico

Si el enfoque místico se centra en lo divino, el psicoanalítico acerca la creatividad a lo humano, ya que tiene en cuenta la tensión entre lo consciente y lo inconsciente (Parra et al., 2005). En este sentido, Freud expone que los artistas generan sus obras como una forma socialmente aceptable de manifestar sus deseos inconscientes. De este modo, la creatividad tendría su origen en la mente de los individuos y sería el resultado, posiblemente, de sus experiencias o deseos reprimidos, entre otros.

Finke, Ward y Smith (1992) hicieron un recorrido por los diferentes enfoques desde los que se puede estudiar la creatividad e iniciaron por la sublimación de conflictos inconscientes. Algunos de sus representantes son Freud, quien en 1916 analizó la obra de Da Vinci, y Koestler, quien sugirió que la creatividad surge del conflicto inconsciente de ideas opuestas. Mencionan que este enfoque es criticado por Kubie quien expone que las ideas

creativas pueden ser generadas de una manera saludable como parte importante de la creatividad y que los procesos que esta moldea en los procesos creativos son sanos.

Acercas de este enfoque, Finke, Ward y Smith (1992) rechazan la idea de que la mente inconsciente hace la mayor parte del trabajo en la generación de ideas creativas. Sin embargo, aceptan que la exploración deliberada puede ampliar las posibilidades de nuevos hallazgos a través de asociaciones que ocurren en niveles preconcientes. Proponen además que los hallazgos creativos son producto de una exploración cognitiva organizada. Por lo tanto, mientras el enfoque psicoanalítico se interesa en el lugar específico en el cual surge la creatividad, el modelo pragmático que se describe a continuación, se preocupa más por su desarrollo que por su estudio.

2.1.1.3. Enfoque pragmático

Edgar de Bono, principal representante del enfoque pragmático (Parra et al., 2005), afirma que la creatividad no surge de un proceso convergente -algorítmico y lineal- sino que se inclina más por procesos de características divergentes que describen la creatividad como una experiencia de ideas que emergen como resultado de una cantidad no determinada de saltos entre diferentes procesos mentales.

Como su nombre lo indica, hace énfasis en el desarrollo de la creatividad antes que en su estudio, lo que relega a un segundo plano el análisis de cómo surge o qué factores intervienen en su formulación.

Finke, Ward y Smith (1992) también se refieren al enfoque pragmático, el cual desarrolla técnicas prácticas de creatividad como la búsqueda del atributo, en los que se consideran los atributos básicos de un objeto y se explora cómo esos atributos pueden ser

modificados para mejorarlo según Crawford (1954) citado en Finke, Ward Smith, (1992);o como sucede en la síntesis morfológica señalada por los autores Allen en 1962 y Zwicky 1957,también presentados por los autores del modelo Geneplore, donde se enlistan las dimensiones del objeto y una variedad de atributos para cada dimensión, así como varias combinaciones nuevas para esos atributos.

La técnica de brainstorming – o lluvia de ideas- de Osborn(1953) en Finke, Ward y Smith (1992), basada en la libre asociación de ideas desde un grupo clave muestra que es posible entrenar al ser humano para que piense de manera creativa; este autor desarrolló varios métodos para pensar de manera creativa y uno de los mencionados fue la técnica sinécticadeGordon(1961) tambiénenFinke, Ward y Smith (1992),que muestra a las analogías como catalizadores para el pensamiento creativo y la solución de problemas. Sin embargo, los creadores del modelo Geneplore lo critican porque sólo se consideran los atributos de los objetos existentes, mientras que en la cognición creativa se pueden estudiar maneras más generales donde los atributos pueden ser seleccionados y combinados.

A pesar de que este enfoque no se dedica al estudio de la naturaleza de la creatividad, algunos elementos como la lluvia de ideas, la búsqueda del atributo y la síntesis morfológica resultan útiles para el acto creativo, debido a que favorecen la fluidez y la flexibilidad del pensamiento; por lo que incluso,Finke, Ward y Smith utilizan estos recursos para sugerirlos como procesos cognitivos. Por último, el enfoque pragmático se interesa más por el desarrollo del pensamiento creativo, dejando a un lado las características particulares de los individuos.

2.1.1.4. Enfoque psicométrico

En contraste con los anteriores enfoques, el enfoque psicométrico, cuyo representante principal es Guilford (Parra et. al., 2005), conocido por iniciar los estudios modernos de creatividad, así como establecer las características personales de los sujetos creativos, fue el primero en utilizar términos como pensamiento divergente y convergente. Su propuesta, de carácter intelectual, plantea que el acto creativo surge como una respuesta a la necesidad de solucionar problemas, siendo ésta un reflejo del estado motivacional del sujeto.

Para Guilford (Csikszentmihalyi, 2002), la creatividad surge como resultado de la interacción de tres características: fluidez, flexibilidad y originalidad en el pensamiento. Este psicólogo estadounidense es el primero en mencionar que no había estudios en creatividad por lo cual le propone a la psicología estudiar el problema y encontrar soluciones, por lo que este enfoque se interesa en la medición de los factores que intervienen en la creatividad.

Finke, Ward y Smith (1992) también se refieren al enfoque psicométrico y a Guilford, su mayor representante, quién plantea que la creatividad consiste en una combinación de habilidades primarias como: sensibilidad a los problemas, fluidez en la generación de ideas, flexibilidad, novedad en las ideas, habilidad de síntesis y habilidad para organizar información. Guilford se interesó en identificar estilos cognitivos que promuevan el pensamiento creativo. El aporte de este enfoque a la cognición creativa es que la creatividad involucra habilidades cognitivas y no es resumida en un proceso unidimensional. Para concluir, el enfoque psicométrico se centra en las características personales de los sujetos, mientras que el siguiente enfoque se interesa más por el contexto sociocultural.

2.1.1.5. Enfoque socio-personal

El enfoque socio-personal (Parra et al., 2005) desarrollado simultáneamente con el enfoque cognitivo se centra en las variables personales, de motivación y socioculturales.

Sus representantes son Amabile, Barron, Eysenck y Mackinnon, quienes apoyan la tesis de que la cultura y el contexto social tienen influencia en la generación de productos creativos, de igual manera, tratan de identificar las principales características que debe poseer un sujeto creativo. Entre las características descritas se encuentran la independencia de juicio, autoconfianza, atracción por la complejidad, orientación estética y riesgo en la tarea; en la búsqueda continua de la autorrealización personal. Aspectos sociales, como la variedad cultural, la guerra, los modelos de roles, la viabilidad de recursos y la competitividad, han sido relevantes para el desarrollo creativo de la humanidad según lo planteado por Simonton citado por Finke, Ward y Smith (1992).

Por otro lado, Simonton, desarrolló el enfoque histórico basado en cómo la evidencia histórica influencia lo social, político, cultural y en factores personales como en la originalidad y productividad. Los autores de la cognición creativa Finke, Ward y Smith consideran que definitivamente los factores sociales y culturales son relevantes en este proceso, debido a que ellos pueden afectar los diferentes tipos de procesos empleados en una situación o contexto particular. Esta línea de pensamiento se evidencia en el enfoque multicomponente, el cual combina factores cognitivos y socio-ambientales. Sus autores Sternberg y Lubart citados por los autores antes mencionados (Finke, Ward y Smith, 1992) propusieron la inversión en la teoría de la creatividad que tiene seis componentes: los procesos intelectuales, las estructuras de conocimiento, el estilo intelectual, las características de la personalidad, los factores motivacionales y el contexto.

2.1.1.6. Enfoque cognitivo

Finalmente, el enfoque cognitivo, en el que se centra esta investigación, se especializa en los procesos y estructuras mentales que son protagonistas en el acto creativo con el fin de comprender la creatividad humana. Los dos principales modelos que tratan de explicarla son el computacional representacional de Margaret Boden y el de cognición creativa de Finke, Ward y Smith, denominado también modelo Genevieve. El primero se apoya en conceptos computacionales que “nos ayudan a especificar claramente los principios generativos. Y la modelización computacional nos ayuda a ver lo que un conjunto de principios generativos puede y no puede hacer.” (Boden, 1994, p. 66)

En estos modelos, la mente humana se equipara con la mente de silicio (la de un computador), porque ambos utilizan datos y reglas, o estructuras y procesos, los cuales pueden generar nuevos campos de acción y pueden generar un acto creativo. Simular los procesos mentales en máquinas es el objeto de estudio de la Inteligencia Artificial con el fin de entender la cognición humana y crear sistemas inteligentes (Boden, 1994; Parra 2003; Thagard, 2005).

El segundo modelo tiene como objetivo identificar las estructuras y los procesos que aportan a la aparición de actos y productos creativos (Finke et al, 1992; Parra et al., 2005). Una de las características principales de este modelo, es que sus hallazgos proceden de experimentos controlados en laboratorio con seres humanos.

Es de interés conocer que el enfoque cognitivo acerca la facultad de la creación a cada integrante del género humano. El modelo computacional representacional de Boden y el modelo de cognición creativa o Genevieve utilizan métodos distintos pero con objetivos similares.

Boden (1994), expone que los esfuerzos realizados desde la cognición nos ayudan a entender la creatividad humana y que existen datos y reglas que pueden resultar en un acto creativo. Además aporta la distinción entre P-creativa y H-creativa y estudia la creatividad por medio de reportes históricos, autorreportes y programas de la inteligencia artificial. Cabe destacar, que Boden también realizó la distinción entre idea novedosa y de una original, e incluyó conceptos computacionales para explicar el desarrollo de la creatividad como se explica más adelante.

Estos dos modelos cognitivos plantean que la creatividad no surge de un proceso mental; por el contrario, se genera a partir de múltiples procesos mentales compartidos por todos los seres humanos, pues cada individuo tiene la capacidad de crear y de reconocer la creatividad, más aún si cuenta con la experticia necesaria.

Ahora bien, es importante resaltar que algunos aspectos de los enfoques descritos permanecen en las concepciones actuales sobre la creatividad. En el siguiente capítulo, se presentarán los modelos cognitivos con mayor detenimiento, donde se observan similitudes y diferencias entre ellos.

2.2. Modelos Cognitivos

2.2.1. Enfoque computacional representacional.

2.2.1.1. La creatividad para Boden.

El modelo computacional representacional de la mente se basa en la metáfora o en la analogía de las ciencias cognitivas (Boden, 1994; Parra, 2003; Thagard, 2005) que propone que la mente humana se equipara al funcionamiento de un computador para poder explicar lo que sucede dentro de ella.

Esta metáfora ha sido la más aceptada debido a que menciona que la mente realiza operaciones (o procesos de pensamiento) sobre símbolos (o estructuras) tal como lo hace un computador programado con un sistema generativo, basado en datos y reglas, con el cual se realizan infinitas operaciones computacionales (Boden, 1994; Parra, 2003; Thagard, 2005). De tal manera, que los sujetos utilizan procesos mentales que operan sobre las representaciones que se encuentran dentro de su mente, las cuales recurren a otros recursos computacionales y transforman esas estructuras o esas representaciones mentales que emergen en nuevos espacios conceptuales (Boden, 1994; Parra, 2003; Thagard, 2005).

Partiendo de esta base, este modelo observa a los sujetos como sistemas procesadores de símbolos en los cuales hay procesos de ingreso de información, almacenamiento, transferencia o proceso de la información y salida de la misma (Thagard, 2005). Es así como la autora plantea que todos tenemos lo que necesitamos para ser creativos y para lograr esta descripción se basa en una serie de recursos computacionales que serán descritos más adelante.

Margaret Boden (1994) en sus estudios científicos sobre la creatividad expone un modelo desde una perspectiva mental, tratando de ser muy específica al explicar lo que sucede en la mente, para crear programas desde la Inteligencia Artificial. Para ello, establece unos principios sobre la creatividad y utiliza recursos computacionales como los sistemas generativos, los espacios conceptuales o de búsqueda, árboles de búsqueda y heurísticas para describir el proceso que tiene lugar en la mente.

Para empezar, Boden (1994) expone posibles principios o características de la creatividad, en los cuales afirma que esta exige un conocimiento experto, ya sea adquirido a través de la experiencia o académicamente. Con esta experticia, se logra la claridad conceptual

y el dominio temático necesario para identificar sucesos que pueden resultar en actos creativos, como pasó en el descubrimiento de la penicilina, ejemplo en el que se observa que de no ser por los estudios que había adelantado Alexander Fleming durante muchos años no habría podido reconocer la propiedades bactericidas de los mohos. Según la autora, (Boden, 1994) la creatividad requiere de experticia y habilidades ordinarias que todos poseemos al estar equipados con el mismo procesador, por lo tanto es una capacidad que solo unos pocos poseen, sino que todos los seres humanos son creativos, lo que va en contraposición de lo defendido por el enfoque romántico y el inspiracional.

La autora del modelo computacional de la mente para la creatividad (Boden, 1994) afirma que todos somos creativos debido a que la creatividad involucra pensamiento ordinario consciente y se basa en capacidades que todos los seres humanos compartimos, como son: notar, recordar, observar, hablar, reconocer analogías y escuchar. De acuerdo a lo anterior, para Boden, la creatividad es una capacidad generalizada ligada de manera inherente a cada hombre, mujer o niño que se ve en la necesidad de dar soluciones oportunas y satisfactorias a un problema específico, lo que afirma que no es, una capacidad elitista.

Boden ofrece una explicación científica del acto creativo basada en el concepto de la Inteligencia Artificial, en la que los computadores a través de un sistema generativo, que funciona por medio de reglas (generativas) y datos, forman unos espacios conceptuales explorados, sobre esto la autora afirma que:

Afortunadamente, ya existe una ciencia en la que los espacios conceptuales pueden ser descritos precisamente a saber, la inteligencia artificial (IA). La inteligencia artificial se nutre de la ciencia de la computación (y también de la

psicología, la lingüística y la filosofía) para estudiar los sistemas inteligentes en general. Los nuevos conceptos computacionales desarrollados por los estudiosos de la IA están actualmente influenciando a disciplinas más tradicionales, entre ellas a la psicología” (Boden, 1994, p. 110).

De esta forma, Bodensustenta su teoría por medio de algunos conceptos computacionales, en la que equipara a las mentes de los sujetos con sistemas generadores de espacios conceptuales sobre los cuales ejercen recursos computacionales para explorar y transformar esos espacios. Simultáneamente, los sistemas generativos cartografían estos espacios por medio de mapas mentales que son recorridos a través de los árboles de búsqueda y estos a su vez, son recortados por medio de heurísticas.

Estos llamados espacios de búsqueda o conceptuales (Boden, 1994), son un conjunto de locaciones conceptuales que, según las reglas, *podrían* ser visitados. En ellos se encuentran las representaciones que pueden dar solución al problema.

Cuando el individuo busca respuestas creativas dentro de estos espacios, se ubica en el mapa mental (Boden, 1994), donde existen lugares específicos para cada conocimiento que posee, como si fueran carpetas dentro de un computador, que guían el pensamiento y la acción y que pueden equipararse al mapa de cualquier ciudad o a la ruta de acceso de estas carpetas, en el cual se demarca específicamente la ubicación de cada zona o archivo. Estos se presentan de dos formas: conscientes e inconscientes.

En otras palabras, los sistemas generativos son explorados por mapas mentales que generan rutas de acceso, en donde se muestra por donde se podría recorrer el espacio y por donde no. Boden (1994) clasifica estas reglas generativas, en *podrías* y *no*

podrías computacionales. Las llama así debido a que el acto creativo puede surgir en cualquiera de estos dos espacios, en el primero las reglas, ya existentes, son expandidas para transformar el espacio conceptual; y en el segundo se rastrean las restricciones dentro de ese mismo espacio para generar también nuevos espacios conceptuales o mejor aún, nuevos sistemas generativos.

Los *podrías computacionales*, que también pueden llamarse posibilidades emergentes, son estructuras descritas o producidas por las mismas reglas generativas (Boden, 1994). Se presentan de dos formas: la temporal y la intemporal. La temporal es aquella que se concentra en las posibilidades inherentes a las reglas generativas, consideradas como procesos computacionales, analizando el proceso creativo; la intemporal, por su parte, se concentra en posibles estructuras definidas por reglas generativas consideradas como descripciones abstractas, atributos o características del producto creativo.

Por su parte, los *no podría* son las posibilidades que se restringen dentro de ese espacio por las mismas reglas, son restricciones que son vistas como oportunidades en este modelo. Para lo cual Boden concluye, “En suma, sólo la mente puede cambiar lo imposible en posible, transformando los ‘no puede’ computacionales en ‘puede’ computacionales” (Boden, 1994, p.78). Es así como al romper ciertas reglas, es decir, pensar de un modo diferente, tomar nuevos caminos, realizar combinaciones o nuevas reglas conduce a soluciones originales. Para ejemplificar esta afirmación se puede pensar en invitar a un sujeto a dar solución a una tarea asignada como contar una historia, pero, imponiendo ciertas limitaciones que lo motiven a tomar nuevos caminos, por ejemplo, que cuente una historia sin utilizar palabras que empiecen con la letra A.

En suma, Boden expresa que la creatividad es el resultado de los procesos antes mencionados, el hecho de romper reglas y analizar nuevas posibilidades son recursos a utilizar cuando se pretende dar soluciones creativas.

Ahora bien, volvamos a los mapas mentales. Para acceder a los lugares dentro del mapa, Boden expone que se recurre al concepto computacional llamado árbol de búsqueda, que muestra los múltiples caminos por los cuales ese espacio puede ser visitado, que a su vez son recortados por heurísticas.

Según Boden, cuando la mente recurre a este tipo de recursos, se facilita el hallazgo de soluciones creativas, pero cuando el problema que requiere solución se repite una y otra vez (lo que genera visitar los mismos espacios conceptuales) puede que ya no se pierda tiempo recorriendo lugares en los que no se encontrará la información que se necesita, seguramente se recorrerán los que contienen lo requerido, surgiendo así las heurísticas. Las cuales son recursos computacionales de la mente que permiten un ahorro de pensamiento (un camino más corto y casi automático), que pueden ser usadas por un experto en su respectivo dominio de conocimiento. “En otras palabras, es un modo de pensar acerca de un problema que sigue los caminos que con mayor probabilidad conducirán a la meta, dejando las avenidas menos prometedoras sin explorar.” (Boden, 1993, p. 83). Como por ejemplo, cuando un estudiante pretende llegar a la universidad con prontitud, seguramente no perderá tiempo recorriendo varias vías, sino que elegirá las ya conocidas y que le han resultado efectivas. Son rutas pragmáticas para llegar a una solución pero no necesariamente seguras para generar un acto creativo.

La creatividad surge, entonces, de lo que ya existe en la memoria, esta es su fuente común; se asocian representaciones, se buscan similitudes entre lo que ya existe y lo que se

busca, siendo las analogías otro camino que conduce al acto creativo. “La analogía es crucial para gran parte del pensamiento creativo, en la ciencia y las artes.” (Boden, pag. 86). Pero este no es el único elemento que posibilita la creatividad, se requiere de otros métodos de representación en la mente como las redes semánticas, los libretos y los marcos.

La información también se encuentra encriptada en la mente en redes semánticas que son estructuras que representan el campo de significado de una parte específica dentro del espacio conceptual (Boden, 1994). Por ejemplo, cuando se recurre a la representación mental de un calcetín, esta representación está ligada a otras que hacen parte de la categoría mental de prendas de vestir, por lo que al pensar en un calcetín, también vienen, ligadas a él otras representaciones como: zapatos, pantalón, suéter, camisa, entre otros.

Por último, los libretos y los marcos son otros modos de almacenamiento de información en la memoria que guían acciones sociales muy comunes como ordenar comida en un restaurante, ir de compras, ir al doctor o incluso la manera de acercarse a una persona desconocida por primera vez. La autora menciona que “Los libretos representan modos socialmente reconocidos de comportarse, mientras que los marcos representan usualmente conceptos individuales o ideas” (Boden, 1993, p. 142).

Para Boden existe una diferencia fundamental entre una idea novedosa y una original: “una idea meramente novedosa es una que puede ser descripta y/o producida por el mismo conjunto de reglas generativas que otras ideas conocidas. Una idea genuinamente original o creativa es una que no puede serlo” (Boden, 1994, p. 65). En esta cita se puede apreciar la diferencia explícita que hace la autora entre lo que puede denominarse una idea novedosa y otra original, siendo para ella la originalidad un componente importante de cualquier producto creativo. A su vez es importante señalar que la novedad no es garantía de un producto

creativo; y que hoy por hoy, no existe nada original en tanto que cualquier producción siempre está inspirada en otra.

De esta manera, Margaret Boden rompe con el misterio de la creatividad y la explica desde la Inteligencia Artificial con el fin de desmitificarla y de crear programas que simulen los procesos creativos en las personas.

2.2.1.1.1. La P- creativa y la H-creativa.

La autora del modelo computacional representacional de la mente considera que la creatividad puede surgir en cualquier ser humano, pero, hace una distinción en la importancia que puede tener para el individuo o para la humanidad. Boden (1994) implanta en su estudio la diferencia entre la P-creativa o creatividad psicológica y la H-creativa o creatividad histórica.

La P-creatividad hace referencia a las ideas novedosas producidas por la mente individual, cuya novedad es reconocida por la persona involucrada, siendo original al hacer algo que no se había hecho antes, “el sentido psicológico concierne a las ideas (en la ciencia, el bordado, la música, la pintura, la literatura...) que son fundamentalmente novedosas respecto de la mente individual que tuvo esa idea” (Boden, 1994, p. 55).

En términos generales, una idea P-creativa no tiene que ser necesariamente inusual. Puede ser una novedad para la persona que la genera, pero puede que no lo sea para nadie más. Según Boden, “todo infante humano es creativo, porque la mente de los niños se desarrolla no sólo mediante el aprendizaje de nuevos hechos sino también mediante la producción de ideas que simplemente no podrían haber tenido con anterioridad.” (1994, p. 60).

Mientras que la P-creativa se refiere a lo individual, la H-creatividad se considera de alto impacto para la humanidad, en esta tienen gran importancia la originalidad, la motivación

y la intencionalidad. Al mismo tiempo, valora las ideas novedosas respecto a toda la historia de la humanidad, las ideas extremadamente inusuales en las cuales influyen factores culturales, requiriendo estructuras mentales más amplias (como en la actualidad se conoce sobre la creatividad de Steve Jobs). Boden afirma que cualquier persona que sea H-creativa, tuvo que ser necesariamente P-creativa, mientras que por el contrario aquellos considerados P-creativos no necesariamente tendrán que ser H-creativos. Uno de los inventos que más ha impactado a la humanidad es la rueda, la electricidad o el mismo computador, claros ejemplos de lo que Boden denomina creatividad histórica. Para concluir, la autora se interesa por el estudio de la P-creativa debido a que puede resultar en una idea H-creativa también.

2.2.1.1.2. Caos, azar, aleatoriedad e impredecibilidad.

Boden introdujo cuatro factores que pueden incidir en el proceso creativo: caos, azar, aleatoriedad e impredecibilidad. Para Boden, “los cuatro conceptos listados arriba surgen con frecuencia. Pero cada uno de ellos es usado a veces a favor de la creatividad y a veces en contra” (Boden, 1994, p. 295).

El caos, afirma la teórica, es “extrema confusión o desorden” (Boden, 1994, p. 301) pero también es “la forma de la materia antes de haber sido reducida al orden” (Boden, 1994, p. 301). Por esta razón, es la antítesis de la creatividad, ya que carece de juicio ordenado, y además es considerado precursor de la misma.

Por su lado el azar puede ser un factor importante en algunos actos creativos, y en algunas ocasiones puede llegar a considerarse igual a la aleatoriedad, sin embargo Boden (1994) señala “el azar suele no significar aleatoriedad sino más bien casualidad o

coincidencia” (p. 297). Para la autora, la casualidad significa el hallazgo de algo significativo sin estarlo buscando de manera intencional.

Asimismo, la aleatoriedad la presenta en tres sentidos: el primero A-aleatoriedad (absoluta) que consiste en la ausencia total de cualquier orden o estructura; el segundo E-aleatoriedad (explicativa), es la falta total de cualquier explicación o causa; y la tercera R-aleatoriedad (relativa), es relativo a las persona debido a que en un momento determinado pueden considerarlo creativo y en otro no.

Por último menciona la impredecibilidad como la más importante debido al innegable factor sorpresa de la creatividad y la clasifica en tres tipos: el primero A-impredecible (absoluta), es aquella que no está sujeta a ninguna ley o condición predeterminante; el segundo R-impredecibilidad (en relación con), es un hecho impredecible en la práctica y sólo lo es en relación con el predictor, se debe a la ignorancia y a la complejidad; el tercero M-impredecible (mariposa), es agregar o quitar un decimal que ocasiona resultados diferentes o complejidades en la teoría del caos.

2.2.2. Enfoque de la cognición creativa – Geneppure.

El modelo de cognición creativa propuesto por Finke, Ward y Smith (1992) denominado *Geneppure* permite describir procesos cognitivos relacionados con la creatividad. A su vez, sirve de base para unificar explicaciones acerca de la cognición creativa en diferentes campos. En este modelo se describe el recorrido que realiza la mente para alcanzar la creatividad, aunque a diferencia del modelo anterior no se basa en recursos computacionales sino en los procesos y las estructuras (con sus propiedades) que intervienen en el acto creativo.

Aunque éste se apoya en el modelo computacional representacional de la mente, al igual que el de Boden, su método de investigación es distinto. Su intención central (Finke, Ward & Smith, 1992) es la de enlazar las investigaciones actuales con lo tradicional de la cognición humana trabajando con áreas de investigación como la imaginación, la formación de conceptos, la categorización, la memoria y la solución de problemas y de esta manera, desmitificarla.

2.2.2.1. Objetivos del modelo.

En este orden de ideas, el objetivo más importante del modelo Geneplore (Finke et al., 1992) es el de identificar procesos y estructuras cognitivas, así como las propiedades de estas estructuras que contribuyen a generar actos y productos creativos. Esto es lo que hace diferente a este modelo de otras aproximaciones que intentan explicar la creatividad, debido a que busca identificar los procesos humanos en el acto creativo para desmitificar la creatividad y luego poder aplicarlo en diversas tareas y problemas.

Este modelo no entiende el acto creativo como una descripción computacional o una descripción de heurísticas, sino que se esfuerza por saber cuáles son los procesos y estructuras a los que comúnmente recurren las personas y que se presentan en el acto creativo.

El modelo Geneplore se interesa por desarrollar nuevas técnicas para el estudio de la creatividad, dentro de contextos cotidianos de experimentación controlados científicamente con humanos, debido a que estos autores creen que los individuos pueden aprender a pensar de manera más creativa con base en estos principios, que serán expuestos en el siguiente apartado.

Finke, Ward y Smith (1992) pretenden establecer científicamente principios generales acerca de la creatividad aplicables en diferentes espacios y que deben ser medibles para así poder especificar cómo pensar de manera más creativa, en el sentido en el que la motivación y la inspiración son tenidas en cuenta. Lo anterior los hace diferentes a los modelos populares, porque consideran que esta fórmula de creatividad tiene un carácter universal, mientras que en otros modelos se pensaba que solo pertenecía a ciertos dominios.

Al conocer los procesos cognitivos creativos, los autores suponen que es posible anticiparse a los descubrimientos creativos (Finke et al., 1992), pero a su vez afirman que no es algo determinante, debido a que es más fácil predecir cuándo algo va a ser creativo en vez de predecir la forma creativa que tomará el objeto. Además, es fundamental el factor sorpresa, el cual concuerda con lo afirmado por Margaret Boden al referirse al azar, la aleatoriedad, el caos y la impredecibilidad como elementos inherentes al acto creativo (Boden, 1994).

Otro de sus objetivos, al igual que en Boden, es desmitificar la creatividad de concepciones como la mística que planteaba que era el resultado de una intervención divina o de fuerzas cósmicas. Por lo que al intentar definirlo, el proceso creativo no se definía. Al desmitificar la creatividad, los autores no buscan minimizar el concepto. Además Finke, Ward y Smith (1992) fundamentaban sus críticas exponiendo que no se desarrollaba una teoría cognitiva seria para la ciencia acerca de la creatividad.

Los dos últimos objetivos de este modelo son: primero, proporcionar una base para nuevos y emergentes campos en las ciencias cognitivas (por ejemplo, el hecho de poder investigar la imaginación). Y segundo, desarrollar un modelo de procesamiento de información universal.

2.2.2.2.Principios.

El modelo Geneplore está constituido por principios que lo diferencian de otros que han intentado explicar el acto creativo (Finke et al., 1992); por ejemplo, considera que la creatividad no es un proceso unitario sino que es producto de distintos procesos mentales, denominados procesos generativos y procesos exploratorios. Además, distingue entre procesos cognitivos y estructuras cognitivas.

Los procesos cognitivos se entienden como operaciones mentales o computacionales que operan sobre las estructuras mentales o representaciones que involucran acciones como el ingreso de la información, almacenamiento de la información, el proceso de la información y la salida de la información, tal como se expone en el modelo computacional representacional (Thagard, 2005; Parra, 2003); y por estructuras, el valor o la calidad de la idea por sí misma. Asimismo, reconocen que las estructuras cognitivas poseen propiedades y que las condiciones en las que se genera un descubrimiento creativo pueden facilitar o no este proceso, más que predecir de manera absoluta el desempeño creativo. Relacionan además procesos cognitivos con cogniciones emergentes y el producto creativo resultante.

Otra de las razones fundamentales en las cuales se basa, es el principio de semejanza (Finke et al., 1992), el cual expone que la mayoría de intentos creativos resultan de los procesos generativos y exploratorios que se mencionarán más adelante, pero ninguno de estos procesos es exclusivamente necesario e incluso, de hecho podrían existir otros procesos involucrados en el acto creativo que los autores aún no han referenciado. En este orden de ideas, las personas pueden ser creativas de diferentes maneras debido a que pueden ser creativas en la fase exploratoria y/o en la fase generativa. Además, este modelo puede ser aplicado al comienzo o al final del acto creativo.

A manera de conclusión, se puede afirmar que el modelo general de cognición creativa cumple con las propiedades y requisitos que dan base a cualquier intento de explicar científicamente el proceso creativo, ya que lo explica partiendo de la generalidad encaminándose paulatinamente a los procesos y estructuras específicas que lo hacen factible.

2.2.2.3. Modelo Geneplora.

Este modelo debe su nombre a los procesos generativos (Gene) y exploratorios (plora). Con él sus autores pretenden establecer un modelo general para todos los dominios de la creatividad. Determinan, además, al igual que Boden, que la creatividad surge a partir de procesos mentales ordinarios que se producen en el repertorio cognitivo de los seres humanos. El modelo Geneplora ofrece el insumo para trabajar la creatividad basado en un conjunto de procesos y de estructuras para generar un producto creativo.

Del mismo modo, expone que el acto creativo tiene dos fases (Finke et al., 1992; Parra et al., 2005). En la primera fase, llamada generativa, las personas generan representaciones mentales, llamadas estructuras pre inventivas, a partir de procesos generativos. Para luego entrar en la segunda fase, llamada exploratoria, donde estas estructuras son evaluadas y vinculadas con los procesos exploratorios que actúan buscando la utilidad de estas. De no encontrarse alternativas útiles en las estructuras preinventivas, el proceso en movimiento de péndulo vuelve a la fase inicial y se generan nuevas estructuras o se modifican las ya existentes con nuevos procesos exploratorios como las restricciones, como también sucede en el modelo de Boden en los *no podría* computacionales.

A continuación entraremos a describir con más detalle las fases, procesos y estructuras del modelo Geneplora.

2.2.2.3.1. Fase Generativa.

En esta primera fase, los procesos generativos originan representaciones mentales o estructuras preinventivas que prometen un descubrimiento creativo que se puede dar en la fase siguiente. Los autores mencionan los siguientes procesos como los más frecuentes pero no necesariamente los únicos (Finke et al., 1992):

Recuperación de estructuras existentes desde la memoria y asociaciones de las estructuras preinventivas, que se refieren a que un objeto o palabra en particular, por ejemplo, puede ser recordada desde la memoria y reinterpretada durante la fase exploratoria creando asociaciones novedosas que pueden resultar en nuevas estructuras preinventivas.

Otros procesos generativos a los que se refieren son la síntesis mental con parte de los componentes y la transformación mental donde se puede reorganizar y reensamblar, rotar o alterar la forma o el concepto. Por ejemplo, conceptos sencillos pueden ser combinados para formar otros más complejos, como la unión de los conceptos casa y carro, formándose así el concepto de casa-rodante, donde el significado de uno o ambos conceptos iniciales son alterados en el resultado.

La transferencia analógica es otra forma con la cual se pueden generar productos creativos en donde las relaciones o los conjuntos de relaciones en un contexto son transferidos a otros y la reducción categorial comprime elementos u objetos a sus categorías primitivas, sea de su forma o función.

Si pensamos en que un diseñador industrial debe desarrollar una mesa novedosa, este proceso sugiere el hecho de no considerar la mesa como un mueble de madera que se compone de una tabla horizontal sostenida por cuatro patas, más bien, se debe pensar en la forma

geométrica o incluso en su uso y considerarlo de manera diferente, como por ejemplo, una mesa de cocina hexagonal y desplegable.

2.2.2.3.2. Estructuras Preinventivas.

Como se ha venido desarrollando, los procesos generativos operan en las estructuras preinventivas, que son definidas como representaciones internas que pueden no ser interpretadas por largo tiempo a partir de su construcción inicial (Finke et al., 1992). Algunas de estas estructuras son los patrones visuales que se podrían generar como imágenes bidimensionales o de las formas de los objetos que se logran con analogías espaciales. También se refieren a las mezclas mentales referidas a un tipo de estructura que incluye combinaciones conceptuales, metáforas e imágenes mentales combinadas donde hay dos entidades distintas fusionadas para crear una nueva.

Pensar en categorías genera posibles ejemplos de combinaciones inusuales o hipotéticas y sugieren que la imaginación es una actividad altamente estructurada. Por último, mencionan los modelos mentales y las combinaciones verbales. Los modelos mentales representan varios sistemas mecánicos o físicos pero también globales y conceptuales. Estos suelen empezar como estructuras incompletas, inestables y no científicas, para luego ser refinadas y mejoradas a partir de la exploración y de descubrimientos. Por otro lado, las combinaciones verbales consisten en relacionar palabras interesantes o sugestivas con frases que pueden resultar en exploraciones poéticas o literarias. Como es el caso del escritor y poeta colombiano para niños Rafael Pombo, quien creó el poema titulado La pobre viejecita, en donde junto un gran número de sustantivos para crear este clásico de la literatura infantil.

Propiedades de las estructuras preinventivas.

Ahora bien, los autores identifican seis propiedades de las estructuras preinventivas dentro de las cuales se encuentran: la novedad que hace referencia a que la estructura preinventiva no sea algo común, que la estructura permita interpretaciones variadas y originales que den cabida a la segunda propiedad, la ambigüedad.

Otra de las propiedades es el significado que se percibe sobre el sentido de la estructura. Las características y relaciones inesperadas que surgen en las estructuras son una propiedad que se refiere a la emergencia. Además es importante notar la incongruencia que se refiere al conflicto o contraste entre elementos en las estructuras, afirmación similar a la realizada por Koestler en su teoría de bisociación de matrices. Finalmente, la divergencia, que da cuenta de la capacidad de encontrar múltiples usos o significados a la misma estructura.

2.2.2.3.3. Fase Exploratoria.

En esta segunda fase, las estructuras preinventivas son exploradas e interpretadas de maneras significativas por los procesos exploratorios, es allí, en donde ocurre realmente la creatividad (Finke et al., 1992). Algunos de los procesos exploratorios son la búsqueda del atributo, que se refiere a la búsqueda de características emergentes en las estructuras preinventivas. O por ejemplo, para poder desarrollar la idea de un carro, se lleva a cabo una mezcla mental, se retoman características de las estructuras preinventivas, para luego combinarlas partes y así hacer un escaneo mental e identificar las características emergentes. Para este caso, se puede pensar en un carro en forma de casa, lo que emerge de esta mezcla es un carro que no sólo sirve para fines de transporte sino que además sirve de vivienda.

Otro proceso exploratorio es la interpretación conceptual (Finke et al., 1992), relacionada con encontrar una interpretación abstracta, metafórica o teórica de la estructura. Aquí, para el ejemplo anterior, se piensa en el carro pero con alas, basado en la velocidad que alcanzan los pájaros al volar, aunque como resultado final del objeto esta metáfora resulte en puertas desplegadas que generan como resultado un producto novedoso.

La inferencia funcional explora el potencial de usos o funciones en las estructuras, por ejemplo si se le presenta a un grupo de niños caribeños unas orejeras para el frío y se les pregunta qué posibles usos o funciones tiene el objeto, quizá mencionen que son para escuchar música, lo que agregaría una posible función permitiendo generar un aparato completamente nuevo (Finke et al., 1992).

En cuanto al cambio contextual (Finke et al., 1992), se debe considerar la nueva estructura en contextos diferentes para verificar otros usos o significados de la estructura, como se ha visto con el uso de bicicletas acuáticas. En este sentido, la comprobación de la hipótesis consiste en interpretar las estructuras como posibles soluciones a un problema. Para este caso, se puede retomar el carro-casa, el cual se constituyó como respuesta a un medio de transporte pensado para recorrer el mundo.

Encontrar las funciones o los tipos de soluciones que son posibles para el objeto es tan importante como encontrar aquellas que no lo son. Por lo tanto, el último proceso que ayuda a generar un producto creativo es el de la búsqueda de limitaciones, el cual ayuda a restringir búsquedas futuras y a enfocar la exploración creativa en direcciones más prometedoras (Finke et al., 1992). Por ejemplo, siguiendo con la idea de un carro novedoso. El carro sólo puede rodar sobre superficies sólidas por lo tanto no anda sobre el agua, esta restricción generó

nuevas ideas para los diseñadores de automóviles quienes pensaron en maneras de crear un vehículo que pueda desplazarse por encima del agua.

Para finalizar, los autores (Finke et al., 1992) sugieren que los procesos exploratorios deben ser llevados a cabo de una manera sistémica y organizada donde la búsqueda de posibilidades creativas pueda ocurrir de manera deliberada y controlada. Debe hacerse énfasis en que estos procesos pueden ser aplicados en diferentes contextos y situaciones logrando desarrollar teorías científicas, para así mejorar el diseño existente o encontrar nuevos significados en una creación artística. Incluso se pueden compartir entre grupos de personas, como lluvia de ideas, así como se presentó en el ejemplo del grupo de niños del Caribe.

Es fundamental resaltar en este punto que un acto creativo individual no involucra todos estos procesos. Del mismo modo que ningún tipo de proceso generativo o exploratorio puede ejemplificar de mejor manera la cognición creativa. Por esto, para Finke, Ward y Smith la creatividad es el resultado de la agrupación de fragmentos de información similares de estos procesos, o de algunos o puede ser que ninguno de estos sea absolutamente necesario pero sí un nuevo proceso aún no identificado.

2.2.2.3.4. Restricciones.

El modelo Geneplore propone que las restricciones favorecen la creatividad en cualquiera de las dos fases, son útiles tanto en la generación de ideas como en la exploración de estas. Los autores (Finke et al., 1992) explican que para los experimentos científicos se hace necesario el uso de restricciones para poder observar en acción los procesos cognitivos de los participantes. De esta manera sugieren que si las reglas de una tarea son cambiadas o es

realizada en condiciones completamente diferentes entonces el estudio puede ser controlado científicamente.

Así es como las restricciones favorecen el acto creativo y para superarlas existen técnicas como la exploración hipotética basada en el pensamiento divergente de Guilford (Finke, Ward y Smith, 1992, p.33). La creación o superación deliberada de bloques mentales la obtención de reportes introspectivos y la evaluación de diferencias individuales, ayuda a reconocer qué estilos cognitivos están relacionados con particulares tipos de procesos cognitivos creativos.

También se expone la existencia de factores motivacionales (Finke, Ward y Smith, 1992) como son: superar el miedo a la creatividad, crear intimidad, promover el juego y una felicidad inherente al descubrimiento creativo. Los cuales permiten que la persona minimice su preocupación por lo desconocido o nuevo, además de involucrarse en un problema personal de manera creativa y así favorecer el pensamiento irrelevante y curioso. En este sentido, las restricciones se pueden aplicar al producto en particular, a la categoría general del producto, a las características particulares del producto, a la categoría ejemplar, a la función del producto y a los componentes particulares (Finke et al., 1992).

2.2.2.4. Formas de aproximación a la evaluación de la creatividad.

El modelo de cognición creativa sugiere cuatro formas de aproximación a la evaluación de la creatividad: la primera tiene que ver con el uso del conocimiento, los juicios y la pertinencia para resolver un problema; la segunda corresponde a la presión que puede inhibir o exaltar la creatividad; la tercera, toma en cuenta los procesos que dan cuenta de los recursos cognitivos y por último, el producto creativo.

Adicionalmente, Finke, Ward y Smith proponen que el producto creativo posee siete características: la originalidad basada en la combinación de ideas aleatoriamente, sin estructuras, donde es adecuado usar simples evaluaciones por jueces especializados; la practicidad, que debe tener un sentido de competencia y la sensibilidad que debe tener un sentido de valor que, junto con la originalidad, evalúan la calidad general del producto, no a ideas que no tienen un logro real, creativo. La productividad, por su parte, tiene en cuenta el número de ideas creativas generadas en un periodo de tiempo determinado. La flexibilidad, que es medida en el rango de categorías o de tipos de objetos representados en una idea; la capacidad de inclusión que se refiere a la capacidad de incluir características anteriores con las nuevas representadas en el producto creativo y la capacidad de insight definida como el número de dominios en los cuales incide el producto.

2.2.2.4. Asuntos Generales al Evaluar la creatividad.

Cuando se evalúa un producto creativo se pueden presentar diferencias entre quienes juzgan, ya que, la percepción que pueda tener cada uno de ellos con respecto al producto, puede verse influenciada por sus experiencias o el contexto en el cual se desenvuelven. No se debe olvidar que el contexto cultural y social puede influenciar la percepción de la idea creativa según Csikszentmihalyi y Simonton. Es importante recordar que lo que puede ser creativo para una cultura puede no serlo para otra.

Finke, Ward y Smith (1992) critican este último aspecto debido a que todos los estudios son realizados en un contexto cultural particular y porque la investigación científica siempre es relegada a un segundo plano por los valores de la sociedad que a su vez constantemente están cambiando.

Por otra parte, exponen que la cognición creativa se preocupa por generar ideas creativas innovadoras y de gran trascendencia, por lo que la idea de la perspectiva cultural es de poca relevancia, debido a que muchas de las ideas clasificadas como creativas deben trascender contextos culturales específicos. Del mismo modo, se cree que aunque se reflejen los valores de la sociedad, esta se interesa en que los procesos puedan ser aplicados de manera global.

El modelo Geneplore (Finke et al., 1992) describe claramente el sumario de hechos cognitivos que hacen posible la creatividad. Se puede intuir que para los autores, los procesos creativos son el resultado de una serie de búsquedas y transformaciones protagonizadas por un conjunto de representaciones. Es así como este modelo pone sobre la mesa la posibilidad de comprender el enigma de la creatividad desde la investigación controlada en seres humanos. Su mayor beneficio es la posibilidad de entrenar a las personas para que piensen de manera creativa.

PROCESOS GENERATIVOS	
PROCESOS	DEFINICIÓN
Recordar	Recuperar estructuras existentes desde la memoria
Asociar	Vincular nuevas representaciones entre estructuras existentes
Síntesis mental	Integrar nuevas representaciones con estructuras existentes
Transformación mental	Reorganizar y reensamblar, rotar o alterar la forma o el concepto
Transferencia analógica	Las relaciones o los conjuntos de relaciones en un contexto son transferidos a otros
Reducción categorial	Reduce elementos u objetos a sus categorías primitivas, ya sea de su forma o función

ESTRUCTURAS PRE INVENTIVAS	
ESTRUCTURAS	DEFINICIÓN
Patrones visuales	Imágenes que se pueden generar como patrones bidimensionales
Formas de objetos	Imágenes que surgen como analogías espaciales
Mezclas mentales	Una estructura que incluye combinaciones conceptuales, metáforas e imágenes mentales. Al combinar dos entidades surge una nueva.

Categorías inusuales o hipotéticas	Generan posibles ejemplos de combinaciones inusuales o hipotéticas
Modelos mentales	Representan sistemas mecánicos o físicos pero también globales y conceptuales.
Combinaciones verbales	Consisten en relacionar palabras interesantes o sugestivas con frases que pueden resultar en exploraciones poéticas o literarias

PROPIEDADES DE LAS ESTRUCTURAS PRE INVENTIVAS	
PROPIEDADES	DEFINICIÓN
Novedad	Requiere que la estructura no sea común o muy similar a la estructura inicial
Ambigüedad	La estructura genera interpretaciones variadas y originales
Significado	Percibe el sentido de la estructura
Emergencia	las características y las relaciones inesperadas que surgen en las estructuras
Incongruencia	Se refiere al conflicto contraste entre elementos en las estructuras
Divergencia	La capacidad de encontrar múltiples usos y significados a la misma estructura

PROCESOS EXPLORATORIOS	
PROCESOS	DEFINICIÓN
Búsqueda del atributo	Se refiere a la búsqueda de características emergentes en las estructuras pre inventivas
Mezcla mental	Se retoman características de las estructuras pre inventivas para luego combinar las partes y así hacer un escáneo mental e identificar las características emergentes
Interpretación conceptual	Encuentra una interpretación abstracta, metafórica o teórica de la estructura
Inferencia funcional	Explora el potencial de usos o funciones en las estructuras
Cambio contextual	Considera la nueva estructura en contextos diferentes para verificar otros usos o significados de la estructura
Comprobación de hipótesis	Interpreta la estructura como posibles soluciones a un problema
Búsqueda de limitaciones	Identifica las restricciones y enfoca la exploración creativa en nuevas direcciones

SIETE CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO CREATIVO	
CARACTERÍSTICAS	DEFINICIÓN
Originalidad	Basada en la combinación de ideas aleatoriamente sin estructuras
Practicidad	El sentido de competencia
Sensibilidad	El sentido de valor que evalúa la calidad de la idea como un impacto real
Productividad	El número de ideas creativas generadas en un período de tiempo determinado
Flexibilidad	Medida en el rango de categorías de tipos de objetos representados en una idea
Capacidad de inclusión	Capacidad de incluir las características anteriores con las nuevas
Capacidad de insight	El número de dominios en los cuales incide el producto

Tabla 1. Elementos, procesos y estructuras modelo Geneplore.

2.3. Teorías Implícitas

“El reconocimiento del estatus del hombre de la calle como “ser pensante” ha causado un gran revuelo en las ciencias sociales, que se han visto obligadas a abandonar el puerto seguro proporcionado por los modelos “proceso-producto” y lanzarse a explorar ese mar proceloso y desconocido de nuestras creencias, concepciones previas, teorías personales, conocimiento práctico, concepciones epistemológicas, etc.” (Rodrigo, 1993, p. 83)

Como se pudo apreciar en la justificación de este estudio, Ignacio Pozo y sus colaboradores: Nora Scheuer, María del Puy Pérez Echeverría, Mar Mateos Sanz, Elena Martín Ortega y Montserrat de la Cruz (2009) en su libro *Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje* se refieren a “la influencia que tienen las concepciones de profesores y alumnos sobre el aprendizaje y la enseñanza en sus propias prácticas educativas.” (Pozo, et al., 2009, p. 12) Afirmación que sustenta el interés por el presente estudio debido a que expresa la importancia de la investigación de las teorías implícitas ya que permean el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además son evidentes los cambios en las políticas educativas, como también se observó al comienzo de este estudio en algunas leyes nacionales e intenciones institucionales, pero esto no se da en la práctica debido a que estas transformaciones no ocurren en las mentalidades de las personas (Pozo, et al., 2009).

Asimismo, en los estudios que realizan y explican la importancia de llevar a cabo este trabajo sobre las teorías implícitas, enfocándose desde la enseñanza y el aprendizaje, dan cuenta de la necesidad de un cambio conceptual para modificar las teorías implícitas de las personas para, de esta manera, lograr un cambio educativo. Sin embargo, Pozo y sus colaboradores plantean que:

Aunque, sin duda, hay otros muchos factores y niveles de análisis en la gestión del cambio educativo, de orden institucional u organizacional, profesional, social, e incluso económico, no menos importantes que el que aquí vamos a abordar, estamos convencidos de que cambiar las prácticas escolares, las formas de aprender y enseñar, requiere también cambiar las mentalidades o concepciones desde las que los agentes educativos, en especial profesores y alumnos (aunque también cabría considerar a los padres y madres, los gestores educativos, los políticos y los propios investigadores, que quedan fuera de la lupa de este libro), interpretan y dan sentido a esas actividades de aprendizaje y enseñanza. (Pozo et al., 2009, p. 32)

De esta manera, el estudio de las concepciones, se basa en las representaciones implícitas que pueden ser contrarias al conocimiento explícito. Desde los planteamientos de Pozo y sus colaboradores (2009), las teorías implícitas son representaciones que las personas elaboran y usan para dar consciencia de los cambios sociales y dan sentido a la experiencia cotidiana; adicionalmente, son entidades psicológicas susceptibles de ser investigadas a pesar de que sean difíciles de cambiar. Estas, a su vez, son organizadas por medio de principios o supuestos básicos y es ahí donde surgen las teorías implícitas. Lo que diferencia a estas de otros enfoques para el estudio de las concepciones son “los diversos grados de coherencia y consistencia según los contextos y situaciones.” (Pozo et al., 2009, p. 92).

Además, estas teorías tienen como característica que se adquieren de manera inconsciente o sin intención, ya que vienen con las personas desde su filogénesis y

ontogénesis. Los autores ya mencionados (Pozo et al., 2009) desarrollan la idea de que estas concepciones se perciben como “una segunda herencia” debido a que lo que se agencia es un sistema cognitivo, una manera de pensar de configurar la mente, una mente humana, que reconoce la actividad social y cultural como elemento fundamental en su configuración, por lo que se habla de un cambio conceptual o representacional entre las teorías explícitas e implícitas.

Las teorías implícitas según Pozo et al. (2009, p. 104) “son ante todo un *saber hacer* más que como en las representaciones explícitas, un *saber decir*.” En su libro, menciona cómo la educación siempre ha ejercido la enseñanza y el aprendizaje desde las teorías explícitas. Lo que evidencia el abandono del conocimiento implícito en los sujetos desde la educación. Es así como se hace palpable el concepto que las concepciones implícitas son las que mueven a los sujetos cuando dan pasos por el mundo físico y social. Del mismo modo, hacen explícita la relación entre estos conocimientos (implícitos y explícitos), describiéndolas como dinámicas y constructivas, ya que desarrollan los lentes con los que observamos y percibimos la realidad, a pesar de cualquier conocimiento explícito.

Sobre lo anterior, Damasio (1994) citado en Pozo et al. (2009, p.108) plantea que “la realidad en la que cada sujeto vive, es una construcción mental bastante alejada de los parámetros físicos y objetivos del mundo ‘real’”. Se refiere a un realismo ingenuo creado por estas concepciones implícitas y que permean la conducta social, las relaciones interpersonales y la manera cómo interpretamos nuestra propia conducta y actividad mental, así como la de los demás.

Lo anterior, desemboca en otro de los objetivos de Pozo al estudiar las teorías implícitas, el cual tiene que ver con la reestructuración de estas. Para ello, es necesario conocer los descubrimientos que ha desarrollado la psicología cognitiva en las últimas décadas. Esta ciencia ha demostrado que la superioridad que se le ha dado a lo explícito sobre lo implícito va en contra del funcionamiento de la mente humana. Sobre esto, Pozo et al. mencionan que:

(...)lo explícito o formal sobre lo implícito o intuitivo, aunque pudiera ser deseable en algunos ámbitos (¡pero no en todos!), está muy alejada del funcionamiento cognitivo habitual, natural de la mente humana, donde más bien tiende a suceder lo contrario: los procesos y las representaciones implícitas suelen tener primacía o prioridad funcional con respecto a los procesos y representaciones explícitas, es decir, suelen funcionar de manera eficaz, rápida y con menor costo cognitivo, por lo que no resulta fácil que se abandonen al adquirir conocimientos explícitos o formales incongruentes con ellos. (Pozo et al., 2009, p. 97)

Luego de este señalamiento sobre las ciencias cognitivas, los autores hasta ahora expuestos consideran necesario diseñar premeditadamente escenarios y contextos que favorezcan esta retroalimentación.

En suma, el grupo investigador asume que las teorías implícitas son representaciones mentales, cuya construcción no es sistemática, ni metódica; se basan en la experiencia empírica, resultante de la interacción consigo mismo, con otros individuos con los elementos y

con el medio. Permiten actuar, tomar decisiones y solucionar problemas, gracias a la necesidad de comprender y explicar diferentes fenómenos y las relaciones existentes entre estos en el transcurso de la vida. Pueden ir del individuo al contexto sociocultural y de este último nuevamente al individuo, dándose una recursividad permanente.

Ahora bien, cambiar estas representaciones para generar los espacios mencionados no es una tarea fácil. Pozo y sus colaboradores (2009) mencionan la importancia de restablecer las relaciones entre lo implícito y lo explícito.

2.3.1. La reconfiguración de lo implícito a lo explícito.

Durante las últimas décadas se creía que lo único que tenía valor era el conocimiento, formal y explícito; los saberes prácticos, concretos e informales, no eran tenidos en cuenta o no eran considerados como relevantes en contextos educativos. Después de estudios realizados en el ámbito de las teorías implícitas por autores como Pozo et al. (2009); Rodrigo, Rodríguez y Marrero (1993) y Sternberg (1985), se reconoce la construcción de las teorías explícitas por medio de las teorías implícitas de los científicos.

Sternberg (1985), quien investiga las concepciones de las personas sobre la inteligencia, la creatividad y la sabiduría, menciona que las teorías explícitas son construcciones de los psicólogos u otros científicos, que se basan en los resultados de pruebas o por lo menos en los datos recogidos por las personas que realizan mediciones del funcionamiento psicológico. Sobre las teorías implícitas, destaca que son construcciones de las personas, sean psicólogos o personas del común, que residen en las mentes de estos sujetos.

Entender las teorías implícitas de esta manera, ayuda por su parte a entender y proveer bases para el conocimiento explícito y por esto es importante cambiar la relación que existe en la actualidad entre lo implícito y lo explícito, para de esta manera entender el funcionamiento de nuestras mentes, lo cual facilitaría la enseñanza y el aprendizaje, como la formación de mentes preparadas para afrontar los permanentes cambios sociopolíticos presentes en la actualidad.

Finalmente, no se trata de establecer cuál de las teorías, sean implícitas o explícitas, es la más importante, sino de comprender la relación que se da entre ellas, para así conocer la mejor forma de re-estructurar las concepciones, teniendo en cuenta que ninguna de estas permanecen estáticas sino que por el contrario se retroalimentan y luego inconscientemente, o de manera automática, las adquirimos para guiar nuestro pensamiento y formas de actuar.

El grupo investigador considera pertinente aclarar que en este estudio se pretende develar las concepciones de los docentes sobre creatividad para poder establecer la relación existente entre la teoría explícita e implícita. En el próximo capítulo se relatará la metodología utilizada para la realización de esta investigación

3. Metodología

La presente investigación es de naturaleza descriptiva exploratoria dado que según Hernández, Fernández, Baptista (2010), un estudio descriptivo busca especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos o comunidades como en el caso de esta investigación en donde se busca caracterizar las teorías implícitas de los docentes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil. Es exploratoria porque según los mismos autores el objetivo de este tipo de estudios es investigar un tema o problema poco estudiado, “del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes.” (Hernández et al. 2010, p. 78) Tal como lo exponen los antecedentes revisados para esta investigación. Por la naturaleza del objeto de estudio, las concepciones de los docentes universitarios sobre la creatividad, se utiliza un método cualitativo.

La investigación mixta se caracteriza por un “conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos, e implica recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. Alternativamente, estos métodos pueden ser adaptados, alterados o sintetizados para efectuar la investigación” (Hernández et al. 2010, p.546). En este sentido, la caracterización de las teorías implícitas no podía realizarse de otra manera.

De esta manera, este estudio consideró apropiado el uso de este método debido a que Pozo y Gómez-Crespo (1998) señalan que para abordar el estudio de las concepciones sugieren utilizar entrevistas estructuradas con preguntas directas y cuestionarios de tipo Likert pero también deben utilizarse métodos indirectos como tareas de solución de problemas. De

tal forma, que la variedad de métodos encaminados hacia un mismo objetivo permitirá develar las teorías implícitas de los docentes.

Para la recolección de la información se utilizaron instrumentos tanto cualitativos como cuantitativos, sin embargo, la investigación no alcanza a ser mixta debido a que las características de los resultados son de tipo cualitativo. Los instrumentos que se utilizaron son: una entrevista semi-estructurada, un cuestionario tipo Likert y una encuesta de marcar en orden de importancia. Solo se utilizaron componentes de carácter cuantitativo para la recolección de datos.

Ahora bien para el análisis de la información se recurrió al análisis categorial, la técnica más antigua para el análisis de contenido, y utilizada con mayor frecuencia de acuerdo con Pourtoise (1992). En el análisis categorial se trata de dividir el texto en unidades y de clasificar, dichas unidades, en categorías. Siguiendo al autor, la categorización tiene como finalidad condensar los datos para proporcionar una representación simplificada de los mismos. Dado que las unidades de registro pueden ser la palabra, el tema, el personaje o el acontecimiento; en la presente investigación se ha optado por esta técnica de análisis debido a que constituye el “núcleo de sentido”, en tanto que, las categorías de la investigación se han escogido en base a una teoría; para este caso, las propuestas de los modelos cognitivos de la creatividad de Boden y de Finke, Ward y Smith, referentes que permiten la lectura de la información.

3.1.Población

El objetivo de esta investigación es caracterizar las concepciones de docentes universitarios de la Licenciatura de Pedagogía Infantil de la Pontificia Universidad Javeriana

de Bogotá, para el logro de dicho propósito se habló con la directora del programa para poder acceder a la muestra.

El estudio se realizó a 15 docentes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil. Se excluyeron tres docentes por su nivel de conocimiento sobre el tema y otros cinco con los que no fue posible contar para la muestra. De los 15 docentes, diez fueron mujeres y los cinco restantes hombres; con un rango de edad entre 27 y 60 años. Estos 15 docentes tienen como mínimo ocho años de experiencia enseñando en Pregrado y 13 de ellos han realizado estudios de especialización o maestría relacionados con educación. Dos de los profesores de la Licenciatura son doctores en temas relacionados con la educación y tres son candidatos a doctores en el mismo tema. Todos han participado en eventos académicos, han realizado investigaciones y la mayoría han publicado artículos académicos.

Para la caracterización de la población se diseñó un cuestionario que se aplicó a cada docente donde se tuvieron en cuenta aspectos como: Información Personal, Información Académica e Información Profesional referido específicamente a investigaciones realizadas, artículos publicados y eventos académicos en los que han participado los docentes, ello con el interés de explorar si tenían conocimiento explícito sobre la creatividad.

3.2. Instrumentos

Los instrumentos seleccionados son de dos clases, recolección y análisis de la información. Para su diseño se tomaron en cuenta las categorías surgidas a partir de las teorías cognitivas sobre creatividad de la siguiente manera:

3.2.1. Definición de categorías y subcategorías.

Teniendo en cuenta el marco conceptual elaborado alrededor de la creatividad desde el Modelo Computacional de Boden (1994), y el Modelo de Cognición Creativa de Finke, Ward y Smith (1992), se definieron categorías y subcategorías deductivas organizadas de la siguiente manera para la realización de los instrumentos y su posterior análisis:

3.2.1.1. *Creatividad*

3.2.1.1.1 Naturaleza de la creatividad: La fuente de la creatividad, de dónde surge. (Ver figura 1).

No cognitivos: La creatividad entendida como algo divino o que no puede ser explicado científicamente.

Psicométrico: La creatividad puede ser medida y evaluada.

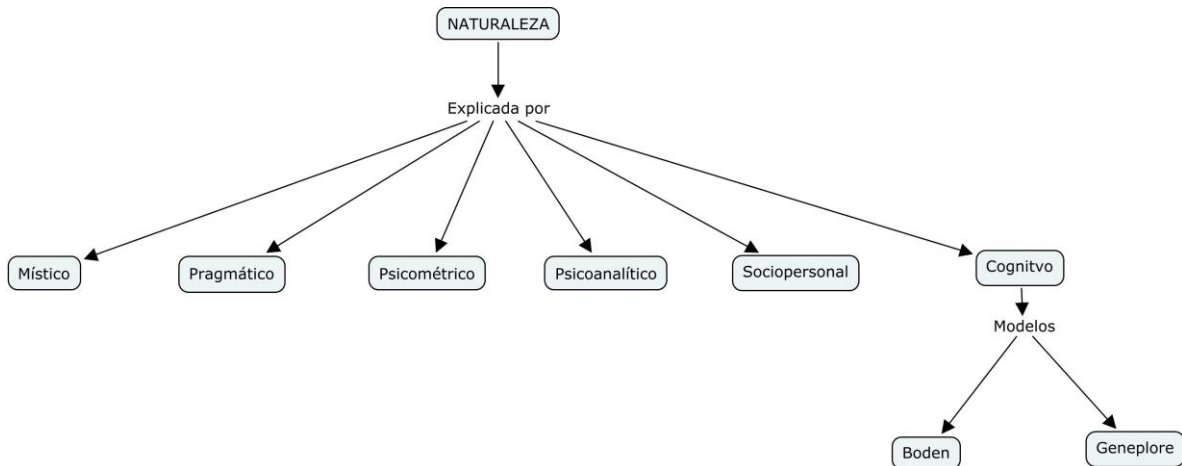
Sociopersonal: Se centra en las variables personales, de motivación y los aspectos socioculturales.

Cognitivos: La creatividad se enmarca en los principios que comparten los modelos cognitivos de la creatividad: computacional o Geneplore.

Modelo Computacional: Utiliza la metáfora computacional para explicar la creatividad. En este se afirma que la capacidad de ser creativo es inherente al ser humano y se basa en experticia y en habilidades básicas ordinarias. Y explica el proceso creativo desde la relación existente entre representaciones y procesos mentales.

Geneplore: Explica la creatividad desde la relación existente entre representaciones, por medio del despliegue de procesos generativos y exploratorios.

Figura 1. Representación de los diversos enfoques desde los cuales se explica la creatividad.



3.2.1.1.2. *Elementos*: En esta categoría se observa si para los docentes universitarios de la licenciatura de pedagogía infantil, la creatividad se relaciona con elementos característicos de las teorías cognitivas de la creatividad.

3.2.1.1.2.1. Modelo computacional representacional (Ver figura 2).

Capacidades: habilidades ordinarias involucradas en el acto creativo desde el Modelo computacional.

Sistemas de representación: hacen referencia a la forma en la cual se almacena la información en la mente que es necesaria para el acto creativo.

Sistemas generativos: constituyen el potencial para generar espacios conceptuales por medio de datos y reglas, así como la ruta de acceso a este lugar.

Espacio Conceptual: ubicaciones conceptuales que pueden ser exploradas a través de los mapas mentales.

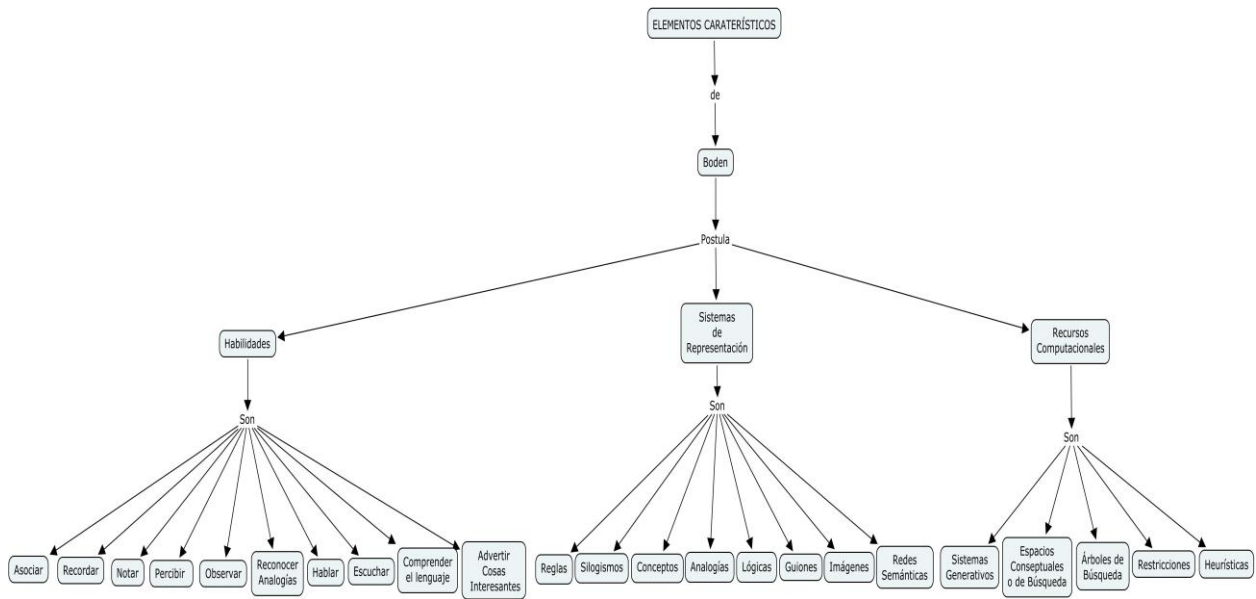
Árbol de búsqueda: caminos por los cuales puede ser visitado un mapa mental.

Restricciones: son utilizadas en el sistema generativo, para que sean posibles ciertas estructuras mentales, siendo superadas con combinaciones o nuevas reglas.

Heurísticas: recursos computacionales de la mente que permiten un ahorro de pensamiento (un camino más corto y casi automático).

Reglas: Posibilidades emergentes, estructuras descriptivas o producidas por el mismo sistema generativo.

Figura 2. Representación de los elementos constitutivos del modelo propuesto por Boden.



3.2.1.1.2.2. Modelo Geneplore (Ver figura 3)

Procesos: Operaciones mentales como entrada, almacenamiento, procesamiento y salida de la información.

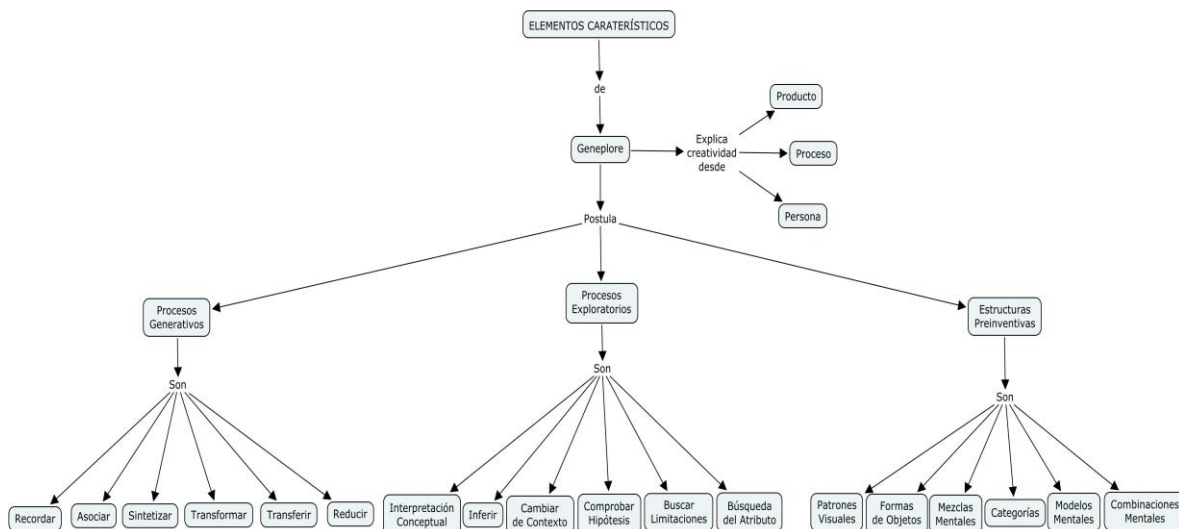
Estructuras: el valor o calidad de la idea por sí misma, representación o conjunto de representaciones (También pueden ser pensadas como datos desde el MCRM) en las cuales se buscan las características requeridas para una solución creativa.

Producto creativo: Se determina por siete características: Originalidad, Practicidad, Productividad, flexibilidad, capacidad de inclusión y la capacidad de insight.

Persona creativa: Se define por el uso del conocimiento, los juicios y la pertinencia para resolver un problema.

Proceso creativo: Operaciones mentales que dan cuenta de los recursos cognitivos como entrada, almacenamiento, procesamiento y salida de la información.

Figura 3. Representación de los elementos constitutivos del modelo Geneplore.

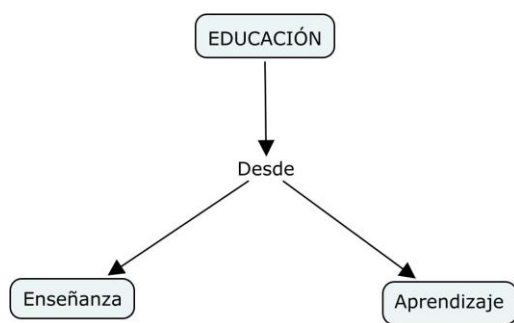


3.2.1.1.3. *Educación*: En esta investigación es entendida como la relación generada dentro de la enseñanza y el aprendizaje. (Ver figura 4)

3.2.1.1.3.1. Enseñanza: cuando se habla de enseñanza se hace referencia a las expresiones que los docentes emplean para señalar los procesos que desarrollan con sus estudiantes con intencionalidades formativas.

3.2.1.1.3.2. Aprendizaje: se hace referencia a las expresiones a través de las cuales los docentes reconocen que los estudiantes adquieren y/o desarrollan nuevas habilidades y/o conocimientos atribuibles a sus acciones.

Figura 4. Representación de las relaciones establecidas entre la educación, la enseñanza y el aprendizaje.



3.3. Metodología de la Recolección

En cuanto a la descripción de las técnicas de recolección de la información se emplearon la entrevista semi-estructurada, el cuestionario con escala tipo Likert y un cuestionario de calificación por orden de importancia y como complemento de la técnica se utilizó una tarea. A partir de estas técnicas se desarrollaron los instrumentos 1, 2, 3 y 4 encontrados en los anexos correspondientes.

Para el diseño de la tarea se retomaron cinco dibujos, elaborados por niños y niñas entre 6 y 14 años, quienes fueron convocados a participar en el concurso de pintura ¡Pinta por

tu planeta! llevado a cabo por Bayer y el programa de Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente, con el apoyo de la Alcaldía Mayor de Bogotá(Ver apéndice B). Una vez los docentes observaron los anteriores dibujos, respondieron seis preguntas abiertas que buscaban establecer las concepciones sobre el producto y el proceso creativo, además de la relación entre creatividad y la educación.

En cuanto al cuestionario con escala tipo Likert(Ver apéndice C),según Hernández (2010), consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los participantes. Es decir, el sujeto debe leer cada afirmación y dar su punto de vista de acuerdo o en desacuerdo con relación a cada una de ellas, eligiendo uno de los cinco puntos o categorías de la escala. Se profundizó en las categorías de creatividad,desde una perspectiva no cognitiva, psicométrica, socio personal y cognitiva.

Conrelación al cuestionario de calificación por orden de importancia(Ver apéndice D), se diseñó un instrumento que permitiera profundizar en las sub-categorías relacionadas con el modelo computacional de Margaret Boden y del modelo Geneplore de Finke, Ward y Smith. El cuestionario según Hernández (2010) contiene categorías u opciones de respuesta que han sido previamente delimitadas. Es decir, se presentan las posibilidades de respuesta a los participantes, quienes deben ajustarse a éstas y/o sugerir otras que consideren importantes. Es fundamental mencionar que cada cuestionario contaba con una opción para ampliar la información, con la intención de darle un carácter más cualitativo y ofrecerles a los docentes la posibilidad de ampliar su respuesta.

La entrevista semi-estructurada (Ver apéndice E) según Hernández (2010) se caracteriza por basarse en una guía de asuntos o preguntas donde el entrevistador tiene libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor

información sobre los temas deseados. Es por eso que, a medida que se iban desarrollando las preguntas, se procedía a la reelaboración de los tópicos planeados para lograr un panorama más completo, sobre las concepciones que sobre la creatividad, la educación y sus diferentes relaciones, que habían construido los docentes. La tarea y la entrevista fueron grabadas con el previo consentimiento de los docentes.

3.4. Metodología del Análisis de la Información

Para esta parte de la investigación se recurrió al análisis categorial como técnica para la lectura de los resultados. Por ello, se elaboraron matrices basadas en las categorías de análisis expuestas anteriormente (Ver apéndice G) donde, en un primer nivel de análisis, la información hallada, en la tarea o en la entrevista en relación con las categorías planteadas en este estudio, fue vaciada.

Primero se leyeron los cuestionarios cuantitativos para lo cual se recurrió a técnicas estadísticas de la moda, la mediana, la desviación estándar y porcentajes lo cual evidenciaba las tendencias y la heterogeneidad o homogeneidad de las respuestas. La desviación estándar fue considerada alta a partir de 0.8. Luego se categorizaron las entrevistas dentro de las matrices. Para la lectura final de los resultados se cruzó la información cuantitativa con la cualitativa según cada categoría, además este cruce se basó en los objetivos específicos de esta investigación.

3.5. Procedimiento

Para elaborar el proyecto se adelantaron las siguientes fases de investigación:

Fase 1 Diseño metodológico.

Según Hernández (2010) el diseño es el “plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación.” Para el caso de la presente investigación, se optó por un método cualitativo caracterizado por la descripción y la interpretación como ya se señaló anteriormente. La información se obtuvo a través de una serie de herramientas tales como: la tarea diseñada, el cuestionario con escala tipo likert, el cuestionario de calificación por orden de importancia y la entrevista semiestructurada.

Fase 2 Prueba piloto.

Dentro de esta fase se busca validar los instrumentos, razón por la cual, a partir del criterio de selección de no hacer parte de la muestra final, se buscó un grupo de cuatro docentes universitarios con características similares a la población objeto de la investigación, a quienes se les aplicaron los instrumentos. De igual manera, los instrumentos fueron revisados por un experto (María Caridad García) docente de la asignatura de metodología de investigación en la maestría en Educación de la Pontificia Universidad Javeriana. Como resultado de esta revisión y pilotaje, se realizaron los ajustes pertinentes en cada uno de los instrumentos diseñados y se procedió a su aplicación.

Una vez se presentó el proyecto a la Directora del Programa de la Licenciatura de Pedagogía Infantil de la Pontificia Universidad Javeriana, los docentes fueron contactados para establecer los tiempos y lugares en los cuales se aplicarían los instrumentos y se recogería la información. Las entrevistas tuvieron una duración entre 45 y 90 minutos aproximadamente por docente y se realizaron en salas y oficinas de la Facultad de Educación, contando con las condiciones apropiadas para las grabaciones.

Fase 3 Aplicación de los instrumentos.

Dentro del proceso de aplicación de los instrumentos, también se les presentó a los docentes el consentimiento informado y un cuestionario de datos personales, académicos y profesionales (Ver apéndices A y F) por medio del cual se caracterizó la población. Los docentes se mostraron receptivos e interesados a participar en esta investigación.

En este proceso de recolección de la información, los investigadores perdieron los registros de audio de tres entrevistas, por lo cual, se hizo necesario repetirlas. Dado que es un estudio de tipo cualitativo se estableció que no existía inconveniente y que la confiabilidad no se veía comprometida. En la medida en que la metodología cualitativa, concibe que la información se construye en la interacción entre investigador y los sujetos que participan en la investigación, dicha reconstrucción no altera la confiabilidad sobre las respuestas. Además se observó una similitud entre las respuestas iniciales y las posteriores.

Fase 4 Sistematización de la información.

Esta fase comprende: el proceso de transcripción de las entrevistas, la categorización de la información y el proceso de vaciado en las categorías de las matrices de análisis tal como lo expone la metodología del análisis categorial antes mencionada.

Fase 5 Resultados.

Se realiza una lectura de manera horizontal y vertical dentro de las cuales se están cruzando la categoría de docentes con las categorías de análisis sobre la creatividad y la educación lo cual permite presentar de manera descriptiva las enunciaciones de los docentes.

Fase 6 Análisis de la información.

Se realiza el primer paso para establecer el análisis general de la información a partir de los objetivos, formando relaciones entre los conceptos enunciados en el marco de referencia y las concepciones evidenciadas de los docentes.

Fase 7 Discusión.

Se presentan las elaboraciones realizadas por los investigadores a partir del cruce entre la información recolectada y las teorías propuestas en el marco de referencia.

3.6. Limitaciones

Las limitaciones de este estudio hacen referencia a que por motivos de la entrega oficial del documento no se contó con el tiempo suficiente para decantar la información recolectada y la posibilidad de volver sobre ella para aprovecharla de manera exhaustiva; esto hace que el material recabado pueda ser aprovechado por otros investigadores para ampliar las conclusiones propuestas en esta investigación.

La investigación se limitó a indagar las concepciones de los docentes universitarios en el programa de Pedagogía Infantil de la sede de Bogotá de la Pontificia Universidad Javeriana pero, su espacio de indagación, se podría ampliar a otras sedes de la misma universidad para así tener un panorama más amplio y rico de las mismas.

En cuanto a los recursos requeridos para esta investigación se considera que se contó con lo necesario para llevarla a cabo; sin embargo somos conscientes que de querer seguir ahondando en esta línea de conocimiento se requerirán unas condiciones financieras diferentes.

Con relación a la población indagada la investigación se limitó a los docentes universitarios del programa de Pedagogía Infantil pero se considera importante complementar este estudio explorando las concepciones de los futuros educadores sobre la creatividad.

En cuanto a la metodología propuesta se encontró que si bien se requería del cuestionario de calificación por orden de importancia este instrumento pudo presentar limitaciones en su diseño, en tanto que, la forma como se presentaron las categorías pudieron, en algunos momentos, orientar a algunos de los profesores en algunas de sus respuestas dejando un margen de duda frente a qué es lo que “realmente” los docentes creían en relación a lo que se les preguntaba; sin embargo se considera que al no ser el único instrumento empleado en la investigación las concepciones de los docentes se pudieron triangular con la mayor confiabilidad posible.

4. Resultados

En este capítulo se analiza la información obtenida, a partir de los objetivos propuestos por la investigación, los cuales responden a las categorías mencionadas en el capítulo de la metodología. Para facilitar la comprensión de los hallazgos, se recomienda al lector recurrir a las matrices completas que contienen los comentarios textuales de los docentes en los instrumentos cuantitativos y cualitativos que se encuentran en los anexos.

En algunos apartados se relacionarán solamente los resultados cuantitativos, ya que, los hallazgos de los temas allí expuestos solo se evidenciaron con los instrumentos cuantitativos.

Además se han seleccionado un conjunto de enunciados representativos del discurso de los docentes; de acuerdo a las categorías de análisis de este estudio, que fueron agrupados en las subcategorías. A continuación se presentan los resultados de los instrumentos cuantitativos y luego se seleccionaron un conjunto de citas representativas de las 17 horas de grabación de la tarea y la entrevista semi-estructurada.

4.1. Concepciones sobre la naturaleza de la creatividad

Objetivo: Develarlas concepciones sobre la naturaleza de la creatividad en docentes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.

Frente a la naturaleza de la creatividad los docentes apelan a diferentes enfoques, los cuales serán descritos a continuación basandose en los resultados de ambos instrumentos:

4.1.1. No cognitivo.

4.1.1.1. Místico.

- *La creatividad es el resultado de una experiencia divina.*

El 6.6% de los docentes se encuentran totalmente de acuerdo y el 20% estuvo de acuerdo con esta afirmación. Mientras que el 60% de los profesores estuvieron en total desacuerdo, frente al 6,6% que prefirieron no responder. La desviación estándar de 1.06 indica la heterogeneidad de las respuestas.

En cuanto a los porcentajes arrojados por los instrumentos cualitativos los docentes parecen no estar muy de acuerdo con este enfoque, sin embargo se encuentra cierta inclinación cuando mencionan:

“...La creatividad no es lo que se ve, creatividad es un concepto muchísimo mas amplio que tiene que ver como con unos sentidos de existencia. (Profesor 14)”

O cuando se le pide a este docente que mencione la persona más creativa que conoce la compara con una deidad y explica porqué:

“Steve Jobs, yo diría que es perfecto, casi Dios, porque tiene la posibilidad de entrar en un lenguaje, y decir cosas absolutamente lúcidas en un sentido estético muy elaborado, con total pertinencia y en un lenguaje inmejorable. (Profesor 11)”

Este mismo docente insiste durante su discurso que hay algo de la creatividad a lo que no se puede tener acceso, de lo que no se puede saber con certeza. Esto se puede apreciar cuando dice:

“Vuelvo y definiendo la idea de que en cada sujeto eso de ser creativo se anuda de una manera muy particular, individual, inexplicable, intangible que depende de factores emocionales.(Profesor 11)”

En esta última cita del profesor 11 ya se empiezan a ver otros enfoques que influyen en la creatividad a través de sus experiencias ya sean conscientes o no, como se va a poder observar en algunas citas de los docentes inscritas en este siguiente enfoque.

4.1.1.2. Psicoanalítico.

- *La creatividad es el resultado del consciente y el inconsciente.*

El 52,2% de los docentes se distribuye en totalmente de acuerdo y de acuerdo con esta afirmación. También se puede observar como el 13,33% estuvo en desacuerdo y el 13,3% no sabe o no responde; lo que demuestra una alta desviación estándar.

Los resultados cuantitativos muestran la aprobación de la mitad de los docentes los cuales explican como hay pensamientos que se encuentran dentro de las personas que pueden provenir de experiencias límites como accidentes o pérdidas que pueden resultar en el acto creativo como :

“Es más puede ser que haya un niño violentado y gracias a eso se volvió creativo, (Profesor 11)”

El profesor 8 también habla de un “algo” que se encuentra dentro de los estudiantes que permite el desarrollo de la creatividad:

“[la prueba de la creatividad se encuentra en que] ...ellos andan preocupados por la situación del planeta, ellos lo plasman aquí. Sí, realmente eso los estimula a ellos a sacar lo que ya interiormente está rondando en ellos (Profesor 8).”

También reconocen que si está afirmación fue expresada por Freud o Lacan entonces es verdadera; sin embargo, también se enmarcan en los demás enfoques.

4.1.1.3. Pragmático.

- *La creatividad surge de un proceso lineal.*

El 73,3% de los profesores manifestó estar en total desacuerdo con esta afirmación y el 20% de acuerdo. El 13,33% estuvo en desacuerdo. La desviación estándar en este caso fue baja (0.61%.) lo que expresa la homogeneidad en las respuestas.

Además el profesor 11 aclara que “depende de lo que sea lineal” y agrega que “a un creativo no hay que preguntarle cómo lo hace, que escriba bien y punto”.

4.1.1.4. Psicométrico.

- *La creatividad se puede medir.*

La desviación estándar de esta afirmación es baja; lo cual indica que el 46,6% de los docentes estuvieron de acuerdo o totalmente de acuerdo. En desacuerdo se encuentra el 26,6% y la misma cantidad no sabe o no responde.

Los docentes consideran que es tan evidente la valoración de la creatividad que la profesora 5 dice “De hecho la estamos calificando acá.”

La población de esta investigación expone que se puede medir aunque mencionan que sólo lo podría hacer un experto en creatividad y que los criterios de evaluación son subjetivos, como se puede apreciar en las siguientes citas:

“La medición implica selección de criterios que no siempre responden a procesos objetivos. (Profesor 6)”

“La creatividad puede ser explicada por un teórico de la creatividad únicamente, no por un artista (Profesor 11)”.

- *La creatividad es relevante para la solución de problemas.*

El 73,33% manifestó su total acuerdo con esta afirmación; en tanto que el 20% expresó su acuerdo. El desacuerdo y el totalmente en desacuerdo no tiene porcentaje; siendo el porcentaje restante del 6.6% correspondiente a la alternativa no sabe no responde. La desviación estándar de 0.42 confirma la homogeneidad en las respuestas.

Las concepciones de los docentes apoyan este enfoque debido a que mencionan que “es necesario pensar de manera alternativa y divergente” y que además “exige conocer y pensar formas distintas de resolver problemas (profesor 6).”

Otro participante explicó que “la creatividad se desarrolla en la medida en que las actividades que el docente le pone al estudiante le permita a él generar proceso de pensamiento complejo, en el cual se genera un problema y él deba dar respuestas o muchos problemas y él genera las preguntas con las que quiera responder eso (Profesor 2).”

Es así como se observa que las teorías implícitas de los docentes apelan a los diversos enfoques aunque el siguiente enfoque va a ser el más popular entre ellos, ya que para la población de esta investigación no solo es importante tener en cuenta al sujeto sino a su contexto.

4.1.1.5. Socio personal.

- *Las variables personales inciden en el acto creativo.*

El 73,33% estuvo totalmente de acuerdo con esta afirmación y el 20% de los profesores estuvo de acuerdo; mientras que el 6,6% manifestó su total desacuerdo. La homogeneidad de las respuestas se expresa en una desviación estándar del 0.82.

Los docentes se inscriben en este enfoque cuando mencionan que las experiencias de cada sujeto, su familia, la formación académica y laboral influyen en el desarrollo de la creatividad tal como lo exponen los docentes en las siguientes citas:

“[El creativo] es una persona que valora mucho las relaciones..., las experiencias de vida muchísimo... para él son fundamental (Profesor 5)”

“Para mí en primer lugar el conocimiento, segundo, la sensibilidad del tema. Porque yo puedo conocer mucho y no me importa, mientras q si me afecta va a ser mas rico el dibujo en contenido(Profesor 7)”.

“...No es cualquier niño el que hace un dibujito como este y pues tiene un nivel de pensamiento abstracto que se logra distanciar de una mirada superficial del tema que le están proponiendo pero ni idea no sé de qué colegio sería si viene del entorno rural si estudia arte o no si tiene mamá que pinta...(Profesor 11)”

De esta manera la creatividad, según los docentes, tiene que ver con la educación, la familia, el contexto y los espacios de interacción que haya tenido el sujeto.

- *Las variables motivacionales inciden en el acto creativo.*

Del 93,2% la mitad estuvo en total acuerdo con esta afirmación y la otra mitad de acuerdo; el restante 6,6% no respondió. La homogeneidad de las respuestas se expresa en una desviación estándar de 0.51.

Los participantes mencionaron la importancia de la motivación para el desarrollo de la creatividad como lo menciona el profesor 6 al exponer que es necesaria “una motivación interna que les permita a ellos comprometerse con lo que están estudiando, y con lo que quieran hacer con su propia vida. Porque si tu no tienes claro eso no se van a activar muchos procesos creativos y es algo absolutamente personal. “

Además no solo consideran que debe haber una motivación personal sino que parte de la labor docente es motivar al estudiante para que desarrolle sus capacidades al máximo.

- *Las variables socioculturales inciden en el acto creativo.*

El 53,3% expresó su total acuerdo con esta afirmación, seguido por el 26,6% de acuerdo; el 19,8% se distribuye respectivamente en 6,6% en total desacuerdo, 6,6% en desacuerdo y 6,6% no responde. La desviación estándar de 0,92 expresa la heterogeneidad en las respuestas dadas.

Los docentes de la Licenciatura consideran que son pocas las personas creativas, ya que, la mayoría de personas se rigen por parámetros sociales, reglas, normas, disminuyendo la probabilidad de potencializar las habilidades que poseen. También el contexto actual e histórico en el cual se haya desenvuelto el sujeto es relevante para la creatividad y señalan que esta puede ser desarrollada, siempre y cuando se den los espacios para poder hacerlo. Conciben los espacios educativos y laborales actuales como muy prescriptivos ya que son demasiado normativizados. Para la población de este estudio, cuando hay menos normas la creatividad puede aparecer tal como se ve en estas citas:

“Muchos [estudiantes no son creativos] porque han tenido muchas normas de disciplina, como de autoridad. Que han salido de un hogar, de una iglesia, de las instituciones educativas, bueno, cualquier grupo que tiene una constitución tiene normas, entonces yo creo que eso mata la creatividad (Profesor 5)”.

“[Las personas no son creativas] porque uno se rutiniza y uno se acostumbra a ciertas formas de hacer las cosas y se siente cómodo en esos lugares y no quiere explorar otros nuevos (Profesor 7)”.

“Sí, yo creo que el hecho de que hay un discurso permanente, que hay que seguir las normas, que hay que adaptarse, que hay que ser un buen ciudadano, que hay que pensar políticamente correcto, uno sabe que el arte, la creatividad y la imaginación, está en los

bordes, la persona que no salga de los bordes y se vaya a escena, es una persona que difícilmente puede ser creativa. (Profesor 8)”

Por su parte, ocho docentes le dan gran importancia al contexto normativo familiar, social, laboral y educativo en el cual se hayan desarrollado los individuos, este contexto puede evitar que se asuman riesgos que conduzcan a la creatividad. Afirman, del mismo modo, que las normas, los esquemas sociales y educativos no motivan el acto creativo como afirma el profesor número cinco. Para que la creatividad surja, deben facilitarse espacios libres de normas y reglas donde exista motivación y apoyo del medio. El profesor 8 menciona al respecto, que la creatividad no se difunde en los medios de comunicación debido al interés social y económico del mundo actual.

Algunos docentes (4,5,8,14) consideran que la creatividad se encuentra en algunas disciplinas y en otras no, se encuentra en la música, la literatura y en las artes. Incluso, el p14 expone que la pedagogía no tiene un contexto creativo sino que se da más en otras disciplinas.

Cinco de los 15 profesores afirman que son muchas las personas creativas, mientras que ocho piensan que son pocas y dos no respondieron. Cabe resaltar que el profesor 4 reconoce a muchas personas como creativas, pero no logra identificarlas entre sus estudiantes. De igual manera, el p9 reconoce a muchas personas como creativas, pero afirma que “de cada grupo uno es creativo.”

Llama la atención, que el profesor 6 considera que muchas personas son creativas y menciona que los colombianos son creativos por el mismo contexto limitado en el que viven como se observa cuando dice, “Muchas [personas son creativas], en nuestro contexto la

recursividad viene en la cultura de los Colombianos, tiene que ver con artesanías, con la inventiva, nuevas alternativas, nuevas respuestas.”

El p11 por su parte, habla de que no se enseña la creatividad, sino que convergen factores del medio para su desarrollo. A la vez, afirmó que no conoce algún proceso que describa la creatividad paso a paso, e incluso menciona que de ser así la creatividad perdería su valor. Como se puede observar en la siguiente cita:

“A no ser que la creatividad se considere un proceso estandarizado y digitado para todos los humanos, así Paso número uno, paso número dos y el tercero. Si alguien piensa que es así, se podría enseñar. Pero eso, influiría negativamente porque no sería creatividad.”

Así como las concepciones de los docentes muestran la influencia de los diversos enfoques, el cognitivo no podía quedarse atrás.

4.1.2. Cognitivos.

4.1.2.1. Modelo computacional representacional de la creatividad.

- *Se pueden desarrollar programas para que las máquinas sean creativas.*

Solo el 6,6% está en total acuerdo con esta afirmación, mientras que el 33,33% de los docentes se encuentran de acuerdo con esta afirmación; la misma cantidad, se encuentra en total desacuerdo. El 13,3% se encuentra en desacuerdo y el mismo porcentaje de docentes no respondieron a esta pregunta. Lo anterior muestra la heterogeneidad de sus respuestas.

En cuanto a la creatividad en los computadores los docentes no mostraron mucho interés o apoyo a esta afirmación. El profesor 6 quiere diferenciar entre las máquinas y los

hombres cuando menciona que las “maquinas son lógicas binarias mientras que las personas son lógicas.”

Ahora bien, en relación con el modelo de Boden, para el profesor 1 la creatividad se asocia a algo nunca antes visto. Por su parte, el profesor 3 afirma que lo creativo es la forma de organizar o representar los significados. El profesor 6, por su parte, se basó en Gregory Bateson para afirmar que “nada puede ser creado de la nada, la creatividad en cero no existe,” lo cual concuerda con lo planteado por Boden al intentar desmitificar la idea de que la creatividad surge de la nada. De igual manera, muchos profesores reconocieron la importancia de tener conceptos de base para poder crear algo, lo cual se ubica dentro de lo planteado por Boden al referirse a la experticia. Como lo menciona el profesor 6 en la siguiente cita:

“Conocer las técnicas y esos principios permite que la persona como adulto acompañe los procesos creativos y los pueda desarrollar, sino los tienes no los puedes desarrollar y antes lo que haces es limitar la creatividad del niño.”

Adicionalmente se encontró en los profesores un acercamiento a la teoría de Boden en cuanto al reconocimiento de la P y la H creatividad. Para los entrevistados, la creatividad tiene que ver con cambiar el mundo desde cualquier disciplina (H-creatividad). A su vez el se mencionaron algunas características de las personas creativas como: flexibilidad, habilidad de escucha y fluidez. A su vez, mencionaron que un producto creativo no es solo innovador sino distinto, lo cual concuerda con la idea de Boden al diferenciar lo innovador de lo original.

Por último, se pudo identificar en los profesores 7 y p15 la P- creatividad, lo anterior se puede observar cuando el profesor 7 dice: “para nosotros es: ¡ay! lo mismo, pero para ellos es algo nuevo”.

El profesor 8 reconoce la H-creatividad cuando se refiere a algunos famosos como García Márquez, enfocándose en que el mundo no sería lo mismo si no hubiesen existido. “Claro que el acto creativo cambia el mundo, el mundo no es lo mismo desde el siglo XV hacia acá y no es lo mismo sin Leonardo Da Vinci, sin Miguel Ángel, sin Rembrandt, sin Mozart, sin Beethoven , sin Edgar Allan Poe, no es lo mismo sin Tolstoi, no es lo mismo sin Thomas Mann sin García Márquez , si uno borrara a todos ellos, este mundo estaría casi que en la Edad Media, gracias a ellos y su acto creativo el mundo cambió.”

4.1.2.2. Ideas Compartidas de los modelos de Boden y Finke, Ward y Smith que se hallaron en los docentes.

- *La creatividad puede ser explicada.*

El 26,6% de las personas entrevistadas estuvieron totalmente de acuerdo y el 46,6% de los profesores estuvo de acuerdo con esta afirmación. Ahora bien, tan solo el 6.7% estuvo en desacuerdo y aunque ningún profesor estuvo en total desacuerdo con la afirmación, el 20% prefirió no responder a esta pregunta. La desviación estándar, de 1.08, evidencia la heterogeneidad de las respuestas.

El profesor 6 enfatiza respondiendo que “depende de lo que sea explicado por que podría ser por medio de conceptos o técnicas.” Por otro lado, el profesor 11 explica que “la creatividad puede ser explicada por un experto en creatividad” y agrega que “no pienso en actividades que logren desarrollar [la creatividad] porque este niño...construye un modo de pensar, de dibujar, de crear y estos concursos no lo afectan en nada y no creo que ni siquiera

un ángel, un trabajo, una clase de una hora o no, no le desarrolla la creatividad a nadie. No creo porque todos seríamos absolutamente creativos o la desarrollaría más rápido.”

- *Un producto creativo es el resultado de un único proceso cognitivo.*

El 13% de los docentes se encuentran en total acuerdo y de acuerdo. Sin embargo, el 87% de los docentes se encuentra en total desacuerdo y en desacuerdo con esta afirmación, lo que deja ver la alta desviación estándar.

- *Un producto creativo es el resultado de una convergencia de procesos cognitivos.*

73,33% de los docentes están de acuerdo y totalmente de acuerdo con esta afirmación. Mientras que el 12,12% no lo está. Por otra parte, el 13,3% no contestó a la pregunta. Lo que nos muestra una desviación estándar medio alta.

El profesor 11 considera que “no sólo son cognitivos” al igual que los profesores 12 y 13 también se encuentran de acuerdo con las anteriores respuestas pero agregan, que “no solo se debe pensar en la creatividad de afuera hacia adentro sino el proceso inverso, es decir, la producción del pensamiento propio.”

- *La creatividad requiere autoevaluación constante.*

La desviación estándar de estas respuestas es muy alta (1.16) y se encuentra repartida de la siguiente manera: el 33,33% se encuentra totalmente en desacuerdo, el 26,6% de acuerdo, el 13,33% en desacuerdo y 13,33% totalmente de acuerdo, además el 13,33% de los docentes no respondieron.

Más de la mitad de los docentes reconocen la importancia de la evaluación, no obstante el profesor 11 considera que el proceso no requiere autoevaluación constante, pero el producto sí y señala que “a un artista no hay que pedirle que explique su obra.”

- *Las restricciones impulsan el acto creativo.*

En las puntuaciones de totalmente de acuerdo, de acuerdo y en desacuerdo se obtuvo el 20% para cada una de ellas. El 33,33% está totalmente en desacuerdo con esta afirmación; el 6,6% no sabe o no responde, lo que demuestra la heterogeneidad de las respuestas.

El profesor 9 considera que las restricciones “no necesariamente” impulsan el acto creativo. El profesor 11 considera que las restricciones no promueven el acto creativo sino que lo condicionan y que hay que conocer la regla para ir más allá de ella.

- *La creatividad es exclusiva de algunas áreas del saber.*

En esta afirmación la desviación estándar es de las más bajas que se pueden observar, debido a la uniformidad de las respuestas. En este sentido, el 6,6% estuvo de acuerdo con esta afirmación, el 86,6% estuvo en total desacuerdo y tan solo el 6,6% no respondió.

- *Los creativos nacen, no se hacen.*

El 6,6% estuvo de acuerdo con tal afirmación, 86,6% de los docentes respondieron entre totalmente en desacuerdo y en desacuerdo. El 6,6% de docentes no respondieron. La desviación estándar es baja.

- *La creatividad puede describirse paso por paso.*

La desviación estándar de esta afirmación es la más alta en cuanto a la categoría de la naturaleza de la creatividad, como resultado de lo anterior, las respuestas son diversas. En totalmente de acuerdo están el 13,3%, de acuerdo el 20%, ahora bien, en total desacuerdo se encuentran el 26,6% de los encuestados, en desacuerdo el 13,3%, y el 26,6% no sabe o no responde.

Es interesante notar en este punto que a pesar de que los docentes consideran que la creatividad puede ser desarrollada, no afirman que puede ser explicada paso por paso ni enseñada.

- *La creatividad es el resultado de habilidades ordinarias.*

La desviación estándar es alta. Se evidencia en los resultados que la tendencia se da en las respuestas que están en desacuerdo. Sin embargo, es curioso observar que el 20% de los docentes están totalmente en desacuerdo y la misma cantidad se encuentra de acuerdo. Tan solo el 13,3% está totalmente de acuerdo y el 6,6% no sabe o no responde.

- *La creatividad requiere de experticia.*

El 46,6% se encuentra de acuerdo o en total acuerdo; de otro lado, el 53,33% de los docentes están en desacuerdo y en total desacuerdo con esta afirmación.

A pesar de que menos de la mitad de los docentes considera que la experticia sea relevante para el acto creativo, la mayoría de los docentes reconocían la importancia de tener un conocimiento, de saber una técnica para facilitar la creatividad. Como menciona el profesor 6 “el uso de técnicas hace ‘mejor’ el desarrollo de la creatividad.”

- *Todas las personas son creativas.*

En esta afirmación se encuentra una desviación estándar del 0.91. La tendencia a estar de acuerdo y totalmente de acuerdo es del 73,33%, frente al 19,93% que se encuentran en desacuerdo y en totalmente en desacuerdo. Tan solo el 6,6% no sabe o no responde.

Los docentes están de acuerdo con esta afirmación pero a la vez le atribuyen al contexto la poca manifestación de esta de parte de los estudiantes, como lo menciona este profesor “todas las personas podrían serlo pero no lo son (Profesor 11).”

En las entrevistas, de los profesores 2, 4, 6, 8, 9, y 15 se encuentra el principio cognitivo consistente en que todos los seres humanos tienen la capacidad de ser creativos. Incluso el profesor 8 hace referencia a “la semilla que todos los estudiantes poseen”, pero que requiere de estimulación. Algunos enuncian frases como “yo creo que muchos por no decir que todos [son creativos]. (Profesor 2)”

- *La creatividad requiere de disciplina.*

Mientras que el 73,33% estuvieron de acuerdo y totalmente de acuerdo con esta afirmación, el 26,6% estuvo en desacuerdo. El profesor 11 clarifica que “puede existir alguien disciplinado, pero no ser creativo.”

- *La creatividad puede ser desarrollada.*

La desviación encontrada es baja por lo que el 40% de los docentes estuvieron de acuerdo con esta afirmación y el 60% en total acuerdo.

En las entrevistas sobre estas ideas compartidas, para el profesor 3 “la creatividad surge de un proceso de organización y/o representación de los significados, dentro de un proceso de pensamiento.” Además el profesor 9 reconoce “la creatividad como la capacidad de solucionar problemas,” además menciona la importancia de la iniciativa y el pensamiento flexible.

El profesor 13 comprende la creatividad como un proceso que exige trabajo y contrario a lo que expone el enfoque místico esta requiere de un proceso como bien lo expone de “La imaginación y la fantasía pero así parezca contradictorio también el trabajo, porque esa imagen de que para ser creativo hay que esperar una musa, me parece que es poco realista en

el sentido que se posibilite la creatividad, porque la musa es una invención que no le va a llegar a nadie, más bien es trabajo, ensayar, fracasar volver a trabajar y a ensayar”

4.1.2.3. Otros (Margen de Libertad)

Esta categoría surge de manera inductiva y se ha llamado margen de libertad debido a que 7 de 15 entrevistados manifestaron la importancia de dar más de libertad de expresión, imaginación, de soñar y de ser más espontáneos. El profesor 2 menciona que todos somos creativos pero no tenemos el canal para expresarlo. El profesor 5 menciona que el problema de la norma es que no permite trabajar en lo que se quiere. También afirmó que las personas creativas deben tener confianza para poder romper los esquemas, y actuar en ese margen de libertad.

“Entonces la creatividad estaría muy coartada por esa dimensión de la personalidad, pero en educación, tenemos que trabajar dos variables muy importantes, una que es la de tiempo y la otra que es la de la capacidad de equivocarse y esto atravesado por experiencias no estructuradas de aprendizaje (Profesor 3)”

De ahora en adelante, los profesores serán referenciados como P y el número correspondiente.

4.1.2.4. Modelo de Cognición Creativa, Geneplore

Con relación al modelo Geneplore no se encontró evidencia por parte de los docentes que permita vincular sus respuestas con los principios de este modelo.

Sin embargo, en las entrevistas sí se mencionó. Por ejemplo, el p2 y el p9 mencionan algunos procesos como: transformación, mientras que el p15 identifica la recursividad, el retomar o repensar y la autoevaluación constante, como procesos que están relacionados con la analogía del péndulo en Finke, Ward and Smith.

Frente a la naturaleza de la creatividad los docentes apelan a diferentes enfoques aunque priorizan el sociopersonal debido a que valoran al sujeto pero también tienen en cuenta el contexto. También se inscriben dentro de lo pragmático y lo psicométrico. Además, vale destacar que los docentes reconocen la creatividad como el resultado de una convergencia de procesos cognitivos.

4.2. Concepciones sobre los Elementos de la Creatividad

Objetivo: Evidenciar las concepciones sobre los elementos característicos de las teorías cognitivas de la creatividad en docentes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.

4.2.1. Modelo computacional.

4.2.1.1. Capacidades.

- *Asociar*

El mayor número de docentes (73,33%) considera que esta habilidad es muy importante, el 20% considera que es importante y el 6,6% considera que es nada importante.

En la entrevista el p2 y p14 mencionan como uno de las características constitutivas de un producto creativo, el hecho de relacionar, reunir o asociar en un solo espacio varios aspectos.

- *Recordar*

El 40% considera que esta habilidad es muy importante, el 53,3% de los docentes estima que esta habilidad es importante; en tanto que, el 6,6% estima que es nada importante.

Es importante resaltar las estrategias mnemotécnicas que agregó el docente numero 12.

En las entrevistas, el p2 menciona que remitirse a una imagen o producción anterior facilita la creatividad. Por su parte el p8 expresa su desacuerdo con la idea de que la memoria no es importante, para el p8 la memoria es imprescindible, la información recopilada a través de la lectura y la escolaridad sirve como insumo para dar respuesta a diversas situaciones y exigencias de la cotidianidad.

- *Notar*

Para el 73,2% es una habilidad muy importante (46,6%) e importante (26,6%) mientras que para el 26,66% de los docentes esta habilidad es nada importante. El 13,33% no sabe o no responde.

En esta habilidad el docente 12 agregó que “la malicia” también es importante.

En la entrevistas, el p2 menciona como características de una persona creativa la habilidad de reconocer o notar elementos del contexto que otras personas no han percibido, y la capacidad de visualizar situaciones o posibilidades distintas.

- *Percibir*

Esta habilidad es muy importante para el 73,33% e importante para el 20%. Es nada importante para el 6,6% de los docentes.

En las entrevistas, el p5 se refiere a que la creatividad puede facilitarse cuando la persona percibe con facilidad características de objetos o situaciones.

- *Observar*

Los docentes consideran que esta habilidad es o muy importante 80% o importante 20%. En esta habilidad la desviación estándar es la más baja de todas, lo cual, quiere decir que es donde más homogeneidad se encuentran en las respuestas en cuanto a las habilidades ordinarias de Boden.

En las entrevistas, el p4 señaló la importancia de la observación en la creación de un producto creativo, en este caso, se refirió a los elementos que tuvo en cuenta el dibujante para realizar el dibujo del concurso. Otro docente menciona “cuando se alimenta la observación, a través de eso se llega al análisis (Profesor 2)”.

- *Advertir Cosas Interesantes*

El p11 expone que se aumenta la probabilidad de que la creatividad aparezca “pidiendo respuestas no canónicas a problemas complejos”.

- *Reconocer analogías*

Para la mayoría de los docentes (53,33%) tienen en cuenta el reconocimiento de las analogías como algo importante, mientras que el 46,66% califican esta habilidad como muy importante.

En las entrevistas, el p7 manifiesta que la creatividad también puede manifestarse por medio de analogías, cuando se plasma en un dibujo de manera indirecta, por ejemplo, una situación de la realidad que se espera sea modificada.

- *Hablar*

Esta habilidad es valorada por el 33,33% como importante y por el 26,66% como muy importante; mientras que para el 20% es nada importante y el otro 20% no sabe o no responde. En esta habilidad, la desviación estándar es de 0.79, siendo la más alta, lo cual indica la heterogeneidad de las respuestas.

En esta habilidad, el p5 mencionó que: “las discapacidades desarrollan más la creatividad”; mientras que el docente número seis expuso que la creatividad “en este caso se refiere a lo discursivo pero no a la expresión corporal no verbal”. El docente número siete ejemplifico cómo el artista trabaja en silencio por lo que no necesita de esta capacidad. Finalmente, el docente número 12 se refiere a la riqueza del lenguaje.

En la entrevista, el p14 relaciona “la locuacidad” con la habilidad mental que se requiere para la creatividad.

- *Escuchar*

Para el 40% de los docentes esta es una habilidad muy importante, para el 33,33% es importante, mientras que para el 13,33% es nada importante y el 13,33% no sabe o no responde.

En la entrevista, el p9 ubica la capacidad de escuchar como requisito para un acto creativo, mientras que otros docentes no la consideran necesaria por las personas que no tienen la capacidad de escuchar y aún así son creativas.

- *Comprender el Lenguaje*

El p5 afirma que el lenguaje es parte de la creatividad, pero debe ser básico, narrar algo. De igual manera, dice que una persona expresiva y sensible puede ser muy creativa. Por su parte el p7 dice que las personas creativas generalmente son buenos lectores y escritores.

El p11 va un poco más allá al afirmar que no solo se debe poseer un buen lenguaje, lúcido, pertinente y elaborado estéticamente, sino que también debe tener la capacidad de comprender nuevos lenguajes. Igualmente, que el producto debe ser estético, para un uso particular, pero en un lenguaje comprensible para todos.

- *Otras capacidades*

En esta categoría los docentes tenían la posibilidad de mencionar otras habilidades que ellos consideraran importantes.

El p2 mencionó la curiosidad y el p3 la inventiva. El p5 se refirió al pensamiento, el p6 a la perspectiva mística para descubrir sentidos más allá de lo evidente. El p7 menciona que se debe analizar lo más o menos interesante de una situación y que también se debe proyectar. P12 menciona como habilidades importantes la expresión corporal y artística en la resolución de problemas. P13 se refiere a habilidades como seriar, clasificar y oponer. Y por último el p14 expone la habilidad de equivocarse debido a que la historia humana se ha hecho gracias a los fracasos; y también menciona la sensibilidad de la contemplación.

Además, en las entrevistas, el p4 añade la imaginación como otra capacidad que se requiere para la creatividad. Por su parte, el p5 afirma que la experiencia cotidiana o institucional, la sensibilidad y la expresividad son necesarias para la creatividad.

4.2.1.2. *Sistemas de representación*

- *Reglas*

El 23,33% considera que las reglas son muy importantes y el 40% de los docentes considera que es importante, del 23,33% calificó este recurso como nada importante. El 6,6% considera que las reglas no son un recurso involucrado en el acto creativo.

Es importante agregar que el p1 expresó que las propias reglas permiten la creatividad. El p6 menciona que las reglas son creativas debido a que “se pueden romper.” El p7 menciona que en el acto creativo no se deben poner límites. El p12 refiere que las reglas “permiten ser creativo, pero a la vez limitan.”

En las entrevistas, el p1 dice que uno de los limitantes de la generación de ideas creativas son las normas y los esquemas. El p5 y el p10 por su parte afirman que se requiere de confianza e irreverencia para romper las normas y los esquemas institucionales, lo que arroja como resultado procesos creativos. El p11 habla de la importancia que tiene para la creatividad dominar los saberes y el sistema de reglas, eso posibilita el surgimiento de ideas creativas. El p15 afirma que las reglas no deben oprimir el resto de los procesos, la norma es importante, pero no se puede subordinar todo a ella. Una vez iniciado el proceso se va haciendo reflexión sobre la norma, eso facilita los procesos.

- *Silogismos*

El 26,6% considera que este recurso es muy importante y el 53,3% considera que es un recurso importante en el acto creativo. El 20% considera que este recurso es nada importante.

En este caso solamente p12 amplía su respuesta mencionando que “los silogismos son estrictos y cerrados.”

- *Conceptos*

La mayoría de los docentes (66,6%) considera que este recurso es muy importante en el acto creativo; el 26,6% considera que es importante, frente al 6,6% de los docentes que considera que es nada importante.

En esta capacidad p12 se refiere a que “los conceptos son importantes en su uso.”

En las entrevistas, el p7 y el p9 afirman que “las preguntas que se realizan [en el concurso] ofrecen soluciones creativas. De igual manera p8 asegura que “la creatividad se relaciona con la capacidad de transferir conceptos referentes a cualquier tema, representándolos visual y artísticamente, de tal manera que logren acercarlo a la realidad.”

- *Analogías*

En cuanto a este recurso involucrado en el acto creativo, la mayoría de los docentes (60%), consideran que es muy importante; mientras que el 40% considera que es importante.

El docente 12 expuso la importancia de establecer relaciones.

En las entrevistas, no se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

- *Lógicas*

No se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema en ninguno de los instrumentos.

- *Guiones*

40% de los docentes considera que este recurso es muy importante, el 20% que es importante y el 26,6% considera que es nada importante. El 13,3% de los entrevistados no cree que este recurso esté involucrado en el acto creativo.

El docente siete dice que “no se deben imponer parámetros”, y el p12 señala que “al mismo tiempo que limitan, orientan.”

En las entrevistas, el p9 señaló que una estrategia para facilitar los procesos creativos es disminuir los espacios o actividades en la cuales los estudiantes tengan que seguir libretos, de hecho recomienda que se les permita proponer nuevas cosas.

- *Imágenes*

Las imágenes como recurso involucrado en el acto creativo son consideradas altamente importantes por 73,33% de los docentes, el 13,33% responden que es importante, mientras que el 13,33% restante considera que es nada importante.

El p12 explica que se puede derivar algo de la imagen pero que no es necesariamente creativo.

En las entrevistas, el p7 afirma que a través de la expresión gráfica la creatividad se puede expresar con más facilidad. Por su parte el p9 menciona como un elemento clave en un proceso creativo es el hecho de no utilizar tantas palabras, sino más imágenes.

- *Redes Semánticas*

No se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema en los instrumentos.

- *Otros sistemas de representación*

En esta categoría los docentes tenían la oportunidad de agregar otros sistemas de representaciones. Por ejemplo, el docente tres señaló los lenguajes estéticos como el símbolo o la metáfora. El docente seis habla de las técnicas de expresión. El docente siete menciona las paradojas para mostrar resultados de inventos y las dicotomías. El p9 agrega las concepciones, las creencias, deseos, expectativas y anhelos. El p12 se refiere a las didácticas, materiales y propuestas pedagógicas y el p14 habla de los símbolos, lenguaje, emociones, preguntas o interrogantes existenciales.

En las entrevistas, para el p2 una de las características de la creatividad son los colores, al afirmar que estos son dicentes y generan contraste. Por su parte, el p9 dice que todo aquello que inspire y propicie el desarrollo de talentos facilita la creatividad. El p11 afirma que para enmarcar una actividad dentro de la creatividad, se debe prestar atención al propósito de la misma. Afirma, del mismo modo, que hay menos creatividad cuando se solicita un dibujo sobre un tema específico, a diferencia de cuando se da más libertad en su realización.

4.2.1.3. Recursos computacionales del MCRM de Boden.

- *Sistemas Generativos*

No se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

- *Espacios Conceptuales o de Búsqueda*

No se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

- *Árboles de Búsqueda*

No se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

- *Restricciones*

Los docentes p1, p4 y p5 manifiestan que el no contar con los elementos para la ejecución de una tarea potencia la creatividad al motivar la utilización de otros recursos que, bajo otras circunstancias, no serían utilizados.

- *Heurísticas*

No se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

- *Otros recursos computacionales*

No se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

Dentro de las teorías implícitas de los docentes no se encuentran estos elementos que son referentes de la teoría cognitiva de la creatividad de Margaret Boden.

4.2.2. Modelo Geneplore de Finke, Ward y Smith: procesos y estructuras.

4.2.2.1. Procesos Generativos

- *Recordar*

El 40% de los docentes considera que recordar es importante, el 20% la considera muy importante y 33,33%, por el contrario, la considera nada importante. Una minoría de los docentes (6,6%) considera que esta es una acción que no aplica en el acto creativo.

El p12 agregó la importancia de “estrategias para memorizar o recordar” y el p6 que la creatividad surge de “una rememoración de algo.”

En las entrevistas, el profesor ocho afirma que la memoria es fundamental para cualquier proceso, la información almacenada en ella posteriormente es utilizada en diversas situaciones. El profesor 15 afirma que se pueden construir cosas a partir de lo que muchas personas saben, a partir de lo que tenemos almacenado.

- *Asociar*

La desviación estándar en este punto es muy baja, lo que demuestra la homogeneidad en las respuestas. Por lo que se puede observar que el 73,33% considera muy importante la asociación, mientras que el 26,66% la considera importante.

En las entrevistas, para el p4 y p5 el acto creativo se puede dar si el sujeto asocia la información que posee producto de diversas experiencias. Para el p15 una persona que no tenga tantos límites, puede establecer múltiples relaciones entre diferentes aspectos, saliendo de sus fronteras y así propiciando actos creativos.

- *Sintetizar*

Para el 80% de los docentes esta acción es importante o muy importante (40% y 40% respectivamente). Entre tanto, el 20% la considera nada importante.

En las entrevistas, el p7 afirma que algunas características de una persona creativa son la capacidad de sintetizar, de analizar y de argumentar. Por su parte, el p8 comparte la idea de la importancia de sintetizar al expresar la información a través del dibujo, la música o el teatro.

- *Transformar*

Esta es una de las acciones en la cual las respuestas de los docentes se encuentran más homogeneizadas al observar que la mayoría de los docentes (93,33%) consideran que es muy importante frente al 6,6% que solo la considera importante.

El p6 se refirió a “nuevas lecturas de la realidad o de los materiales.”

El profesor 2 mencionó que “para que el hombre haya podido transformar la naturaleza como lo ha hecho en el fondo de cada uno hay un proceso creativo”. Además el p3 dice que la capacidad de transformar la realidad, de usar lo que está alrededor y acomodarlo a diferentes circunstancias, resolviendo problemas son características de la creatividad. Para el p8 la creatividad es el poder representar lo escrito, manualmente, hacerlo de esta forma facilita la expresión, es decir, representar en la realidad algo que esté presente débilmente en la consciencia de los sujetos.

- *Transferir*

La tendencia, en este caso, se enmarcó en muy importante (53,3%). Sin embargo, el 33,33% la considera importante, en contraste con el 6,6% que la considera nada importante o quienes no saben no responden (el 6,6%).

En las entrevistas, para el p8 la creatividad está presente cuando los sujetos usan el concepto en situaciones visuales, y en la medida en que se pueda articular un concepto a lo visual, a lo artístico, se realiza un proceso de transferencia. Por su parte el p11 y el p15 afirman que la creatividad puede darse cuando se sabe hacer algo distinto con el saber disciplinar que se posee, relacionar distintos textos o elementos, pensar de forma diferente.

- *Reducir*

El 26,6% respondió que es muy importante. En esta acción, se encuentra la misma proporción (33,33%) entre importante y nada importante; en comparación con el 6,6% que no sabe o no responde.

En las entrevistas, no se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

4.2.2.2. Procesos Exploratorios.

- *Interpretar (Interpretación conceptual)*

En esta acción, las respuestas se dividen en dos: de un lado, el 66,66% mencionó que esta acción es muy importante en contraste con el 33,33% que considera que es importante.

El p12 se refirió a la importancia de “interpretar con conocimiento para comprender.”

En las entrevistas, para el p4 cuando se analiza un estudio de caso se deben tener conceptos claros, para lograr una reflexión creativa. De igual manera el p5 afirma que la creatividad surge dependiendo de los interrogantes planteados: “¿qué es lo que van a hacer?, ¿Por qué lo van a hacer?, ¿Cuáles son las preguntas que les realizan?, estas deben ser preguntas que inviten a pensar y a las cuales se les pueda dar respuesta desde distintas ópticas, problematizando situaciones del día a día.”

De otro lado, el p6 afirma que se debe tener claro un concepto y dominio de una técnica para facilitar la aparición de la creatividad. Para el p7 un producto creativo debe tener mucho contenido, ser muy dicente, hablar por sí mismo. Lo cual se relaciona con lo mencionado por el p13 para quién “lo connotativo es más creativo que lo denotativo”, para este docente la creatividad se relaciona con el pluri-significado. Por último, el p15 vincula la creatividad a la capacidad de dar nuevas interpretaciones y significados.

- *Inferir*

El 53,33% está muy de acuerdo con el hecho de hacer inferencias, en la medida en que está involucrado en el acto creativo; por otro lado, el 33,33% considera esta acción importante frente al 13,33% que la considera nada importante.

En las entrevistas, no se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

- *Cambiar de contexto*

El cambio de contexto es considerado muy importante por 46,6% de los docentes, el otro 40% lo consideran importante. El 13,2% restante se divide entre nada importante (6,6%) y no sabe o no responde (6,6%).

En las entrevistas, el p15 manifiesta que a sus clases asisten estudiantes de diferentes carreras y con distintos saberes, cuando se pretende dar solución a una tarea o problema cotidiano o disciplina específica, estos estudiantes pueden dar soluciones muy creativas, debido a que sus saberes son usados en contextos distintos a los habituales. De igual manera, relata cómo algunas personas son totalmente rígidas y estáticas en el contexto laboral, gracias a la existencia de normas y esquemas, pero cuando hacen presencia en otros contextos se liberan dando inicio a procesos creativos.

- *Comprobar hipótesis*

El 26,6% considera esta acción como muy importante y el 33,33% como importante. Sin embargo, en esta acción las respuestas de los docentes están concentradas en nada importante (33,33%) y el 6,6% que no sabe o no responde.

En las entrevistas, no se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

- *Buscar limitaciones*

El 26,6% considera buscar limitaciones como muy importante y el 20% importante. El 46,66% de los docentes calificó esta acción como nada importante, mientras que el 6,6% de los docentes no responde.

En esta acción, el p12 aclaró que “es más productivo proyectar que buscar limitaciones.”

En las entrevistas, el p12 recomienda para aumentar la probabilidad de aparición de un acto creativo, tratar de hacer lo solicitado de una manera distinta a como habitualmente se concibe. Por otra parte, el p15 afirma que se requiere romper esquemas, límites para que la creatividad sea posible.

- *Búsqueda del atributo*

En las entrevistas, el p8 expone que la creatividad surge como resultado de una búsqueda constante realizada por los sujetos entre sonidos, música, colores, formas de expresión teatral, pintura, etc. El p9 manifiesta que la creatividad se relaciona con rescatar lo esencial y que ello esté acorde con los objetivos perseguidos. Por su parte, el p15 plantea que para que un acto sea creativo se requiere de la capacidad de recopilar diferentes elementos o palabras presentes en el contexto y a partir de allí producir algo magnífico.

- *Otros procesos exploratorios*

Los docentes mencionaron otros procesos: el p3 señaló que las acciones también “tienen que ver con el uso de materiales.” El p6 se refirió a la perspectiva mística para descubrir sentidos más allá de lo evidente al igual que a la crítica y la irreverencia. El p7 señaló la formulación de paradojas, buscar nuevos usos o caminos y proyectarse como acciones

involucradas en el acto creativo. P12 se refirió a observar, contemplar y meditar. Finalmente, p14 habla de acciones negativas involucradas en el acto creativo como: “desesperar, odiar y envidiar”

En las entrevistas, el p7 recomienda la asunción de nuevos retos, enfrentarse a tareas distintas a las acostumbradas, para el surgimiento de la creatividad.

4.2.2.3. Estructuras pre-inventivas.

- *Patrones Visuales*

Para el p5 y el p7 una de las condiciones de aparición de actos creativos es el poder “percibir líneas, objetos, figuras, los colores y la ubicación que se le dé a estos dentro de un espacio.” Los docentes p1, p2, p5, p11, p13, p14 y p15 reconocen la creatividad desde su sentido estético, lo cual incluye composición del color, texturas, figuras y formas, trazado, formas de distribución, capacidad de abstracción y no literalidad, como características importantes para identificar un producto creativo.

- *Formas de Objetos*

Para el p15 se logra innovar cuando se yuxtaponen formas y colores. Cuando en una estructura típica, se logra anexar formas y figuras diferentes, no coincidentes con la figura representada.

- *Mezclas Mentales*

Para el p3, p4 y p9 facilitar la aparición de ideas creativas requiere que los interrogantes planteados deben permitir “el cruce de ideas” y la combinación de elementos. Por su parte, el p7 plantea que para dar respuestas creativas se requiere de una visión más amplia que permita ver las cosas desde distintas ópticas. El p8 ejemplifica lo dicho por el p7 cuando dice: “Sí, porque ya no es sólo lo histórico sino que ellas se meten en contextos artísticos”. De igual manera el p12 y p14 afirman que una de las características de la creatividad es que confluyan o se vinculen en el espacio varios conceptos.

- *Categorías*

No se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

- *Modelos mentales*

No se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

- *Combinaciones verbales*

El p8 afirma que la creatividad se evidencia también en la forma de escribir, en “el sabor de las frases”. Por su parte el p15 señala la importancia que tiene el lenguaje, ya sea en la oralidad o la escritura, este permite explorar diferentes posibilidades. Afirma que la narración es un claro ejemplo de cómo a través del lenguaje se pueden crear situaciones o mundos imaginados dando rienda suelta a la creatividad.

- *Otras Estructuras Pre-inventivas*

El p11 expone que el hecho de dominar la gramática de la disciplina y saber hacer algo pragmático o teórico con ello, que resulte creativo pero respetando lo disciplinar.

4.2.2.4. Aproximaciones a la creatividad.

4.2.2.4.1. Producto

- *Originalidad*

Este fue uno de los criterios donde más homogeneidad hubo en las respuestas, puesto que, el 93,33% la consideró muy importante frente al 6,6% que la consideró nada importante.

El p6 mencionó que el producto creativo “tiene un sentido único.”

En las entrevistas, el p2, p3 y p8 exponen como la originalidad no se relaciona con la representación fiel de la realidad, no se trata de retratar lo conocido, debe ser todo lo contrario. Por su parte, el p4 afirma que la creatividad tiene que ver con la innovación y la novedad. Para el p9, la creatividad es acorde con lo distinto, lo que no es obvio, lo no visible. Para este docente, lo creativo es original. De igual manera, para el p12 la creatividad se evidencia en los “temas nuevos,” y considera que no hay producto creativo cuando son motivados por temas demasiado “trillados (sic)”. El p14 afirma que “lo mediado por la escuela no es creativo.” Por último, el p15 manifiesta que la creatividad surge cuando se busca dar respuesta a inquietudes propias, no a exigencias externas.

- *Practicidad*

En este criterio, la heterogeneidad en las respuestas es más alta debido a que el 26,66% la considera muy importante, el 13,33% la considera importante y el 53,33% la considera nada importante. El 6,6% no respondió.

El p6 se refirió a que la practicidad como criterio pertinente depende del tipo de producto elaborado.

En las entrevistas, el p9 afirma que una de las características de la creatividad es la practicidad y la utilidad, es decir, que responda a necesidades no habituales o cotidianas.

- *Flexibilidad*

En este criterio también hubo homogeneidad en las respuestas por lo que el 73,33% se concentró en muy importante y el 26,66% en importante.

El p6 mencionó el manejo de los recursos y el uso del producto.

En las entrevistas, el p9 manifiesta que la creatividad se relaciona con el número de elaboraciones y con los diferentes elementos que sean rescatados. Por su parte, el p15 plantea que el surgimiento del pensamiento creativo se facilita cuando se reafirma la idea de que “las situaciones no tienen una única forma de ser pensadas, ni resueltas”.

- *Proyección comercial*

En cuanto a la proyección comercial, el 20% la consideró muy importante, frente al 60% que considera este criterio nada importante, y el 20% prefirió no responder.

En las entrevistas, para el p2 las asociaciones creativas deben o pueden ser útiles al mercado. Por su parte, el p3 manifiesta que la creatividad debe estar relacionada con lo comercial, la eficiencia y la productividad. De igual manera, para el p4 un producto creativo debe ser llamativo y reflejar lo que se quiere expresar. Por su parte, el p8 plantea que la creatividad no se evidencia, debido a que falta difusión ya que los medios de televisión por ejemplo no le presta atención a la gran cantidad de personas creativas que existen.

- *Factibilidad*

No se encontraron respuestas que se refirieran o relacionaran con este tema.

- *Capacidad de inclusión*

El 46,66% la consideró muy importante, el 33,33% la calificó como importante y el 13,33% cree que este criterio es nada importante. 6,6% no respondió.

El p5 afirmó que esta acción depende de los criterios con los que se elige calificar el trabajo.

En las entrevistas, para el p2, p3 y p6 un acto creativo debe incluir muchos elementos distribuidos equitativamente, representando diferentes aspectos. Por su parte, el p4 y el p5 señalan que para actuar creativamente se tienen que tener en cuenta las observaciones realizadas y los interrogantes planteados. De igual manera, para el p6 y p7 lo creativo debe analizar el asunto a solucionar desde diversas ópticas, tomando en cuenta tanto aspectos positivos, como negativos. Para el p8, p9, p10 y p13 se debe cumplir con el requisito de universalidad para ser creativo, debe contener muchos símbolos, acercarse a otras expresiones o lenguajes, hacer contrastes, plasmar muchos elementos.

- *Utilidad*

En este criterio también hay heterogeneidad en las respuestas debido a que el 20% la calificó como muy importante y el mismo porcentaje de personas la estableció como importante. el 46,66% la consideró nada importante. El 13,33% no sabe o no responde.

El p12 aclaró que no todo lo creativo es útil.

En las entrevistas, el p4 afirma que un producto creativo debe ser útil y fácil de manejar. Por su parte, el p9 plantea que lo creativo debe ser útil, sencillo o complejo, de distinto tipo, práctico, debe responder a diversas necesidades no habituales. Debe inspirarse en elementos conocidos, creencias, deseos, ideas que se quieran transmitir.

- *Capacidad de Penetración*

En las entrevistas, el p1 manifiesta que lo creativo debe tener en cuenta diversos recursos y ofrecer más posibilidades de pensar y detallar lo que se quiso expresar a quien observa. Para el p5, la persona creativa debe tener imaginación y capacidad de abstracción. El p6 hace referencia al impacto de las personas y al sentido social. De igual forma, el p14 se refiere al impacto y la afectación.

- *Otras características*

En este caso, los docentes agregaron los siguientes criterios que se deben tener en cuenta para evaluar un producto creativo:

El p3 se refirió a criterios como: innovación, diferenciación y economía de recursos. El p4 mencionó el criterio de atractivo. El p7 hace énfasis en el contenido, la forma, el tamaño, el color, los recursos, las texturas y las paradojas; así mismo, se refirió a la búsqueda de nuevos caminos. Para terminar, para el p3, un producto creativo debe utilizar símbolos universales, resignificar, resimbolizar lo que se quiera representar. Por su parte, el p7 expone que lo creativo debe ser muy dicente, original, sintético y estético.

4.2.2.4.2. Persona

- *Restricciones Intelectuales*

Para el p1 las ideas creativas se logran cuando la persona establece lo que se quiere transmitir, apoyado en el conocimiento que se posea y estableciendo lo que se pretende desencadenar en los demás. Para el p2, p5, p6 y p8 se requiere de dominio técnico, conocimiento, sensibilidad y gusto para que la creatividad surja. El p7, por su parte, menciona

características de una persona creativa, como “el conocimiento, la sensibilidad, la perseverancia y el manejo de lo simbólico”. El p7 anexa a los comentarios anteriores, la inteligencia, la productividad, el gusto por la lectura y el pensamiento divergente. Para p9, se requiere de imaginación, espontaneidad, disposición, disciplina, tesón, conocimiento. El p12 afirma el hecho de cuestionar todo como fundamental: una persona que se cuestione acerca de todo, eso es característico de alguien creativo. El p15 expone que una persona creativa debe ser estratégica, tener la capacidad de ver lo que nadie ha visto y que aporte cosas nuevas.

- *Restricciones Motivacionales*

El p2 manifiesta que la persona creativa “tiene gusto por lo que hace, por lo que conoce y por la forma de expresarlo (técnica)”. Por su parte el p5 afirma que las personas creativas no disfrutan del trabajo en grupo, parte del gusto y el deseo por algo; la creatividad surge de lo que la persona siente, cree y quiere expresar de otra forma, no son personas disciplinadas. El p6 afirma que se debe contar con una motivación interna que aumente el compromiso por lo que hacen, tener iniciativa, el contexto debe estimular la creatividad. Para el p9 la motivación, la iniciativa, la vocación, el tiempo, las condiciones de vida personal, laboral y demás, son condiciones que se ponen en juego en el proceso creativo. Por su parte, el p11 sostiene que en cada sujeto “eso de ser creativo se anuda de una manera muy particular, individual, inexplicable, intangible que depende de factores emocionales. Es más, puede ser que un niño haya sido violentado y gracias a eso se volvió creativo.” Afirma que la creatividad sí es algo particular en el desarrollo del ser humano. De igual manera, el p12 y p13 afirman que el surgimiento de la creatividad “depende de los intereses de cada ser humano.” El p14 afirma que la necesidad de sobrevivir de algunas personas los obliga a ser creativos. La

creatividad, para este docente, puede surgir del odio, de emociones perversas, tiene que ver con el riesgo, la inconformidad, un fuerte contenido de inteligencia emocional. La persona creativa quiere ser protagonista y productor de algo.

Por su parte, para el p15 hay personas creativas para diferentes contextos, no cree que la creatividad sea genérica, sino bajo ciertas circunstancias y modalidades, “es una cuestión de personalidad.”

- *Personalidad de una persona creativa*

Para el p1 una persona creativa es práctica, recursiva, original, sin esquemas, sensible. Para el p2 es una persona inquieta, (debe) despojarse del orgullo y la vanidad, deben ser sencillos, acercarse a las personas, dejar la rabia, (ser) curiosos, con cierta inocencia. Deben tener la capacidad de complejizar lo sencillo, ser transformadores, recursivos, participadores, dinámicos, comunicativos y ocurrentes. Para el p3 es una persona que tenga la capacidad de hacer asociaciones, que descubra conexiones inéditas entre las cosas, (que) tiene inventiva. Para el p4, el creativo es recursivo e innovador. Para el p5 es expresivo, agudo, sensible, (debe) valorar las relaciones y las experiencias de vida, (tener) frescura. Para el p6, se trata de una persona que busque soluciones, alternativas en lo que posee, capacidad de asombro, que se enfrenten a la posibilidad de hacer y no pensar en lo que ya se ha inventado. Para el p6 pueden ser personas despistadas, un poco descuidadas con su cuidado personal y con las relaciones interpersonales, ya que, se centran en lo que están haciendo, (y que) van en contravía de lo habitual y son perseverantes. Para el p8 el artista es un desadaptado, no sigue normas, ni reglas, no le interesa que lo tachen de loco, está concentrado en su proceso creativo. Para el p9 esta persona requiere de imaginación, ser soñadores, espontáneos, libres,

buscadores de soluciones. Poseen mente abierta, son flexibles y escuchan. Para el p10 una persona creativa es irreverente, está fuera de lógicas comunes, es rebelde y no tiene miedo.

Las afirmaciones del número restante de docentes concuerdan con las respuestas plasmadas en los párrafos anteriores.

4.2.2.4.3. Proceso

El p1 plantea que un proceso creativo no se puede dar de manera preestablecida, sino que se debe dar libertad en la elección de los recursos y la generación de ideas. Por su parte, el p2 afirma que se requiere de procesos de escalonamiento y razonamientos teóricos en la creatividad. Para el p4, la imaginación es lo que da inicio al proceso creativo. El p8 expresa que en un proceso creativo debe existir la síntesis, la asociación, la transferencia, se debe pensar globalmente sin perder lo local. Para el p12 otro elemento fundamental en el proceso creativo es la retroalimentación constante. Que el estudiante se sienta leído, escuchado y acompañado es un escenario propicio para la creatividad. Para el p13 la generación de interrogantes desencadena la imaginación, pero las preguntas deben ser abiertas, no cerradas. La creatividad no depende de que llegue una musa, es trabajo, ensayar, fracasar, volver a trabajar y ensayar. Para el p15, el desarrollo de la creatividad depende del acompañamiento y apoyo del medio, es producto de un proceso que se aprende.

En cuanto a los elementos característicos de los modelos cognitivos de la creatividad, los docentes apoyan la necesidad de la experticia, la disciplina y la autoevaluación para el

desarrollo del acto creativo. De cada modelo también destacan los procesos y estructuras más frecuentes para ellos como se señalará en la discusión, sin embargo los recursos computacionales descritos por Boden no forman parte de las teorías implícitas sobre creatividad de los docentes.

Por otra parte, los participantes de esta investigación se distancian de la concepción de las reglas y restricciones debido a que no promueven la creatividad, como lo proponen estos modelos, sino que la limitan. Incluso se puede ver como esta posición permitió identificar algunas expresiones que dieron lugar a la elaboración de una categoría de carácter inductivo denominada margen de libertad.

4.3. Concepciones sobre la Creatividad en la Educación

Objetivo: relacionar las concepciones sobre creatividad de los docentes con la educación desde la pedagogía infantil.

4.3.1. Enseñanza.

- *Desarrollo de la creatividad en el aula*

El p1 manifiesta que la creatividad se le puede enseñar a los alumnos, siempre y cuando ellos posean el conocimiento, según este docente, no se puede pedir a los alumnos algo que ellos mismos no saben. De igual manera, afirma que “no todos los docentes que dictan en Pedagogía Infantil saben qué es la creatividad y cómo se desarrolla, por lo tanto, no

pueden pedirle a sus alumnos que la desarrollen”. Por su parte, el p2 expone que la creatividad se desarrolla si el docente propone actividades que permitan generar procesos de pensamiento complejo, por medio de un problema, permitiendo dar respuestas o el surgimiento de nuevos interrogantes. Para este docente, la escuela limita la curiosidad del niño, sobre todo en la tradicional. Para que la creatividad surja, este docente propone exigir y dar posibilidades de solución a los problemas.

El p3 manifiesta que dada la crisis del capital, la educación es demasiado prescriptiva, centrada en competencias guiadas hacia la rentabilidad. Afirma además, que debido a lo anterior, “se limita el acceso de las personas a otras culturas o a otras dimensiones de conocimiento”, lo cual favorecería la creatividad. El p6 considera que hay una condición que estimula la creatividad, que en la infancia se estimule el conocimiento, el desarrollo de habilidades y destrezas, y como se relaciona todo eso en el entorno.

El p11 manifiesta que la universidad no es para desarrollar la creatividad, “es donde se trabaja el conocimiento, el lugar de las prácticas epistémicas (...) allí se aprende a ser ingeniero”. “La universidad -afirma este docente- no es para la práctica creativa, sino para la práctica sistémica”. También manifiesta que la creatividad no se puede enseñar, que es un evento particular en el cual han confluído una serie de factores, lo cual se da en algunos sujetos. Para este docente, la creatividad no es un proceso estandarizado, afirma que de ser así, no sería creatividad. Afirma además, que se deben generar las condiciones para que los estudiantes encuentren el camino a la creatividad, pero, reitera que esta “no se puede enseñar.”

De igual manera, el docente 14 afirma que “la creatividad no es enseñable, es indispensable generar sensibilidad para que se provoque”. A diferencia del p14, el p15 afirma que la creatividad se puede elaborar, pero que requiere de un proceso de apoyo del medio.

- *Influencia de la creatividad en la actividad docente*

El p1 afirma que la creatividad se podría enseñar o desarrollar, si el docente mismo es creativo, pero hay factores que limitan la creatividad del docente, como las exigencias y limitantes institucionales, el tiempo y las herramientas de trabajo. También menciona que a mayor cantidad de herramientas (como video beam, computador, etc.), menos motivación. Añade, que al no contar con estas herramientas, la creatividad surge al tener que recurrir a otros recursos (como carteleros, juegos, etc.). Por su parte, el p2 manifiesta que la creatividad permite la realización de procesos pedagógicos más dinámicos, participativos, adaptados a las circunstancias. La creatividad en el aula surge de la necesidad de presentar los temas o llamar la atención de los estudiantes rompiendo la monotonía.

El p3 manifiesta que la creatividad se puede desarrollar, pero que hay elementos de contexto, de relación pedagógica que la pueden favorecer o limitar. Por ejemplo, “hay actividades educativas que no favorecen la creatividad, como la intimidación, los ambientes autoritarios, retóricas de copiar, parafrasear, repetir.” De igual manera, el p4 manifiesta que dando ejemplo se desarrolla la creatividad, trabajando creativamente, utilizando diferentes recursos. Para el p5 hay algunos maestros muy rígidos, que no entran en diálogo con las nuevas formas. Por su parte, el p6 afirma que la creatividad se potencia al ser distinto, auténtico en las clases y teniendo un estilo propio al enseñar. Para este docente, otra forma de hacerlo es dando un poco de libertad, motivando y utilizando diferentes recursos en las clases.

El p7 afirma que el maestro “va a la universidad para aprender teorías que le ayuden a entender el niño, no para desarrollar la creatividad.” Además, aclara que se requiere que los maestros identifiquen las materias por medio de las cuales se puede estimular ese despertar creativo, que una vez lo logren, podrán hacerlo también en sus alumnos. De otra parte, el p9 manifiesta que se requiere de nuevos maestros, para las nuevas infancias y juventudes, se requiere de maestros más creativos, no pegados a libretos o programas preestablecidos. El p10, por otra parte, afirma que “la influencia de la educación en la creatividad es mínima”, para este docente la escuela no propicia la creatividad debido a que “repite siempre lo mismo”. Sin embargo afirma que “la creatividad si influye mucho en la docencia, influye en el sentido en que puede hacer procesos pedagógicos más dinámicos, puede hacer procesos más participativos, más adaptados a las circunstancias en las cuales uno está preparando a los estudiantes”.

Por su parte, p12 explica que muchos estudiantes son creativos, pero también muchos docentes se encargan de “matar” la creatividad cuando solicitan tareas poco flexibles, preocupados solo por los saberes disciplinares. De la misma manera, el p13 señala que los niños son muy creativos y se les debe estimular por medio del dibujo, el docente debe utilizar metodologías que estimulen la creatividad. De igual modo, el p14 afirma que la creatividad “es una ‘banderita’ que va de la mano de la educación, pero no hay una intencionalidad clara por desarrollarla”, por lo tanto, él no cree que influya en la docencia. Afirma además, que la docencia está más influida por las normas que por la creatividad.

Dentro de este contexto, cabe agregar que el p15 afirma que en la práctica es poco probable que los elementos creativos estén presentes, ya que, las exigencias de la estructura

curricular no dan mucho margen. Expone también, que no solo tiene que ver con el currículo, sino, igualmente, con la formación de los maestros que fueron formados esquemáticamente. Dice que el hecho de que un estudiante demuestre creatividad, siempre tendrá un impacto positivo, pero aclara que “eso depende del profesor.”

- *La universidad, la escuela y la creatividad*

El p5 afirma que en la educación hay muchos dispositivos de control, como el manual de convivencia, la campana, el uniforme, etc. Afirma que “los genios, los pintores, literatos, nunca fueron a instituciones educativas”. Para este docente, la universidad se preocupa solamente por educar para ganar dinero, para pasar pruebas, enseñan el “contenido por encima del contexto”. Por su parte, para el p7 el maestro influye mucho en el desarrollo de sus alumnos y su creatividad, ya que las prácticas formativas utilizadas por ellos, van a ser reproducidas por mucho tiempo. De la misma forma, el p9 afirma que hay mucha creatividad, pero que hay una tendencia marcada en los procesos de formación, que no se arriesgan. La academia ahora solo es para desarrollar habilidades cognitivas, dejando de lado otras habilidades.

El p10 afirma que “ni la escuela, ni la universidad promueven la creatividad. La educación está homogenizada y no reconoce la diferencia”. Para este docente, hay pocas personas creativas, porque “el sistema educativo los castra”. Agrega que “la universidad no tolera nuevas propuestas, cosas diferentes (...) La educación está encasillada en lo convencional”. De la misma forma, el p11 declara que la universidad, posiblemente, no ha sido pensada para desarrollar la creatividad, ya que el esfuerzo se enfoca en dar lo básico para poder desempeñarse en su campo profesional.

En concordancia con lo expuesto anteriormente, el p12 piensa que los niños son creativos por naturaleza. Para este docente, la escuela, sobre todo en la primera infancia, no puede restringir el pensamiento creativo, ya que, se estaría formando una nueva generación incapaz de proponer nuevas cosas y dar soluciones creativas. Por su parte, el p14 señala que no se pueden esperar respuestas muy creativas de personas que han sido formadas dentro de procesos educativos sistemáticos y también menciona “no siento que haya una intencionalidad muy específica de enseñar la creatividad, o sea la creatividad es una banderita ahí que va de la mano de la docencia”. De igual manera, el p15 afirma que la formación escolar, familiar, etc., influye en la capacidad de expresarse creativamente y menciona que la escuela es demasiado rígida, crea unos límites muy estrechos para pensar, para crear.

- *Estrategias para el desarrollo de la creatividad*

Sobre el desarrollo de la creatividad el docente uno afirma que una forma de potencializarla en sus estudiantes es exigirles propuestas creativas. Por su parte, el p3 afirma que se es necesario dar la posibilidad de que se equivoquen en actividades poco estructuradas de aprendizaje, en la cuales se problematice, dando soluciones, mezclando lo que tradicionalmente no se mezcla, por ejemplo, la ingeniería y el arte, la filosofía analítica con la literatura, etc. Para el p4, la creatividad se favorece cuando solicita la expresión por medio del dibujo, en lugar de conceptos. Para este docente los niños se expresan mejor por medio de dibujos que con palabras, además solicita a sus estudiantes creatividad en sus presentaciones, que innoven y muestren cosas nuevas. De la misma manera, el p5 afirma que los espacios de orientación deben aumentar y disminuir los de instrucción. Para este profesor cuando se dan demasiadas instrucciones o se ponen demasiadas condiciones, el estudiante deja de ser

creativo. También plantea que “el docente debe ser menos esquemático, utilizar menos guías”. Por otro lado, el p6 afirma que el desarrollo de la creatividad se favorece cuando se dejan actividades más libres, generando estrategias que potencialicen las ideas creativas.

Para el p7, la creatividad se desarrolla “si los docentes despiertan la curiosidad y el interés en el niño (...) Desde cualquier asignatura se puede hacer”. Afirma también, que se debe preferir el uso de actividades diferentes, solicitar que realicen “la presentación de los temas por medio de una representación artística, un noticiero, una canción, etc.” También somete a los estudiantes a limitantes, en el sentido que “les pongo un ensayo o escrito con ciertas limitaciones o restricciones”. De otro lado, el p8 expone que la posibilidad de desarrollar la creatividad tiene mucho que ver con la materia que se dicta, no en todas se puede lograr. Se pueden realizar actividades como: modelar en plastilina, permitiendo que los estudiantes se expresen, que plasmen lo que piensan. Que en los cursos no se pida repetir la teoría, sino que a partir de esa teoría, se creen cosas nuevas y se expresen.

Dentro del mismo contexto, el p9 manifiesta que la creatividad se favorece realizando actividades como la galería. Plantea que las estrategias didácticas o pedagógicas, para dejar espacios libres en la que los estudiantes no sigan un libreto, un guion, sino que puedan ofrecer cosas nuevas. De igual manera, el p10 manifiesta que “la creatividad se favorece dentro de la escuela, por medio del dibujo, el canto, etc.” Para lo que propone disminuir lo escolar, las reglas y enseñar a los estudiantes a utilizar diversas técnicas.

El p13 señala a su vez, que la creatividad se desarrolla cuando “me pongo de partera, usted que es mi discípulo va parir ideas. Es una metáfora muy linda porque me parece que está estableciendo la relación entre la producción de pensamiento y el parto, que puede producir

dolor pero al final, cuando sale la criatura, entonces ya se siente una gran alegría”. Afirmo que también es buena idea problematizar los temas, llevando los estudiantes a la crisis, invitándolos a revalorar, recontextualizar y renovar los conceptos, eso puede favorecer la creatividad. Por su parte, el p15 propone que a los estudiantes se les deben plantear retos y problemas a solucionar en los que tengan que hacer uso de todos los recursos que posean, proponiendo cosas distintas. Pero, para que lo anterior sea posible, la tarea propuesta debe permitir dar un margen de posibilidades, de responder tomando en cuenta el propósito disciplinar y las propuestas de los estudiantes.

4.3.2. Aprendizaje.

- *Contexto*

Sobre este aspecto el p2 expone que se deben crear espacios en los cuales el maestro vincule el gusto y el deseo por hacer las cosas, de tal manera, que se alcancen los objetivos propuestos con el estudiante. El p5 anexa que es importante para el aprendizaje el trabajo colaborativo que permita la discusión con otros. Por su parte, para el p14 la creatividad surge “si hay condiciones de posibilidad, ambientes poco sistemáticos y esquematizados.”

- *Motivación*

Con respecto a este tema, el p2 manifiesta que el desarrollo creativo “es un proceso bidireccional, (en el) que el maestro debe ser creativo, pero los estudiantes también deben permitirlo, estar motivados, comprometidos. Es importante el espíritu del estudiante para hacer y permitirse buscar eso (sic)”.

- *Aprendizaje para el desarrollo de la creatividad*

Para el p2, si el pedagogo infantil tiene los elementos, puede desarrollar la creatividad en los niños: “fomentando la curiosidad, la expresión, las preguntas, etc.” Este docente insiste en decirles a sus alumnos que “deben respetar y cultivar la curiosidad en los niños”. Por su parte, el p6 considera que conocer las técnicas y principios creativos permite que la persona acompañe procesos creativos; continúa explicando que si no se poseen la creatividad no se puede desarrollar y posiblemente terminen restringiéndola. Para este docente, los niños exploran técnicas sin pensar en conceptos; los adultos todo lo relacionan con un concepto. Afirma que la creatividad “a veces no tiene que ver con procesos innatos, sino con procesos de conocimiento.”

Complementando lo anterior, el p7 afirma que el pedagogo infantil debe “pararse en las dimensiones del desarrollo del niño, tienen que pararse en la creatividad, un área que cree no se trabaja con rigor y profundidad”, sino superficialmente sin la intención de desarrollarla realmente. En este sentido, el p11 manifiesta que la creatividad se potencializa enfocándose más en la enseñanza de la ética, que del conocimiento, “no enseñarles las técnicas, sino éticas. Que tienen que ver más con eso, con el respeto, con el amor que le puedan tener a un niño”. El p12 manifiesta que un buen punto de partida es observar mucho a los niños, detectando sus necesidades, sus fortalezas. Recomienda además, centrarse menos en el objeto y más en el sujeto.

- *Concepciones de los docentes sobre los estudiantes de la licenciatura*

En este ítem el p1 explica que el aprendizaje sobre creatividad, daría a los estudiantes más herramientas para su ejercicio profesional. Por su parte, el p5 expone que una estudiante debe poder hablar con facilidad, poder pararse frente a un grupo, es el perfil que ayudaría al

desarrollo del niño. Asimismo, el p6 cree que los estudiantes están supeditados a ciertas estructuras formales donde se piensa que ya no hay nada más que inventar, o sea que no encuentran posibilidades de creación. También comentó que el estudiante debe tener capacidad de asombro, visión crítica frente al entorno, no tener miedo a preguntar y producir, ya sea, por medio de la escritura, el video, etc.

Continuando con lo anterior, el p7 afirma que los estudiantes son más creativos porque son más abiertos. Tienen la capacidad de analizar las situaciones desde varias ópticas. Sobre este tema, el p9 espera que sus estudiantes sean más creativos, que sus producciones no sean tan obvias, planas y lineales. De manera similar, para el p11 hay estudiantes que se destacan por la facilidad al referirse a un tema, leyendo y estudiando poco, mientras que hay otros que se esfuerzan y no logran hacerlo. Además, afirma que lo anterior es muy fácil de establecer ya que se evidencia en el discurso oral, en cada intervención, en sus rostros, sus investigaciones son originales o bien soportadas conceptualmente, para este docente estos son buenos estudiantes, pero son muy pocos; “es un buen estudiante de buen nivel, pero si además de eso hace algo muy original, muy creativo, responde de una manera muy novedosa el problema que planteo, eso es excelente. De esos hay uno entre mil”. Para el p12, los estudiantes son creativos por naturaleza, debido a su juventud y expectativa frente a la vida, pero los docentes se encargan de limitar su creatividad con actividades que se enfocan solo en lo disciplinar.

4.3.3. Evaluación.

- *¿Evalúan la creatividad los docentes?*

El p3 afirma que nunca evalúa la creatividad, ya que es muy difícil evaluar lo original. Lo que evalúa es que el estudiante gane comprensiones y asociaciones distintas. Le importa ver si el estudiante desarrolla conceptos, organiza mejor las ideas, pero no incluye el criterio de creatividad u originalidad en las clases. De otro lado, el p9 afirma que “intenta ver y promover la evaluación como un proceso de aprendizaje, refuerzo de conocimientos y hallazgo de vacíos.” De igual manera, el p10 manifiesta no saber si evalúa la creatividad, lo que quiere ver en las estudiantes es que usen las técnicas de didáctica; pero piensa que con algunas estrategias sí evalúa la creatividad, ya que considera que en sus clases rompe con lo establecido, al implementar otras maneras de enseñar distintas a las de siempre, rompiendo paradigmas.

De acuerdo con lo anterior, el p14 afirma que no evalúa la creatividad, pero, es posible que cuando el acto creativo se presenta, sí lo valora. Para este docente la evaluación es un mecanismo de control, posiciona los cuerpos en un lugar “y hay colapsos creativos. La docencia está impactada más por la normatividad que por el acto creativo mismo”. De igual manera, el p15 afirma que no evalúa la creatividad, porque no ha sido un propósito explícito de su parte, no la evalúa, debido a que no sabe cómo hacerlo.

- *Estrategias para evaluar la creatividad*

El p1 considera que dentro de sus estrategias no evalúa la creatividad, al no hacer parte de los criterios de su clase. Por su parte, el p3 afirma que incluye dos actividades para evaluar, una estructurada y otra no estructurada, la primera tiene muchas normas, la segunda es más libre: pide que inventen algo en relación con las temáticas de la clase. Afirma que hace aportes como ayudar a sus estudiantes a que generen ideas propias, derivadas de su experiencia o sus

intereses. En la actividad estructurada, él da los recursos, en la no estructurada, el estudiante busca por sí mismo los recursos.

En concordancia con lo anterior, el p4 señala que un docente debe ser creativo al evaluar, inventando nuevas formas de evaluar, que se encuentren fuera de lo tradicional. Por su parte, el p6 dice que evalúa a sus estudiantes con estrategias muy formales como pruebas escritas, selección múltiple, etc. Considera que los criterios de evaluación que utiliza sí le aportan a la creatividad. De forma similar, el p7 manifiesta que en sus evaluaciones propone diversas preguntas, presentándolas de variadas formas, selección múltiple, única respuesta, doble respuesta, apareamiento, asociación, etc. Según él, de esta forma se estimula el pensamiento creativo. En la misma línea de pensamiento, el p9 señala que promueve la evaluación de pares, incluye otros actores en el proceso evaluativo como la institución, los docentes, los niños, para salir del guión preestablecido. Por su parte, el p11 afirma que su interés al evaluar se centra en conocer la suficiencia disciplinar del alumno, “aquí nadie pasa la materia si no domina la disciplina”. Le interesa que sus estudiantes sepan hacer algo con los saberes adquiridos.

Siguiendo la idea anterior, el p12 manifiesta que su forma de evaluar es la realización de talleres, exposiciones, trabajos escritos y un proyecto. Por último, afirma que la creatividad la tiene en cuenta en los ensayos, las exposiciones y en los proyectos.

- *Criterios para evaluar la creatividad*

En lo referente a esta categoría, el p6 afirma que los criterios que utiliza al evaluar le aportan a la creatividad, buena argumentación y escritura, recurriendo, necesariamente, a las

fuentes. El p9 por su parte, expone que no cuenta con herramientas que evalúen la creatividad directamente, dice pensar en el poster, ya que, es muy subjetivo lo que quieran expresar sus estudiantes allí. De igual manera, el p11 menciona que uno de sus criterios al evaluar a sus estudiantes es el dominio gramatical de la disciplina y que sepa hacer algo con esa información, un algo que puede ser pragmático o teórico. Para esta docente, esta forma de evaluar cumple dos vías: si lo hace muy bien siguiendo la disciplina y/o que lo haga de manera original y creativa. Continuando con el desarrollo de este ítem, el p15 señala que no tiene criterios para evaluar la creatividad, pero espera que el estudiante responda desde lo que posee, que no repita, que piense sobre lo que estudió y que socialice sus pensamientos; de esa manera, interactúa con un saber y con las preguntas que surgen en el proceso. Pero afirma, que no tiene un sistema de criterios para evaluar la creatividad.

- *Dificultades a la hora de evaluar*

En este sentido, El p5 afirma que una de las dificultades al evaluar la creativities pretender interpretar lo que el estudiante ha plasmado en un gráfico. Por su parte, el p7 dice que el “evaluar trabajos artísticos es muy subjetivo, puesto que lo que le gusta a una persona, no le gusta a la otra. Es muy relativo”. Para este docente, todos los trabajos de sus estudiantes son valiosos. Dice que la dificultad radica en establecer los criterios para señalar un trabajo como creativo o no, porque todos en su medida son creativos. El p9 manifiesta que la dificultad se presenta al ser un tema muy subjetivo.

Continuando con lo anterior, para el p11, la mayor dificultad al evaluar es la mediocridad, lo cual genera dificultades todos los días, para este docente la evaluación es un sí o un no, a veces tiene que decir que no, pero la universidad no está preparada para eso, razón

por la cual tiene muchos problemas con los estudiantes. Afirma que un profesor puede ser tachado de maltratador por exigir lo básico. Para el p11, un docente es lo que dice y lo que hace, si exige creatividad de sus alumnos, él también debe ser creativo, de otra forma no sería ético, concluye.

4.3.4. Pedagogía infantil.

- *Concepciones de los docentes sobre la licenciatura*

El p3 manifiesta que la Pedagogía Infantil forma parte de un dispositivo escolar que va encausando y orientando a los niños, restringiendo de esta forma la capacidad creativa. Por su parte, el p6 expone que la Pedagogía Infantil es el proceso de acompañamiento de profesionales en el desarrollo de los niños. Agrega que hay un vínculo entre la pedagogía infantil y la creatividad, ya que nace del desarrollo de ciertos procesos de acompañamiento o actividades para el desarrollo de la creatividad. En este sentido, cree que existe una relación directa. Afirma que no ve esa relación directa en la formación o en la consciencia de generar ciertos procesos creativos en los profesionales de Pedagogía Infantil. Para este docente, la teoría presente en la carrera no está vinculada con la práctica, “Ellas saben de muchas cosas de contenidos, pero a la hora de ponerlos en práctica en una actividad no saben cómo, entonces es como brindándoles conocimientos prácticos, relacionados con la práctica no tan teóricos, y que el estudiante vea a partir de esto, como (se) puede generar o impulsar la creatividad en los niños”.

En concordancia con esta idea, el p7 afirma que hay una clara relación entre Pedagogía Infantil y creatividad, ya que los maestros deben desarrollar la creatividad de sus estudiantes.

Por su parte el p8 dice que la Pedagogía Infantil es un espacio para desarrollar la creatividad en el niño por lo que hay que generar un espacio pedagógico para que el niño se exprese. Este docente propone de la misma forma, hablar de una pedagogía creativa, la cual permite que los niños desarrollen la creatividad, ya que hay pedagogías no creativas que no permiten esa expresión. Además plantea que la Pedagogía Infantil es básicamente creatividad y estética, dibujo, danza, teatro, en la formación de las estudiantes, “una maestra debe saber bailar, cantar, debe tener facilidad de movimiento, debe tener unos rudimentos básicos de pintura, de música, debe saber de cine; porque eso mismo las va a llevar a que lo estimulen en los niños.”

Este docente (p8) afirma que un estudiante creativo debería matricularse en una carrera distinta a Pedagogía Infantil, como pedagogía musical, artes escénicas, teatro. Agrega que en Rousseau no encuentra muchos elementos de creatividad, al igual que en Pestalozzi, Froeber, Montessori, por lo cual afirma que “no tienen una teoría estética de creatividad. Un maestro se puede desarrollar exitosamente en el aula y ahí él no dice que la creatividad es un punto central. Paulo Freire le dice a uno toda la teoría de la argumentación, del diálogo, pero ahí no se enfatiza en elementos creativos, de fantasía, de imaginación, el niño se debe socializar, es decir, aprender una serie de normas de la sociedad para que él se inserte y no tenga problemas de adaptación, eso es lo que pretende realmente la Pedagogía y las carreras pedagógicas”.

El p11 concuerda con lo dicho por el profesor anterior y manifiesta que debería existir relación entre pedagogía infantil y creatividad. Para este docente, la educación formal no le apunta a la formación del sentido estético, pues para él la creatividad es importante en la profesión de maestro y en el desarrollo infantil. De igual manera, el p13 plantea que la

pedagogía debe estar abierta a verificar la creatividad. Es un reto pedagógico que se debe asumir, dice. Continúa diciendo que la pedagogía debe destituir la rigidez, la castración imaginativa, “es la pedagogía al servicio de la creatividad de lo contrario no tendría sentido”. De manera similar, el p14 expone que la Pedagogía Infantil debe “asomarse con asombro, con incertidumbre y admiración a lo que es la infancia”, asegura que la pedagogía debe acompañar y potencializar la fantasía, la capacidad de soñar, imaginar y crear. Este docente afirma que la relación actual de la Pedagogía Infantil con la creatividad se da en términos de destrucción, “la acaba”. Agrega que la pedagogía sigue siendo un dispositivo de cultivo que extingue la creatividad. De acuerdo a lo anterior, el p15 menciona que los pedagogos infantiles deben estar orientados a educar en sentido amplio, no solo deben enseñar los contenidos disciplinares, sino que deben apuntarle a la formación integral del niño y en ese sentido, la creatividad es fundamental.

Finalmente, en esta última categoría, los docentes identifican que la creatividad es posible de ser desarrollada o explicada pero no enseñada. También reconocen la importancia de la creatividad en el ejercicio docente debido a que un profesor con esta característica transforma su proceso de enseñanza y aprendizaje haciéndolo más dinámico y efectivo. De acuerdo a la información recolectada, los participantes reportan no trabajar explícitamente la creatividad debido a que no consideran que sus clases sea el espacio para su desarrollo. Una explicación posible es que consideren que la creatividad está restringida a unos dominios específicos del saber.

La escuela y la universidad son vistas por los docentes como espacios restrictivos, poco propicios para el desarrollo de la creatividad. Dentro de las teorías implícitas se observo

como la motivación de parte del estudiante, y asimismo del profesor, es un requisito para que los aprendices se sientan impulsados a experimentar o explorar cosas nuevas.

Es interesante observar como los docentes en la primera categoría de análisis de los resultados sobre la naturaleza afirmaban que todas las personas son creativas pero al preguntarles si sus estudiantes eran creativos consideraban que “uno de cada grupo”, “uno de cien” o “uno entre mil”. Además hacían mención de cómo sus estudiantes tienen los recursos y las técnicas para ser creativos pero no saben qué hacer con ellas; y, hacen referencia a como es el contexto el que determina esa creatividad o no.

En cuanto a la evaluación se pudo observar a través de los diferentes instrumentos empleados como los docentes no evalúan la creatividad explícitamente, ni tampoco tienen estrategias o criterios claros. El único criterio con el que coinciden con los modelos es el de la novedad, sin embargo no logran definirla.

5. Discusión

Una vez revisados los resultados obtenidos, se procede a identificar los principales hallazgos o conclusiones para determinar las concepciones implícitas de los docentes

universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Pontificia Universidad Javeriana acerca de la naturaleza de la creatividad, los elementos característicos de los modelos cognitivos de la creatividad y su relación con la educación. A continuación, se expondrán las conclusiones y hallazgos encontrados, los cuales se presentarán de acuerdo con las categorías y objetivos del trabajo.

5.1. Concepciones sobre la Naturaleza de la Creatividad en Docentes Universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil

En esta categoría, se evidenció que el 80% de los docentes consideran que la creatividad se relaciona con el enfoque socio-personal, debido a que afirman que las variables personales, motivacionales y socio-culturales influyen en el acto creativo. Para estos docentes, el contexto se rige por normas, reglas y esquemas que bloquean la aparición de ideas creativas. Los investigadores concluyen que para los docentes los espacios rígidos, la rutina del día a día y la monotonía, a pesar de brindarles cierta comodidad en su quehacer, no posibilitan el surgimiento de la creatividad. De igual manera, consideran que la sociedad actual se encuentra inmersa en discursos normativos que inducen a las personas a pensar de manera “políticamente correcta” de acuerdo a las exigencias culturales, aumentando el temor de los ciudadanos a asumir riesgos, lo que merma su creatividad.

Esta visión expresada por los docentes se encuentra en otra orilla de lo expresado por los autores de los modelos, ya que, cuando ellos plantean las restricciones lo hacen para abrir una serie de posibilidades. Igualmente Finke, Ward y Smith (1992) mencionan la necesidad de

superar el miedo a la creatividad debido a que el “insight” creativo frecuentemente nos permite superar obstáculos de maneras sorprendentemente simples.

Los participantes afirman que el contexto debe generar las condiciones propicias que fomenten el desarrollo de la creatividad; generando espacios flexibles, libres de normas y reglas, que propicien la libre expresión y motiven la aparición del acto creativo. Por lo cual se obtuvieron diversas respuestas al preguntar sobre la cantidad de personas que consideran creativas, como por ejemplo, el docente que dijo: “de cada grupo uno es creativo” se debe al contexto histórico y sociocultural actual, planteamiento que además toma distancia con lo expuesto por los modelos cognitivos de la creatividad en la medida que enuncian la libertad y la flexibilidad como contexto necesario para el surgimiento de actos creativos.

De otro lado, los docentes también dan importancia a las experiencias personales, familiares y sociales de los sujetos. Cabe resaltar que a pesar de la situación actual que perciben los docentes, el docente número 6, concuerda con la teoría, ya que se refirió a la particularidad del caso colombiano, en el que se destaca cómo la falta de recursos (o las restricciones) con la que viven las personas en nuestro país, promueve el desarrollo de la creatividad en nuestra cultura. De hecho, creatividad fue la palabra utilizada por el presidente de los Estados Unidos, Barack Obama, en la Cumbre de las Américas realizada en Cartagena este año, para referirse a los colombianos.

Antes de continuar con el enfoque cognitivo, se realizará un breve análisis de lo dicho por los docentes con respecto a los enfoques místico, psicoanalítico, pragmático y psicométrico. En cuanto al enfoque místico, la cuarta parte de los docentes afirmaron estar de acuerdo en que para crear se necesita “de un ejercicio de trascendencia y contemplación”. Con

respecto al enfoque psicoanalítico, es curioso observar que un poco más de la mitad de los docentes apoyan la visión de la creatividad como resultado de la tensión entre el consciente y el inconsciente. Incluso, varios docentes sostienen que las experiencias traumáticas pueden resultar útiles para la generación de la creatividad, mientras que otro afirma que si es Freud quien hace esta afirmación, entonces adquiere validez. Cabe resaltar, que en la población objeto de estudio, se observa un gran interés por el enfoque pragmático y esto, como su nombre lo indica, es relevante para los docentes ya que no se interesan por su explicación pero sí por su desarrollo a través de estrategias pedagógicas. Del enfoque psicométrico, se puede inferir que los docentes están de acuerdo en que la creatividad se puede medir, aunque aclaran que “solo un evaluador de la creatividad podría hacerlo”, ya que la selección de criterios no siempre es objetiva. Apreciación que concuerda con lo planteado por Finke, Ward y Smith (1992) debido a que los jueces pueden estar en desacuerdo en sus calificaciones por las diferencias en la formación, experiencias y preferencias.

Anteriormente se pudo observar cómo la mayoría de los docentes consideran que la creatividad surge según el contexto socio-cultural en el que se encuentre el sujeto; sin embargo, menos de la mitad de los participantes expresaron ideas concordantes con el enfoque cognitivo de la creatividad. En primer lugar, se expondrá la información relacionada con los principios compartidos por los modelos de Boden y Genevieve, para luego centrar el análisis en cada uno de ellos.

Para empezar, los participantes afirmaron que la creatividad puede ser explicada y desarrollada por medio de conceptos y técnicas o por un teórico de la creatividad, pero señalan que existe una dimensión que no es enseñable o explicable, lo cual se evidencia cuando

responden que la creatividad no se puede describir paso por paso. Incluso, uno de ellos afirma que un artista no podría explicar su acto creativo, solamente lo podría hacer el experto en creatividad. Dado lo anterior, el grupo investigador considera que los docentes no se enmarcan con claridad dentro de los enfoques cognitivos, debido a que aunque en sus respuestas se evidencia que la creatividad puede ser explicada, encuentran dificultades al intentar explicarla o enseñarla. Aquí se puede evidenciar como las teorías implícitas traen consigo la posibilidad de contradicción (Pozo, 2009).

Del mismo modo, se pudo observar que los participantes coinciden con el principio que plantea que la creatividad es el resultado de varios procesos cognitivos. Agregan que los procesos que se utilizan en el acto creativo no solo son cognitivos, sino que también inciden en un conjunto de procesos emocionales relacionados con la sensibilidad moral. Además, un docente en particular se refiere a la posibilidad de que el azar intervenga en el acto creativo, lo cual concuerda con lo señalado por Boden cuando expone que el azar “suele no significar aleatoriedad sino más bien causalidad o coincidencia. Una casualidad es encontrar algo valioso sin que se le haya buscado deliberadamente.” (Boden, 1994, p.297)

Otros principios con los que los participantes están de acuerdo son las siguientes: la creatividad no es exclusiva de algunas áreas del saber, todas las personas son creativas y la creatividad requiere de disciplina. Como ya se había mencionado, los docentes ven en las personas la capacidad de ser creativas, pero afirman que a pesar de tener esta capacidad no lo son por el contexto sociocultural actual. Agregan a su vez, la influencia de la carga filogenética de las personas en la creatividad, al afirmar que hay genes creativos; sin embargo, culpan al contexto socio-económico y cultural del sujeto de las limitaciones en su creatividad.

Adicionalmente, se encontró que la mitad de los participantes están en desacuerdo con la idea de que la creatividad requiere de una autoevaluación constante, así como con la idea de que las restricciones impulsan el acto creativo. Inclusive, surgió una categoría inductiva, en la que los docentes mencionan que se requiere de un margen de libertad para que las ideas creativas surjan. De igual manera, mencionan que a pesar de que el uso de técnicas favorece el desarrollo de la creatividad, sus opiniones se encuentran divididas en cuanto a la necesidad de conocimiento experto.

Los profesores recurrieron a diversas habilidades ordinarias de los seres humanos, como las planteadas por Boden en su modelo, al describir a personas creativas; pero, cuando se les preguntó si consideraban que la creatividad requería de habilidades ordinarias, más de la mitad respondieron que no. Lo anterior, evidencia que hay una tendencia hacia el enfoque místico, ya que, si la creatividad no requiere de habilidades ordinarias, entonces ¿de dónde surge?, lo que a su vez daría sustento a la afirmación que hacen la mitad de los docentes (53,3%) al decir que no todas las personas son creativas.

Desde el modelo computacional representacional de Boden, en el cual se plantea que se pueden desarrollar programas para que las máquinas sean creativas, menos de la mitad de los docentes están de acuerdo con esta afirmación. Incluso, un docente afirmó que las máquinas no poseen o pueden alcanzar procesos mentales propios de los humanos, diferenciando las lógicas binarias de los computadores de la divergencia de la mente humana.

Con respecto al modelo de cognición creativa, en las respuestas de los participantes solamente se lograron identificar procesos como la transformación y la autoevaluación constante, características del modelo Geneplore.

5.2. Concepciones sobre los Elementos Característicos de los Modelos Cognitivos de la Creatividad

5.2.1. Modelo Computacional Representacional.

En cuanto al modelo propuesto por Margaret Boden (1994), se encontró que el grupo de docentes recurrió a las habilidades ordinarias para explicar cómo se generó el acto creativo en los sujetos del concurso mencionado en la tarea. Los investigadores identifican habilidades como recordar, observar, percibir, asociar, notar y comprender el lenguaje como las más utilizadas en el discurso docente. Cabe recordar que, como se mencionó anteriormente, a pesar de que todos los docentes se refieren a estas habilidades, más de la mitad consideran que carecen de importancia para el acto creativo. Tal como fue mencionado con anterioridad se puede inferir que los docentes conciben la creatividad como algo divino o no humano. Del mismo modo, incluyeron otras habilidades como la curiosidad, la inventiva, la expresión corporal, imaginar, contemplar, aprender de los errores, proyectar, analizar y pensar. Algunas de éstas pueden comprenderse desde el modelo geneplore.

En cuanto a los sistemas de representación de Boden, los más mencionados por los docentes son las reglas, los conceptos, las imágenes y los marcos y guiones. Aunque cuando se refieren a las reglas, dicen que lo importante de estas es que se pueden romper, lo cual concuerda con lo expuesto por Boden al referirse a los *no podría* computacionales, ya que, en estos se exploran las limitaciones para generar un nuevo espacio conceptual o sistema

generativo. De igual manera, se refieren a los guiones, al expresar que no deben imponerse parámetros, sino que se debe permitir la propuesta de nuevas ideas.

De acuerdo con los recursos computacionales expuestos por Boden, se encontró que las respuestas de los docentes se relacionan con los sistemas generativos, cuando el docente 6 se refiere a que los estudiantes de la licenciatura no tenían las bases del juego, lo cual hace imposible que ellas puedan crear estrategias lúdicas a la hora de interactuar con los niños.

La propuesta teórica realizada por el modelo Geneplore se puede observar en las respuestas de los docentes cuando se pudo corroborar la existencia y utilidad de la mayoría de los procesos generativos y exploratorios en el acto creativo. Dentro de los procesos generativos mencionados por los participantes, se reconocen que las respuestas más heterogéneas se encuentran en el proceso de reducción categorial. De igual manera, en los procesos exploratorios se encuentran diversas respuestas sobre la inferencia funcional, la comprobación de hipótesis y la búsqueda de limitaciones. El profesor 14 por su parte, destaca que la creatividad no solo surge de procesos positivistas, sino que surge también de emociones negativas como: odiar, desesperar y envidiar.

Con respecto a las estructuras preinventivas, todas fueron mencionadas, exceptuando los modelos mentales y las categorías, cuando describían el por qué los dibujos del concurso eran creativos.

En cuanto a las diversas aproximaciones sobre la creatividad del modelo Geneplore se encontró que los docentes también reconocen un producto, una persona o un proceso creativo. Con relación al producto creativo, se halló que las características más pertinentes para los

docentes son: originalidad, capacidad de inclusión, flexibilidad y mercadeo. Aunque la importancia de esta última, al igual que la practicidad, la factibilidad y la utilidad, depende del tipo de producto creado, debido a que no son necesarios para los objetivos de sus clases.

Por otra parte, los docentes agregaron diferentes características al producto creativo como la innovación, a la que se refieren Finke, Ward y Smith (1992) en las propiedades de las estructuras pre inventivas así como que el producto sea atractivo, que posea contenido, que sea eficiente y económico en sus recursos.

De acuerdo con los planteamientos realizados por el modelo Geneplore con respecto a la persona creativa, los docentes dieron respuestas que aluden a las restricciones intelectuales, motivacionales y a las características de una personalidad creativa. En las restricciones intelectuales destacan la importancia de la experticia, dominio técnico, inteligencia y productividad. Para los docentes, dentro de las características de una persona creativa deben estar presentes el pensamiento crítico y la capacidad de generar diversas estrategias al solucionar problemas. Lo anterior se relaciona con el concepto del pensamiento flexible que requiere la creatividad y que se plantea en los modelos cognitivos.

En cuanto a las restricciones motivacionales, se encontró que los docentes mencionan que el acto creativo también depende del gusto, la motivación interna, los intereses personales y el deseo. Asimismo, mencionan otros factores que se relacionan con la aparición de la creatividad como la iniciativa, la vocación, los factores emocionales, la necesidad de sobrevivir, las emociones perversas y la búsqueda del protagonismo.

Con respecto a las características de una persona creativa, los docentes afirmaron que la creatividad se hace más fácil cuando la persona es práctica, recursiva, original, sin esquemas, sensible, inquieta, , curiosa, dinámica, comunicativa, ocurrente, con capacidad de asociación, innovadora, aguda, con capacidad de asombro, perseverante, con mente abierta, flexible y sin temores, sin orgullo, ni vanidad. Igualmente, mencionan que deben ir en contra de lo habitual, posiblemente descuidadas en su aspecto personal y relaciones interpersonales, fuera de las lógicas comunes y quizás irreverentes.

De acuerdo con los modelos cognitivos que reconocen la creatividad como la convergencia de varios procesos mentales, los docentes admiten que se requiere de procesos escalonados y de razonamiento teórico. Incluso, mencionan procesos como los propuestos en el modelo Geneplore, como síntesis, asociación, transferencia, pensar lo global sin perder lo local. También se refieren a la necesidad de la retroalimentación y acompañamiento constante en el proceso creativo. De otro lado, se observa que no le atribuyen la creatividad a una musa, sino que se hace referencia a la creatividad como fruto del trabajo, el cual describen como “ensayar, fracasar, volver a trabajar y ensayar” lo que se relaciona con lo planteado en los modelos cognitivos.

5.3. Concepciones sobre la relación entre Creatividad y Educación

Esta categoría se analizó desde la enseñanza y el aprendizaje, aunque surgieron de igual manera categorías inductivas relacionadas específicamente con las teorías implícitas de los docentes acerca de la evaluación y la Licenciatura de Pedagogía Infantil.

Después de analizar la información relacionada con la enseñanza, surgieron cuatro categorías inductivas, las cuales se describen a continuación:

En la primera categoría, denominada desarrollo de la creatividad en el aula, se halló que los docentes consideran que la creatividad tiene que ver con la solución de problemas. Que esta no se puede desarrollar en el aula si ellos no tienen el conocimiento necesario para hacerlo. De igual forma, manifiestan que la universidad no es para desarrollar la creatividad sino que es un espacio “donde se trabaja el conocimiento, el lugar de las prácticas epistémicas...allí se aprende a ser ingeniero”. Este mismo docente afirma que “la universidad, no es para la práctica creativa, sino para la práctica sistemática”. De esta manera se puede observar como la creatividad en tanto que no sea desarrollada de manera intencional dentro de los currículos y planes de estudio, los docentes no consideran que les corresponda intervenir en su proceso. Lo anteriormente dicho se relaciona con como la palabra creatividad se encuentra dentro de los objetivos de formación de los estudiantes en la Ley 115 y en el PEI de la Universidad Javeriana, pero no se encuentra de manera explícita dentro de los objetivos de la Licenciatura en Pedagogía Infantil.

En concordancia con lo anterior, varios docentes señalan que la creatividad no se puede enseñar, debido a que es necesario que confluyan una serie de factores en los sujetos para que esta se dé, lo que nuevamente se aleja de la teoría que propone que todos los seres humanos somos creativos por naturaleza. En este hallazgo se puede evidenciar como la concepción de creatividad de los docentes, que se mueve entre lo cognitivo y lo místico, impacta su práctica educativa.

La segunda categoría que surgió fue la de la influencia que tiene la creatividad en la actividad docente. En este punto, los docentes destacan que para que los estudiantes desarrollen la creatividad, el mismo docente debe ser una persona creativa en sus clases. Lo que hace alusión al aprendizaje por moldeamiento como la posibilidad de desarrollar heurísticas en los estudiantes de las habilidades que pueden calcar de sus profesores lo que permitiría pensar en una manera pragmática de desarrollar estilos cognitivos creativos. Además, exponen que un docente creativo impacta a través del estilo de enseñanza, los recursos que utiliza y no se apega rígidamente a libretos o guiones preestablecidos.

En la tercera categoría se mencionan las estrategias para el desarrollo de la creatividad, lo que permitió descubrir que los docentes utilizan diversas estrategias basadas en la resolución de problemas, la mezcla de distintas áreas de conocimiento para la solicitud de propuestas innovadoras y creativas, que permiten equivocarse y realizar actividades poco estructuradas. Otras estrategias encontradas para el desarrollo de la creatividad se relacionan con representaciones artísticas como el dibujo, el canto, la modelación en plastilina, la construcción de una galería de arte y la elaboración de un poster. Es así como a pesar de que los docentes tienen unas concepciones sobre las diversas estrategias para el desarrollo de la creatividad requieren de una mejor fundamentación teórica sobre los procesos que intervienen en el desarrollo de esta.

La cuarta categoría es denominada la universidad, la escuela y la creatividad y muestra cómo los docentes consideran que la academia está inmersa en procesos controlados, “como el manual de convivencia, la campana, el uniforme”, lo que demuestra una escuela rígida y sistemática, con tendencia a homogeneizarse, declarándose que “la universidad, posiblemente,

no ha sido pensada para desarrollar la creatividad, ya que, el esfuerzo se enfoca en dar lo básico para poder desempeñarse en su campo profesional”. Sin embargo, pensando en los niños de los cuales se ocupan los pedagogos infantiles, se afirma que “la escuela, sobre todo en la primera infancia, no puede restringir el pensamiento creativo, ya que, se estaría formando una nueva generación incapaz de proponer nuevas cosas y dar soluciones creativas”.

En este punto, es oportuno hacer un análisis sobre las concepciones de aprendizaje y su relación con la creatividad, para ello los docentes exponen la importancia “de crear espacios en los cuales el maestro vincule el gusto y el deseo por hacer las cosas”, para lo que se deben brindar “condiciones de posibilidad y ambientes poco esquematizados”. Agregan que es de vital importancia que el estudiante se sienta motivado y comprometido con la producción académica, debido a que la ausencia de aspectos motivacionales en el estudiante, conllevan a la disminución de su producción creativa. Tal como lo expone el modelo geneplore que se ocupa más de identificar las condiciones bajo las cuales ocurre el descubrimiento creativo, por lo que mencionan factores motivacionales tales como: superar el miedo, la creación de ambientes íntimos, motivar la espontaneidad, la manifestación de la alegría y el sentido del humor (Finke, Ward y Stmith, 1992). Vale agregar que el desarrollo de la creatividad como quedó evidenciado en la investigación realizada en China en 2010 por Chu-ying Chien y Anna N.N. Hui requiere de un contexto particular para cada sujeto.

Un hallazgo importante de la investigación son las diversas recomendaciones que dan los docentes para el desarrollo de la creatividad en los niños, como “fomentar la curiosidad, la expresión y las preguntas” y respetar la libertad creativa de los niños debido a que los adultos todo lo relacionan con un concepto preestablecido. A su vez, los docentes consideran que se

deben desarrollar todas las dimensiones del niño y sugieren “centrarse menos en el objeto y más en los sujetos”. En este punto, es importante resaltar la afirmación que hace un docente de la necesidad de “no enseñar las técnicas a las estudiantes de pedagogía infantil, sino más la ética. Que [el desarrollo de la creatividad en los niños] tiene que ver más con eso, con el respeto y con el amor que le deben tener a un niño”.

Para algunos docentes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil los estudiantes son creativos *per se* y se lo atribuyen a su juventud y expectativa frente a la vida, mientras que otro grupo de profesores consideran que los futuros formadores se encuentran supeditados a ciertas estructuras formales donde se piensa que no hay nada más que inventar, lo que a su vez restringe sus posibilidades de creación. Por esta razón, esperan que sus estudiantes sean más creativos y produzcan trabajos no tan obvios, que no sean planos nilineales. Sobre esta concepción, el grupo investigador considera que el contexto académico actual lleva a los docentes a considerar que los estudiantes son buenos, pero no todos y que incluso hay un docente que se atreve a afirmar “que hay uno entre mil”.

Con respecto a la evaluación de la creatividad, se encontró que la mayoría de los docentes afirman que no evalúan la creatividad directamente, pero cuando esta surge espontáneamente, algunos sí la valoran. Algunos docentes no están seguros de hacerlo debido a que no ha sido un propósito explícito de su clase. Además, explican que a la hora de evaluar tienen en cuenta los contenidos básicos de la materia y las estrategias didácticas utilizadas.

Los investigadores del presente estudio consideran que aunque los docentes dicen no evaluar la creatividad, ni tener estrategias específicas para hacerlo, ya que se refieren a estrategias tradicionales como el examen, la exposición, el ensayo y el taller; reconocen la

importancia de utilizar diversas maneras de enseñar, de romper paradigmas y de evaluar. De hecho, algunos docentes utilizan evaluaciones de selección múltiple, de única respuesta, doble respuesta, de apareamiento, de asociación, evaluación de pares e incluyen a otros actores del proceso educativo al considerar que de esta forma se estimula el pensamiento creativo.

Para los docentes, los criterios utilizados para evaluar son: el dominio de la teoría, la utilización de esta y la argumentación de su trabajo. Sin embargo, los docentes aseguran que no tienen un instrumento para evaluar la creatividad, por lo que además enfrentan muchas dificultades a la hora de evaluarla. Esas dificultades son de dos tipos: la subjetividad a la hora de evaluar los trabajos artísticos y segundo, que si el docente no es creativo, no puede evaluar si el estudiante es o no creativo, como lo expone este docente: “un docente es lo que dice y lo que hace, si exige creatividad de sus alumnos, debe ser también él creativo, de otra forma no sería ético”.

De acuerdo con las concepciones de los docentes respecto a la relación existente entre la Licenciatura en Pedagogía Infantil y la creatividad, los docentes afirman que la pedagogía infantil es un espacio en el cual se debe garantizar el aprendizaje de herramientas teórico-prácticas para desarrollar la creatividad en los niños. No obstante la estrecha relación que identifican entre la creatividad y la pedagogía infantil, señalan que en la práctica no se evidencia ninguna relación, especialmente en la formación de sus estudiantes y futuros maestros. En este sentido, algunos maestros dicen que muchas veces la academia, sea en la universidad o en los pre escolares, coarta la capacidad creativa.

Finalmente, para los docentes representa un reto pedagógico el hecho de asumir la creatividad dentro de la pedagogía infantil y afirman que los pedagogos infantiles deben

orientarse a desarrollar todas las dimensiones de los niños, no solo a enseñar contenidos disciplinares. Lo que hace de la creatividad una habilidad cognitiva fundamental no solo en los niños, sino también en los estudiantes de la Licenciatura y sus maestros.

A manera de conclusión se puede afirmar que los docentes consideran que el contexto actual del mundo es un factor muy influyente para el desarrollo de la creatividad en la actualidad. En el sentido en el que, para los docentes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil, la normatividad local y global, los espacios rígidos, poco flexibles donde se espera que las personas actúen de una manera determinada, no promueven el desarrollo del pensamiento creativo, lo que dificulta encontrar personas capaces de romper esas reglas y que asuman riesgos por motivación propia.

Del mismo modo, es interesante observar cómo la mitad de los docentes se identifican con los modelos cognitivos y reconocen algunos de sus principios como por ejemplo que la creatividad es el resultado de varios procesos cognitivos, aunque admitan que solo un teórico de la creatividad podría explicarla y desarrollarla a la vez que solo unos pocos logran ser creativos a pesar de que todos tengamos la facultad de serlo, lo que va en concordancia con el enfoque místico que se refiere a la creatividad como resultado de una experiencia divina que no tiene explicación y que solo algunos pueden desarrollar. Además, apoyan el uso de habilidades ordinarias, la experticia, la disciplina, así como un proceso de autoevaluación constante como se aprecia en los modelos cognitivos.

En cuanto a los modelos cognitivos, la mayoría de sus características se pudieron ser identificadas. Sin embargo, conceptos como las reglas y las restricciones fueron tomadas por algunos docentes en el sentido opuesto en el que se mencionan en la teoría de Boden y de

Finke, Ward y Smith. En este sentido, los docentes plantean una nueva categoría para ser tenida en cuenta cuando se habla de la creatividad y se relaciona con el margen de libertad que es necesario para su desarrollo. Contrario a lo que dicen las teorías en cuanto a las restricciones, la mayoría comprenden que lo que hacen es limitar el acto creativo, por lo que propenden por espacios flexibles.

Por último, con esta investigación se puede reconocer la importancia que tiene la creatividad en la educación, teniendo en cuenta todos los actores, así como la importancia de espacios educativos como una herramienta dinámica para que los sujetos logren encontrar soluciones a los problemas, reinventarse y adaptarse a los cambios constantes que se observan en la actualidad.

De la misma forma, se puede concluir que los objetivos educativos institucionales se encuentran aislados de los objetivos de los docentes y de los futuros docentes; lo que concuerda con la importancia del estudio de las teorías implícitas para develar las concepciones implícitas que hablan del quehacer de los docentes y dejan de lado las retóricas de nuestro mundo actual.

6. Aportes

Luego de realizar esta investigación, consideramos que uno de los aportes más importantes de la misma para la creatividad desde la cognición es el hecho de poder contrastar las teorías de los modelos de la creatividad de Margaret Boden y Finke, Ward y Smith con las

concepciones que tienen los docentes universitarios en el campo de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad Javeriana de Bogotá D.C. para así generar, que este modelo teórico, al ser contrastado, criticado y cuestionado, gane validez en el ámbito de la ciencia al lograr evidenciar su postulado e importancia en la práctica, como se pudo corroborar durante esta investigación.

Desde los modelos cognitivos se puede afirmar que las concepciones implícitas de los docentes corroboran algunos de los elementos característicos del modelo computacional representacional y del Geneptore. Adicionalmente, se encontró que para los docentes las reglas que proponen estos modelos, al contrario de lo que estos plantean, limitan la creatividad. Ahora bien, en cuanto a las restricciones, la mayoría de los docentes tampoco se encuentran de acuerdo ya que no las perciben como posibilidades sino como limitaciones. En este sentido, el grupo investigador encontró que los docentes conciben que los espacios flexibles, poco normativizados y rígidos, promueven el acto creativo. Por lo que en el momento de intervenir o reestructurar este sería uno de los puntos más significativos a tener en cuenta.

Con respecto a las teorías implícitas, Pozo plantea que para generar transformaciones en el campo educativo no basta con modificar las normas, las leyes y las políticas, sino que es necesario indagar sobre las concepciones implícitas de los docentes, ya que solo desde esta perspectiva se obtendrán las reestructuraciones mentales que impactan directamente la práctica educativa.

Así mismo la experiencia de esta investigación sugiere que al continuar indagando sobre las teorías implícitas de la creatividad se hace necesario contrastarlas con la práctica educativa que los docentes desarrollan dentro del aula de clase. Por motivos de tiempo este

estudio se limitó a indagar las concepciones sobre creatividad de los docentes universitarios del programa de Pedagogía Infantil desde sus discursos y no los contrastó con las prácticas; somos conscientes que si bien esto no le resta importancia al trabajo realizado, si se puede enriquecer la mirada sobre las teorías implícitas de los profesores desarrollando observaciones de aula. Por lo mismo, sugerimos que se desarrollen investigaciones sobre los tópicos abordados en este trabajo de grado orientadas en esa dirección.

En cuanto a futuras investigaciones que se pueden desarrollar podemos decir que, al ser en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá donde se adelantó el trabajo, las conclusiones ofrecidas podrían ser contrastadas con nuevas investigaciones en el programa de Pedagogía Infantil de otras sedes de la universidad, con otras universidades privadas y con investigaciones en programas de esta área de universidades públicas, abriéndose así una línea de investigación en el programa de Pedagogía Infantil de la universidad.

El aporte más significativo de esta investigación para la Licenciatura en Pedagogía Infantil, aunque para la educación en general también, es el de explicitar en sus programas académicos y requerir en los planes de estudio la inclusión de la formación creativa en los estudiantes porque de lo contrario los docentes no consideran este como parte de sus objetivos de clase. Asimismo esta investigación halló que existe un vacío en cuanto a las estrategias y criterios para evaluar la creatividad en las concepciones de los docentes.

El grupo investigador considera que un aporte importante a la pedagogía infantil, desde este ejercicio investigativo, es el de contribuir en la construcción de un marco de referencia

que sirva como sustento a futuros investigadores que se interesen en abordar esta rama educativa desde la creatividad y las teorías implícitas

Referencias

- Barba, M. (2006). La creatividad y su valor educativo. Revista e-curriculum de la Pontificia Universidad Católica de Sao Paulo. Volumen 1 No. 2.(págs. 2-11).
- Boden, M. (1994). La mente creativa. Mitos y mecanismos. Barcelona: Gedisa.
- Boden, M. (Ed).(1996) What is creativity? En: Dimensions of Creativity. Cambridge: The MIT Press. (págs. 75-83)
- Chien, Y. Hui, A.(2010). Creatividad en la educación de la Primera Infancia: Percepciones de los docentes en tres sociedades chinas. Recuperado de: [http:// www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com).
- Csikszentmihalyi, M. (1996) Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós.

- Csikszentmihalyi, M. (2002) Creatividad. En: Enciclopedia MIT de las ciencias cognitivas. Madrid: Síntesis.
- Daniels, H. (2003). Vygotsky y la pedagogía. B. A. Paidós
- Diazgranados, F. Nuñez, R. Gallego, J. Suárez, R. (2008) Concepciones de los maestros sobre Creatividad y su enseñanza. Universidad del Norte. Programa de Maestría en Educación.
- Esnaola, N (1997). El papel de las teorías implícitas en la adquisición del conocimiento de procedimientos en dominios específicos como base para la construcción del conocimiento escolar. 13 de octubre de 2011. Recuperado de: <http://www.feeye.uncu.edu.ar/web/posjornadasinve/area3/Didactica%20de%20EGB%20y%20de%20educacion%20especial/241%20-%20Esnaola%20-%20FEEyE.pdf>
- Finke, R. Ward, T. y Smith, S. (1992). Creative cognition. Theory, Research, and Applications. Cambridge: The MIT Press.
- Gardner. H. (1988). La nueva ciencia de la mente. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (2005). Las cinco mentes del futuro. Barcelona: Paidós. Cap. IV.
- Gregoriadis, Z. Konsantinidou, Y. (2011). Percepciones de Docentes de Primera Infancia sobre la Creatividad en la Educación. Ponencia: Conferencias Europeas OMEP titulada: Perspectivas de la Creatividad y aprendizajes en la Primera Infancia en Nicosia, Chipre recuperado en: <http://www.omep.gr/synedria.htm>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. México: McGrawHill.

- Houdé, O. et al. Traducido por Carlos Rodolfo Molinari Marotto. (2003). Diccionario de ciencias cognitivas. Buenos Aires: Amorrorto.
- López, M. (2008). Enseñar Creatividad. El espacio educativo. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Jujuy Argentina.
- Morales, M y Tobón, J. (2012). Concepciones de creatividad en el Diseño Industrial. Manuscrito no publicado. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Parra, J. (1996). Inspiración: Asuntos Intimos sobre creación y creadores. Santa fe de Bogotá. Magisterio.
- Parra, J. (2003). Artificios de la mente. Bogotá: Circulo de lectura alternativa.
- Parra, J. Marulanda, E. Gómez, F. y Espejo, V. (2005). Tendencias de estudio en cognición, creatividad y aprendizaje. Bogota: JAVERGRAF.
- Pourtois, J. y Huguette, D. (1992). Epistemología e instrumentación en ciencias humanas. Barcelona: Herder.
- Pozo, J., Scheuer, N., Pérez, M., Mateos, M., Martín, E. y de la Cruz, M. (2009). Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje. Las concepciones de profesores y alumnos. Barcelona: Grao.
- PEI-Proyecto Educativo Institucional. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Acuerdo 0066 del Consejo Directivo Universitario-22 de Abril de 1992. Numeral 13 Literal c.
- Ramírez, M. (2011). Teorías Implícitas de la Creatividad y formación docente: Los significados de la creatividad en la Licenciatura de Educación Preescolar para el medio indígena. Universidad Pedagógica Nacional de Tuxtla, Gutiérrez en Chiapas. (México). En Digitum: Biblioteca Universitaria, Universidad de Murcia, España.

- Rodrigo, Ma. J. Rodríguez, A. y Marrero, J. (1993) *Las Teorías Implícitas: una aproximación al conocimiento cotidiano*. Madrid: Visor.
- Runko, M. Jhonson, D. y Bear, P. (2002). *Teorías Implícitas de Padres y docentes sobre la creatividad de los niños: Una perspectiva intercultural*. En *Creativity Research Journal*. Child Study Journal. Recuperado en <http://psycnet.apa.org/psycinfo/1994-09103-001>.
- Saracho, O. (2010). *Teorías de la creatividad y las creencias relacionadas de los docentes*. *Early Child Development and Care*.
- Spodek, B. (1998). *Teorías Implícitas de los docentes de primera infancia*. En *Early Childhood Development and Care*.
- Sternberg, R. J. (1985) *Implicit theories of Intelligence, Creativity and Wisdom*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 49, (3), 607-627.
- Stenberg, R. y Lubart, T. (2006). *Handbook of creativity*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Thagard, P. (2008). *La mente. Introducción a las ciencias cognitivas*. Madrid: Kats
- Vogliotti, A. y Macchiarola, V. (2003) *Teorías implícitas, innovación educativa y formación profesional de docentes*. Río Cuarto: Universidad Nacional de San Luis. Recuperado, el 13 de octubre de 2011, del sitio Web: http://conedsup.unsl.edu.ar/Download_trabajos/Trabajos/Eje_6_Procesos_Formac_Grado_PostG_Distancia/Vogliotti%20y%20Otros.PDF

Vygotsky, L.S. (1993). Obras escogidas. Tomo II. Primera parte: Pensamiento y Lenguaje.

Madrid: Visor.

Wertsch, J. (2007). Mediation. En H. Daniels; M. Cole y Wertsch, J. Cambridge University Press.

Apéndices

Apéndice A

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El/La Docente _____ natural de _____ con edad de _____ y documento de Identidad _____, mayor de edad, y abajo firmante, ha sido INFORMADO DETALLADAMENTE SOBRE la Tesis de Investigación “Concepciones de Creatividad en Docentes Universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C., que están realizando los estudiantes de IV semestre de la Maestría en Educación, para optar al título de Magister en Educación.

De antemano se le agradece por participar en ésta investigación y se le aclara que los estudiantes están autorizados por la Facultad de Educación para obtener la información de los docentes de la Licenciatura en Pedagogía Infantil. La información que usted brinde a lo largo del proceso, es de carácter anónimo, sin embargo, se requiere de su aprobación para ser grabado y/o filmado. Las pruebas a las que va a ser sometido(a) consisten en la aplicación de cinco instrumentos consistentes en: 1) Cuestionario de Datos Demográficos, 2) Tarea Cognitiva, 3) Cuestionario con Escala Tipo Likert, 4) Cuestionario de Selección por orden de Importancia y por último; Entrevista Semi-estructurada.

La información obtenida de las pruebas aplicadas será de utilidad para los investigadores, ya que, les permitirá develar, evidenciar, reconocer e identificar las concepciones implícitas sobre creatividad de los docentes de la licenciatura, así como, relacionar las mismas con la educación desde la Pedagogía Infantil. La presente investigación no conlleva ningún tipo de beneficio económico para los investigadores ni para los participantes.

Estoy informado(a) con respecto a la investigación: “Concepciones de creatividad en docentes universitarios de la Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.; y mi colaboración como sujeto que participa en el proceso de recolección de la información y aplicación de los instrumentos es voluntaria.

Fecha _____

Firma _____

Apéndice B

Entrevista semi - estructurada1

Bayer y el programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente, con el apoyo de la Alcaldía Mayor de Bogotá, convocaron a niños y niñas entre 6 y 14 años a participar en el concurso de pintura ¡Pinta por tu planeta!

Los participantes debían contestar a través de sus dibujos estas dos preguntas: 1. ¿Cómo te gustaría ver nuestro medio ambiente –nuestras comunidades, ciudades, bosques, océanos y atmósfera? 2. ¿Qué es lo que no te gusta de nuestro medio ambiente- nuestras comunidades, ciudades, bosques, océanos y atmósfera?

Además debían seguir las siguientes reglas y condiciones para participar:

- Los dibujos se deberán realizar en hojas de papel A4 ó A3. (21 X 29,5 cms) y en el reverso de cada dibujo debe aparecer el nombre completo, edad (día, mes, año), y dirección completa, incluyendo número telefónico y correo electrónico.
- El estilo de dibujo es libre: crayones, lápices a colores, acuarelas, etc.
- No serán aceptadas aquellos dibujos que se hayan exhibido o aceptado en otros concursos.
- No se aceptarán dibujos que muestren a una persona, organización o marca en particular.
- Los dibujos no deberán incluir palabras ni descripciones.

Después de observar los dibujos,

- ¿Cuál de estos dibujos consideras el más creativo? Explique.
- ¿Cuál consideras el menos creativo? Explique.
- ¿Cómo se pudo haber concebido el dibujo más creativo? ¿Qué elementos tuvo que tener en cuenta el dibujante?
- ¿Consideras que la actividad planteada por el concurso es creativa? Explica cómo.
- ¿Consideras que la actividad planteada por el concurso desarrolla la creatividad? ¿Cómo?
- ¿Existe relación entre la creatividad y la pedagogía



Apéndice C

Instrumento 2: Cuestionario

A continuación se presentan una serie de afirmaciones sobre la creatividad. Marque con una X de 1 a 4 la afirmación que más se acerque a su opinión; donde 4 es Totalmente de acuerdo, 3 es De acuerdo, 2 es En desacuerdo y 1 es Totalmente en desacuerdo. NS/NR corresponde a No sabe o No responde y explique donde lo considere necesario.

	1	2	3	4	NS/NR	Explicación
La creatividad puede ser explicada.						
La creatividad es el resultado de una experiencia divina.						
La creatividad es el resultado del consciente y el inconsciente.						
La creatividad surge de un proceso lineal.						
La creatividad es relevante para la solución de problemas.						
Las variables personales inciden en el acto creativo.						
Las variables motivacionales inciden en el acto creativo.						

Las variables socioculturales inciden en el acto creativo.						
Se pueden desarrollar programas para que las máquinas sean creativas.						
Un producto creativo es el resultado de un único proceso cognitivo.						
Un proceso cognitivo es el resultado de una convergencia de procesos cognitivos.						
La creatividad requiere autoevaluación constante.						
Las restricciones impulsan el acto creativo.						
La creatividad es exclusiva de algunas áreas del saber.						
Los creativos nacen no se hacen.						
La creatividad puede describirse paso por paso.						

La creatividad se puede medir.						
La creatividad es el resultado de habilidades ordinarias.						
La creatividad requiere de experticia.						
Todas las personas son creativas.						
La creatividad requiere de disciplina.						
La creatividad puede ser desarrollada.						

Apéndice D

Enumere de 1-3 en orden de importancia las habilidades involucrados en el acto creativo (donde 1 es nada importante y 3 es muy importante) :	No Aplica	1	2	3	Explicación
a. Asociar					
b. Recordar					
c. Notar					
d. Percibir					
e. Observar					
f. Reconocer analogías					
g. Hablar					
h. Esuchar					
i. Otros:					
Enumere de 1-3 en orden de importancia los recursos involucrados en el acto creativo (donde 1 es nada importante y 3 es muy importante) :	N.A.	1	2	3	Explicación
a. Reglas					
b. Silogismos					
c. Conceptos					
d. Analogías					
e. Guiones					
f. Imágenes					
g. Otros:					

Enumere de 1-3 en orden de importancia las acciones involucradas en el acto creativo (donde 1 es nada importante y 3 es muy importante) :	N.A.	1	2	3	Explicación
a. Memorizar					
b. Asociar					
c. Sintetizar					
d. Transformar					
e. Transferir					
f. Reducir					
g. Interpretar					
h. Inferir					
i. Cambiar de context					
j. Comprobar hipótesis					
k. Buscar limitaciones					
l. Otros:					
Enumere de 1-3 en orden de importancia los criterios que usted tendría en cuenta para elegir el trabajo mas creativo (donde 1 es nada importante y 3 es muy importante) :	N.A.	1	2	3	Explicación
a. Originalidad					
b. Practicidad					
c. Flexibilidad					
d. Proyección commercial					

e. Capacidad de inclusion					
f. Utilidad					
g. Otros:					

Apéndice E

Piense en la persona mas creativa que conoce. Descríbala.

¿Cuáles de esas características que acaba de mencionar son necesarias para una persona creativa?

¿Bajo qué criterios puede decir que esa persona es creativa?

¿cuántas personas reconoce como creativas: muchas o pocas?

¿Cuáles son las razones para considerar esa cantidad de personas como creativas?

¿Considera que sus estudiantes son creativos? ¿Cómo puede ser esto posible? (Esta pregunta se une con la siguiente)

¿Qué características tiene un estudiante creativo?

¿Cómo considera que como docente podría favorecer el desarrollo de la creatividad? De un ejemplo.

¿Qué puede favorecer el acto creativo de sus estudiantes?

¿Qué actividades orientadas al desarrollo de la creatividad de sus estudiantes ha realizado durante la docencia en la Licenciatura de Pedagogía infantil? Explicar cómo incluye la creatividad en sus clases.

¿Cómo enseñarle a los estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía infantil a desarrollar la creatividad en los niños?

¿Cómo puede la enseñanza de la creatividad influir en la docencia?

¿Con qué estrategias evalúa a sus estudiantes? ¿Considera que con estas estrategias evalúa la creatividad? ¿Cómo la evalúa? ¿Qué instrumentos o criterios utiliza?

¿Qué dificultades se le han presentado a la hora de la evaluar la creatividad?

Apéndice F

DATOS PERSONALES

INFORMACIÓN PERSONAL

Nombre Completo _____ Sexo M _____ F _____ Edad _____

INFORMACIÓN ACADÉMICA

Título Obtenido	Institución	Año de Egreso

INFORMACIÓN PROFESIONAL

_____ Años de experiencia como docente universitario en pregrado / posgrado

Investigaciones realizadas	Publicaciones	Participación en eventos académicos	Año

APÉNDICE H

CREATIVIDAD			
Profesores	ORIGEN		
	Místico	Psicoanalítico	Pragmático
	P1		
P2			
P3			
P4			
P5			Yo sí creo porque el desarrollo de la creatividad no es que tenga la creatividad para enseñar, porque no se enseña se desarrolla, se generan estrategias para que uno sea mas creativo.
P6			
P7			
P8		Los estimula a que saquen lo que interiormente está rondando en ellos.	
P9			
P10			
P11		En una persona un acto traumático y doloroso lo que le produjo de transferir su energía	
P12			
P13			
P14			
P15			

Tabla 1. Matriz de resultados categorizados. Enfoques místico, psicoanalítico y pragmático.

CREATIVIDAD			
Profesores	ORIGEN		
		Sociopersonal	Otros
	P1	Psicométrico	Pocas [personas son creativas] porque yo creo que la mayoría nos regimos por parámetros sociales, por reglas, por normas, y eso hace que no explotemos muchas de las capacidades y habilidades que tenemos, por miedo al qué dirán, al cómo me verá, etc., etc., ///Algunos, por los contextos familiares, el tipo de profesores que hayan tenido, las instituciones de las que provienen, en general el contexto que rodea a las personas hace que sean más flexibles o tengan en cuenta más elementos, o se rijan más o menos por normas.
P2		La creatividad es un proceso que se puede desarrollar, aunque yo creo que los niños por naturaleza son creativos, y unos más que otros, y en la medida en que los adultos les demos los espacios para serlo, lograrán hacerlo mucho mejor./// Ahí se tienen en cuenta las limitaciones en su expresión, porque la familia ha influido en ellos.../// que en unos se desarrolla más que en otros porque han tenido otras oportunidades o bueno... tienen esos procesos de pensamiento, las condiciones para que se desarrollen.	Porque en el fondo a lo mejor todos somos muy creativos pero no sabemos expresarlo,.. no lo tenemos... no ha tenido el canal para ponerlo fuera

P3		entonces como que en el contexto inmediato que es el que yo trabajo como educadora, pues si pero muy recortado esa cuestión de la creatividad, porque tenemos sistemas educativos muy prescriptivos, porque tenemos ambientes laborales y de desempeño demasiado normativizados; digamos por lenguajes economistas y empresariales, digamos que el estudiante hoy tiene que ser un emprendedor, empresario y eso lo esta ubicando en un paradigma específico... ///me parece que cuando les damos la oportunidad o creamos la experiencia de hacer cosa menos normativas, la gente tiende a ser creativa, pero esto tendría que estar atravesada por dos variables: una que se tenga el tiempo para explorar, que se puede equivocar, que lo pueda elaborar y dos, que su personalidad se lo permita	
P4		No [los estudiantes no son creativos], tiene uno que motivarlos para que sean creativos, porque ellos en el fondo son creativos /// pues yo conozco muchas personas creativas pero porque de pronto tengo personas que son diseñadores en mi entorno familiar, pero en ellas he visto mucha creatividad ///no todas [las estudiantes] son creativas, entonces hay algunas personas a las que le cuesta más trabajo que a otras.	Yo diría que muchas [personas son creativas]
P5		Porque esa sería una clase muy rígida, sería algo que le ayude por ejemplo algo de música, de literatura... esas de estructuras rígidas, poco flexibles, líneas duras matan cualquier creatividad /// A mi me parece que estamos en un mundo de lo copiado, tu ves y ves cosas y ya, todo está inventado, entonces no tienes que inventarte nada. Hay pocas posibilidades de explorar y la gente la esta confundiendo con investigación científica. /// Yo pienso que la creatividad tiene que ver con contextos, su desarrollo, su experiencia de vida y eso marca mucho /// Las experiencias de vida para él son fundamental	Yo sí creo porque el desarrollo de la creatividad no es que tenga la creatividad para enseñar por que no se enseña se desarrolla, se generan estrategias para que uno sea mas creativo. Entonces yo sí creo que todas las actividades o acciones que se hagan desde el cuerpo, la estética, desde la lúdica, desde el dibujo y de la lectura, aún así, son creativas /// Hay que desarrollarla, mas que enseñarla, desarrollarla. /// Dejando de dar tantas guías y tantas instrucciones para desarrollar un trabajo /// Yo creo que son personas que han tenido como la confianza de hacerlo porque digamos que han roto con esquemas institucionales. La mayoría..... a ver... es que yo digo ahí es donde esta el problema de la norma, el problema de la institucionalidad/// sí. A mi me gusta porque les da la opción de trabajar en lo que ellos quieren, les dan la opción de dibujar un dibujo libre, los elementos que ellos quieren
P6		Muchas [personas] en nuestro contexto[son creativas]; la recursividad viene en la cultura de los Colombianos, tiene que ver con artesanías, con la inventiva, nuevas alternativas, nuevas respuestas	Es creativa en el sentido que permite la libre expresión /// Exactamente, dejo las actividades mas libres.
P7		Sí influye mucho la formación, su grado de exposición frente al conocimiento que se tiene del tema, /// De pronto por las situaciones familiares, personales, sí, no todos están como abiertos así a las situaciones, pues sí, algunos con problemas personales, de salud, que se yo, hueco, novios... /// Yo estoy reconociendo como mucha creatividad en los jóvenes hoy día por la manera como ellos ven las cosas, las plantean, las analizan, de pronto las miran desde otras ópticas, parece que estamos parados en lugares diferentes los jóvenes y los adultos, pero sí yo veo en ellos creatividad en la manera de expresarse, de decirlo, de escribirlo, en todo lo que hacen con las tecnologías de la información cosaque a uno le llevan mucha ventaja en eso./// Sí claro, incluso en mis propias hijas también y en adultos... pues sabes que no mucho. Como que en los colegas como que no mucho. Mmmm... Yo creo que... porque uno se rutiniza y uno se acostumbra a ciertas formas de hacer las cosas y se siente cómodo en esos lugares y no quiere explorar otros nuevos.	
P8	Hay muchas [personas creativas], la creatividad se mide realmente en la ciencia, y en el arte, hablando de las cuatro áreas del saber; ciencia, arte, religión y filosofía.	Es que la creatividad es tan subjetiva/// hay un discurso permanente, que hay que seguir las normas, que hay que adaptarse, que hay que ser un buen ciudadano, que hay que pensar políticamente correcto, uno sabe que el arte, la creatividad y la imaginación, está en los bordes, la persona que no salga de los bordes y se vaya a escena, es una persona que difícilmente puede ser creativa. /// Ya pasando al arte y a la literatura, ahí hay mucha creatividad, lo que pasa es que nuestro mundo va vía lo material y lo cotidiano /// la sobrevivencia a través de un oficio; entonces eso le resta atención a personas muy creativas a nivel actual y en nuestro medio, esas personas no son tenidas en cuenta, no registran en las noticias diarias, pero eso no implica que no existan , si en teatro hay muchos teatreros, hay mucho pintor de la calle con mucho ingenio, los que están haciendo con aerosol en los parques públicos ellos son anónimos, están haciendo unas creaciones, muy de momento y eso es de reconocerse , si hay mucha creatividad pero no se conocen porque ni los medios de comunicación ni la economía permite las voces de ellos, el grafitero, es muy ingenioso, todas esas son actividades de creatividad;/// como que la gente no crea, como que a la gente le falta ingenio; no lo que falta es difusión y que se les ponga cuidado a ellos.	El artista siempre es un desadaptado, no sigue normas no sigue nada, y a él tampoco le interesa que lo tachen de loco , porque él está metido en su proceso creativo/// la va a llevar a que estimule en los niños si es que a ellos se les debe estimular, porque ya la tienen, sino es permitir en su aula, en el salón de clase, estas actividades de los niños.
P9		Sí definitivamente sí, porque todos tenemos la capacidad, pero hay una tendencia marcada en los procesos de formación, entonces de pronto no se arriesgan tanto. De cada grupo uno es creativo.	Porque los niños por naturaleza están inmersos en el mundo de la imaginación, de los sueños, se expresan de manera más espontánea, creo todos esos son elementos de la creatividad /// Esa expresión de libertad, que no se

			ponen límites /// Aquí he estado en el plano formal. Creo que esas estrategias como didácticas o pedagógicas, para dejar espacios libres para que los estudiantes no sigan un libreto, un guion, sino que puedan ofrecer otras cosas. Habría que fortalecer eso.
P10			Yo de verdad no tengo ni idea que es la creatividad /// me imagino que la capacidad de plasmar de una manera diferente las cosas, creo que la creatividad no es innovar /// Pocas [personas son creativas] /// yo sí no entiendo la creatividad como invención, para mí son alternativas de hacer las cosas /// Yo no creo que este tipo de actividades desarrolle la creatividad, porque para mí esta como muy encajada
P11		Para mí esto es rarísimo porque yo no sé cuál es el concepto de creatividad. No muchas, debe haber muchas pero yo conozco pocas, uno entre cien. Creo yo por la educación, la familia, el contexto los espacios de interacción que tuvo, las emociones los psicoanalistas dicen que se transfiere la neurosis al acto creativo, pero que nunca se condense una capacidad de crear... no conozco. Los grandes creadores hay unos que no tienen educación formal que proceden de familias pobres analfabetas... la condensación de factores distintos en cada sujeto, yo creo que eso ninguna teoría lo puede explicar, en una persona un acto traumático y doloroso lo que le produjo de transferir su energía, y el disciplinado que estudio música toda la vida y crea /// Uno entre cien, tiene que ver con la experiencia subjetiva no solamente con la académica y en cada caso es una cosa distinta /// que yo no pienso en actividades que logren desarrollar porque este niño toca... tiene una historia de 14 años, de 8 años, de los años que lleve...hmmmm.... construyendo un modo de pensar, de dibujar, de crear y estos concursos no lo afectan en nada y no creo que ni siquiera un ángel, un trabajo, una clase de una hora o no, no le desarrolla la creatividad a nadie no creo porque todos seríamos absolutamente creativos o desarrollaría la creatividad más rápido. Yo creo que la creatividad es una cosa mucho más compleja, entiende uno por creatividad un modo particular de ver, de pensar, de representar, de estar en el mundo como tal y eso no se logra con eso /// Por supuesto que los estratos influirían, el colegio, la mamá, por supuesto. No necesariamente una clase social pero sí el tipo de interacción que ha tenido el niño con su entorno familiar , con su formación, con sus ... , con el tipo de juegos /// Yo creo que la creatividad no se puede enseñar porque alguien que puede crear es porque en él han convergido una serie de factores y eso es particular, eso es de cada sujeto. A no ser que la creatividad se considere un proceso estandarizado y digitado para todos los humanos, así Paso número 1, paso número 2 y el 3. Si alguien piensa que es así se podría enseñar. Pero eso influiría negativamente porque no sería creatividad	
P12			
P13			
P14		Pocas [personas son creativas], yo he transitado por instituciones educativas, que trabajan en el campo de las ciencias sociales y la pedagogía y son bastante formalitas, en la psicología son más informales, van un poco más fuera de lo común aunque uno también se encuentra con psicólogos muy convencionales y asertivos.	La creatividad no es un asunto, sí puede ser fuente de inspiración, pero no es un asunto que llegue de la noche a la mañana /// la creatividad no es lo que se ve, creatividad es un concepto muchísimo más amplio que tiene que ver como con unos sentidos de existencia
P15		La creatividad no es un don que alguien tenga y otro no, sino que se puede elaborar y para eso se necesita de un proceso de apoyo del medio...// Esto porque hay muchas variables, yo creo que tiene que ver con la formación, cuando digo formación no solo escolar, sino en la vida de las personas, incluso desde la misma crianza, en la interacción con padres, familiares, con distintas cosas, la experiencia escolar también creo que marca mucho, en ocasiones es demasiado rígida, crea unos límites muy estrechos para pensar, para crear.// Una persona que tenga muchas experiencias culturales de distinto tipo creo que eso también abre mucho más los panoramas, una persona que conozca de distintas cosas, que sin necesidad de que haga parte de su formación curricular, una persona que lea, que escriba, que pinte, que sepa música, y que eso le dé muchos más referentes para poder producir nuevas cosas.// Pocos son creativos porque la mayoría se mueven como dentro de parámetros muy claros, y responden de manera automática a tareas específicas para cumplirlas, pero no para darles, por ejemplo, su estilo personal, o una característica particular que rompa con el esquema, sí entonces creo que la mayoría nos movemos en parámetros que nos permitan hacer las cosas más eficaces, más rápidas, más fluidas pero no distintivas.	Pero pues sí, darle unos elementos específicos, darle algunas salidas de apoyo pero también un margen de libertad

Tabla 2. Matriz de resultados categorizados. Enfoques psicométrico y sociopersonal.

CREATIVIDAD	
Profesores	ORIGEN
	COGNITIVO
	Boden
Ideas compartidas	
P1	Algo creativo por lo general está asociado como si fuera algo nunca antes visto
P2	Por ejemplo con niños de 6 o 7 grado, uno veía con sus respuestas procesos mentales que lo llevaban mucho más allá de lo que uno pudiera estar preguntando.... /// Si para que el hombre haya podido transformar la naturaleza como lo ha hecho en el fondo de cada uno hay un proceso creativo/// todos los hombres por naturaleza son creativos, unos mas que otros.. y quizá en ese de nombrar a cuantas personas creativas.. yo diría que cualquiera.. /// todos tenemos las posibilidades de creatividad porque son procesos mentales, son sinapsis....
P3	No, la actividad simplemente es una actividad de representación y lo creativo es la forma de organizar o representar los significados y habría una diferencia
P4	A mi me parece que todos debemos tener algo creativo, yo pensaría que, que eso se va desarrollando
P5	
P6	Ahí es donde yo creo que no hay relación porque los niños por naturaleza tienen ciertas habilidades que uno puede ir desarrollando u acompañando/// Yo parto de una afirmación de Gregory Bateson que dice que nada puede ser creado de la nada, la creatividad en cero no existe, tienes que tener unos conceptos o una información de base para poder crear, sino tienes información de base no puedes crear, dependiendo de esta perspectiva sí permite la creatividad
P7	Ellas mismas se han grabado, o han hecho un noticiero ahí mismo llevan el micrófono y lo hacen ahí mismo, han llevado dramatizados para representar las situaciones que digamos que para nosotros es, ay! lo mismo... pero para ellos es nuevo. Ellos no lo han hecho en otras clases o en otras oportunidades y eso les gusta, le sacan mas provecho a la clase y de paso aprenden mas. Pero sí yo procuro como variar, inclusive en las evaluaciones también. (P- creativa)
P8	Cuando se ve de manera diferente al mundo cuando estos artistas visionarios han visto el mundo desde otra perspectiva , han cambiado el mundo, es que uno no más puede ubicar a Cervantes y a Don Quijote/// sí contribuyó a cambiar el mundo porque introdujo a un personaje de ficción en una realidad humana, Don Quijote no es de carne y hueso, Don Q., es ficción, pero sin embargo, él logró con la creatividad instalarlo en nosotros y ahí cambió el mundo. Claro que el acto creativo cambia el mundo, el mundo no es lo mismo desde el siglo XV hacia acá y no es lo mismo sin Leonardo DaVinci, sin Miguel Ángel, sin Rembrandt, sin Mozart, sin Beethoven , sin Edgar Allan Poe, no es lo mismo sin Tolstoi, no es lo mismo sin Thomas Mann sin García Márquez , si uno borrara a todos ellos, este mundo estaría casi que en la Edad Media, gracias a ellos y su acto creativo el mundo cambió.(H-creativo)

P9	No sé, si un elemento de la creatividad es la innovación, yo no estoy hablando de innovación sino de que es distinto a los otros en este conjunto de dibujos, si un elemento va asociado a la creatividad que sea la innovación, no sería tan creativa esa pregunta// Esa expresión de libertad, que no se ponen límites, siempre buscan soluciones, tienen una mente abierta, flexible, la capacidad de escuchar// se le mide a todo es arriesgado, se aventura, lo intenta, tiene disciplina, tiene tesón creo que esas son características importantes///son flexibles, ruedan, son inquietos, están indagando, están estudiando.	Lo estoy asociando en este momento mucho a la solución de dificultades, a la solución de problemas, a la iniciativa, a la capacidad de transformar. Diría que en realidad estas que se destacan no son las únicas creativas, creo que en realidad todos tenemos una dosis de creatividad, lo que sucede es que se expresa de distintas maneras. // ..., todos son creativos pero no todos lo expresan, no alcanzo a verlo en todos. /// siempre buscan soluciones, tienen una mente abierta, flexible
P10		
P11		
P12		
P13		
P14		
P15	La creatividad no es un don que alguien tenga y otro no, sino que se puede elaborar // Entonces en su reproducción del asunto para escribirlo él dijo: los leones pueden hacer crías, distinto número de crías, hacer crías y hacer muchas crías en un tiempo o hacer poquitas en el otro. Eso puede sonar en términos de forma incorrecto pero en el sentido de su producción vale y aplica porque él lo está reelaborando en sus palabras (P-creativa)	Pero también en términos del proceso, o sea que sea capaz de devolverse, de tomar otro camino, de pensar que puede avanzar más, de que es más importante ir más rápido, más lento, la recursividad también en ese sentido. // ahora cómo puedes modificar pues replanteas las tareas que pongas, // lo que quiero es que se ponga en situación de retomar eso, de pensarlo, repensarlo, y de responder.

Tabla 3. Matriz de resultados categorizados. Enfoque cognitivo, modelo de Boden e ideas compartidas entre los modelos cognitivos.

CREATIVIDAD		
Profesores	ORIGEN	
	COGNITIVO	
	F.W.S	Otros
P1		Pero entonces es tener en cuenta eso, el color y de qué manera quiere llamar la atención de quién lo ve.
P2		Me parece que es el más llamativo también por sus colores, y por la forma en la que están distribuidos los dibujos que están dentro de ese recuadro//Los colores representan diferentes formas. Hay representación de vida donde parece que hubiera un nido, hay una combinación de colores bastante diciente hacen contraste
P3		
P4		
P5		Sí, inicialmente me llamaron la atención el colorido, el trazado, las figuras, me parece que.. las figuras me gustaron, inclusive es creativo en cuanto a la ubicación de la fauna y flora en el país.
P6		
P7		
P8		
P9		Sí hay [estudiantes creativos], no son muchos, pero una de cada grupo digamos.//
P10		

P11		Que tiene un sentido estético que no es cualquier niño que hace un dibujito como este y pues tiene un nivel de pensamiento abstracto que se logra distanciar de una mirada superficial del tema que le están proponiendo///podría ser por el nivel abstracto, porque no es tan literal como los otros /// Para mi sería el mas descriptivo, este podría ser el número 1. Por lo literal, por que le preguntan como quiere ver su planeta y la respuesta mas automática sería esta. Algo así digo yo, la mas simple, la mas básica ///
P12		
P13		Apoyándome en Chomsky todo ser humano tiene la competencia y la capacidad para mientras no haya algo extra que se lo impida /// Tienen la potencialidad/// el más creativo es el número 4 por el manejo del color y las texturas que le imprime el autor a su dibujo, los cuales no corresponden a la manera como regularmente se pinta un paisaje de estas características/// me parece que hay una buena combinación de colores
P14		Digamos que cada uno tiene algo de creativo por la composición del color por la configuración, el cuatro la composición del color me parece bastante interesante. El 5 me parece que es interesante por la configuración de los rostros de los animales, el verde de la naturaleza. /// El tercero muy de colegio muy mediado como por la iconografía de los colores, la representación de Colombia, el mapa /// Ahora... si a mi me pusieran a escoger uno... como el mas creativo. Quizás yo escogería el cinco. Por la composición de las figuras, de los rostros de los animales combinar con el color de la naturaleza creo que sería como la mas rica, elaborada y en algún sentido compleja de las imágenes /// El menos creativo por la asociación que te digo yo pienso que es el tres, porque esta enfocado mas esa lógica escolarizante de la representación visual de los mapas, tiene digamos ese recurso de la composición del mapa a través de los rostros y las figuras de los animales y eso en algún sentido digamos lo hace como rico. Sin embargo creo que esos menesteres escolares que a veces son muy profundos esta digamos influyendo en la visión de este dibujo /
P15		Creativo en el manejo de los colores, creo que los demás son muy estereotipados. /// el número dos pues muy estereotipo de la figura pues muy de bodegón, de cuadro normal, animales también como muy predecible. En cambio aquí el manejo de colores, de figuras no todas muy definidas./// por ejemplo las experiencias que los maestros presentan al premio compartir, en su afán de ser creativos a veces la creatividad está en las cosas externas, no, en que sea bonito, colorido, llamativo, que le guste, que sea divertido, pero de fondo no hay cognitivamente una exigencia en términos de transformación o de producción.

Tabla 4. Matriz de Resultados Categorizados. Enfoque Cognitivo, modelo Geneplora y otros comentarios.

DESARROLLO						
MODELO COMPUTACIONAL						
CAPACIDADES						
Profesores	Observar	Recordar	Reconocer//Notar	Percibir	Advertir Cosas Interesantes	Reconocer Analogías
P1						
P2		El niño o la persona que lo hizo se remitió a una imagen o a una producción anterior.	La capacidad de responder a una situación a una pregunta que todo el mundo se hace y que nadie puede... es decir ver algo... que puede ir mas allá			
P3						
P4	La observación que él hizo de los otros elementos de cómo estaban diseñados					

P5				Y Kandinski mas con las percepciones que tiene de las líneas y de los objetos, de las cosas mas lindas para él por ejemplo son las figuras. Como la representatividad clásico y gráfico		
P6						
P7						No sé que querrá decir eso. Esto tiene algo de la creatividad pero no sé exactamente eso que es, este logo, este mundo, no logro identificar que es lo que le va a pasar al mundo pero son como los tipos de cuidado con el entorno. Desde la mirada... de lo responsable, como de está en sus manos de cuidar o destruir y así mismo va a ser el mundo que le vamos a dejar a las nuevas generaciones.
P8		Se piensa que la memoria en el joven no es necesaria, yo parto de un principio y es que leer y no recordar es lo mismo que ignorar, estudiar y no recordar es lo mismo que ignorar, por que para que estudiamos si no recordamos? Hay cierto movimiento en contra de la memoria, como que yo no debo memorizar nada; como que es leer , comprender y como que ahí es necesario, pero es que los contenidos yo los voy archivando en mi cerebro y los tengo que archivar, precisamente para que cuando la necesidad lo requiera, sacarlos de ahí y ponerlo en funcionamiento, para eso se necesita una remembranza, un nivel de recordación, si yo no lo tengo desarrollado, de qué hablo?				
P9						

P10						
P11						Claro, pidiendo respuestas no canónicas a problemas complejos
P12						
P13						
P14						
P15						

Tabla 5. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo computacional – capacidades

DESARROLLO						
MODELO COMPUTACIONAL						
CAPACIDADES						
Profesores	Asociar	Hablar	Escuchar	Comprender el Lenguaje	Otras capacidades	
P1						
P2	No solamente esta relacionada con un solo espacio natural, sino que involucra a todos					
P3						
P4						Veo imaginación
P5				La expresividad, yo creo, y la sensibilidad. Las otras se pueden desarrollar pero digamos que si una persona es expresiva y es sensible puede hacer lo que le de la gana frente al baile, frente a la lectura, frente a la música, frente a muchas cosas. /// además que no es como el del común, el dibujo común y corriente, sin un lenguaje ósea los dos tienen un lenguaje, el lenguaje es parte de la creatividad, me parece que es muy importante, un lenguaje básico y que pueda narrar		Las experiencias de vida para él son fundamental /// la expresividad, yo creo, y la sensibilidad /// Yo creo que sí porque en la primera infancia todo lo que se relacione con las vivencias o las funciones primarias son necesarias rescatarlas para desarrollar otras mas de profundidad y destreza /// Por ejemplo, yo lo que pienso es que son las herramientas que la persona adquiere institucional o no institucional le permite desarrollar la creatividad
P6						
P7					Ser buenos lectores, ser buenos escritores.	
P8						
P9			La capacidad de escuchar			

P10					
P11				La escritura es el código que subordina los otros códigos, en la escritura la lengua es un código subordinante de los teóricos, incluso de los teóricos del arte... todo pasa por la mente// Steve Jobs, yo diría que es perfecto, casi Dios, porque tiene la posibilidad de entrar en un lenguaje, y decir cosas absolutamente lucidas en un sentido estético muy elaborado, con total pertinencia y en un lenguaje inmejorable/// Algo que yo llamo el sentido estético la posibilidad de producir un objeto estético en un lenguaje que todo el mundo usa pero su uso es particular, pero yo no estoy hablando de pragmatismo, de una manera de usar el lenguaje única e inmejorable. Una obra de arte no sirve pragmáticamente para mucho, mejor que no sirva claro que sirve emocionalmente, este escritor a mi me transporta me dice cosas que no me dice nadie mas, la manera de explicar los fenómenos, lo hace de un ángulo particular único.	
P12					
P13					
P14	tiene la capacidad de establecer relaciones, que impactan imagínate, respetando las asociaciones	Digamos que esa locuacidad con alguien, es muy hábil mentalmente			
P15					

Tabla 6. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo computacional representacional - capacidades

DESARROLLO				
MODELO COMPUTACIONAL				
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN				
Profesores	Lógicas (Silogismos)	Reglas	Conceptos	Analogías
P1		Ante un problema como que los esquemas y reglas generan ciertas limitaciones para la mayoría de las personas		
P2				

P3				
P4				
P5		Yo creo que son personas que han tenido como la confianza de hacerlo porque digamos que han roto con esquemas institucionales. La mayoría..... a ver... es q yo digo ahí es donde esta el problema de la norma, el problema de la institucionalidad		
P6				
P7			Las preguntas [formuladas para la elaboración de los dibujos]	
P8			Usar el concepto en situaciones visuales y en la medida en que ellas tengan la habilidad, de articular un concepto con esa parte visual-artística, eso implica que inmediatamente aterrizan el concepto, algunas se pierden un poquito, pero luego aterrizan en la realidad que se les está planteando y eso es un elemento de transferencia del concepto a una situación específica del mismo tema, de la misma época	
P9			Pues la pregunta que inspiraba el asunto que era qué me gusta de mi entorno, qué es lo que quisiera ver en mi entorno y qué no. Creo que esa es la principal motivación	
P10		Mi hija, ella estudió Diseño Industrial, es irreverente, fuera de las lógicas muy comunes, por eso es tan creativa, va en contra de ciertas reglas, va más allá/// Porque no hace lo establecido... no respeta las normas		
P11		Hacer algo puede ser solucionar, investigar o solucionar un problema, ese algo que se hace con los saberes puede ser mas creativo que otro, y que mas allá de eso puedan usar ese saber de una manera consistente que vayan mas allá de eso y puedan hacer cosas originales, ese sería el último nivel de desarrollo. Es dominar el sistema de reglas, la disciplina. Una vez que domina la matriz conceptual de eso puede hacer algo distinto.		
P12				
P13				
P14				

P15	Sin que la enseñanza de la norma y de las reglas sea el eje rector que subordine el resto, sino que en la producción realmente auténtica se vaya haciendo la reflexión acerca de la norma, no es que la norma no sea importante, pero si empezamos por ahí no podemos producir, eso es parte de lo que uno trabaja con ellos para enseñarles		
-----	--	--	--

Tabla 7. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo computacional representacional – sistemas de representación.

DESARROLLO				
MODELO COMPUTACIONAL				
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN				
Profesores	Imágenes	Redes Semánticas	Libretos, Marcos y Guiones	Otros Sistemas de Representación
	P1			
P2				Los colores representan diferentes formas. Hay representación de vida donde parece que hubiera un nido, hay una combinación de colores bastante diciente hacen contraste
P3				
P4				
P5				
P6				
P7	A través de la expresión gráfica uno puede desarrollar mucho la creatividad más que con palabras, diciéndolo. Yo diría que esa técnica promueve el desarrollo interno: un dibujo, una pintura...			
P8				
P9	No utilizan tanto palabras, por ejemplo, sino más imágenes que creo que es otro elemento clave ahí.		Aquí he estado en el plano formal. Creo que esas estrategias como didácticas o pedagógicas, para dejar espacios libres para que los estudiantes no sigan un libreto, un guion, sino que puedan ofrecer otras cosas. Habría que fortalecer eso.	Desarrolla, promueve la participación e inspira a través de la participación el desarrollo de talentos en los niños y pone en juego sus talentos
P10				

P11				Para un concurso esta actividad es creativa pero depende del propósito del concurso. ¿Cuál sería el propósito del concurso? Por eso te preguntaba para qué es el concurso, si el propósito es que hagas un dibujo muy creativo para que te ganes el premio de creatividad entonces sería una regla distinta a te invito a hacer un dibujo para hacer una campaña ecológica /// Pues depende de si el concurso quiere un afiche para publicidad, para hacer una campaña sobre el medio ambiente pues está bien lograr un buen afiche pero eso no tiene nada que ver con la creatividad. O sea dependiendo del afiche publicitario que tiene que ver con tener un producto estético creativo. Si ese no es el propósito del concurso. Si el concurso fuera que vamos a hacer el mejor afiche publicitario pero además que sea el más creativo de todos... sería doble condición pero los objetivos son otros
P12				
P13				
P14				
P15				

Tabla 8. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo computacional representacional – sistemas de representación.

MODELO COMPUTACIONAL						
Profesores	Sistemas Generativos	Espacios concep. o de búsq.	Árboles de búsq.	Restricciones	Heurísticas	Otros Recursos Comp.
P1				Yo creo que sí, porque cuando yo estaba en la pedagógica en donde no hay nada de eso, uno generaba otras estrategias con ellos mismos, trabajo en grupo, trabajos en pares, talleres, guías, otras cosas que hacen que ellos jueguen más con los textos. A veces el video beam, el tablero hacen que uno haga todo y lo desarrolle desde allí.		
P2						
P3						

P4				Por ejemplo por la falta de recursos él mismo se diseñó sus raquetas de tenis y le encanto por ejemplo, él se inventó hacer sus zancos y se montaba en sus zancos, entonces me parecía que esa persona es creativa por que por sus mismas necesidades pensó en cómo, ahí si la palabra, fue creativa, innovadora, a los profesores les fascinó que él mismo llevara sus elementos		
P5				Sí, a pesar de sus limitaciones resuelven muchas cosas.....muchísimas.		
P6	A partir de eso invéntese un juego. Que tiene que tener en cuenta para un juego? Unas normas que todos cumplamos, algo que se tiene q ganar o que la persona pueda ganar pueda perder o sea conocer esos principios básicos del juego si tu no los tienes no puedes generar ni puedes hacer nada con los niños					
P7						
P8						
P9						
P10						
P11						
P12						
P13						
P14						
P15						

Tabla 9. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo computacional representacional – recursos computacionales.

DESARROLLO				
MODELO GENEPORE				
Profesores	PROCESOS GENERATIVOS			
	Memoria	Asociación	Síntesis	Transformación
P1				
P2				
P3				Es la capacidad que tiene de transformar a su alrededor, de usar eso que tiene a su alrededor, de acomodarlo a sus circunstancias de

				resolver sus problemas , para salir adelante
P4		Luego, pues me imagino que con todas esas asociaciones que tiene, presentar unas nuevas asociaciones		
P5		Claro porque para ellos el lenguaje, lo que hacen lo asocian y hacer el dibujo es diferente.		
P6				
P7		No sé qué querrá decir eso. Esto tiene algo de la creatividad pero no sé exactamente eso qué es, este logo este mundo, no logro identificar qué es lo que le va a pasar al mundo pero son como los tipos de cuidado con el entorno. Desde la mirada... de lo responsable, como de está en sus manos de cuidar o destruir y así mismo va a ser el mundo que le vamos a dejar a las nuevas generaciones.	Creo que esa capacidad de síntesis, es una cualidad. Poder analizar, poder sintetizar, poder argumentar,	
P8	Se piensa que la memoria en el joven no es necesaria, yo parto de un principio y es que leer y no recordar es lo mismo que ignorar, estudiar y no recordar es lo mismo que ignorar, por que para que estudiamos si no recordamos? Hay cierto movimiento en contra de la memoria, como que yo no debo memorizar nada; como que es leer , comprender y como que ahí es necesario, pero es que los contenidos yo los voy archivando en mi cerebro y los tengo que archivar, precisamente para que cuando la necesidad lo requiera, sacarlos de ahí y ponerlo en funcionamiento, para eso se necesita un remembranza, un nivel de recordación, si yo no lo tengo desarrollado, de que hablo?		Es capaz de a través de la síntesis de comprimirlo en una hojita a través del dibujo, o a través de unas notas musicales o a través de una obra de teatro.	Entonces llevar de lo escrito, de la parte tangible a la parte manual y eso les permite a ellas expresarse y representar en la realidad algo que ya ha significado un mínimo en su consciencia, eso es algo creativo
P9			Entonces que no sean tan obvios, un poco lo que decía al principio con los dibujos, que hayan rescatado lo esencial de la materia, bueno ahí si tiene que haber cierta coincidencia con los propósitos de formación de la materia. Y de resto no pues que sean como muy imaginativos, hay cosas surrealistas, otras que son un poco más formales pero muy dicentes.	
P10				
P11				
P12				
P13				
P14				

P15	Como de reconstruir cosas a partir de lo que muchas personas saben	Esa persona como no tiene tantos límites entonces el poder establecer múltiples relaciones de todo con todo y no moverse tanto entre límites establecidos, sino como ir más allá de las fronteras.		
-----	--	--	--	--

Tabla 10. Matriz de Resultados Categorizados. Modelos Geneplore – Procesos Generativos

DESARROLLO			
MODELO GENEPLORE			
Profesores	PROCESOS GENERATIVOS		
	Transferencia	Reducción	Otros Proc. Generativos
P1			
P2			
P3	Es la capacidad que tiene de transformar a su alrededor, de usar eso que tiene a su alrededor, de acomodarlo a sus circunstancias de resolver sus problemas , para salir adelante		
P4			
P5			
P6			
P7			
P8	Usar el concepto en situaciones visuales y en la medida en que ellas tengan la habilidad de articular un concepto con esa parte visual-artística, eso implica que inmediatamente aterrizan el concepto, algunas se pierden un poquito, pero luego aterrizan en la realidad que se les está planteando y eso es un elemento de transferencia del concepto a una situación específica del mismo tema ,de la misma época /// pero luego aterrizan en la realidad que se les está planteando y eso es un elemento de transferencia del concepto a una situación específica del mismo tema ,de la misma época		
P9			
P10			
P11	A nivel de disciplina es saber hacer algo con ese saber		
P12			
P13			
P14			
P15	Podrías incluir esta o aquella, lo puedes relacionar con otros textos, puedes llevarnos a otro lugar, no sé, darle algunos elementos,		

Tabla 11. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo Geneplore – Sistemas Generativos.

	DESARROLLO			
	MODELO GENEPORE			
Profesores	PROCESOS EXPLORATORIOS			
	Interpretación Conceptual	Inferencia Funcional	Cambio Contextual	Comp. de Hipótesis
P1				
P2				
P3				
P4	En gestión trabajamos mucho estudio de caso, entonces ahí también tienen que analizar, reflexionar, entonces ahí ellas, esa reflexión también la hacen pensando creativamente			
P5	Me imagino que mediante el uso de las técnicas tal y tal, cada dibujante escoge, la técnica que quiera, cada dibujante se pregunta sobre qué es lo que voy a hacer, sobre qué me están preguntando, como que empiezan a hacerse preguntas sobre qué es lo que voy a hacer ahí. Pues siempre y cuando me ponga a pensar qué es lo que voy a hacer, porqué lo voy a hacer, qué es lo que voy a hacer y cómo lo voy a hacer, siempre es creativo. /// Tiene que ser una pregunta muy fajada, muy buena, problemática, con múltiples soluciones, no para solucionar. Eso es diferente. La idea es problematizar situaciones del día a día pero claro, cuando tu dices voy a problematizar la campana, no tienes que ir al colegio a quitar la campana			
P6	Los niños tienen una información que ponen o que expresan a partir de cómo le gustaría verse o no en el, referido al medio ambiente, casi es tener una idea de medio ambiente que se refiera a la ciudad y se puede ver que hay un concepto de medio ambiente referido a la naturaleza /// Entonces si tu tienes un concepto y tienes una técnica entonces puedes ser creativo. /// este parece mas creativo porque es mas metafórico			
P7	es muy dicente/// este tiene mas contenido, ..., creo que hay mas mensaje acá q acá./// capacidad de análisis, yo diría de análisis para decirlo y escribirlo.			
P8				
P9	Este es el que me parece distinto (#1), juega la imaginación y probablemente tiene mensajes que no son tan obvios, que exigen mayor interpretación. /// todos deben tener un componente de inspiración en elementos conocidos, pero también en creencias, en deseos, mensajes que se quieran transmitir./ Y de resto no pues que sean como muy imaginativos, hay cosas surrealistas, otras que son un poco más formales pero muy dicentes			

P10			
P11			
P12			
P13	Me parece que este porque me parece que contrasta lo que es la naturaleza con lo que podría hacerle daño/// me parece que hay una connotación y a mayor connotación mayor creatividad./// Me parece que todos son muy creativos pero el mas denotativo es este el numero tres porque me parece que no es plurisignificativo		
P14			
P15	Sí es que no repita, que piense sobre eso que estudió y que diga algo de lo que piensa pero que sea un decir fundamental, eso significa interactuar con un saber y con las propias preguntas que se ha formulado sobre eso		En mi materia tengo estudiantes de diversas áreas, a pesar de que es como tan específica, por que es enseñanza del lenguaje oral y escrito en la primera infancia, tengo estudiantes de administración de empresas y de ingeniería industrial, entonces sus preguntas a veces resultan muy creativas porque vienen de otro contexto, sus propuestas también a veces resultan innovadoras, creativas por eso, porque vienen de otras estructuras, entonces en la situación en la que caen resultan ser muy creativos porque se presentan de otros lugares. // Conozco personas que son totalmente rígidas en su interacción social, pero va uno a ver, y esa persona baila flamenco y se sube al escenario y es un monstruo, y entonces ahí es otra posibilidad, entonces en distintos roles o escenarios las personas podemos descubrir todo lo que podemos ser incluso en cosas contradictorias, creo que explorar todo eso también puede favorecer la creatividad.

Tabla 12. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo Geneplore – Procesos Exploratorios.

	DESARROLLO		
	MODELO GENEPORE		
Profesores	PROCESOS EXPLORATORIOS		
	Búsqueda del Atributo	Búsqueda de Limitaciones	Otros procesos exploratorios
P1			
P2			
P3			
P4			
P5			
P6			
P7			Poniéndoles retos a los trabajos a los que ellos usualmente no están acostumbrados a realizar, como que ponerles otro tipo de tareas que se salgan de las

			habituales.
P8	La búsqueda que ellos están haciendo en cuanto a sonidos, en música, en colores, en formas, de expresión teatral, en pintura, hay creadores de cuentos		
P9			
P10			
P11			
P12		Hacer algo diferente a lo que normalmente se concibe como paisaje.	
P13			
P14			
P15	Sí como la capacidad de tomar los elementos relevantes de lo que cada quien aporta y de ahí termina produciendo un artículo magnífico	Esa persona como no tiene tantos límites entonces el poder establecer múltiples relaciones de todo con todo y no moverse tanto entre límites establecidos, sino como ir más allá de las fronteras.	

Tabla 13. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo Geneptore – Procesos Exploratorios.

	DESARROLLO			
	MODELO GENEPTORE			
Profesores	ESTRUCTURAS PREINVENTIVAS			
	Patrones Visuales	Formas de Objetos	Mezclas Mentales	Categorías
P1				
P2				
P3			Expresar la creatividad, el cruce de las dos preguntas hace que el niño se ingenie cosas que le podrían dar posibilidad, es decir, está relacionado con las dos preguntas para que él con ese cruce de ideas pueda combinar más elementos de los que el quisiera, cierto?/// veo que combina agua, suelo, vegetal animales, hay un proceso integral de los procesos que forman el medio ambiente ///	
P4			Por el ingenio que tienen para crear nuevas cosas, combinar colores, diseñar modelos	

P5	Y Kandinsky mas con las percepciones que tiene de las líneas y de los objetos, de las cosas mas lindas para el por ejemplo son las figuras. Como la representatividad clásico y gráfico			
P6				
P7	Sí, inicialmente me llamaron la atención el colorido, el trazado, las figuras, me parece que.. las figuras me gustaron, inclusive es creativo en cuanto a la ubicación de la fauna y flora en el país.		Tiene que combinar los dos, dos caras de una misma moneda. Porque para mirar lo que me gusta me concentro en una sola cosa y es mas fácil porque estoy mirando algo para lo cual me inclino positivamente. Pero para pintar lo que no me gusta también implica otro trabajo porque tengo q mirar esa carga positiva y mirarlo desde el lado negativo, entonces yo creo que ese tiene doble trabajo. // Porque tiene la doble mirada.	
P8			Sí porque ya no es sólo lo histórico sino que ellas se meten en contextos artísticos ,	
P9			Que se basó en la pregunta, en algunos elementos conocidos, mucha imaginación, hizo combinaciones de elementos, de variables de creencias, de concepciones, tal vez.	
P10				
P11				
P12			Es creativo porque en la propuesta confluyen varios conceptos,	
P13				
P14			El hombre creativo tiene lo que llama German Freire lo sintagmático, y el hombre juega a crear vínculos entre lo pragmático y sintagmático, esos vínculos son los que provocan eventualmente unas líneas de fuga, tiene que ser una relación con el conocimiento que revitalice la existencia	
P15		Pero donde está lo que creo lo innovador del asunto es en la yuxtaposición de formas y de colores en cada una de las figuras/// y a pesar de tener de fondo una estructura típica, incrustarle formas y figuras diferentes, no coincidentes con la figura que estaba representando.		

Tabla 14. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo Geneplore – Estructuras Preinventivas

	DESARROLLO
	MODELO GENEPLORE
Or es co	ESTRUCTURAS PREINVENTIVAS

	Modelos Mentales	Combinaciones Verbales	Otras estructuras preinventivas
P1			
P2			
P3			
P4			
P5			
P6			
P7		De pronto si le hubieran puesto una canción entonces si habría habido la expresión del lenguaje, porque a través de l lenguaje se promueve mucho la creatividad.	
P8		En la escritura, el sabor de las frases, eso es único en él.	
P9			
P10			
P11			Digamos que el dominio de la gramática de la disciplina y saber hacer algo con eso no necesariamente algo pragmático puede ser algo teórico... de ahí en ese segundo nivel , cumple como dos vías, si lo hace muy bien siguiendo la disciplina y otro que lo hace de manera original y creativa
P12			
P13			
P14			
P15		Pero con el lenguaje verbal en particular trabajamos desde la oralidad y desde la escritura entendidas no como códigos que haya que memorizar y producir dentro de parámetros de lo correcto o lo incorrecto, sino como formas de recreación y representación del mundo, entonces si uno parte de la idea de que el lenguaje es la posibilidad que tenemos de configuración de significado a través de la oralidad y de la escritura y que a través de eso podemos aprender del mundo en sus elementos convencionales, pero también recrear eso en mundos posibles a través de la imaginación, entonces a través de la oralidad y la escritura como darle consecuencia a esas funciones del lenguaje, entonces en términos de la enseñanza de la oralidad no se trata de enseñarles a hablar bien, sino de explorar todo lo que a través de la oralidad un sujeto puede lograr en un mundo subjetivo, objetivo y en el social, a través de sus posibilidades de relatar, de dialogar, de argumentar, de explicar, y que la enseñanza de la oralidad se oriente allí. // la narrativa suele ser una de las formas que se supone pueden favorecer más esa construcción creativa en términos de que la forma inicial como los seres humanos organizamos el mundo y a partir de los cuales se puede recrear	

Tabla 15. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo Geneplore – Estructuras Preinventivas

	CARACTERÍSTICAS
	MODELO GENEPLORE

Profesores	PRODUCTO			
	Originalidad	Practicidad	Flexibilidad	Mercadeo
P1				
P2	Yo creo que este de Colombia [no es original], el 3, porque es una imagen que puede fácilmente verla uno en diferentes textos. /// [No es creativo porque] Creo que está muy centrado en algo, están... yo lo veo que más que una creatividad, hay una rememoración de algo, porque hace referencia a algo que él conoce, es una copia de algo, que él vio anteriormente y lo organizó así			Pero es capaz de extrapolar a otros elementos a asociaciones que le puedan ser útiles en el mercado
P3	El 2, porque es simplemente un retrato, es una forma simplemente de retratar, de describir la naturaleza, aunque digamos hay juego de colores y hay una representación pero lo que busca es representar lo más parecido a la realidad, es mas retratista			entonces digamos que la creatividad estaría muy relacionada a elementos de que si es comercial, que si es eficiente, que si es productivo, y eso digamos esta decantando el concepto de todas las posibilidades que tiene el ser humano en cuanto a ser creativo con otras cosas
P4	Que sea algo novedoso, innovador			En el poster a parte de esos elementos pues también, que sea llamativo, tal cual como en los dibujitos de los niños, que sea llamativo, que refleje lo que ellas me dicen que están manifestando ahí
P5			Tiene que ser una pregunta muy fajada, muy buena, problemática, con múltiples soluciones, no para solucionar. Eso es diferente. La idea es problematizar situaciones del día a día pero claro, cuando tu dices voy a problematizar la campana, no tienes que ir al colegio a quitar la campana.	
P6				
P7				
P8	Me parece de una creatividad ingeniosa/// Yo no sé si es creativa, porque el tema es tan universal y tan ... ya está como en la mente de todos,			Como que la gente no crea, como que a la gente le falta ingenio; no, lo que falta es difusión y que se les ponga cuidado a ellos.
P9	Que tienen que ver con lo distinto, con lo que no es tan obvio, y que no es tan visible, y que lo hacen expreso, lo manifiestan./// No evalúo como tal la creatividad, yo creo que se habla más en mi caso de originalidad, y que debe ser un elemento clave para la creatividad.	Ha logrado generar dentro de sus soluciones cosas que son útiles, que son prácticas, que responden a ciertas necesidades que no son habituales o cotidianas.	El que me parece distinto es el número uno, por que los otros acuden más o menos a lo conocido// porque muestra cosas más obvias, no tiene tantas elaboraciones como los otros, digamos otra serie de elementos que rescata.	
P10				
P11				

P12	Los cuales no corresponden a la manera como regularmente se pinta un paisaje de estas características///El primero [no es creativo] por que busca incorporar de manera muy explícita los elementos solicitados en la tarea asignada/// es un tema ya muy trillado para un concurso pues hace más de 20 años estamos hablando del medio ambiente y cómo hacer para que nuestra vida en la tierra sea sostenible.			
P13				
P14	El 3 es el que menos me llama la atención porque me parece que es un dibujo mediado por la escuela, es el típico mapa que uno por ahí en tercero de primaria o en cuarto pues si con los animalitos y las figuritas			
P15	Que las preguntas que deben resolver en la vida sepan que pueden hacerlo desde inquietudes propias, es decir no siempre respondiendo al requisito externo, sea papá, mamá, hermano, amigos, sino que sea consciente que esas metas pueden responder a intereses propios, auténticos que dentro de esos márgenes, pues tiene que vivir en sociedad, pueda también plantearse sus propias metas, sus propias problemáticas y ante eso buscar diferentes alternativas de solución	Y darle algunos elementos porque creo que, no es que sea creativo con lo que tiene a ver cómo puede, sino pues darle algunas cosas que uno considere que pueden funcionar, entonces, no sé, cómo puedes explicar esta parte, podrías incluir esta o aquella, lo puedes relacionar con otros textos, puedes llevarnos a otro lugar, no sé, darle algunos elementos,	Por ejemplo en los ensayos, más que ensayo en el sentido de retener el argumento, la tesis, la conclusión busco que eso lo elaboren en distintos momentos, en tiempos de clase, proponiéndoles situaciones problemáticas, por ejemplo analizando un video de una situación de clase, entonces hemos trabajado un montón de teorías sobre distintas perspectivas, procedimientos, métodos y vemos una clase concreta y entonces a partir de eso es que ellos pueden desarrollar un análisis. Entonces creo que eso puede favorecer la creatividad en términos de que las situaciones no tienen una única forma de ser pensadas ni resueltas, /// le enseña cuando un estudiante le muestra que pueden haber distintas formas de resolver algo. /// y darle algunos elementos porque creo que, no es que sea creativo con lo que tiene a ver cómo puede, sino pues darle algunas cosas que uno considere que pueden funcionar, entonces, no sé, cómo puedes explicar esta parte, podrías incluir esta o aquella, lo puedes relacionar con otros textos, puedes llevarnos a otro lugar, no se, darle algunos elementos,	

Tabla 16. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo Geneptore – Características Producto Creativo

CARACTERÍSTICAS					
MODELO GENEPTORE					
Profesores	PRODUCTO				
	Factibilidad	Inclusividad	Capacidad de Penetración	Utilidad	Otras caract.
P1			Porque tiene en cuenta diversos recursos y ofrece más posibilidades a quien está observando de pensar y detallar que quiso expresar cuando lo hizo.		

P2		<p>No solamente esta relacionada con un solo espacio natural, sino que involucra a todos aunque los colores representan diferentes formas/// El 1 y el 4, pero el 4 porque es el más holístico, está representando la naturaleza. /// el dibujo representa muchos elementos y esos elementos están distribuidos equitativamente en el esquema sin observarse una mezcla muy complicada de las situaciones</p>			
P3		<p>En cambio este autor tiene esto, y este lo tiene a su derecha y a su izquierda tiene las dos cosas, las dos posibilidades: la naturaleza viva y la muerta. Los dos muestran la parte oscura, la clara. el mundo vivo, el mundo quemado, eso me gusta mucho de este grafico hartísimo además que es la mano lo que representa el dar a la naturaleza. Este también lo tiene y los colores de este y la muerte de esto</p>			<p>va más allá simplemente de escribir , hacer como un retrato de la naturaleza, sino trata de utilizar símbolos y los símbolos siempre tienen un contenido universal y abierto, entonces me parece por eso creativo, porque da un salto a solo describir la naturaleza a resignificarla , simbolizarla.</p>
P4		<p>La observación que él hizo de los otros elementos de cómo estaban diseñados</p>		<p>Porque de pronto si es con un producto pues es útil, fácil de manejar</p>	
P5		<p>Identificó los gráficos con las preguntas mas que todo</p>	<p>Este es para mandarlo a que haga un almanaque porque tiene una imaginación y una capacidad de abstracción... la persona que hizo este gráfico, muy bueno delimitar con los cuerpos de los animales la geografía nacional</p>		
P6		<p>Hay dos presupuestos que tengo en cuenta el primero es, como no te gustaría ver y como te gustaría ver. Respondiendo este criterio el numero uno es el que tiene las dos cosas /// otro elemento es que ha rescatado unas especies en vía de extinción y el uso del agua que no esta tan explícito, asociada en términos de una gota que metió el planeta dentro de una gota de agua</p>			

P7		<p>Tiene que combinar los dos, dos caras de una misma moneda. Porque para mirar lo que me gusta me concentro en una sola cosa y es mas fácil porque estoy mirando algo para lo cual me inclino positivamente. Pero para pintar lo que no me gusta también implica otro trabajo porque tengo que mirar esa carga positiva y mirarlo desde el lado negativo, entonces yo creo que ese tiene doble trabajo./// este tiene mas contenido, mas color, creo que hay mas mensaje acá que acá.</p>			<p>Es muy dicente /// miramos la originalidad, la forma, la capacidad de síntesis, la estética, creo que tenemos cuatro o cinco que los acordamos entre las respectivas profesores porque ahí también éramos como jurados de todos,</p>
P8		<p>Entonces uno lee 100 años de soledad y es una utopía del género humano, que aplica a cualquier nación y a cualquier contexto pero no pierde las raíces colombianas, no pierde las raíces latinas, entonces está en ese juego entre uno y otro, entonces eso lo hace diferente a los demás. /// es el que tiene mayor nivel de universalidad/// todos me parecen muy dicentes con mucho símbolo, muy alusivos a la flora a la fauna/// Tal vez por el número de elementos que tiene el número 2 está más simple, tienen más elementos de lectura estos 4 que éste// [este no es creativo] por su sencillez no se puede hablar mucho</p>			
P9	<p>Todos deben tener un componente de inspiración en elementos conocidos, pero también en creencias, en deseos, mensajes que se quieran transmitir.</p>	<p>En este momento se me ocurre que puedan acercarse a esas otras expresiones, a esos otros lenguajes</p>		<p>Él es capaz de interpretar necesidades, de hacer traducciones, y a partir de ahí generar cosas que son de utilidad, desde las muy sencillas, hasta las más complejas, de distinto tipo. /// ha logrado generar dentro de sus soluciones cosas que son útiles, que son prácticas, que responden a ciertas necesidades que no son habituales o cotidianas. /// Todos deben tener un componente de inspiración en elementos conocidos, pero también en creencias, en deseos, mensajes que se quieran transmitir.</p>	

P10		El 5 es el más creativo porque el niño plasma la primera pregunta /// El 2 porque es el que menos cosas plasma			Plasmar de una manera diferente las cosas, entonces; no sé si de pronto, si es creativa
P11					
P12					
P13		Me parece que este porque me parece que contrasta lo que es la naturaleza con lo que podría hacerle daño			
P14					
P15					

Tabla 17. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo Geneplore – Características Producto Creativo

CARACTERÍSTICAS			
MODELO GENEPLORE			
Profesores	PERSONA		
	Restricciones Intelectuales	Restricciones Motivacionales	Personalidad
P1	Yo creo que quienes lo hicieron pensaron en lo que querían expresarle a las demás personas, y qué querían que los otros pensarán cuando vieran su dibujo/// en cuanto a los elementos, no se relacionaba con el tema que les dieron principalmente y en relación con ese tema ellos cómo ven el mundo y de qué manera esperan que lo vean otras personas también ///Pero entonces es tener en cuenta eso, el color y de qué manera quiere llamar la atención de quién lo ve. /// Yo creo que es fundamental que ellos sepan primero qué es la creatividad cómo se desarrolla en los niños, de qué manera pueden explorarla/// Pues viéndolo son personas disciplinadas, pero esa disciplina les permite también; son esquemáticos y organizados en su pensamiento y eso hace que puedan encontrar relaciones, asociaciones, relacionar los recursos que tienen y puedan resolver problemas con facilidad, creería yo.		Espontáneo, recursivo, práctico, original, sin esquemas y sensible./// Ser práctico, original. /// Porque halla como elementos que otras personas no hallan con tanta facilidad /// pero debido a que él no está como limitado por esos mismos esquemas puede encontrar así soluciones con los elementos que tiene a la mano.

P2	<p>Además es un niño que sabe de la combinación del color, es un niño que ha leído bastante que puede ser que en la familia tenga algunas clases de pintura de combinación de colores, porque aquí se nota la distribución de los animales, de los espacios, creo que también guardan cierta concordancia/// tiene que ser un niño que tiene mucha consciencia sobre lo que es el cuidado del medio ambiente./// un niño siempre está preguntando, y eso es que está recibiendo, el adulto se le va alienando mas, se le va sometiendo, siente vergüenza, el niño no ///</p>	<p>Primero la persona tiene que tener un gusto muy especial por la naturaleza, /// debe ser un niño al que le gusta la pintura o ha tenido que trabajar con la pintura, es un niño que tiene conocimiento del color y de su aplicación, es un niño al que le debe gustar el dibujo, la naturaleza, que conoce, hay un afecto particular del niño. /// Yo he pensado que la creatividad parte de la curiosidad. /// Las circunstancias que hacen que el hombre tenga que resolver algo, lo hace buscar los medios para poder producir y poder hacer. /// Es posible en la medida en que ellos tengan que resolver situaciones y quieran, primero tiene que ser algo que ellos quieren /// entonces yo pienso que el gusto es un requisito básico para la creatividad, para que pueda desarrollarse, tiene que estar uno en el espacio que a mi me guste, que eso que yo tengo que hacer este acorde con mis niveles de conocimiento y a través de ello yo me ajusto a los materiales;</p>	<p>Es una persona inquieta, es una persona yo creo que se despoja de algunos elementos esenciales de la vida como el orgullo y la vanidad, o sea en la forma de ser son sencillas se dejan hablar con la gente, que se despojan de elementos que pueden convertirlo a uno en retraído, la rabia... he leído entrevistas de personas donde en el fondo se perciben como unos niños con mucha curiosidad, con ternura, con cierta inocencia que le hace ver las cosas de manera simple pero que les permite expresarlo de una manera compleja. /// las personas que son creativas guardan en el fondo esa capacidad de extrapolar, de medir lo que es común y sencillo y llevarlo a un lugar /// es la capacidad que tiene de transformar a su alrededor, de usar eso que tiene a su alrededor, de acomodarlo a sus circunstancias de resolver sus problemas , para salir adelante /// Es participativo, es dinámico, pregunta, no se queda con dudas, en el momento en que uno le dice algo, él o ella ya tienen otras alternativas, se les ocurren las cosas, es capaz de explicarle a los demás en un momento determinado, es decir puede decirle a los demás sus ideas, se comunica con los demás; es dinámico, alegre, a gusto con lo que esta haciendo, pone las circunstancias en otro campo. ///un niño siempre está preguntando, y eso es que está recibiendo, el adulto se le va alienando mas, se le va sometiendo, siente vergüenza, el niño no</p>
P3			<p>Que haga asociaciones inéditas, que comunique de manera no convencional lo que esta diciendo, que tenga un elemento de diferenciación con lo convencional, el hecho de ser diferente ya llama la atención, la novedad... un colega es la persona creativa,.... bueno, descríbemelo a él... sentido del humor, lenguaje figurado, una persona que descubre conexiones inéditas entre las cosas, entre los elementos de la realidad, que inventa palabras, situaciones, dentro de campos convencionales es capaz de hacerlo. ///hay otras personas que somos más conservadoras que nos da miedo asumir retos, entonces la creatividad estaría muy coartada por esa dimensión de la personalidad,</p>
P4			<p>Algo que de pronto no veo ahí, la recursividad, porque esa también, una persona creativa es aquella que uno dice oiga como que yo nunca me imaginé que con papeles o no se que se puedan hacer bolsos, correas /// Vuelvo a utilizar la palabra que sea innovador, que presente nuevas cosas no la rutina de siempre</p>

P5	<p>Sí, conoce porque esta mal la ciudad, porque están mal los bosques, porque esta mal el océano, porque esta mal la atmósfera, esos serían elementos que entran ahí en juego/// pienso que el conocimiento, las preguntas como te gusta y como no te gusta</p>	<p>A esas personas les aburre trabajar con otras persona. Yo me he dado cuenta que son así. /// yo digo a ver que, bueno, ese chino porque no es creativo... primero, porque a algunos no les interesa /// Entonces tu no tienes que ir allá y comprar un juego grande y llevarlo porque claro que les gusta, claro que les fascina pero en primera instancia tu esperas que ellos tengan iniciativa /// Yo creo que la creatividad depende mucho de lo que tu quieres y deseas /// Tu te evitas hacer una cosa porque te lo van a criticar porque es imitación pero resulta que la creatividad esta muy pegada a lo que tu quieres, haces y piensas de lo que sea /// Es lo que la persona siente, cree y quiere decir en otra forma de comunicación llámese visual oral y eso./// Los tienen disciplinados. Y eso no funciona en un creativo. En los niños /// Ella tiene una identificación con el contexto familiar muy grande y es creativa desde es punto de vista</p>	<p>Ella no habla pero cuando habla con una claridad pero porque entendió. Entonces uno dice ahí pasa algo /// A veces veo a unas niñas que están como pinos austeros porque están impecables y entonces yo les digo invéntense algo con los niños, yo no me las puedo imaginar /// La personalidad influye mucho /// Sí, yo creo que la expresión, expresivo, sensible, agudo, es una persona que valora mucho las relaciones bastante, las experiencias de vida muchísimo./// Yo tengo una estudiante muy creativa y ella es toda fresca</p>
P6	<p>Tiene que ver con el manejo de la perspectiva, el manejo de la perspectiva, el manejo de ciertos recursos de las tonalidades, de cuales colores van primero, la complejidad que tiene que ver con el detalle de los animales por ejemplo entre el 1 y el 3. /// Yo creo que hay un manejo de la creatividad con el manejo de la técnica como tal. /// ejemplo si tu ves esto es un tanque de guerra, algo mucho mas elaborado en términos tecnológicos que también hace parte del medio ambiente. Hay muchos que creen que el medio ambiente es lo verde y los animales y lo que debemos proteger es eso pero también hay condiciones de ciudad que también hay que tener en cuenta /// hallar nuevas formas de hacer las cosas, de acumular la información. Conocer o manipular ciertos recursos para poderlos manipular, recursividad, manejar los materiales que tiene a la mano /// aprender a manejar ciertos objetos o recursos</p>	<p>Una motivación interna que les permita a ellos comprometerse con lo que están estudiando, y con lo que quieren hacer con su propia vida. Porque si tu no tienes claro eso no se van a activar muchos procesos creativos y es algo absolutamente personal /// la iniciativa /// Hay niños que desde que tu puedas desarrollar ciertas habilidades en ese contexto estimulados por ciertos objetos o ciertos procesos creativos, como el niño que toca la batería y puede seguir ciertos ritmos y es un niño de un año. Entonces claro cuando tu ves el entorno el papa le está llevando el ritmo con un órgano y pues obviamente eso se da porque el niño esta en su entorno estimulado por ese tipo de recursos, o esta utilizando esa técnica o tiene los recursos pero si tu le pones una baqueta a un niño que nunca ha tocado un tambor entonces no sabrá que hacer con esto</p>	<p>Mi abuela es creativa porque frente a problemas que se le presentan en la cotidianidad siempre buscan una alternativa con las opciones que tiene. Por ejemplo si necesita un embudo, entonces corta unas botellas plásticas por la mitad y entonces ya hizo un embudo con lo que tenía. Para eso no tienes que estudiar porque la misma naturaleza brinda unos elementos para poder ser creativo frente a muchas situaciones /// O sea ella resuelve problemas de la cotidianidad de manera creativa. /// capacidad de asombro /// que te enfrentes la posibilidad de hacer, no pensar que todo esta inventado</p>
P7	<p>Sí influye mucho la formación, su grado de exposición frente a su conocimiento que se tiene del tema, una mirada perspectiva de lo que va a suceder. /// Para mi en primer lugar el conocimiento, segundo, la sensibilidad del tema. Porque yo puedo conocer mucho y no me importa, mientras que si me afecta va a ser mas rico el dibujo en contenido. Tercero, ya el manejo de la técnica para poder plasmar el dibujo, el trazado, los colores y cuarto también, aunque no menos importante, el manejo simbólico del lugar, porque eso es simbólica./// Las personas altamente creativas también son altamente inteligentes. Por ejemplo los músicos son muy inteligentes y ellos están creando permanentemente./// Ser desaplicado... No, eso no influye, lo que pasa es que ellos están tan metidos, sus intereses son otros, y en ese momento lo que se les está enseñando en la escuela no les interesa porque su interés está en otro lado. O sea aparentemente puede ser una persona desaplicada, pero, no, esta concentrada en otra cosa./// el nivel de productividad de ellos no es el mismo que el de los otros. Pero yo sí siento que los jóvenes son unas personas muy creativas. /// esos jóvenes creativos, para mi que ellos leen, como que leen mas, se documentan mas, tienen como una buena base de información. /// eso también les permite mirar las cosas desde otros factores, desde otros puntos de vista que uno no tiene. De pronto también tienen mas rigor para plantear o para hacer sus juicios, para proponer, lo hacen con una base con un sustento, no algo improvisado. El hecho de que lean, consultan, y le puedan dar a uno referencias de tópicos que uno no ha desarrollado/// ser buenos lectores, ser buenos escritores. ///Si influye</p>	<p>Si el tema te interesa o no</p>	<p>Una persona despistada, creo que en el colegio no le iba muy bien, desaplicada, olvidadiza, una persona que incluso en su apariencia física también, como dejado. Entiendo que una persona está tan metida en lo que está, que está creando o investigando que se olvida de muchas cosas: de arreglarse, de dormir, de comer, de peinarse porque esta, su obsesión es lo que esta haciendo en ese momento y sí, inclusive se vuelven apáticos socialmente como que se encierran en su mundo porque no les interesa hablar con los demás sino resolviendo su asunto su cuestión creando el reto que se propusieron. Se vuelven como obsesivos con lo que están haciendo. /// el despiste iría a favor porque ellos están fuera de lo que hacen los otros, ellos piensan diferente, van en contravía, ven las cosas desde otros ángulos diferentes que también les interesa mucho. /// la verdad: yo no sé./// Esos creativos perseveran</p>

	<p>mucho la formación, su grado de exposición frente al conocimiento que se tiene del tema,/// que los jóvenes, como mas arriesgados, mas abiertos, como que desinhibidos, entonces yo no se, tal vez por eso yo los siento mas creativos. Como mas, ellos son mas divergentes y nosotros mas convergentes.</p>		
<p>P8</p>	<p>Es que la creatividad es tan subjetiva, tal vez por mis materias el conocimiento que yo desarrollo aquí /// Una sensibilidad por Colombia, conocer un poco la flora y la fauna de Colombia, /// muy ingenioso, muy recursivo. /// parece muy ingenioso en su escritura , /// Fantasía e imaginación fundamentalmente. /// es armarse todo un Universo /// Lo que nosotros respondemos acá, ver el contexto, ver lo histórico, ver el proceso, un artista no puede crear si no tiene consciencia de lo que se ha creado ya, el arte es hermana de la ciencia, uno no se pone a investigar la composición del agua, pues eso ya se sabe que es H2O y alguien lo investigó, eso es llover sobre mojado, al artista le pasa algo igual, si yo me pongo a pintar gordas, creyéndome el artista universal creativo, y no me enteré que Botero ya las ha pintado, entonces qué estoy haciendo? Estoy repitiendo algo que ya hicieron, por qué? Por ignorancia, entonces el artista no puede ser ignorante, el creativo no puede ser ignorante, es la persona como decíamos que se sale del bosque visualiza absolutamente todo lo que pasa en la Humanidad en esos momentos///</p>		<p>El artista siempre es un desadaptado, no sigue normas no sigue nada, y a él tampoco le interesa que lo tachen de loco , porque él está metido en su proceso creativo,</p>

P9	<p>Porque los niños por naturaleza están inmersos en el mundo de la imaginación, de los sueños, se expresan de manera más espontánea, creo todos esos son elementos de la creatividad /// creo que no se pone límites, no tiene aquellas expresiones de dificultad, o de no puedo; por el contrario siempre tiene disposición, siempre tiene capacidad para inventar, para solucionar problemas. Escucha mucho, habla poco, es reflexivo, trabaja con el diseño pero también está metido en temas relacionados con la pedagogía precisamente y con la formación humana en general, /// Él es capaz de interpretar necesidades, de hacer traducciones,/// tiene disciplina, tiene tesón creo que esas son características importantes /// son flexibles, ruedan, son inquietos, están indagando, están estudiando.</p>	<p>Habilidades, capacidades, no todos las demuestran, porque hay unas variables que ustedes asociaban allí como la motivación, la iniciativa, la vocación, el tiempo, las condiciones de vida personal, laboral y demás, todas esas son condiciones que se ponen en juego.</p>	<p>Porque los niños por naturaleza están inmersos en el mundo de la imaginación, de los sueños, se expresan de manera más espontánea, creo todos esos son elementos de la creatividad/// Esa expresión de libertad, que no se ponen límites, siempre buscan soluciones, tienen una mente abierta, flexible, la capacidad de escuchar/// Más que cognitivamente, creo que la calidad humana, que en particular esa persona está muy dispuesta a servir. Y es muy bueno para estas cosas, tiene habilidad /// se le mide a todo es arriesgado, se aventura, lo intenta,/// muy imaginativo, soluciona problemas,</p>
P10	<p>La noción que tiene el niño del medio ambiente, y que es para ellos el medio ambiente, seguramente él lee eso y lo coloca acá</p>		<p>Mi hija, ella estudió Diseño Industrial, es irreverente, fuera de las lógicas muy comunes, por eso es tan creativa, va en contra de ciertas reglas, va más allá /// Yo creo que pasar ciertas barreras establecidas, no respetar mucho las cosas establecidas /// Porque no hace lo establecido... no respeta las normas /// , son personas que la sociedad las puede tildar de irreverentes, rebeldes, lo que se sale de lo que hemos establecido, de lo que debe ser /// A mi me encantan los que se me opongan, que digan no yo no quiero hacer eso, me encantan... Casi ninguno, muy poco los veo yo y a veces me dicen, mira : yo te propongo esto....cosas que ni siquiera yo había pensado.. a veces me hacen cosas rarísimas /// Que asuman posturas, que piensen diferente. que no tengan miedo, yo pienso que una persona creativa no puede ser miedosa</p>
P11	<p>Un niño que tiene un pensamiento que no es el básico, que no es del común fundamentalmente y además tiene un dominio de cierta técnica del dibujo y del color que le sirve para poner en ese lenguaje visual ///Digamos que el dominio de la gramática de la disciplina y saber hacer algo con eso no necesariamente algo pragmático puede ser algo teórico... de ahí en ese segundo nivel , cumple como dos vías, si lo hace muy bien siguiendo la disciplina y otro que lo hace de manera original y creativa</p>	<p>me tocaría conocer al niño, mirar en qué contexto, dónde vive, quién es su familia, difícil o no? Además es un niño que tiene un buen desarrollo, que tiene un sentido estético que no es cualquier niño que hace un dibujito como este y pues tiene un nivel de pensamiento abstracto que se logra distanciar de una mirada superficial del tema que le están proponiendo pero ni idea no sé de qué colegio sería si viene del entorno rural si estudia arte o no sé si tiene mamá que pinta... difícil... /// Vuelvo y definiendo la idea de que en cada sujeto eso de ser creativo se anuda de una manera muy particular, individual, inexplicable, intangible que depende de factores emocionales. Es mas puede ser que haya un niño que haya sido violentado y gracias a eso se volvió creativo, entonces no podríamos decir que hay que violentar a todos los niños porque muy hartos, feheiciente. Porque si hay algo particular en el desarrollo de un ser humano es la creatividad</p>	<p>Steve Jobs, yo diría que es perfecto, casi Dios, porque tiene la posibilidad de entrar en un lenguaje, y decir cosas absolutamente lucidas en un sentido estético muy elaborado, con total pertinencia y en un lenguaje inmejorable</p>
P12	<p>Es una persona sobretodo recursiva, capaz de hacer mucho con poquitos recursos. /// Que genera nuevas ideas a partir de alguna experiencia que no necesariamente es muy significativa. ///inteligente, innovadora, investigadora, de mente abierta.... ///Sobre todo tener una mente abierta para poder pensar cosas que otros no han pensado///De si lo que hace es igual a lo que hacen los demás, si pregunta por las acciones que desarrolla y busca no caer en repetición, puede transformar con poco a su alcance./// se hacen preguntas. // Generalmente es un estudiante que sobresale por algo, pregunta, lee o es muy bueno en la escritura.</p>	<p>Que genera nuevas ideas a partir de alguna experiencia que no necesariamente es muy significativa. ///Algunos lo son y lo expresan, otros no lo manifiestan en mi clase. Quizás responda a las motivaciones para que se les propone realizar determinadas tareas. Para algunos mi propuesta puede resultarles distinta mientras que a otros no. creo que también depende de los intereses de cada uno</p>	<p>Es ante todo un ser que se las ingenia para sacar adelante cosas. Adicionalmente es capaz de crear innovaciones en cualquiera que sea su campo de desempeño.///recursivas: hacen mucho con poco,/// Creo que es el estudiante que asume riesgos, que no teme tanto a la presión del grupo y se expone ante los demás.</p>

P13		y el interés claro, que tenga la demanda interna porque si es que a mi me tocó hacer la tarea entonces vea... ahí va... ahí se la entregué.	Imaginativos, libres, y comprometidos a la vez... /// La imaginación y la fantasía pero así parezca contradictorio también el trabajo /// En cuanto que innovan yo pienso que se es creativo mientras se innova no solo en el arte, innovador puede ser el científico que desarrolla una medicina /// Fundamentalmente el desprevimiento y la desinhibición, que son dos características que me parece están muy relacionadas, una persona inhibida no va a producir mucho
P14		.. hay muchos niños viviendo en Bogotá en las esquinas de los semáforos sobreviviendo, intentando asumir la existencia enfrentados a producir actos creativos para sobrevivir para encontrar el regocijo de la vida, de golpe es feliz /// si tiene que ver con un sentido de riesgo tiene que ver con un sentido de inconformidad, tiene que ver con una emoción de tratar de producir algo, tiene que tener un fuerte complemento de inteligencia emocional, me refiero a esta locuacidad, solo cuando uno toma distancia de lo que tiene cotidianamente se desprende de eso me parece un acto creativo, o cuando te enfrentas a una cosa súper extraña y lo vuelves familiar. Pero es la emoción de querer producir otra cosa, de ser en algún sentido digamos protagonista o productor de... /// El acto creativo no solo se produce por amor sino también por odio, porque hay muchas emociones perversas	El hombre creativo tiene lo que llama German Freire lo sintagmático, y el hombre juega a crear vínculos entre lo pragmático y sintagmático, esos vínculos son los que provocan eventualmente unas líneas de fuga, tiene que ser una relación con el conocimiento que revitalice la existencia /// es un estudiante irreverente un estudiante que pregunta y pregunta, no le teme a la función social. /// no puede haber acto creativo sin sensibilidad. Sensibilidad es dejarse permear por el riesgo que puede tener la calle o dejarse permear por la emoción, o dejarse permear por una serie de significados por los cuales uno interactúa, que definitivamente nos están impactando en el plano de las ideas en el plano de las emociones en el plano de la corporalidad nos están impactando.
P15	Quién sea el más creativo es al que se le ocurra algo que nunca se le ha ocurrido a otro. //una persona que puede ver más allá como de límites, de las proporciones normales como en las que uno se mueve es capaz como de romper fronteras y ver mucho más allá//Como de reconstruir cosas a partir de lo que muchas personas saben, //es una persona estratégica. /// Que produce aportes, que produce cosas nuevas, no en el sentido de que a nadie más se le haya ocurrido, sino de ver lo que nadie había visto, si eso es lo que me parece fundamental en alguien creativo. Que sea capaz de encontrar la fisura, el punto de vista, el ángulo desde el cual algo toma una nueva forma a pesar de que eso haya estado al frente de todos todo el tiempo. Pero ver lo que nadie más había visto, justamente por esa posibilidad de ver las cosas distinto, ese es como uno de los criterios fundamentales para considerar que esa persona es creativa.	Hay personas creativas para distintas cosas de distinta manera, o sea no creo que se sea creativo en términos genéricos, sino que hay ciertas circunstancias y modalidades en las que una persona puede responder a determinados retos de una manera más creativa que otra/// Con actitudes personales también, hay personas que a pesar de tener centros familiares o experiencias educativas logran romper precisamente con lo que tiene que ver con elementos de carácter, con cuestiones de personalidad.	Sí como libre de ataduras//es una persona que tiene menos restricciones, no se, de pronto con lo moral, o con lo cognitivo, con lo disciplinar.///Esa persona como no tiene tantos límites entonces el poder establecer múltiples relaciones de todo con todo y no moverse tanto entre límites establecidos, sino como ir más allá de las fronteras. /// Que sea una persona que en sus maneras de proceder y en lo que dicen y en lo que hacen tenga como una marca distintiva, de su subjetividad, un estilo particular, algo que uno nota que hay ahí que no hay en nadie más y que va desde la manera como dispone sus elementos para trabajar, los elementos que tiene, la forma como lo hace. Una persona que puede colocarse en varios lugares, de ver la situación desde distintos puntos de vista eso le permite moverse de manera más flexible, una persona recursiva en el sentido de buscar diferentes elementos

Tabla 18. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo Geneplore – Características Persona Creativa

	CARACTERÍSTICAS
	MODELO GENEPORE
Profesores	PROCESO

P1	Porque no se les da de manera preestablecida lo que tienen que desarrollar, sino que se les permite hacerlo de la manera en la que ellos consideren mejor, y utilizando los recursos que consideren pertinentes. /// Precisamente porque pueden jugar con muchos recursos, y porque pueden pensar en una idea y desarrollarla ellos mismos
P2	Veo que combina agua, suelo, vegetal animales, hay un proceso integral de los procesos que forman el medio ambiente /// procesos de escalonamiento, que hayan razonamientos teóricos que esa curiosidad del niño yo la pueda usar y extrapolar en otras partes, ahí se van desarrollando procesos creativos de ellos /// Por ejemplo con niños de 6to o 7mo grado, uno veía con sus respuestas procesos mentales que lo llevaban mucho más allá de lo que uno pudiera estar preguntando....
P3	
P4	Yo me imagino que se imaginó que debemos conservar la naturaleza. Entonces tengo que imaginar primero
P5	
P6	
P7	
P8	Es que la creatividad medida en niveles de asociación, niveles de síntesis, en niveles de transferencia en niveles de tener una concepción global, pero sin perder la parte local,/// Lo que nosotros respondemos acá, ver el contexto, ver lo histórico, ver el proceso, un artista no puede crear si no tiene conciencia de lo que se ha creado ya, el arte es hermana de la ciencia, uno no se pone a investigar la composición del agua, pues eso ya se sabe que es H2O y alguien lo investigó, eso es llover sobre mojado, al artista le pasa algo igual, si yo me pongo a pintar gordas, creyéndome el artista universal creativo, y no me enteré que Botero ya las ha pintado, entonces qué estoy haciendo? Estoy repitiendo algo que ya hicieron, por qué? Por ignorancia, entonces el artista no puede ser ignorante, el creativo no puede ser ignorante, es la persona como decíamos que se sale del bosque visualiza absolutamente todo lo que pasa en la Humanidad en esos momentos
P9	Desarrolla, promueve la participación e inspira a través de la participación el desarrollo de talentos en los niños y pone en juego sus talentos
P10	
P11	Retarlos a generar pensamiento/// Digamos que el dominio de la gramática de la disciplina y saber hacer algo con eso no necesariamente algo pragmático puede ser algo teórico... de ahí en ese segundo nivel , cumple como dos vías, si lo hace muy bien siguiendo la disciplina y otro que lo hace de manera original y creativa ///
P12	La desarrolla en la medida en que a sabiendas de que el tema está muy trabajado, obliga a los participantes a pensar en elementos diferentes para poderse destacar como algo creativo/// La retroalimentación a través del diálogo entre ellas y conmigo. Creo que el hecho de sentirse leídas, escuchadas y acompañadas para muchas puede ser un escenario propicio para la creatividad.
P13	Me parece que el factor fundamental es oposición entre riqueza natural o sea el estado ideal de la naturaleza frente a lo que le causa daño /// cualquier pregunta que se formule puede ser un pretexto para que el niño eche a volar su imaginación /// Claro que sí desarrolla la creatividad porque las preguntas son muy abiertas mientras la persona que se le formula la pregunta no se le este delimitando el campo, de una manera muy cerrada, sino que por el contrario se le dé un universo como es el mismo universo natural pues entonces que, ahí se lo dejan así, que es lo que no te gusta y que te gustaría ver ahí se da la posibilidad de echar a volar la imaginación. /// Porque esa imagen de que para ser creativo hay que esperar una musa me parece que es poco realista en el sentido que se posibilite la creatividad porque la musa es una invención que no le va a llegar a nadie, mas bien es trabajo, ensayar, fracasar volver a trabajar y a ensayar
P14	No. Porque este tipo de estrategias comerciales, porque finalmente es una estrategia comercial donde se están mediando digamos eh.... pues un premio que además me parece que es legítimo, es decir no pienso que no se deba premiar a una persona ni me parece q no se deba premiar con dinero pero que esto estimule la creatividad o la desarrolle no.
P15	Algo creativo por lo general está asociado como si fuera algo nunca antes visto y pues bueno puede llevar, pues a tratar de utilizar los recursos que se tenga pero, yo no soy como fan de ese tipo de cosas ///no creo que desarrolle la creatividad porque me convoquen a hacer un dibujo. /// Sí total, se supone que los pedagogos infantiles están orientados a la educación en sentido amplio, eso quiere decir no solo le enseñas contenidos disciplinares de matemática, biología, ciencias, sino a la formación del niño de manera integral y en ello la creatividad es un factor fundamental, constitutivo de su desarrollo subjetivo y como ser social. /// y no se encuentra en las prácticas que conozco procesos sistemáticos orientados a lograr un desarrollo de la creatividad a partir de intervenciones sistemáticas,/// Y pues en lo personal considero que la creatividad es producto de un proceso que se aprende,/// la creatividad no es un don que alguien tenga y otro no, sino que se puede elaborar y para eso se necesita de un proceso de apoyo del medio...

Tabla 19. Matriz de Resultados Categorizados. Modelo Geneplore – Características Proceso Creativo

	ENSEÑANZA
--	------------------

Profesores	DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	INFLUENCIA DE LA CREATIVIDAD EN LA DOCENCIA
P1	Sabiendo cómo se desarrolla, o sea nosotros no podemos pedir a los estudiantes que sean algo que no sabemos, qué es y cómo se demuestra entonces tendríamos que saber, qué es la creatividad, de qué manera se desarrolla, cómo la podemos desarrollar nosotros, y ahí sí podríamos pedirles a ellos que sean creativos. /// No todos los docentes que dictamos en pedagogía infantil sabemos qué es la creatividad y cómo se desarrolla ni en adultos ni en niños. Entonces no la podemos enseñar a quienes van a trabajar con los niños, por ende ellos no la pueden desarrollar.	El que el docente mismo sea creativo yo creo que podría ayudar bastante, pero hay muchas cosas que hacen que los docentes que eran creativos dejen de serlo. Como los esquemas, las reglas, los parámetros de como se deben hacer y no se deben hacer las cosas, el tiempo, la misma forma de presentar un tema, si tu tienes el video beam, lo haces con el video beam siempre porque es más fácil, no les muestras otras maneras de explorar los temas a los estudiantes
P2	Creo que la creatividad se desarrolla en la medida en que las actividades que el docente le pone al estudiante le permita a él generar procesos de pensamiento complejo en el cual se genera un problema y él deba dar respuestas o muchos problemas y él generar las preguntas que él quiera responderse a eso. /// Lo que pasa es que la escuela limita mucho la curiosidad del niño, sobre todo cuando entra a la educación tradicional y entonces dicen que esto debe hacerlo así de esta forma, el niño quisiera hacerlo con cuatro patas arriba, y uno le dice que no, entonces se normaliza mucho la situación, /// Se busca que tengan otros elementos, algunos tienen una chispa que les da para decir. hagamos esto, yo creo que en la medida en que uno les da las posibilidades ellos lo hacen. Hay un proceso en el cual se busca... para producir algo. /// es importante exigirle al estudiante para que entre en un proceso creativo	la creatividad si influye mucho en la docencia, influye en el sentido en que uno puede hacer procesos pedagógicos mas dinámicos, puede hacer procesos mas participativos, más adaptados a las circunstancias en las cuales uno está preparando a los estudiantes /// algunas prácticas que son creativas parten de la necesidad del docente en el aula de clase de explicar un tema o de llamar la atención e los estudiantes, también para romper la monotonía. Los procesos creativos tienen que estar alimentados con elementos teóricos lógicamente par hacerlo en un momento determinado /// el docente tiene que tener la capacidad de enamorar a sus estudiantes de su proyecto, es un proceso que es bidireccional, el docente tiene que ser creativo, pero los estudiantes también tiene que tener unos elementos que le permitan hacer eso, que los estudiantes están comprometidos, motivados, que se les ocurren la cosas, el espíritu del estudiante para hacer y permitirse a buscar eso
P3	por eso yo veo un poco como un momento de la sociedad, que estamos tendiendo un poco a lo económico, por lo de la crisis del capital como que hay un discurso muy imperante en las disciplinas y en los oficios que hacemos, y en educación tenemos una educación muy prescriptiva, centrada en competencias generalmente rentables, entonces eso esta eliminando de la formación de las personas el acceso a otras culturas, a otras dimensiones del conocimiento que es lo que realmente lo haría a uno ser creativo y tener una creatividad social.	Nos permitiría verlo básicamente en las concepciones de los profesores, para que veamos que la creatividad se puede desarrollar se puede fomentar que hay elementos de contexto y de clima de la relación pedagógica que favorecen o no la creatividad, eso le ayudaría a una conciencia autocrítica al maestro con respecto a cuales son esas acciones o esas actividades educativas que no favorecen los procesos creativos; como por ejemplo, la intimidación, los ambientes autoritarios, ciertas retóricas como de copiar de repetir, parafrasear, como que uno se de cuenta que la docencia creativa tiene que ver con que siempre el acto curricular es hasta cierto punto un acto creativo de construir situaciones.. entonces ahí uno pensaría cómo hago para que una situación de aprendizaje además de que hayan aprendizajes cognitivos, racionales, valorativos, ayuden a ese estudiante a desarrollar otras dimensiones de su personalidad.? /// Primero que ellos sean creativos, menos teoría, modelos teóricos mas experiencia estética de parte de ellos, es decir que su experiencia de formación inicial como docente, ya sea una experiencia creativa en ella misma. Que eso lo puedan incorporar, internalizar y les quede más fácil generarlo en un aula
P4		vamos a trabajar pero creativamente, entonces utilizamos documentos, diapositivas, marcadores, yo todavía soy de las profesoras que les llevo hojitas de papel grande, para que tiren al piso y lo disfrutan. Incluso yo les doy el ejemplo con mis clases
P5		como maestro tu tienes q pelear porque tienes q mirar 30 o 50 estudiantes estudiantes para mirar de los 30 los 50 que actividad les hice, dio resultado, no dio resultado, la lectura fue como equivocada, nadie la entendió, me tocó hacerla toda a mi,///me permite reflexionar sobre lo que hago, me pongo a pensar en la clase en como la hice, sale uno aburrido por la posición de los cuerpos de los estudiantes, en otras las mantengo ocupadas y en otras parece un policía uno. Entonces voy a hacer un quiz al final y entonces todas ponen atención, dejan de comer gomitas tu sabes que siempre hay una que vende las chocolates y las gomitas y... /// Al contrario me pongo a llorar pero porque me pesan los ojos y yo creo que eso en un maestro es clave. Me disculparan pero aquí hay maestros que no piden trabajos en computador Y lo pone a copiar para que por lo menos les cueste. Algunos maestros son muy rígidos y no entran en diálogos con las nuevas formas.
P6	Yo creo que hay una condición de estímulo que desarrolla y facilita la creatividad y que de acuerdo a eso en la infancia o en la pedagogía infantil se puede desarrollar de acuerdo a los estímulos que tengas y obviamente de acuerdo a eso tiene que ver con estímulos del conocimiento, estímulo de habilidades y destrezas, a como se relaciona con el entorno que permite o favorece que esas habilidades se desarrollen. Y de allí que pueda ser mas o menos creativo, insisto en que todo es posible y todo se puede hacer y que creo que en eso hay una relación directa, o la indirecta que conciencia tiene quien acompaña esos procesos y que tiene que desarrollar la creatividad o como posibilidad del desarrollo de la creatividad.	Hay un problema que nosotros tenemos y es que cada vez nos creemos menos a nosotros mismos de lo que somos capaces, entonces claro uno se mira qué estilo de aprendizaje tengo, /// qué estilo de enseñanza tengo sino si tengo una teoría entonces soy soy de esta teoría. Cuando tu estas en lo que te digo... será que yo no puedo crear mi propio estilo de enseñanza, yo tengo mi estilo particular y soy consciente de que lo puedo construir, un estilo que es único, q es personal, q es mío y cómo yo soy consciente de eso. Entonces por ejemplo mi forma de ser es sarcástico e irónico entonces yo les digo yo parto de eso yo soy cínico y esa es mi manera de ser y trato que mis clases sean así y trato de hacerlos caer en cuenta de otras posibilidades de pensamiento que no solamente esta basado en un estilo que alguien dijo

		<p>que hay que hacerlo así, tras de que tengo elementos y creo que a veces puedo ser sincrético o mezcla de varios modelos pero fundamentalmente yo tengo mi manera de enseñar. ///en ese sentido tengo la posibilidad de reconocer como de una u otra manera yo puedo brindar en esas personas esos procesos que están asociados a la manera como yo puedo generar la creatividad o a la manera como yo entiendo mi docencia como un ejercicio creativo /// yo trato de ser muy sugestivo en mis clases, o sea si este hiciera y si este quisiera y cada quien toma la decisión, entonces en ese sentido no tengo unas acciones claras como para que diga hagamos las diapositivas así, utilicemos Cada quien pues según lo que maneja va motivando, yo trato pues como de motivar, si es que se puede hablar de motivación en creatividad /// la otra es tratar de yo mismo utilizar distintos recursos, entonces por ejemplo yo mismo en mis clases utilizo varios o hay clases donde no utilizo ningún recurso solamente el tablero o entrego una hoja en blanco o les pongo a hacer o les pongo videos cortos o largos como tratar de buscar distintos elementos para favorecer la creatividad.</p>
P7		<p>Porque yo les dije además de que ustedes van a aprender a investigar, tienen la responsabilidad de desarrollar ese tipo de pensamiento en el niño./// el maestro viene a aprender teorías que le den habilidad para entender al niño, al estudiante, más que estimular la creatividad del niño, y yo creo que eso pasa en todos los niveles del maestro. El maestro viene en la búsqueda de unos conocimientos acerca de cómo entender la psiquis, la conducta y el comportamiento de un niño , para poderlo socializar exitosamente, no para permitirle que desarrolle su creatividad /// y si se necesita que a través de las distintas materias o aquella que están más relacionadas con la creatividad, de despertarles en ellas ese afán o ese punto que en ellas está dormido sobre creatividad y eso si sería de nosotros de los maestros de la licenciatura, ver a través de las materias cuáles de ellas permiten el desarrollo de la creatividad , para permitirles a ellas que expresen y luego cuando ellas se dan cuenta , es más fácil ya en el salón de clase que ellas permitan que los niños se expresen y que propongan actividades para la expresión de los niños.</p>
P8		<p>Pedagogía, es Pedagogía Infantil y es que yo en Rousseau no encuentro muchos elementos de creatividad a menos del primer escrito que él tiene, en Pestalozzi, en Froeber, en Montessori, ellos no tienen una teoría estética ni de creatividad, es cómo un maestro se puede desarrollar exitosamente en el aula y ahí él no le dice que la creatividad es un punto central. Paul Freire le dice a uno toda la teoría de la argumentación , del diálogo, pero ahí no se enfatiza en elementos creativos, de fantasía, de imaginación, el niño se debe socializar, es decir, aprender una serie de normas de la sociedad para que él se inserte y no tenga problemas de adaptación, eso es lo que pretende realmente la Pedagogía y las carreras pedagógicas.</p>
P9		<p>porque lo que queremos es nuevos maestros, para las nuevas infancias y las nuevas juventudes, entonces estamos hablando de nuevas subjetividades que es una pregunta muy fuerte y de la pluralidad y la diversidad de las infancias, realmente se requieren maestros muy creativos en la medida en que no deben estar pegados a libretos o a programas preestablecidos, desde mi perspectiva/// La pedagogía lo que busca es acompañar, y desde su etimología conducir, pero desde la educación sería educir o descubrir, develar, sacar del silenciamiento, generar opciones de expresión, entonces el arte, la pintura y todo eso lo permiten. ///</p>
P10		<p>Yo creo que en general la escuela no propicia eso, yo digo que en general la educación de nuestros niños no propicia eso, porque es lo mismo de lo mismo, esto por ejemplo,, a través de un dibujo... hay maneras diferentes de plasmar lo que uno puede querer a través de muchas formas, esto es muy escolarizado y seguimos en lo mismo, a mi me hicieron lo mismo cuando era pequeña ///</p>

P11	<p>/// Me parece que la universidad no es para eso, la universidad es el lugar donde se trabaja el conocimiento, es el lugar de las prácticas epistémicas a la universidad se va a dominar una disciplina a donde se va a aprender a ser ingeniero, claro si parte de lo que se considera ser ingeniero es ser original, creativo habría que cambiar todos los programas y las asignaturas, el deber ser sí sería ese, un centro de alto producción de pensamiento académico creativo pero yo no creo que ese sea el lugar para la universidad latinoamericana y mucho menos para la universidad colombiana. No creo, en el estado de cosas no es, por eso te digo la universidad no es un lugar para la creatividad es un lugar para la práctica sistémica no para la práctica creativa, debería serlo... pero hay estudiantes que no saben ni leer y escribir /// ese algo distinto es lo que se podría exigir promover... Para pasar la materia tienen que dominar las disciplinas y sino no lo dejo /// Yo creo que la creatividad no se puede enseñar porque alguien que puede crear es porque en él han convergido una serie de factores y eso es particular, eso es de cada sujeto. A no ser que la creatividad se considere un proceso estandarizado y digitado para todos los humanos, así Paso número 1, paso número 2 y el 3. Si alguien piensa que es así se podría enseñar. Pero eso influiría negativamente porque no sería creatividad. /// Volver la creatividad currículo, me parece que no, es improcedente, yo creo que no pero sí hay que generar las condiciones para que todos los estudiantes encuentren la vía de creatividad posible. Pero eso no se puede enseñar ///</p>	<p>hay gente que es muy creativa y no tiene dominio de una disciplina pero hay estudiantes intermitentes que no van siempre a clases pero cuando hablan en clase con lo poquito que saben hacen maravillas, por ejemplo ese tipo de estudiante pero no hace todo lo que hay que hacer, no lee todo lo que hay que leer, pero lee un poquito y con ese poquito le sobra o sea tienen una capacidad de apropiarse de lo conceptual y de con eso hacer maravillas en cinco minutos y otro que hace todos los trabajos y estudia y no logra ni el diez por ciento, entonces eso es una cosa muy complicada y entonces veo ahí una relación causal en el dominio de una disciplina, eso del estudio con la creatividad... no. ///</p>
P12		<p>También creo que los estudiantes son creativos, deben serlo por su juventud y expectativa frente a la vida y a lo que están haciendo, pero muchas veces nosotros mismos, los docentes, nos encargamos de "matar" su creatividad cuando les pedimos que cumplan unas tareas cerradas que se supone den cuenta de lo que queremos escuchar o de los aprendizajes que se supone deben darse en nuestras clases.</p>
P13		<p>partiendo del presupuesto de que el niño es supremamente creativo, el niño es digamos un loquito chiquito entonces sus fantasías hay que estimularlas con el dibujo///El maestro tiene que ser un actor que se muestre pero no es el hecho de pavonearse es mostrando dentro del taller como lo hago y es que hay metodologías de creación y esa metodología no puede desarrollarse en camisa de fuerza sino que eliciten la creatividad ///el maestro debe proporcionar facilitar esas posibilidades de creatividad, porque ya no es un maestro que llega a embutirle conocimiento por eso no solo es conocimiento sino producción de pensamiento, el conocimiento lo internalizamos el pensamiento lo producimos /// Ante todo estableciendo una relación cercana con el estudiante, me parece que el profesor debe tener mucho de actor pero no de payaso si el docente logra producir efectos como la risa entonces destituye el miedo, y hace la relación más familiar</p>
P14	<p>primero reconociendo los mundos paralelos que existen en el pensamiento infantil, eliminando lo más posible esa definición de realidad, si uno ve Alicia en el país de las maravillas uno puede sacar pluralidad de significados tanto por la lógica de Alicia como de los personajes que interfieren, por eso creo que la creatividad no es enseñable, es indispensable generar una sensibilidad para que se provoque</p>	<p>primero no siento que haya una intencionalidad muy específica, de enseñar la creatividad, o sea la creatividad es una banderita ahí que va de la mano de la docencia /// el acto creativo es como colateral esta implícito pero con un valor intermedio o bajo entonces como no hay una intencionalidad yo no creo que el acto creativo impacte en la docencia /// la docencia esta impactada por la normatividad que por el acto creativo mismo</p>
P15	<p>la creatividad no es un don que alguien tenga y otro no, sino que se puede elaborar y para eso se necesita de un proceso de apoyo del medio, en este caso la escuela.</p>	<p>Eso en la práctica no es tan fácil, por eso te digo teóricamente piensa que la cosa puede ser así, pero en la práctica a veces las exigencias mismas de la estructura curricular no le dan a uno mucho margen, pero no le hecho la culpa a lo curricular únicamente, creo que también tiene que ver con la propia formación de los maestros, si uno fue formado dentro de ciertas estructuras como docente tiende a repetir esos mismos parámetros. /// le enseña cuando un estudiante le muestra que pueden haber distintas formas de resolver algo./// Creo que hay otros campos y asignaturas que pueden permitir más eso, ahora qué tanto los profes esperan que sus estudiantes sean creativos, creo que así no sea consciente, eso siempre tiene un impacto positivo, ahora depende del profe, porque hay profes que esperan que el otro repita lo que yo le dije, así estamos hablando de, no se, filosofía hermenéutica, quiero es que me repita el concepto, entonces no le va a gustar, que un estudiante le salga con una cosa distinta.</p>

Tabla 20. Matriz de Resultados Categorizados. Educación – Enseñanza

	ENSEÑANZA
--	------------------

Profesores	LA UNIVERSIDAD, LA ESCUELA Y LA CREATIVIDAD	ESTRATEGIAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
P1		una estrategia sería que desarrollen una propuesta y sean creativos, pero de ahí a un desarrollo consciente de la creatividad no creo, no, no creo no, porque no ha sido consciente.
P2		
P3		<p>pero en educación, tenemos que trabajar dos variables muy importantes, una que es la de tiempo y la otra que es la de la capacidad de equivocarse y esto atravesado por experiencias no estructuradas de aprendizaje, me refiero con estructuradas, por ejemplo cuando uno pide un ensayo es una actividad totalmente estructurada a menos que sea un ensayo literario... lo creativo tampoco es ausencia de reglas, pero la idea es que el ser creativo, cree esas reglas, es una actividad constructiva más que prescriptiva./// Tiempo, posibilidad de equivocarse y experiencias no estructuradas de aprendizaje digamos en las que el estudiante pueda combinar cosas que él trae si es en un sistema académica universitario que pueda mezclar lo que convencionalmente no se mezcla, entonces que en un ingeniero le permita crear algo de al ingeniería con el arte, que a un filosofo le permita mezclar la filosofía analítica con la literatura, es decir crear situaciones donde se pueden hacer situaciones inéditas, distintas diferenciadas como que esas tres cosas son las que yo siempre pienso. /// Creo que lo único que hago, que no es mucho, porque trabajo mucha actividad estructurada, de ensayo, de proceso lógico racional, algo que siempre hago en las clases, es que les pido, es que inventen un proyecto o una pregunta, creo que ayudarles a las personas a que lleguen a preguntas auténticas y personales favorece esa creatividad educativa; que es la capacidad de resolver un problema, o que problematicen, o que le den solución a los problemas de un proyecto o de una propuesta. /// Muchísimo, porque los presupuestos de las pedagogía infantiles, tradicionalmente y desde Montessori han reconocido el valor del arte si asumimos que una forma del arte es creativa, entonces tendría mucho que ver con que el niño este en contacto con situaciones que le promuevan a él el arte como expresión creativa en términos del lenguaje, no sólo en cuanto al lenguaje escrito, oral sino también en cuanto al simbólico, expresivo del dibujo, de los materiales, de la escultura, entonces si que cualquier profesor en esta área debería estar muy conectado con el arte como mediación para la creatividad</p>
P4		<p>es diferente si yo le pido un concepto a un niño, a si lo expresa por medio de los dibujos, el niño puede expresar su creatividad más fácilmente a través de dibujos, de símbolos, que no lo puede hacer tan fácil con palabras /// Un mejor aprendizaje en todos los contextos, si tu vas a enseñar un concepto y lo haces de una manera creativa van a aprender más que si yo me limito allá a pararme dos horas a explicarles un concepto. Mientras que si yo utilizo ejemplos, láminas, diferentes cosas van a aprender más/// Vuelvo a utilizar la palabra que sea innovador, que presente nuevas cosas no la rutina de siempre, porque me parece que eso permite mayor aprendizaje, cosas nuevas /// al final de la asignatura presentar un poster. Y con eso ya me doy cuenta, primero que están incluyendo todas las temáticas que se han desarrollado en el curso. Y yo digo ahí tienen que pensarlo muy bien que es lo que ellas quieren mostrar, a mi me parece que ese es un ejercicio excelente de creatividad /// Tienen que presentar algo diferente, entonces ellas se inventan el juego de roles, otras dinámicas, y yo diría estrategias pedagógicas para ser creativas en la clase /// trabajamos mucho estudio de caso, entonces ahí también tienen que analizar, reflexionar, entonces ahí ellas esa reflexión también la hacen pensando creativamente/// pero donde está lo que creo lo innovador del asunto es en la yuxtaposición de formas y de colores en cada una de las figuras</p>

<p>P5</p>	<p>Que los dispositivos existen y existen en la educación: la campana, el uniforme, el reglamento, el manual de convivencia, ese trabajo del manual de convivencia y uno dice el manual de convivencia, pero se vuelve un dispositivo de cumplimiento y de castigo pero no se convierte en un dispositivo de interactuemos, la comunicación. Ahí es cuando uno comienza, mira te voy a aplicar el manual de convivencia lo haces desde el castigo, los cuerpos están rígidos, la homogenización de la educación hace que los cuerpos sean rígidos, poco flexibles, poco dóciles /// Los grandes genios nunca fueron a las instituciones educativas, los pintores tampoco, los literatos tampoco. Entonces uno dice y porque? Yo digo que son pocos porque no estudiaron en la universidad para graduarse como... pero son muy creativos a pesar de nunca estudiar en una universidad /// Si tu vieras la lista de útiles de jardín infantil eso les piden de todo, colores, temperas, a veces hasta acrílicos, tienes q tener ropa para limpiarte porque no puedes andar sucio o sea cosas que uno dice, donde? Los juegos ya traen como meter figuras, sí? O sea yo no digo que no y aprenden de manera visual, yo no digo que no, pero sí hay niños que aprenden la M de McDonald's y ven la M y dicen que es McDonald's. Y dicen que es una hamburguesa d en Mc Donald's porque conocen la letra M... sí? Pero porque es un lenguaje visual, entonces yo lo que digo es que la creatividad cuando es, por ejemplo eso que yo digo comprar una cosa para mezclar las temperas prisma color eso digamos para una persona que esta estudiando dibujo, arte... tu cómo sacas los colores /// Mira yo digo que tan limitados somos de la 39 a la 45...Las universidades están muy metidas en el tema de Saber PRO y en las investigaciones y las universidades se pueden acabar./// creo que Rousseau por allá creo que es que La educación es para la vida y nosotros todavía en este siglo, no pensamos en eso. Entonces tu te educas para tener una mejor posición social, un mejor sueldo, tener una plusvalía, y el problema es que se enseña contenido por encima del contexto). Yo creo que ese es un error muy grande en la universidad y en el mundo.</p>	<p>yo creo que es diferente la orientación a la instrucción. Porque entonces la instrucción el formato, la guía que va, que publique que... es que uno va por ejemplo a una clase y miremos la película desde el punto de vista del lenguaje, desde el punto histórico, desde la época, entonces la gente dice, el común de la gente, ay no había visto eso, y como abren la jeta, ya sí tu estas en una clase tu dices yo nunca le puse atención a ese dialogo, a la música, a las mejores bandas sonoras, o no le puse atención a la parte locativa o al problema o a la pregunta en sí. Yo creo que eso le quita a las personas el desarrollo de su creatividad /// /// La creatividad viene desde la niñez. Tu puedes mirar a un grupo de niños jugar con cartones a hacer casas mientras que a otro grupo de niños les compran la casa de la Barbie. Lo mismo pasa con los sellos, les ponen sello sello , del pez, del perro, del gato, del sapo y los niños sin saber pintar un sapo/// El problema está en darles las cosas... /// Yo si creo que hay necesidad de guía pero no instrucción. Pienso que cuando uno da demasiada instrucción o pone demasiadas condiciones el estudiante deja de ser creativo. Si tu le dices tienes que exponer un tema, a, b, c, d, e, f, así...yo por ejemplo me volví con mas inflexión, con que guía vamos a hacer la lectura? Con la 1, la 2 o la 3? Porque yo tengo tres guías, entonces yo les dije, saben que? con ninguna... Ah no y entonces que vamos a hacer? Pues yo no sé, lean y yo les dejaré las preguntas después y ya ahoritica al mes y medio se las doy /// Los que rompen los esquemas, yo creo que sí. Rompen todo. Pero no solamente con la forma sino con el uso de las cosas. Por ejemplo las ferias de ciencia que a los estudiantes les gusta hacer ejercicios de polea, eso me parece muy interesante porque conocen el fundamento de los que están haciendo, y los niños entienden lo que hacen. Por ejemplo yo que soy amiga del laboratorio, bióloga, todavía en los jardines llevan un hielo y les hacen el experimento a los niños de poner el hielo en una olla a que se derrita, eso todavía, no puede ser cierto. A veces los niños le preguntan a la mamá que porque cae agua y la profesora dice porque cayó, o por ejemplo, también preguntan los niños porque la luna me persigue y las mamás no saben que responder, eso por ejemplo hay chicos , las mamás no saben qué responder y eso por ejemplo es creativo</p>
<p>P6</p>		<p>y eso cada uno lo va descubriendo yo no se lo puedo decir, ni quiere decírselo tampoco, sino que ellos empiezan lo que dijo tal en tal texto se parece a lo que dijo La Rosa y entonces lo que ellas dicen es en relación al contexto y a la manera como yo entiendo la docencia como una experiencia /// /// La novedad, el nivel de relación, póngame una relación que sea diferente y utilizo como se llama.... El mensaje procesual entonces les pongo a hacer ejercicios de dialéctica hegeliana o sea tiene que hacer una tesis una antítesis y una síntesis /// es una respuesta única para cada persona, no puede haber generalización, la selección de la tesis es algo personal, la antítesis es individual entonces claro pones en juego la subjetividad y la creatividad que tengas para poder desarrollarla..... Tener capacidad de asombro /// ... indagación /// tener una visión crítica frente al entorno que no traguen entero, los estudiantes temen a no preguntar, otra perspectiva sería el ser crítico y tener producción en algún sentido o sea hice un video, leí, escribí un párrafo, ese tipo de producción el estudiante no la tiene. No sé yo soy de la generación que escuchaba y tomaba apuntes y esta es una generación que solamente te ve y no toma juicio pero claro la producción es muy baja y a nivel argumentativo es muy floja /// /// deo las actividades mas libres /// yo les pongo a leer dos textos a lo largo de un seminario y la tarea final es encontrar en entramado de las relaciones de todos los textos /// Yo lo que hago es suscitar una situación para que se genere esa creatividad, el termino pedagógico es diseñar la estrategia de aprendizaje próximo. //</p>

<p>P7</p>	<p>Sí, porque como ellos aprenden tanto, se enraizan tanto que ellos adquieren su proceso formativo y lo que aprenden de sus maestros dura mucho en ellos, así que se incorpora lo que aprendieron en sus practicas y de sus maestros. /// yo lo que estoy diciendo es de como el maestro influye mucho en el desarrollo. De esa creatividad de ellos con sus futuros niños, por que esas practicas formativas que ellos viven en su proceso son las que van a reproducir durante mucho tiempo. Se necesitan años para que ellos empiecen a cambiar esas practicas.</p>	<p>O sea hay muchas formas. Y creo que cada uno desde su disciplina lo puede hacer. Yo por lo menos les estoy haciendo eso desde mis seminarios porque no son asignaturas... si fueran asignaturas que tuvieran que ver con el saber disciplinar de los niños, /// esas estrategias las vimos leyendo ese libro y trabajando, como decir, la primera unidad del problema, que eso ya tenemos que meternos con lo que es investigación y ya ahí... bueno. Pero digamos que para hacer su trabajo de grado quiero que como abrebocas aprendan o valoren la importancia de por qué y cómo desarrollar el pensamiento científico investigador en el niño/// Porque entonces tu también les dices en ustedes también está despertar la curiosidad y el interés en el niño que se vaya formando y no que se forme como nosotros... que quizá cuando uno se va a graduar es que le enseñan. Pero entonces, yo creo que todos desde nuestra asignaturas lo podemos hacer por ejemplo de diferentes maneras y dependiendo del contenido///// vamos a imaginar que en una institución escolar hay tres niños intimidadores, van a considerar todos los factores por los cuales esos niños están intimidando. Esa herramienta se llama CTF, considere todos los factores, entonces entre mas factores se identifiquen es mejor, digamos que se esta desarrollando el pensamiento creativo, el pensamiento divergente. /// vamos a imaginar que todos los niños en un jardín infantil un día X pueden comer solamente frutas. Van a pensar lo positivo, lo negativo y lo interesante de esa situación. Y así como este les enseño vamos a pensar los positivo lo negativo y lo interesante en todo./// La CTF es como la quinta, otra es generalizar las causas, otra es analizar las consecuencias de ciertas situaciones. Cuál sería la consecuencia de que todos los carros se pintaran de color amarillo? O ¿cuál sería la consecuencia de que no habría semáforos? Pero yo las adapto a la temática de la clase que estamos dando, digamos que yo me adapto un poco con eso para proponerles ejercicios diferentes. O les pongo un ensayo o un escrito con ciertas limitaciones o restricciones. /// vamos a imaginar que en una institución escolar hay tres niños intimidadores, van a considerar todos los factores por los cuales esos niños están intimidando. Esa herramienta se llama CTF, considere todos los factores, entonces entre mas factores se identifiquen es mejor, digamos que se esta desarrollando el pensamiento creativo, el pensamiento divergente. /// vamos a imaginar que todos los niños en un jardín infantil un día X pueden comer solamente frutas. Van a pensar lo positivo, lo negativo y lo interesante de esa situación. Y así como este les enseño vamos a pensar los positivo lo negativo y lo interesante en todo./// La CTF es como la quinta, otra es generalizar las causas, otra es analizar las consecuencias de ciertas situaciones. Cuál sería la consecuencia de que todos los carros se pintaran de color amarillo? O ¿cuál sería la consecuencia de que no habría semáforos? Pero yo las adapto a la temática de la clase que estamos dando, digamos que yo me adapto un poco con eso para proponerles ejercicios diferentes. O les pongo un ensayo o un escrito con ciertas limitaciones o restricciones /// Por ejemplo que van a ser capaces de hacer un ensayo de dos hojas donde van a analizar X situación o su hipótesis o su tesis sin utilizar determinado tipo de palabras. Van a evitar los juicios personales, o se van a centrar solamente en el ámbito escolar con tales niños o con tales padres de familia, o sea los limito para que ellos desde ahí se paren a escribir. A veces en clase también les he llevado resultados de investigaciones, es la lectura que llevan para ese día, entonces han leído tres o cuatro informes de investigación, entonces los organizo por grupo y que se ideen la manera de presentarle al grupo lo que leyeron. Entonces yo leí el resultado de tal investigación y lo leímos nosotros y les digo preséntelo a su grupo como quieran un dramatizado, un noticiero, una entrevista, cantado, inventen pero lo importante es que a todo el grupo le quede claro de que trata esa lectura que ustedes hicieron. Y eso les gusta mucho a ellos también.</p>
<p>P8</p>		<p>Yo tengo la ventaja que tengo un curso de literatura infantil y a partir de ahí se logra estimular la fantasía y la creatividad de los estudiantes, otras materias no, historia de la infancia lo que hace es reconocer la infancia en la historia, ahí elementos de creatividad no entran, el estudiante terminó el curso y creó algo? No, el lo que hice fue voltear los ojos a la historia y reconocer que es muy importante en un proceso de creatividad , pero va de acuerdo a la materia /// yo se que no se quiere una memoria mecánica, una memoria de sólo repetir es la que no se debe desarrollar, y que a niveles educativos esa si se desarrollaba por allá en los años 60s, era repetir texto sin comprensión , no aquí la memoria esta acompañada de la lógica , de la comprensión, de la creatividad, es una habilidad que se debe desarrollar al lado de las otras con igual importancia como la lógica y la comprensión en lectura, porque si leemos algo y no lo comprendemos... entonces ¿en qué estamos?/// En literatura , un cuento y a partir del cuento entonces, hay un mural en plastilina, y entonces a partir del cuento ellas se inspiran y están modelando en plastilina, eso es un acto de creatividad, no es lo último, pero por lo menos ellas se expresan, proyectando lo que ellas piensan del `personaje, esos son actos creativos, o a ver Alicia en el País de las Maravillas y entonces hacer un juego con las cartas con el póker y representarlo en lo que dice en el capitulo VI de la reina de corazones y el siete de picas , el cinco de diamantes, entonces ellos van puede que sea repitiendo el texto, pero les da la posibilidad de con un objeto material de representarlo de manera gráfica, de manera material en el piso como es que está escrito. /// hay unas áreas de saber , por ejemplo, investigación cuantitativa, teorías del desarrollo, pero que no se limite a repetir lo que se dice en teorías sino que a partir de esas teorías se abra un campo al final del curso o al final de cada clase, de expresión de ellas, de creación de ellas, en esa forma se favorecería./// Todas tienen una parte oral, a nivel de la historia de la infancia, no les hago preguntas muy abstractas, sino que tomo del arte, pinturas de todos los tiempos y a través de esas pinturas, que se las paso en la pantalla, ellas van explicando la historia de la infancia en diferentes épocas, en Grecia, en roma, en la edad media, a partir de la pintura , de la escultura y también de la arquitectura</p>

<p>P9</p>	<p>Si definitivamente si, porque todos tenemos la capacidad, pero hay una tendencia marcada en los procesos de formación, entonces de pronto no se arriesgan tanto, y se cree que la academia es para temas, se privilegian las habilidades cognitivas vistas tradicionalmente, que pueda argumentar, sintetizar, proponer y demás, y estas otras cosas que no están en ese lenguaje intelectual, académico, de la lectura y la escritura como que pueden obviarse, y creo yo que la creatividad permite la expresión de diversos lenguajes. Esos diversos lenguajes no aparecen, aparece uno o dos o como les decía de una manera muy lineal.</p>	<p>esta técnica de la galería, me parece espectacular, y no lo he hecho de pronto por el programa, no me he atrevido a ser creativa, /// Aquí he estado en el plano formal. Creo que esas estrategias como didácticas o pedagógicas, para dejar espacios libres para que los estudiantes no sigan un libreto, un guion, sino que puedan ofrecer otras cosas. Habría que fortalecer eso.</p>
<p>P10</p>	<p>porque el escenario educativo, la escuela, la universidad no propicia eso, porque cuando las personas hacen cosas que van en contra de lo establecido se les filda de rebeldes como que son un poquito, irreverentes, groseras y hay gente que hace cosas que uno U! van en contra de.. me parece que esta es una sociedad que homogeniza mucho y la educación está homogenizando, no reconoce la diferencia /// No, para mí el sistema educativo les castra... muy pocos /// yo les digo a las niñas que para mí son las profesionales más importantes y les dedico más tiempo que a los de Maestría /// Yo creo que rompiendo esquemas, pues la educación sigue siendo para tarar la .. des una educación que no libera, que no ayuda a que uno se desarrolle, entonces digamos prácticas de enseñanza que vayan más allá de lo establecido que rompan un poquito con las cosas esquemáticas... /// Yo creo que si, pero primero hay que pensar si ese docente es creativo en el sentido de que si rompa con esos estereotipos,,, el problema es que en la universidad los estamos educando, cero creatividad... entonces si presentan algo diferentes si quieren romper con el statu-quo... toda la universidad se viene encima.. aquí no pueden proponer cosas diferentes.. la educación es para mí muy encasillada en lo convencional... yo me muevo en lo de docencia universitaria... pero que sabe un profesor de didáctica universitaria? Nada..... hay profesores que creen que por saber mucho saben enseñar... pero ahí siguen sentados y duran 20 años ///.....Yo hago muchas cosas, conversamos, , hacemos trabajos prácticos, yo les diseño mediaciones.. les enseñaba técnicas y les decía: hágame el diseño de una clase.. y son estrategias didácticas novedosa</p>	<p>ubicada dentro de la escuela cree que se debe hacer que es dibujar y pues hay otras cosas, siempre es a través de expresiones como el dibujo , el canto y yo creo que hay otras cosas, que pueden mostrar... no sé cuales serán,... creo que esto ya está un poquito trabajado, pueden haber otras maneras para que un niño muestra la creatividad /// Desescolarizarlos, que todo no sea escolar, o por lo menos presencial.. yo a veces los mando a hacer cosas que sea no estar conmigo,,, hagan otras cosas, entonces les coloco cosas, son clases no dirigidas no presenciales, cosas diferentes, pero eso los pone muy mal, si uno no está con las reglas y la página y eso, se descontrolan mucho /// Lo que acabo de mencionar, eso de presénteme las cosas de una manera diferente, eso es un poquito, yo lo que quiero es que ellos piensen diferente y no tengan miedo.. pues si uno cuando es diferente se arriesga a que lo critiquen, es eso a hacer cosas diferentes /// yo les coloco es situación los hago leer un libro muy bonito que yo traje de Argentina que trata de la Educación Infantil hasta la Educación Secundaria y le sigo miren cómo trabajan esos profesores hay otras líneas que trabajamos, entonces les digo miren cómo se puede trabajar un seminario con niños.. cómo se hace un taller realmente,,, pero no los talleres de recortar y pegar... si no cómo se aplican ese tipo de técnicas...</p>
<p>P11</p>	<p>Un estudiante que piensa distinto, y cuando tu le preguntas tiene una respuesta distinta este es un hábil y si además domina las reglas del lenguaje y la disciplina va por encima de los demás a millón /// Si un estudiante no sabe escribir 10 páginas coherentes que le voy a pedir que sea creativo, el nivel académico de nuestro país es tan complicado que medio nos ocupamos de alfabetizar, como quien dice alfabetización disciplinar que aprendan las cinco teorías que es lo básico para poder desempeñarse en su campo profesional, entrar esto en la creatividad me parece muy complicado, debería ser pero de pronto la universidad no se creo para eso.</p>	

P12	Los niños son creativos por naturaleza y si desde que van al jardín de niños se les cohibe su desarrollo estaremos formando unos adultos del mañana que son incapaces de desenvolverse en un medio para el cual no fueron formados. Incapaces de visualizar nuevas propuestas en el ámbito en el que se desempeñen.	Creo que influye mucho porque si la creatividad es una preocupación permanente tendríamos que estar más pendiente de los estudiantes y además de no repetir sin sentido las mismas actividades sin incluirles aspectos relacionados con las particularidades del grupo con el que se está.///A través de las actividades que les propongo en mi clase. El ejercicio creativo por excelencia en mi curso es la formulación de un proyecto de incorporación de TIC en el aula bajo una perspectiva que rompa la idea de que se traba de utilizar tecnología porque sí, porque toca, sino porque estamos convencidos de que se pueden lograr aprendizajes cognitivos, pero también de resolución de problemas e incluso sociales y emocionales.///La que mencioné antes, la construcción de un proyecto de incorporación de TIC en el aula porque en ella las estudiantes no tienen que pensar en un recurso tecnológico que esté catalogado como educativo sino que pueden emplear cualquier, el que más conozcan, el que más les guste o del que no sepan nada y quieran aprender
P13		En ese sentido soy un poco Socrático, usted sabe la respuesta yo con preguntas se las saco, en esa posibilidad me pongo de partera usted que es mi discípulo va parir ideas, es una metáfora muy linda porque me parece que esta estableciendo la relación entre la producción de pensamiento y el parto, que puede producir dolor pero al final cuando sale la criatura entonces ya se siente una gran alegría. /// ahí, uno tiene que hacer de partera, de ayudarlo a parir a la gente. /// El emproblematamiento, si yo logro hacer emproblemar al estudiante inclusive llevarlo hasta la crisis pero es algo Kafkiano esta posición se puede hasta malinterpretar, pero es dar la posibilidad que el estudiante se las ingenie a partir del emproblematamiento, y se dé cuenta que no es necesariamente esos prejuicios o pre conocimientos que traía lo indicado sino que hay que revalorar re contextualizar y renovar los conceptos entonces puede ser más creativo.
P14	para ser creativo se requieren condiciones de posibilidad. Si tu vienes de un proceso de escolarización que sistemáticamente te va digamos adiestrando te va formalizando tu capacidad de pensar de crear de repente un maestro te dice es que tu tienes que ser creativo, invéntate algo /// la evaluación uno dice todavía no nos salimos de ella es un mecanismo de control pero también es un mecanismo que posiciona realmente los cuerpos en un lugar y hay colapsos creativos, nada, entonces.	
P15	Esto porque hay muchas variables, yo creo que tiene que ver con la formación, cuando digo formación no solo escolar, sino en la vida de las personas, incluso desde la misma crianza, en la interacción con padres, familiares, con distintas cosas, la experiencia escolar también creo que marca mucho, en ocasiones es demasiado rígida, crea unos límites muy estrechos para pensar, para crear.	mire teóricamente se supone que proponiéndoles a los chicos retos y problemas a solucionar en los que tengan que hacer uso de todo lo que tienen para poder dar cuenta de ese problema resolverlo y proponer cosas distintas, pero creo que una de las tareas pendientes que no funcionan mucho en la práctica es, para poder permitir que el estudiante haga uso de eso, primero que la tarea que uno le proponga permita ser resuelta de esa manera, yo no le puedo decir haga un resumen de tal cosa y que en eso consista el trabajo porque pues, que margen de posibilidades le estoy dando para poder ser creativo, la tarea debe permitir un margen de que no solo responda lo que yo necesito sino que responda desde una pregunta auténtica que él se pueda hacer desde el marco de una tarea, pero también que sepa manejar como esa tensión entre lo que uno como docente didácticamente tiene propuesto como propósito disciplinar, este chico tiene que saber que la escritura en la educación inicial esta desde esta perspectiva o de esta, ese es mi propósito, pero dentro de eso también tenga posibilidades de hacer, de pensar, de proponer.

Tabla 21. Matriz de Resultados Categorizados. Educación – Enseñanza

APRENDIZAJE		
Profesores	CONTEXTO	MOTIVACIÓN
P1		
P2	habría que generar esos espacios para que uno como maestro vincule el gusto, el deseo por hacer las cosas y es importante buscar los elementos de acercamiento para que se logren los objetivos con el estudiante	es un proceso que es bidireccional, el docente tiene que ser creativo, pero los estudiantes también tiene que tener unos elementos que le permitan hacer eso, que los estudiantes están comprometidos, motivados, que se les ocurren las cosas, el espíritu del estudiante para hacer y permitirse a buscar eso
P3		
P4		

P5	para mi la asistencia es el aprendizaje colaborativo porque uno no aprende solo tu tienes q discutir con alguien y que les... Aquí hay gente que es sola y que el les pidió esta ahí, y lo que el puso esta ahí y las demás personas no vale/// Entonces en los chiquitos deben aprender técnicas hasta de supervivencia por díos. Los contextos influyen, son difíciles de trabajar, esto que yo digo sonar muy facho allá en la fundación pero Cazuca es muy duro. Se ponen a hacer su casita de teja y a los ocho días vas y no tienen teja porque que se la robaron.....Pero esa gente se va moviendo y..... El problema es que si no se hacen la idea	
P6		
P7		
P8		
P9		
P10		
P11		
P12		
P13		
P14	para ser creativo se requieren condiciones de posibilidad. Si tu vienes de un proceso de escolarización que sistemáticamente te va digamos adiestrando te va formalizando tu capacidad de pensar de crear de repente un maestro te dice es que tu tienes que ser creativo, invéntate algo	
P15		

Tabla 22. Matriz de Resultados Categorizados. Educación – Aprendizaje

	APRENDIZAJE	
Profesores	APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS	CONCEPCIONES DE LOS DOCENTES SOBRE LOS ESTUDIANTES DE LA LICENCIATURA
P1		Yo creo que de un lado les daría a ellos muchas más herramientas para su ejercicio profesional
P2	si los niños llegan a las manos del pedagogo infantil y tiene los elementos, entonces puede desarrollarle la creatividad, si le fomenta la curiosidad si lo deja expresarse, si le alimenta las preguntas , los problemas y las situaciones ... y le colabora con elementos que alimenten ésa creatividad, eso no va a llegar de la nada. /// Yo les digo que por favor respeten la curiosidad de los niño y la cultiven , que cuando el niño pregunta, no le respondan con palabras agresivas, que lo consideren siempre, que le den la posibilidad de aumentar su curiosidad remitiéndolos a otras cosas. Que le presten al niño la atención que el merece en un momento determinado, porque a veces uno con el ejercicio de la docencia se vuelve agresivo, por las circunstancias de la casa, del trabajo y uno termina siendo autoritario... esto rompe la capacidad de expresión que el niño tiene	
P3		
P4		
P5	Pero a veces uno las escucha que van para la practica y que entonces compraron 50 borradores para darle a cada uno, pero y uno se queda como para que? Se gastan las onzas que les da la mama..... pero cual es el sentido de eso, si me entiendes? Porque? Porque necesitan borrar, borrar y borrar para escribir y corregir y corregir y corregir lo que escriben, o sea no, yo digo eso es lo que mata la creatividad..	la disciplina y el desempeño de las estudiantes, pero si creo que es importante porque entonces van a ser profesores y les da miedo hablar entonces son cosas que uno dice, esta chica es muy retraída, muy callada, no se le ve como el animo de ir a un colegio, Mortal porque no es un perfil que ayude al desarrollo del niño

P6	<p>conocer las técnicas y esos principios permite que la persona como adulto acompañe los procesos creativos y los pueda desarrollar, sino los tienes no los puedes desarrollar y antes lo que haces es limitar la creatividad del niño/// sobretodo en ese sentido mira, tu coges a los niños y los pones a pintar o les das una tiza o una acuarela el niño puede rayar lo que el cree que les sale su creatividad en ese momento pero el adulto tiende a coactar lo que el alumno hace. Entonces la pregunta tonta que le hace el alumno es ¿qué estas pintando? Y el niño puede decirle no se qué estoy pintando, sí porque su experiencia creativa no está asociada a un concepto, lo que el adulto si tiene. Entonces el niño pinta lo que quiera, y el adulto quiere ver algo que o quiere hacerle ver al niño o quiere que el niño le exprese algo que el adulto este dentro del código o dentro del marco conceptual de los adultos. Entonces el adulto le dice yo creo que esto se parece a Y el niño ni siquiera estaba pensando eso. Entonces a veces la creatividad no tiene que ver con procesos innatos sino con procesos de conocimiento entonces mientras el niño explora la técnica el adulto esta esperando la relación con un concepto. Muchas veces la creatividad puede ser “estructurada” o no se como pueda ser juzgada esa intervención del adulto que le va diciendo a la persona hasta aquí puedes llegar o esto tiene forma de esto, entonces hay una relación indirecta de quien esta siendo formado y quien esta interviniendo en el desarrollo de la creatividad puede potencializarla o no.</p>	<p>de cómo los estudiantes están supeditados a ciertas estructuras formales donde creen que no hay nada mas que hacer ni nada mas que inventar. No es que ya todo está hecho, es que ya todo está inventado. Entonces no hay posibilidades de creación, entonces claro eso es lo uno y otro es que muchas veces en la evaluación las personas responden lo que ellos creen que uno está esperando que responda /// Tener capacidad de asombro /// ... indagación /// tener una visión crítica frente al entorno que no traguen entero, los estudiantes temen a no preguntar, otra perspectiva sería el ser crítico y tener producción en algún sentido o sea hice un video, lei, escribí un párrafo, ese tipo de producción el estudiante no la tiene. No sé yo soy de la generación que escuchaba y tomaba apuntes y esta es una generación que solamente te ve y no toma juicio pero claro la producción es muy baja y a nivel argumentativo es muy floja</p>
P7	<p>Cuando yo tenia, cuando yo realizaba practica, en una época yo tenia a mi cargo practicas, yo a ellas les exigía en las planeaciones el desarrollo de la creatividad. Entonces por ejemplo la motivación para la clase. Invéntese... como va a hacer? porque usted no puede llegar a donde los niños, entonces hoy aquí vamos a colorear y entonces grandes pequeños... entonces uno no puede llegar así en seco, usted tiene que llegar allá con su muñeco, con el títere, con el cuento, con la historia, con el sueño. Invéntese algo para introducirles el tema. Entonces cuando ya los tenga motivados y ya hayan desarrollado el concepto entonces presénteles lo otro con lo que van a trabajar o el concepto en sí que van a trabajar. Si van a trabajar por ejemplo así el concepto grande pequeño, entonces lleve la bolsa mágica y entonces que van sacando de la bolsa mágica, oh! Una bola grande, una pequeña, el oso grande, el oso pequeño. Invéntese una narración de sueños para una actividad de relajación con los niños, háganse los títeres, entonces soy desde ahí les he trabajado mucho las actividades con los niños porque ellas tienen q ser creativas. O sino los niños se les aburren no les paran ni cinco de bolas y entonces se quedan hablando solas, entonces para ellas sí ... a mi no me gusta decir herramienta pero... digamos que la creatividad para un maestro de pre escolar es solo para decirles... para callarlos... de una manera creativa decirles shhhhhh busca el pajarito, oye el pajarito en vez de shhhhhh... a ver callados... hasta para eso o para decir sentaditos, para ellas es clave y yo creo que uno desde ahí transmite mucho. /// Entonces yo sí creo que claro es indudable que el pedagogo infantil tiene que pararse dentro de las dimensiones del desarrollo del niño tienen q pararse en la creatividad, un área que pienso que no se trabaja con el rigor que debe ser. Sino q a veces se utiliza más como que los ponen a pintar o a dibujar por entretenimiento o sin la intención de desarrollar la creatividad. De pronto a q plasme lo que aprendió en la clase o cualquier cosa, algún concepto que estén trabajando y los ponen a trabajarlo pero que intencionalmente la creatividad no se desarrolle a través de por ejemplo el dibujo, la danza, la música, el cuerpo.</p>	<p>que miran las situaciones desde varias posibilidades, a veces lo hacen caer en cuenta de cosas que uno no ha visto. Son... como te digo... mas abiertos,</p>
P8		
P9		<p>esperaría que fuesen, efectivamente, más creativos en la medida en que no traigan cosas tan obvias y tan planas o lineales, como de las clases magistrales que son carteleras y demás, sino más diseños en volumen.</p>
P10		

P11	Respetando a los niños enseñándoles cosas de ética mas que de conocimiento, que los estudiantes pudieran tomar una distancia y tomar una distancia y aquí hay treinta niños cada uno es un universo distinto y detrás de eso hay una historia particular, y que cuando yo les proponga algo cuento con niveles distintos, por lo tanto las respuestas nunca serán iguales y los retos que tengo que plantear deben ser diferenciales, algo así, no enseñarles técnicas sino éticas. Que tienen que ver mas con eso, con el respeto, con el amor que le pueden tener a un niño... No es lo mismo un niño que viene de clases particular de pintura del colegio a uno que no le interesa	hay gente que es muy creativa y no tiene dominio de una disciplina pero hay estudiantes intermitentes que no van siempre a clases pero cuando hablan en clase con lo poquito que saben hacen maravillas, por ejemplo ese tipo de estudiante pero no hace todo lo que hay que hacer, no lee todo lo que hay que leer, pero lee un poquito y con ese poquito le sobra o sea tienen una capacidad de apropiarse de lo conceptual y de con eso hacer maravillas en cinco minutos y otro que hace todos los trabajos y estudia y no logra ni el diez por ciento, entonces eso es una cosa muy complicada y entonces veo ahí una relación causal en el dominio de una disciplina, eso del estudio con la creatividad... no. /// y eso ni siquiera hay que evaluarlo eso se ve en el discurso oral, en cada intervención, en la cara que ponen, una vez que dominen eso tienen que hacer una investigación con esos conceptos pero esa investigación puede ser mas o menos original, creativa pero puede hacer una investigación no muy original y muy bien soportada conceptualmente y es un buen estudiante de buen nivel pero si además de eso hace algo muy original, muy creativo, responde de una manera muy novedosa el problema que planteo eso es excelente, que de esos hay uno entre mil /// Si un estudiante no sabe escribir 10 páginas coherentes que le voy a pedir que sea creativo, el nivel académico de nuestro país es tan complicado que medio nos ocupamos de alfabetizar, como quien dice alfabetización disciplinar que aprendan las cinco teorías que es lo básico para poder desempeñarse en su campo profesional, entrar esto en la creatividad me parece muy complicado, debería ser pero de pronto la universidad no se creo para eso.
P12	creo que un punto de partida es observar mucho los niños, detectar su necesidades así como sus fortalezas y empezar a trabajar con ellos desde allí. Claro que es un trabajo mayor porque implica estar atenta a ellos, comprenderlos y conocerlos... nosotros como docentes tendemos a centrarnos más en los objetos que en los sujetos.	También creo que los estudiantes son creativos, deben serlo por su juventud y expectativa frente a la vida y a lo que están haciendo, pero muchas veces nosotros mismos, los docentes, nos encargamos de "matar" su creatividad cuando les pedimos que cumplan unas tareas cerradas que se supone den cuenta de lo que queremos escuchar o de los aprendizajes que se supone deben darse en nuestras clases.
P13		
P14		
P15		

Tabla 23. Matriz de Resultados Categorizados. Educación – Aprendizaje

EVALUACIÓN		
Profesores	¿EVALÚAN LA CREATIVIDAD LOS DOCENTES?	ESTRATEGIAS PARA EVALUARLA
P1		Yo no creo que con esas estrategias evalúe la creatividad. conscientemente ninguna porque no la evalúo. O sea no hace parte dentro de los criterios de mi clase evaluar la creatividad.
P2		
P3	Yo nunca la evalúo, no, porque generalmente los profesores suelen evaluar la originalidad y es muy difícil el concepto de originalidad, qué es original, qué es creativo, yo le podría decir a un estudiante que sea creativo en una serie de actividades, pero finalmente, yo lo que evalúo es ver que el estudiante va ganando comprensiones distintas, asociaciones distintas entonces no me importa si son creativas o no creativas, sino que van al nivel del estudiante, entonces yo lo que veo es si antes escribía con dificultad las ideas y para analizar, yo creo que lo importante es ver si ahora desarrolla conceptos, organiza mejor las ideas, para mi ese es términos de aprendizaje académico, lo mas importante pero nunca incluyo un criterio como creatividad u originalidad en las clases.	Ensayo escrito, yo siempre incluyo dos actividades una estructurada y otra no estructurada, la estructurada generalmente es una tarea que tiene muchas normas y es como un ensayo con titulo, el argumento, con normas bibliográficas, de citación y eso, y la segunda actividad siempre le digo que invente algo en relación con un problema de la clase, y voy generando ideas para que ellos lleguen a una idea propia, ya sea derivada de su experiencia o de su interés, entonces trato de combinar eso, en lo primero doy recursos y en lo segundo el estudiante tiene que buscar los recursos, los tiene que buscar en Internet, en una biblioteca, matarse la cabeza pensando en algo que le interese, es como mi filosofía de trabajo.

P4		Sí, hay también que ser creativo con la evaluación. Para el poster un instrumento para que ellas lo conozcan también previamente, con la carta pues solamente darles las indicaciones que se tienen ahí, además en la carta están las indicaciones explícitas /// Pero la primera evaluación, por ejemplo en un curso para ellas fue, para mí fue creativa, me la inventé yo, la creatividad también es de invención, y fue que escribieran una carta
P5		
P6		Generalmente con estrategias absolutamente formales, pruebas escritas, de selección múltiple, exposiciones pero lo que creo que aporta a la hora de resaltar la creatividad creo que son los criterios con los que evaluó.
P7		Yo siempre que hago las evaluaciones, siempre les pongo preguntas variadas de todo. Siempre que preparo las evaluaciones, tengo mis bancos de preguntas entonces, les pongo de selección múltiple con única respuesta, con doble respuesta, variado, de apareamiento, de asociación, de verdadero falso, de completar, de pregunta abierta, entonces también a mí me parece que les estimula más el pensamiento creativo.
P8		
P9	intento verla y promover la evaluación como un proceso que les permite aprender, que les permite reforzar conocimientos, identificar vacíos.	Hacen trabajo de investigación que creo que es el otro elemento, promuevo que hagan evaluación de pares, como estamos en las prácticas, entonces las prácticas también tienen otro elemento, digamos otro actor en el proceso evaluativo que es la institución, el docente, los niños, sí, a veces hemos incluido la voz de los niños, muy pocas veces, pero lo hemos hecho, porque a veces uno se mete mucho en el guion preestablecido.
P10	Yo no sé si yo evalúe la creatividad, yo lo que quiero ver es realmente ideas que conduzcan en la educación,,, yo o que quiero es ver en ellas que cuando usen las técnicas de didáctica.. ven si eso lleva a un sinónimo de la educación que es la formación... y para mí la formación es desarrollo humano es humanizar,, para mí la educación es humanizar a la gente... o sea uno no nace humano uno se forma como humano a medida que vive... entonces estamos logrando humanizar esos seres humanos pequeños ? Grandes? Lo que sea.. eso conduce a la formación? Si yo no humanizo si no logro que ese ser sea humano.. entonces no estamos haciendo nada... adoctrinando... instruyendo, amaestrando... pero eso no es educación... entonces cuando ellas hacen ese tipo de reflexiones... digo bueno.. por ahí vamos bien... /// Yo pienso que con esas estrategias si evaluó la creatividad, porque por lo menos estamos rompiendo con lo establecido... estamos diciendo miren hay otras maneras de enseñar que no son las mismas de siempre... yo pienso que ellos así se cuestionan y empiezan a romper una serie de paradigmas...	
P11	y eso ni siquiera hay que evaluarlo eso se ve en el discurso oral, en cada intervención, en la cara que ponen, una vez que dominen eso tienen que hacer una investigación con esos conceptos pero esa investigación puede ser más o menos original, creativa pero puede hacer una investigación no muy original y muy bien soportada conceptualmente y es un buen estudiante de buen nivel pero si además de eso hace algo muy original, muy creativo, responde de una manera muy novedosa el problema que plantea eso es excelente, que de esos hay uno entre mil /// Pero no la creatividad, la presentación y la defensa pública de sus productos /// Sí en cierto nivel, después de que cumplan los requisitos básicos, que en una universidad colombiana en la carrera en la que yo estoy... los estudiantes de pedagogía infantil en la Javeriana son de estratos medios, no son de estratos altos, la familia que ahorró para pagar el semestre, metió al estudiante porque el estudiante no tiene el promedio alto para estudiar en una universidad pública pero tampoco tiene el dinero para mandarlo a estudiar otra carrera, entran a una carrera relativamente barata en una universidad prestigiosa, pero las personas que llegan no son de la élite del conocimiento, son los estudiantes de estrato tres, cuatro y dos, entonces la universidad termina de alfabetizar al estudiante cuando lo tenía que hacer el bachillerato..., un estudiante que en su pregrado no puede escribir un ensayo... no lo puede hacer... no es culpa del estudiante pero entonces como esa es la condición toca trabajarle muy fuerte a esos niveles básicos de dominio académico para insertarse en la vida académica y el desarrollo de la creatividad y la producción del nuevo saber.	Yo no los evaluó, yo no hago examen, yo hago examen para... depende del concepto de evaluación... o sea para saber la suficiencia disciplinal, aquí nadie pasa la materia sino domina la disciplina... pero además puede dominar la disciplina perder la materia. A nivel de disciplina es saber hacer algo con ese saber. Yo reviso le pongo observaciones y hablo con el estudiante, pero además como hay foros virtuales, discusiones presenciales, tienen que defender públicamente sus escritos tienen lectores de sus textos en sus clases, cuando tiene que escribir ya sostienen micro investigaciones en sus clases durante todo el semestre
P12		Hago talleres, quizzes, exposiciones, trabajo escritos, ensayo y el proyecto. La creatividad la tengo en cuenta en el ensayo y el proyecto sobre todo. En las exposiciones también para mirar la manera como se apropian las estudiantes de los textos de lectura y cómo lo relacionan con su acción docente
P13		

P14	pero yo no evaluó la creatividad, ahora es posible que cuando el acto creativo salta a la vista generalmente yo si lo valoro /// la evaluación uno dice todavía no nos salimos de ella es un mecanismo de control pero también es un mecanismo que posiciona realmente los cuerpos en un lugar y hay colapsos creativos, nada, entonces la docencia esta mas impactada por la normatividad que por el acto creativo mismo	
P15	Yo no evaluó la creatividad, porque como no ha sido un propósito explícito de mi parte, no es algo que evalúe, además porque no se cómo, no conozco mucho del asunto, es más intuición	

Tabla 24. Matriz de Resultados Categorizados. Educación – Evaluación

EVALUACIÓN		
Profesores	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DIFICULTADES
P1		
P2		
P3		
P4		
P5		Hay dificultades para evaluarla en el sentido de que como plasma lo que aprende en un grafico en un medio de aprendizaje y de lenguaje.
P6	Porque por ejemplo yo le pongo unos criterios del nivel de argumentación, buena escritura, recurrir necesariamente a las fuentes /	
P7		si son trabajos artísticos eso es muy subjetivo. Porque lo que le gusta al uno no le gusta al otro, eso es muy relativo. Entonces cuando estamos viendo los trabajos de las niñas, todos son igualmente valiosos o importante pero hay que fijar unos criterios para decir porque es creativo por que en su medida todos son creativos, todos hacen trabajos y producciones diferentes para evitar el conflicto yo sugiero que hay que establecer unos criterios que permitan evaluar.
P8		
P9	No tengo instrumentos para evaluar la creatividad como tal, tal vez se promueve pero, estoy pensando en los poster por ejemplo, porque es tan subjetivo lo que quieren ellos expresar ahí.	Las dificultades son por que es muy subjetivo,
P10		
P11	Digamos que el dominio de la gramática de la disciplina y saber hacer algo con eso no necesariamente algo pragmático puede ser algo teórico... de ahí en ese segundo nivel , cumple como dos vías, si lo hace muy bien siguiendo la disciplina y otro que lo hace de manera original y creativa	La mediocridad es el pan de cada día, dificultades todos los días, peleas, amenazas, llantos, lo que pasa es que para mi la evaluación es si o no, entonces llega un momento que toca decirle que no, pero eso genera ciertos problemas porque la universidad no esta diseñada para ciertas decisiones, que retiran la materia, que el profesor es maltratador por la exigencia básica de que escriba un texto coherente y que defiendan públicamente tres páginas que escribió, ese es el nivel pero ponerlos en ese nivel es muy difícil. Dificultades todos los días. Otra es cuando uno ve alguien que tiene la cabeza en otro lado y ordene el mundo de un modo distinto... y yo les pongo cinco, cuando hay que evaluar entonces qué hago no hay nada que decir... puros elogios.. pero digamos que cuantificar eso es mas complicado, para mi la evaluación es de sí y no y hay unos que son mas juicioso que hacen mas y otros que no le importa mucho pero hay otros que son el top siempre sacan cinco, es complicado y yo les pongo una sola nota en el semestre y es conversando yo con un expediente de la conversación y del cumplimiento de sus cosas y hacen lo que tienen que hacer ... y lo sustento públicamente pero ya en cuanto al nivel de dominio conceptual y eso el ultimo nivel ya le ponemos la nota y viene y hablamos del tema y acordamos la calificación, y usted que como se sintió si aprendió, usted cree que puede salir a formar niños, como ve la cosa, y entonces la persona dice siento que si
P12		

P13		Pues me parece que uno es lo que hace y uno es lo dice entonces si yo enseña la creatividad entonces yo tengo que ser creativo. No sería ético de mi parte porque como hay gente que esta pidiendo ensayo y no son capaz de escribir ensayo
P14		
P15	no tengo como unos criterios, voy a evaluar que tan creativo es usted, no se me imagino que eso tiene algunas posibilidades de ser medido, por lo menos conmensurado esto debe ser más o menos así, no evalúo eso en particular, pero como le digo, espero que el estudiante me responda desde él, de hecho cuando solo cita, pues no sirve, puede sacar muy buenas citas eso también me imagino que es un buen indicador, el hecho de que sepa que citas sacar o no, pero si no se escucha su propia voz, lo que está diciendo, no sirve.///si es que no repita, que piense sobre eso que estudió y que diga algo, de lo que piensa pero que sea un decir fundamental, eso significa interactuar con un saber y con las propias preguntas que se ha formulado sobre, pero realmente no tengo un sistema de criterios, ni sistemático para decir: evalúo la creatividad.	

Tabla 25. Matriz de Resultados Categorizados. Educación - Evaluación

PEDAGOGÍA INFANTIL	
Profesores	CONCEPCIONES DE LA LICENCIATURA
P1	
P2	
P3	Y la pedagogía infantil forma parte de ese dispositivo escolar que va encausando a los niños, les va dando un tipo de orientación, digamos que va restringiendo esa capacidad/// hay que enseñarle a escribir al estudiante cuando lo tenía que hacer en bachillerato... un estudiante que en su pregrado no puede escribir un ensayo, no lo puede hacer, no es culpa del estudiante pero entonces como esa es la condición toca trabajarle muy fuerte a esos niveles básicos de dominio académico para insertarse en la vida académica y el desarrollo de la creatividad y la producción del nuevo saber.
P4	
P5	
P6	Como la entienden aquí en la facultad, La pedagogía infantil es el acompañamiento de profesionales que hay al desarrollo de los niños de los cero a los siete años. Todo lo que puede hacer un profesional que atiende esa población esta enmarcado en la pedagogía infantil, dentro de esta facultad /// Sí creo que hay un vínculo en que sentido parte de desarrollar los procesos o tener en cuenta las actividades para el desarrollo y ciertos procesos hay un gran componente que es que se pueden acompañar los procesos de desarrollo de creatividad de los niños, y en ese sentido hay una relación directa entre creatividad y pedagogía. Lo que sino creo que hay una relación directa, donde veo que no es tan clara es en la formación o en la conciencia de generar o de tener ciertos procesos creativos en la manera como se forman los profesionales de pedagogía infantil. /// Hay un elemento que me llama mucho la atención y se está desperdiciando son las prácticas a las que los estudiantes van desde segundo semestre. Y resulta que esas prácticas no están vinculadas con los contenidos que están trabajando, entonces los estudiantes de práctica pedagógica se supone que están yendo a instituciones formales y no saben qué hacer con los niños. Entonces cuando les dices haz un juego con los niños y te dicen es que profe a mi no me han enseñado ni un juego para niños /// claro ellas saben de muchas cosas de contenidos pero a la hora de ponerlos en práctica en una actividad no saben cómo entonces es como brindándoles conocimientos prácticos, relacionados con la práctica no tan teóricos, y que el estudiante vea a partir de esto como puede generar o impulsar la creatividad en los niños
P7	es creativo porque puede pintar lo que quiera. Y claro que hay relación [pedagogía infantil y creatividad] porque un maestro tiene que desarrollar la creatividad de esas niñas.

P8	Yo creo que la Pedagogía Infantil es como un espacio para permitirle al niño el desarrollo de la creatividad, la manera en que pedagógicamente se le permita al niño un espacio para que él se exprese ahí si entraría a jugar la pedagogía, pero entonces habría que hablar de pedagogía creativa, una pedagogía creativa, permite que los niños desarrollen la creatividad; porque también una pedagogía que no es creativa, al contrario, no permite esa expresión, entonces, la pregunta es muy amplia :la pedagogía creativa para el desarrollo de la creatividad, yo pienso que la educación infantil es fundamentalmente esto, creatividad, dibujo, danza, teatro, aquí en la formación de las muchachas, se les insiste bastante en eso, una maestra debe saber bailar, cantar, debe tener facilidad de movimiento, debe tener unos rudimentos básicos de pintura, de música, saber de cine porque eso mismo la va a llevar a que estimule en los niños si es que a ellos se les debe estimular, porque ya la tienen, sino es permitir en su aula, en el salón de clase, estas actividades de los niños. /// Un estudiante creativo tendría que matricularse en una carrera que no sea Licenciatura en Educación Infantil; sino matricularse en carreras como Literatura, Pedagogía Musical, Artes, Escénicas, una pedagogía de esas porque Pedagogía, es Pedagogía Infantil y es que yo en Rousseau no encuentro muchos elementos de creatividad a menos del primer escrito que él tiene, en Pestalozzi, en Froeber, en Montessori, ellos no tienen una teoría estética ni de creatividad, es cómo un maestro se puede desarrollar exitosamente en el aula y ahí él no le dice que la creatividad es un punto central. Paul Freire le dice a uno toda la teoría de la argumentación, del diálogo, pero ahí no se enfatiza en elementos creativos, de fantasía, de imaginación, el niño se debe socializar, es decir, aprender una serie de normas de la sociedad para que él se inserte y no tenga problemas de adaptación, eso es lo que pretende realmente la Pedagogía y las carreras pedagógicas.
P9	
P10	
P11	debería existir sí, que exista en ciertos lugares tal vez, en ciertos programas de formación con énfasis en eso, en general en la pedagogía ... en la educación formal no le apuesta mucho a eso a la formación del sentido estético. Pero sí la teoría dice que debería haber una relación porque es un componente fundamental de alguien que va a ser un profesor y porque es un componente fundamental en el desarrollo de los niños. Para mí... yo como tengo un hijito de 10 años, el asunto del pensamiento divergente, no lineal es fundamental muy valioso de altísimo valor para el desarrollo de un niño, tanto como la educación formal. Es muy importante pero ese tipo de teorías se resumen. No conozco muchos programas de pedagogía infantil, solo el de la pedagógica y el de acá y no es una cosa fundamental en la formación de un licenciado en pedagogía infantil. No es central /// Si tu le pegas una mirada por encima a los currículos habrá una clase, aquí hay una, bueno al menos hay uno. Pero debería ser una así como el lenguaje es un eje fundamental, eso debería ser
P12	
P13	Claro a mí me parece que la pedagogía debe estar abierta a verificar la creatividad sino esta para eso entonces apaga y vámonos, precisamente ese es el reto de la pedagogía, y no solo para los niños sino para todo el mundo. La pedagogía debe situarse en el puesto de la creatividad de destituir precisamente la rigidez, la castración imaginativa, desde ese punto de vista la relación es total, es la pedagogía al servicio de la creatividad de lo contrario no tendría sentido./// . El maestro tiene que ser un actor que se muestre pero no es el hecho de pavonearse es mostrando dentro del taller como lo hago y es que hay metodologías de creación y esa metodología no puede desarrollarse en camisa de fuerza sino que eliciten la creatividad /// época pero resulta que los niños tienen una extraordinaria capacidad de pensar, de preguntarse, de interrogarse, de ser curiosos, de dudar de las cosas paulatinamente y la pedagogía infantil forma parte de ese dispositivo escolar que va encausando a los niños les va dando un tipo de orientación, digamos que va restringiendo esa capacidad
P14	Entonces como que uno podría decir que es deseable que efectivamente ese sentido de pedagogía infantil que se asoma con asombro y con incertidumbre con admiración a lo que es la infancia pues pueda seguir acompañando la infancia, es decir, que pueda seguir potenciando todas esas riquezas en términos de fantasía, de elaboración, de sueños, de imaginación y creación y no todo lo contrario. /// pero cuando uno vaya a ver un juego de niños donde los niños podrían decir vamos a jugar a la maestra y entonces contemos cuentos, imaginemos historias, creemos fantasías entonces ahí va a a decir ahí hay un tipo de pedagogía infantil que esta explorando acompañando y potenciando todas esas riquezas de los chicos /// ¿Existe relación entre la creatividad y la pedagogía infantil? Yo creería que sí para acabarla, de cualquier manera acabaría con la creatividad. la pedagogía sigue siendo el dispositivo del cultivo y en ese sentido se extingue la creatividad. La escuela y digamos la pedagogía escolarizada, porque uno de golpe podría decir, digamos que no haya pedagogías que no sean tan escolarizadas, tan escolaristas pero el papel que esta cumpliendo la escuela que esta cumpliendo los maestros tiene que ver mas con una perspectiva de direccionamiento, de orientación, de formación, de encausamiento, y en esa perspectiva ese encausamiento tiene que ver justo con ponerle a unas fronteras unos limites al acto ético de la creación
P15	Si total, se supone que los pedagogos infantiles están orientados a la educación en sentido amplio, eso quiere decir no solo le enseñan contenidos disciplinares de matemática, biología, ciencias, sino a la formación del niño de manera integral y en ello la creatividad es un factor fundamental, constitutivo de su desarrollo subjetivo y como ser social.

Tabla 26. Matriz de Resultados Categorizados. Educación – Pedagogía Infantil