



Actividades lúdicas como medio para el fortalecimiento de la creatividad de los niños y niñas que participan del proyecto social “Aula Móvil” en el marco de la estrategia pedagógica “ANDAWE”

Angie Lorena Uribe Pulido

Karen Daniela Romero Hernández

Wendy Vanesa Martínez Giraldo

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Cundinamarca

Sede Soacha

Programa Licenciatura en Educación Infantil

Noviembre de 2023

Actividades lúdicas como medio para el fortalecimiento de la creatividad de los niños y niñas que participan del proyecto social “Aula Móvil” en el marco de la estrategia pedagógica “ANDAWE”

Angie Lorena Uribe Pulido

Karen Daniela Romero Hernández

Wendy Vanesa Martínez Giraldo

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

Infantil

Asesor(a)

Mg. Angélica Lucia Contreras Sierra

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Cundinamarca

Sede Soacha (Cundinamarca)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

Noviembre de 2023

Dedicatoria

A mis tres ángeles que le dieron significado a la palabra amor; y a esa niña que soñaba con algún día ser maestra.

Angie Lorena Uribe Pulido

A mi “yo” de 6 años que acomodaba sus peluches para darles clases simulando ser una maestra, a mis padres y hermano por ayudar a que este sueño se hiciera realidad, a mis docentes que nunca dudaron de mis capacidades, a mis amigas que siempre estuvieron para mí en los momentos que más necesité y, por último, pero no menos importante a Dios por siempre darme la sabiduría para afrontar cada paso que doy.

Karen Daniela Romero Hernández

Con cariño y gratitud dedico esta tesis de grado a Dios principalmente, docentes, familia y compañeras. Su apoyo incondicional, sabiduría y aliento constante han sido fundamentales en este arduo camino. Gracias por creer en mí y por brindarme su invaluable guía a lo largo de esta experiencia.

Wendy Vanesa Martínez Giraldo

Agradecimientos

Agradezco primeramente a Dios y a mi familia por acompañarme en este proceso académico, a mis padres y hermanos por brindarme su ayuda cuando más lo necesité. A la señora Patricia y a Don Carlos, por tratarme como a una hija más y apoyar mis sueños; y a mis compañeras que se convirtieron en amigas. Finalmente, le agradezco profundamente a nuestra tutora, la docente Angélica Contreras y al docente Oscar Daza por su dedicación, acompañamiento y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiésemos podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada; y en general a todos los docentes de la licenciatura que forjaron una nueva maestra.

Angie Lorena Uribe Pulido

Agradezco principalmente a Dios y a mi familia por ser una compañía y apoyo constante en este proceso tan lleno de experiencias, a mis compañeras de tesis, que sin su disciplina y esfuerzo en este trabajo de investigación no se hubiera logrado los resultados esperados. También le doy gracias a los docentes de la licenciatura en cada enseñanza, exaltando a nuestra tutora Angélica Contreras, que, con su conocimiento, experiencia y sabiduría hizo posible sacar adelante nuestro trabajo de grado.

Karen Daniela Romero Hernández

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que me han apoyado en este largo y desafiante viaje de investigación. En primer lugar, quiero agradecer a Dios quien es el que siempre está presente en cada momento de mi vida, posteriormente agradecer a nuestra tutora de trabajo de grado por su guía experta y dedicación, su paciencia y sabias sugerencias han sido fundamentales para llevar a cabo este proyecto. También quiero agradecer a mis compañeras por su apoyo incondicional a lo largo de esta etapa académica, sus palabras de aliento y motivación han sido la fuerza que necesitaba para continuar incluso en los momentos difíciles.

Wendy Vanesa Martínez Giraldo

Contenido

Lista de anexos.....	6
Abstract.....	8
Introducción.....	9
CAPÍTULO I	11
1. Planteamiento del problema.....	11
1.1. Descripción y formulación del problema.....	11
1.1.1 Descripción del problema.....	11
1.1.1 Objetivos generales y específicos.....	13
1.1.1.0.1 Justificación.....	14
1.1.1.0.2 Sub línea del programa.....	15
CAPÍTULO II	17
2 Marco teórico.....	17
2.1 Antecedentes de la investigación.....	17
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	17
2.1.3 Antecedentes Nacionales.....	25
2.1.4 Antecedentes locales.....	34
2.1.5 Bases teóricas.....	40
CAPITULO III	66
3. Marco metodológico.....	66
3.1 Diseño de investigación.....	66
CAPITULO IV	71
4.1 Presentación de la propuesta pedagógica “ANDAWE”.....	71
4.1.1 Análisis de resultados.....	72
4.1.2. Discusión.....	82
4.1.3 Conclusiones.....	84
Referencias.....	86
Anexos.....	93

Lista de anexos

Figura 1. Actividad “Pinto y descubro” Comuna 1

Figura 2. Actividad “Hilogramas” Comuna 2

Figura 3. Actividad “Contando y creando” Comuna 3

Figura 4. Actividad “Hilando el arte” Comuna 4

Figura 5. Actividad “Pista de obstáculos” Comuna 6

Figura 6. Actividad “Concurso de talentos” Corregimiento 1 Chacua

Resumen

En diferentes investigaciones se evidencia que existe una relación entre la creatividad y las relaciones sociales en la etapa infantil, identificándola como una cualidad innata que logra la adaptación del ser humano dentro de su contexto, a través de la resolución de problemas o situaciones que se presentan en su realidad, con base en su conocimiento, experimentación e imaginación. La presente investigación analiza la estrategia pedagógica “ANDAWÉ” la cual busca identificar las características del ambiente “viajando por el mundo de la creatividad” a través del desarrollo de actividades lúdico-pedagógicas que fomenten el fortalecimiento del pensamiento creativo de los niños y niñas que participan del proyecto social “Aula Móvil” de la Corporación Universitaria Minuto De Dios.

Por lo anterior, se realiza una observación detallada que conduce al análisis de lo que se logró con la estrategia pedagógica, y comprender la eficiencia de las actividades lúdicas que se ejecutaron en los diferentes contextos con la disposición y reacción de los niños y niñas al participar en ellas, teniendo en cuenta que la población de la investigación no es permanente considerando que el contexto es itinerante, se elabora un comparativo que logra describir lo que ocurrió en cada una de las intervenciones.

Para esta investigación resulta importante cambiar la percepción de los docentes en formación con respecto al entorno, permitiéndoles explorar un mundo de creatividad. Esto se logra mediante la implementación de ejercicios que fomentan la participación de los niños, estimulando su imaginación, planificación, originalidad, autonomía, pensamiento crítico y resolución de problemas, sin imponer la expectativa de un resultado específico al final. Las docentes desempeñan un papel de guía y facilitadoras en este proceso. De esta manera, no solo se transforma la práctica pedagógica, sino que también se contribuye de manera integral al desarrollo de los niños, en particular, a su capacidad de pensamiento creativo.

Palabras clave: Creatividad, lúdica, actividades lúdicas, aula móvil.

Abstract

In different investigations it is evident that there is a relationship between creativity and social relationships in the childhood stage, identifying it as an innate quality that achieves the adaptation of the human being within its context, through the resolution of problems or situations that arise. In your reality, based on your knowledge, experimentation and imagination. The present research analyzes the pedagogical strategy “ANDAWÉ” which seeks to identify the characteristics of the environment “traveling through the world of creativity” through the development of recreational-pedagogical activities that encourage the strengthening of the creative thinking of the boys and girls who participate. of the “Mobile Classroom” social project of the Minuto De Dios University Corporation.

Therefore, a detailed observation is carried out that leads to the analysis of what was achieved with the pedagogical strategy, and to understand the efficiency of the recreational activities that were carried out in the different contexts with the disposition and reaction of the boys and girls when participating. In them, taking into account that the research population is not permanent considering that the context is itinerant, a comparison is made that manages to describe what happened in each of the interventions.

For this research, it is important to change the perception of teachers in training with respect to the environment, allowing them to explore a world of creativity. This is achieved through the implementation of exercises that encourage children's participation, stimulating their imagination, planning, originality, and autonomy. critical thinking and problem solving, without imposing the expectation of a specific result at the end. Teachers play a role as guide and facilitator in this process. In this way, not only is pedagogical practice transformed, but it also contributes comprehensively to the development of children, in particular, to their capacity for creative thinking.

Keywords: Creativity, playfulness, recreational activities, mobile classroom.

Introducción

La creatividad está estrechamente ligada a las habilidades sociales de los individuos y es considerada como una cualidad innata que facilita la adaptación al entorno. Para Guildford (1978) citado por Santaella (2006) la creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño, resulta novedoso. De esta concepción surge el proyecto de investigación, arraigado en las realidades observadas en el proceso llevado a cabo en el ámbito de prácticas de la Licenciatura en Educación Infantil. Este proyecto, titulado "Las actividades lúdicas como medio para fomentar la creatividad en los niños participantes del proyecto social "Aula Móvil" de la Universidad Minuto de Dios en Soacha", se enmarca en la estrategia pedagógica "ANDAWE".

Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación surge luego de un análisis en el campo de práctica, en el cual se evidencian diferentes situaciones que no le permiten al niño explorar y potenciar su creatividad de manera plena, lo anterior, debido a que se considera que en la infancia la creatividad existe y está incluida en su desarrollo integral, sin embargo, no se interviene de forma adecuada, y se relaciona con procesos elaborados y esperando un resultado en específico.

Así pues, esta investigación se divide en diferentes apartados, iniciando con la identificación del problema y el interrogante y se plantea un objetivo general y tres específicos, continua con una documentación teórica para conocer las categorías y subcategorías que se pretenden estudiar. El siguiente capítulo se enfoca en el marco metodológico y finaliza con el análisis de resultados y las conclusiones

En el capítulo 1 se encuentra el planteamiento del problema, donde se define la descripción, formulación y la pregunta, dando a conocer el contexto en el que se realiza la investigación, estableciendo así objetivos que permiten llegar a los resultados del trabajo propuesto, que justifican la importancia del desarrollo del proyecto, siendo fundamental para comprender y asimilar los contenidos.

En el capítulo II se evidencia el marco teórico, que empieza con los antecedentes, los cuales rastrean información local, nacional e internacional dando a conocer investigaciones realizadas anteriormente sobre el tema. Se encuentran las bases teóricas que definen las categorías correspondientes

al trabajo de investigación: creatividad, lúdica, con la subcategoría actividades lúdicas y “Aula Móvil”, que abarcan los conceptos desde distintos autores.

En el capítulo III se encuentra el marco metodológico, donde se establece el diseño y tipo de investigación descriptivo-propositiva, el enfoque cualitativo, relacionado con el paradigma hermenéutico basándose en la necesidad de comprender la práctica social. Se implementa como método la investigación acción que provee herramientas investigativas para transformar su quehacer profesional, se involucran las técnicas participativas grupales, siendo el medio que permite el tratamiento de una formulación de un concepto clave, los instrumentos permiten mostrar bases de información como los diarios de campo y la matriz categorial que dan cuenta del seguimiento en las actividades, permitiendo el análisis de los resultados de la investigación.

En el capítulo IV, se presenta brevemente la propuesta pedagógica "ANDAWÉ" y el proyecto social y universitario "Aula Móvil". Posteriormente, se detallan los análisis de los resultados, trazando un recorrido desde los instrumentos empleados en la investigación. Se recopila información relevante sobre lo acontecido en cada contexto de práctica. También se formula la discusión en la que se examinan los resultados obtenidos en el estudio a la luz de la literatura existente y la pregunta de investigación. Se establecen comparaciones, contrastes y conexiones entre los hallazgos y las teorías previas. Se analizan las implicaciones, se exploran las posibles razones detrás de los resultados y se discute cómo estos contribuyen al campo de estudio.

Por último, las conclusiones que destacan los logros, limitaciones y posibles áreas para futuras investigaciones. Se brinda un cierre contundente basado en los hallazgos; y junto a estas las recomendaciones que proponen sugerencias basadas en los resultados y conclusiones, orientadas a la práctica para futuras investigaciones. Estas recomendaciones sirven para mejorar o ampliar el impacto de la investigación, proporcionando orientación para acciones prácticas o futuros estudios en el área. En esta sección se logra enlazar los resultados con el objetivo principal del estudio, proporcionando un cierre significativo que enriquece y aporta al conocimiento existente en el campo de estudio.

CAPÍTULO I

1. Planteamiento del problema

1.1. Descripción y formulación del problema

1.1.1 Descripción del problema

Soacha es un municipio del departamento de Cundinamarca que a lo largo de la historia ha aumentado su población, la razón se sustenta en que recibe constantemente víctimas de desplazamiento forzado debido a la creciente ola del conflicto armado en el país, tras la escasa implementación de los acuerdos de “La Habana” firmados por el gobierno y las extintas FARC. Por otra parte, la llegada de migrantes en su mayoría de Venezuela debido a la crisis económica y política de los últimos años, presentada en ese país. Por otra parte, algunas de las problemáticas más visibles en el contexto de Soacha, según cifras oficiales, son de carácter social, económico y ambiental. Además, algunas vías de acceso al municipio se encuentran en malas condiciones lo que limita el desarrollo del municipio Soacha (Admirola y Rodríguez. 2018. P95).

En este territorio en materia de educación, se logra evidenciar que Soacha debe integrar a gran cantidad de estudiantes dentro de sus instituciones, según Pérez (2019) la población en edad escolar para el año 2017, era de 114.870 personas, y la cobertura neta dentro de esta se encontraba entre 96.11%, actualmente esa cobertura se sitúa en un 98.85%, de acuerdo a estos datos se muestra que el municipio trabaja a diario por ofrecer cifras alentadoras a sus habitantes frente a la situación escolar. Por otra parte, la alcaldía municipal y la secretaria de educación impulsan diferentes proyectos con el fin de mejorar la calidad educativa, dentro de ellos se puede encontrar la estrategia “Tejido social con educación emocional”, la cual busca mejorar las competencias emocionales de familias, estudiantes y maestros, también se encuentra “más aprendizaje, menos tareas” que intenta desarrollar una flexibilización curricular dentro de las instituciones, otra de las acciones que se implementan en el marco de la mejora de la calidad educativa es el de “Soacha Bilingüe”, este plan busca potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Teniendo en cuenta lo anterior, se logra determinar que, a pesar de los esfuerzos realizados por el gobierno territorial y otras entidades, una de las poblaciones con mayores

indicadores de vulnerabilidad es la infancia, debido a las premuras mencionadas anteriormente, los niños y niñas en el municipio deben sortear vicisitudes que influyen en situaciones precarias de alimentación, acceso a educación, maltrato, abandono, abuso de sustancias, entre otras muchas situaciones que deben sortear estas niñeces; esto también permeado por una escasa conciencia frente a la concepción del ser niño y niña como sujeto de derechos con interés supremo para el estado y quienes deben gozar efectivamente de derechos como la salud, recreación, protección y espacios para el aprovechamiento del tiempo libre.

A continuación, se concibe la infancia como la etapa más importante de la formación de una persona, en donde sus procesos de aprendizaje y sus relaciones interpersonales reflejan las dinámicas socioeducativas en las que los niños se ven involucrados y que determinan su desarrollo integral. Este hecho es una realidad que se ve reflejada en los diferentes encuentros que realiza el proyecto social “Aula Móvil” ya que es un escenario que logra llegar a sitios en donde las necesidades sociales, educativas y el papel de la familia en el proceso de aprendizaje se puede evidenciar ampliamente.

Ahora bien, este un proyecto de carácter itinerante que lleva 8 años aproximadamente como parte de la formación de las Licenciadas en Educación Infantil en la Corporación Universitaria Minuto De Dios del centro regional Soacha, en el cual, las estudiantes desarrollan procesos prácticos en espacios no formales, específicamente establecidas en rincones de aprendizaje “cuyo fin es potenciar el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas a través de actividades lúdico pedagógicas que fortalezcan el desarrollo integral de los infantes”. Acero, Cuberos, Daza, Díaz, Hernández, Ochoa y Pardo (2020. P33).

Dentro de esta propuesta, se realiza una observación inicial desde las primeras sesiones identificando limitantes en las planeaciones de los docentes en formación de “Aula Móvil”, donde se establece con exactitud qué se espera de los niños y cómo deben responder al desarrollo de las actividades. De acuerdo con esto, se puede evidenciar que los niños disfrutaban de los ejercicios propuestos, sin embargo, se dispersan rápidamente y se afanan por ir a otros rincones en donde podrían estar más activos. Por otra parte, la creatividad es algo a lo que no se le brinda la atención necesaria debido a que se considera que viene siendo una característica con la que nacen los niños, no se interviene de manera acertada con el fin de contribuir en su mejora y no todos los espacios educativos están pensados para su

desarrollo, además las personas relacionan la creatividad con diversas técnicas como la pintura, la plastilina y las manualidades. Así lo afirma Cárdenas (2019) cuando menciona:

El pensar en la creatividad no es nuevo, sin embargo, en los últimos años se han venido realizado diversas investigaciones sobre la influencia en el ámbito educativo, lo cual con lleva a cambiar la concepción de la relación con el campo artístico, danza y el dibujo.

Por otra parte, “La creatividad docente se manifiesta en la propuesta de objetivos didácticos, en las actividades de aprendizaje, en la evaluación, pero sobre todo en la metodología utilizada” Klimenko (2008), así pues, la relación entre el docente y su forma de percibir la creatividad dentro del aula tiene una gran incidencia en el desarrollo de la misma por parte de los niños, por eso son muy importantes las estrategias utilizadas por parte del maestro.

Finalmente, el problema del presente trabajo de investigación se fundamenta en el hecho de que dentro del ambiente no se establecen actividades y ejercicios basados en el juego que logren fortalecer las habilidades creativas, por tal razón, los niños perciben el ejercicio de la creatividad como un ejercicio aburrido y sin sentido porque en ocasiones no se interviene de manera lúdica, así pues, los participantes tienden a desinteresarse y prestan poca atención al desarrollo de las actividades. Por esta razón, dar solución a este problema contribuiría a trazar un horizonte en el que se abra un campo de acción para la implementación de estrategias y actividades lúdicas adecuadas, que permitan una armonía entre los procesos pedagógicos y el desarrollo de la creatividad.

Pregunta problema: ¿Cómo a través de la implementación de la propuesta lúdico-pedagógica ANDAWE se fomenta la creatividad de los niños y niñas que participan en el ambiente viajando por el mundo de la creatividad del escenario de práctica “Aula Móvil”?

1.1.1 Objetivos generales y específicos

Objetivo general:

- Analizar el impacto de la propuesta pedagógica ANDAWE, en el ambiente viajando por el mundo de la creatividad con miras a favorecer las habilidades creativas mediante la

implementación de actividades lúdicas que permitan transformar la realidad de los niños y niñas que participan en el proyecto social “Aula móvil”.

Objetivos específicos:

- Identificar las características del ambiente “viajando por el mundo de la creatividad” del proyecto social “Aula móvil” de la licenciatura en educación infantil de la universidad Minuto de Dios de Soacha.
- Desarrollar actividades lúdicas que fomenten la creatividad de los niños y niñas partícipes del proyecto social a través de la propuesta “ANDAWE”.
- Demostrar el impacto de la propuesta pedagógica “ANDAWE” a partir de las actividades implementadas en el ambiente “viajando por el mundo de la creatividad”.

1.1.1.0.1 Justificación

Como punto de partida, el presente trabajo de investigación tiene su origen en el compromiso que existe frente a la percepción de la educación como escenario de transformación social, Torres (2008) sostuvo que la “educación desde una concepción integral debe ser comprendida como un proceso de formación permanente a lo largo de toda la vida del individuo en su práctica social”, en este sentido, se evidencia que lo citado anteriormente corresponde a un proceso de formación continua que perdura durante la existencia del ser humano, y que contribuye en su construcción integral a nivel cognitivo y actitudinal para desempeñarse en la sociedad en la que se encuentra inmerso. Es por esta razón, que se consideran los escenarios educativos como la vía que da lugar a la transformación de la realidad en la que viven los niños y niñas del municipio de Soacha.

El significado de este proyecto a nivel personal es sumamente importante, en el sentido en que las docentes en formación que ejecutan la propuesta se encuentran inmersas en el contexto práctico en el cual se desarrolla la investigación. De este modo, surge la necesidad de contribuir en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas desde el campo de la educación. Por lo anterior, se considera

relevante promover una propuesta que permita involucrar las actividades lúdicas como estrategia pedagógica que logre potenciar la creatividad en los niños que participan dentro del campo práctico.

En el aspecto profesional, cabe resaltar que el licenciado en educación infantil participa de manera activa y comprometida dentro de la sociedad, por tal motivo la labor que desempeña el maestro en formación en los espacios itinerantes tiene un gran impacto no solo a nivel educativo con los niños participantes, sino a nivel social dentro de la comunidad. De igual manera, resulta ser el impacto social esperado genere el desarrollo de la propuesta, pues se intervienen comunidades de todo el municipio y con diferentes condiciones sociales, económicas y culturales.

Por otra parte, es importante mencionar que la población intervenida se compone por niños de todas las edades, desde los 12 meses hasta los 15 años, y a pesar de que el escenario práctico no es propiamente institucional visto dentro de la educación formal, la propuesta si se desarrolla en el marco de la pedagogía. De esta manera, se pretende involucrar a las actividades lúdicas como estrategia para potenciar la creatividad de los niños y niñas que asisten al proyecto.

Finalmente, esta investigación pretende demostrar que las actividades lúdicas implementadas en el marco de la propuesta ANDAWE, dentro del ambiente “viajando por el mundo de la creatividad” del proyecto social “Aula Móvil”, el cual es un contexto diferente a los ámbitos institucionales, es efectivamente un recurso que logra fortalecer la creatividad de los niños y niñas de las diferentes comunas del municipio de Soacha.

1.1.1.0.2 Sub línea del programa

El programa de Licenciatura en Educación Infantil, afín a la línea de sistema UNIMINUTO “Educación, transformación social e innovación”, tiene como objetivo enfocar el desarrollo de actividades de investigación con enfoque educativo, que permitan aportar desarrollo social. Esta facultad en educación cuenta con 3 líneas: Praxeología pedagógica, pedagogía social y didácticas específicas.

Este proyecto investigativo, corresponde la pedagogía social, teniendo en cuenta que busca construir el concepto del complejo campo de la pedagogía social en Colombia, desde el modelo de desarrollo integral implementado por la Organización Minuto de Dios. La sub línea de investigación del

problema es la pedagogía del contexto, desde su objetivo la salida a campo en el desarrollo de proyectos de aula y proyectos de investigación con el propósito de reconocer las realidades vividas en el municipio.

El proyecto social “Aula móvil” se establece como un espacio itinerante. Y recoge elementos que exaltan al Municipio de Soacha destacando su historia, la hospitalidad de sus habitantes y su expansión en infraestructura y desarrollo. Sin embargo, carece de una prestación adecuada de servicios a la comunidad, especialmente en el ámbito educativo. En este contexto, el proyecto se presenta como una estrategia de educación no formal y un ejercicio itinerante que busca aportar al reconocimiento y al beneficio de la comunidad en el Municipio de Soacha. De este modo, la investigación se realiza teniendo en cuenta que las investigadoras hacen parte del escenario de práctica como docentes en formación, lo que les permite tener una postura práctica y crítica al momento de realizar el acompañamiento.

El libro "Aula Móvil, experiencia itinerante, aproximaciones a la educación popular" publicado por la Universidad Minuto de Dios en 2020, dentro de su capítulo titulado "Aula Móvil: educación popular y pedagogía social como praxis transformadora", Acero, et al (2020) analizan la interrelación entre la pedagogía social y la educación popular, considerándolas como realidades construidas mediante la praxis. La praxis se entiende como la reflexión constante sobre el acto de educar, surgiendo del diálogo y el compromiso con las comunidades, reconociendo que ésta se forma en y para la gente.

El trabajo describe cómo la reconstrucción desde la praxis es un elemento fundamental de la educación popular y su vínculo directo con la pedagogía social. Destaca la importancia de que los educadores, en su continua formación, interactúen directa y frecuentemente con las comunidades para acceder a los saberes producidos por estas, sin los cuales la experiencia educativa se torna carente de significado.

El texto aborda el surgimiento y avance del proyecto “Aula móvil”, relacionándolo con la pedagogía social y la praxis. Finalmente, explora cómo la educación popular se convierte en un elemento crucial que impulsa las intenciones educativas en los trayectos llevados a cabo en este entorno de enseñanza-aprendizaje dentro de las comunidades.

El proyecto social “Aula móvil” se apalanca en la pedagogía social en relación directa con la educación popular como un sistema de ideas dinámicas las cuales tienen su asiento en las acciones y en la vida, no como un concepto inerte, sino como un concepto biográfico, en la medida que esta mirada traducida a la vida permite al sujeto conducirse por ella a partir de su “praxis”, asumida esta como expresión humana, resultado de la transformación de conductas previas dadas a partir de las acciones; razón de ser la educación popular como redescubrimiento de la subjetividad.

CAPÍTULO II

2 Marco teórico

2.1 Antecedentes de la investigación

El rastreo de información corresponde a trabajos previos, estudios o investigaciones que han abordado el tema específico correspondiente a la investigación presente. Estos antecedentes proporcionan una base de conocimiento y sirven como referencia para contextualizar y fundamentar el estudio actual.

Al realizar una revisión de antecedentes de investigación, se busca identificar estudios previos, teorías relevantes, hallazgos clave y cualquier información que sea relevante para el tema en cuestión. Esto ayuda a entender qué se ha investigado, qué preguntas han sido abordadas, cuáles son las brechas o áreas que aún no se han explorado a fondo y cuáles son las teorías o enfoques que han sido exitosos o problemáticos en investigaciones pasadas.

2.1.1 Antecedentes internacionales

Con el fin de obtener una mirada amplia sobre el campo de estudio presentado, se inicia conociendo la tesis doctoral titulada “Perspectivas de la creatividad y sus vinculaciones con la educación escolar. Un estudio relacional con maestras y estudiantes de educación infantil ” realizado por la

investigadora Almudena Martín Martínez para el año 2017 en la Universidad de Barcelona, esta busca conocer lo que entienden los maestros por creatividad y cómo este concepto abordado desde diferentes disciplinas y ámbitos, se ha visto sujeto a cambios a través de la historia con las nuevas prácticas de los docentes, la tesis plantea como pregunta problema ¿Cuáles son las ideas, relaciones, y acciones respecto a la creatividad que definen actualmente la educación infantil?

El paradigma que plantea es el humanista y su método es mixto pues usa técnicas como encuestas, cuestionarios, entrevistas, conversaciones, diarios de campo, fotografías, y observaciones dentro de un contexto social. Para finalizar, la autora presenta una serie de conclusiones donde hace una retroalimentación sobre las ideas básicas de la investigación y extrae las aportaciones que contribuyen en situar el papel de la creatividad en la educación escolar y en la infantil específicamente.

Este documento logra aportar una serie de apartados teóricos y metodológicos que fortalecen el estudio de la investigación al mismo tiempo que brinda una mirada profesional sobre la creatividad y sus aportes en la educación.

En el siguiente proyecto “Técnica del modelado para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años de educación inicial-Chiclayo” desarrollado por las autoras Nydia Nataly Llontop Guevara y Cinthia Niño Ruiz, en el año 2017 en Perú, tiene como objetivo conocer los efectos de la aplicación de la técnica del modelado en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años del nivel inicial, teniendo como base la Teoría de la Transferencia de Paul Guilford, plantean como problemática la educación a nivel nacional que se centra en la adquisición de conocimientos, haciendo que el niño solo aprenda lo necesario para subsistir dejando de lado su creatividad.

El paradigma que plantea esta investigación es el humanista y su enfoque es mixto, ya que para este usa técnicas como encuestas precisas y preguntas abiertas, la instrumentación utilizada en este proyecto se empleó para diagnosticar las características del desarrollo de la creatividad de los niños de cinco de educación inicial de la I.E.I. N° 119 “Felipe Alva y Alva”, los resultados se presentan haciendo uso de la estadística descriptiva, mediante cuadros de frecuencias simples y porcentuales, gráficos. Las técnicas e instrumentos empleadas en el trabajo de investigación se realizaron para analizar las sesiones

con la técnica del modelado basado en la “Teoría de la Transferencia de Paul Guilford”. Para recolectar información sobre las características de la creatividad de los niños de cinco años se utilizó la técnica de observación de modo directo mediante una ficha de observación. Se utilizó como pretest y post-test, la ficha de observación para la evaluación de la creatividad diseñada y validada por los investigadores.

Se utilizaron diferentes métodos de estudio como: el de observación científica, histórico, estadístico, analítico, sintético y Sistémico-estructural-funcional, estos métodos facilitaron y contribuyeron en el desarrollo del estudio de la investigación.

Luego de aplicar los instrumentos y de realizar un análisis de los resultados se logra concluir que inicialmente se diseñó un programa con base en la técnica del modelado según la teoría de transferencia de Guildford para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la institución; inicialmente se implementó el pre-test el cual el porcentaje más alto se encuentra en “No logro” 60,6%, al final se evaluó el desarrollo de la creatividad de los niños con el post-test en donde se pudo observar el logro más significativo respecto a los indicadores de “Originalidad” donde se obtuvo 69,0% de “Logro” y 31,0. Finalmente, las investigadoras determinan que la técnica del modelado contribuye significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años, pues existe una gran diferencia en el desarrollo de la creatividad tras aplicarla.

Esta investigación logra brindar un soporte en cuanto a percibir la originalidad como una característica de las personas creativas y poder evaluarse a través de distintos instrumentos.

De igual manera, se encontró el trabajo de grado de la autora Jhoselyn Susana Vera Castro realizado en el año 2017 en el país de Ecuador, el cual lleva por título “Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial “El Clavelito”, año lectivo 2016-2017”. Esta investigación es una propuesta metodológica que tiene como propósito desarrollar la creatividad en los niños, teniendo en cuenta que se perciben como seres creativos, constructivos y con pensamientos originales. Tras identificar la problemática, que considera la creatividad para el aprendizaje en niños de educación inicial como un recurso importante y, en consecuencia, al no fortalecer el niño no logrará desarrollar su pensamiento creativo y no podrá expresarse solo en el futuro, de igual forma no se

relacionará con otros y le será más difícil resolver los conflictos que puede presentar en su vida. Esta investigación tiene por objetivo general “Diseñar estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial el Clavelito, año lectivo 2016-2017”.

Para finalizar la autora concluye que el juego es muy importante en el aprendizaje, ya que fomenta la socialización, la diversión y las reglas morales, y estos juegos ayudaron a expresar y enfrentar sus sentimientos por tal motivo, todas las estrategias se orientaron para que la creatividad surja espontáneamente en los niños.

Esta investigación fundamenta el hecho de que es posible fomentar la creatividad en los niños a través de propuestas implementadas.

El artículo titulado “La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea” escrito por los autores Nancy Medina Sánchez, Miriam E. Velázquez Tejeda, Joel Alhuay-Quispe y Felipe Aguirre Chávez para la universidad San Ignacio De Loyola de Perú en el año 2017, se realiza a partir de una investigación que aborda el desarrollo de la creatividad de los niños de educación inicial y que genera una propuesta para mejorar la práctica pedagógica desde un programa de maestría en educación. Como técnicas se emplearon la observación del comportamiento de los niños para constatar el nivel de creatividad, la entrevista semiestructurada a los docentes para conocer el nivel teórico que poseen sobre el concepto principal de investigación, se utilizaron instrumentos como cuestionarios, guías de observación, cuestionarios de entrevista semiestructurada, y fichas con indicadores.

En la aplicación de esta propuesta se obtuvo una transformación cualitativa en el desarrollo de la creatividad, pues en su mayoría se evidenció una mejora en la fluidez de las actividades, su originalidad, su disposición y autonomía para realizar las tareas académicas diarias.

Esta estrategia logró demostrar una transformación positiva en las principales características de la creatividad: fluidez, originalidad y motivación que se trabajaron como eje durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, esto contribuyó en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños quienes lo reflejaron en su manera de sentir, pensar y ejecutar las actividades de aprendizaje.

Dando continuidad al rastreo de la información internacional se logró encontrar el trabajo de grado titulado “Creatividad en educación infantil” realizado por María Piedad García-Murga Suárez en Madrid para el año 2019 en la universidad Complutense de Madrid.

Este trabajo tiene como finalidad crear e implementar una estrategia didáctica que se rija por el currículo de educación infantil, los contenidos que se llevan a cabo dentro de la propuesta se dividen en conceptuales, procedimentales y actitudinales. Según lo anterior, se reflexionó sobre la estrategia desarrollada en la que se considera que se lograron alcanzar algunos de los objetivos, de igual manera se consideró que existían limitaciones y que por eso se debía hacer una propuesta de mejora.

En conclusión, la autora menciona que realizó la estrategia abordando la creatividad tras hacer una observación en el aula, al investigar se pudo potenciar el pensamiento creativo mediante actividades que involucren el juego, la imaginación, el pensamiento y la exploración libre del medio, por último, se observó que las actividades en las que se requiere que el niño aplique técnicas y recursos libremente y con creatividad generan resultados maravillosos, incomparables que no se miden o evalúan con calificaciones numéricas.

Este estudio contribuye en la idea de utilizar actividades llamativas, novedosas e innovadoras a través del juego para fortalecer las habilidades creativas de los niños y niñas.

A continuación, se encuentra el documento titulado “El fomento de la creatividad en el aula de educación infantil” realizado para el año 2015 por la autora Blanca Raimundo Torres, este trabajo intenta brindar algunas claves para fomentar y desarrollar la creatividad, que se considera como una capacidad clave para el ser humano durante la etapa de Educación Infantil. Este documento expone como objetivo conocer diferentes definiciones e implicaciones del concepto “creatividad” y realizar una propuesta de actividades que fomenten la creatividad en la etapa educativa especificada.

Como tal en la propuesta de intervención se pretende exponer las diferentes actividades realizadas, las cuales se dividen en lluvia de ideas, obras de teatro, construcciones de acuerdo a la imaginación, actividades artísticas, musicales y al aire libre, uso del medio ambiente y por último la lectura de cuentos.

Para finalizar se brindan algunas conclusiones después de haber ejecutado esta propuesta en las que afirma que es importante conocer los intereses de los niños para que vean la creatividad como un ejercicio atractivo y llegue a ejecutarse de manera libre y sin condicionamientos; finalmente, se menciona que se logró cumplir con los objetivos propuestos a través del estudio de todos aquellos aspectos que hacen que se comprenda mejor el fomento de la creatividad en Educación Infantil.

Esta propuesta aporta a la investigación de modo que de igual forma se implementa una propuesta pedagógica con actividades lúdicas para el fortalecimiento de la creatividad de los niños y niñas

A continuación, se encuentra el trabajo de grado escrito por Sonia Sánchez Clemente para el año 2016 en la universidad de Salamanca (España) y titulado “La creatividad en la educación infantil: procedimientos y aplicaciones didácticas”. La autora pretende analizar de forma profunda cada una de las técnicas o procedimientos descritas por el autor Gianni Rodari, de este modo se realiza una propuesta con múltiples actividades relativas al cuento, así como otras de carácter general para finalmente evaluar el nivel de creatividad de los trabajos de cinco estudiantes.

A continuación, se presentan diferentes técnicas o procedimientos literarios que se exponen en el libro de Rodari “Gramática de la fantasía” y que contribuyen en el desarrollo de la creatividad; son muchos los juegos y actividades que se implementan a través de la narración oral, de textos, de la dramatización y la poesía, y del folclore, estos llegan a ser una herramienta de gran valor para el maestro u orientador en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La autora concluye que para la realización del documento resultó complicado ahondar en la parte teórica, pues muchos postulados que se encuentran sobre creatividad, pero fue difícil elegir los que se adecuaban exactamente a la investigación. Por otra parte, en cuanto a los objetivos se considera que fueron alcanzados teniendo en cuenta que en su mayoría corresponden a la parte teórica del documento, y mediante autores y sus aportes importantes se logró dar respuesta al término de “creatividad” y a los tipos de ella que existen.

Finalmente, siguiendo por el apartado de las conclusiones, el realizar una propuesta con múltiples actividades relativas al cuento, le resultó un ejercicio sencillo ya que, durante la estancia en la universidad

se hicieron numerosas actividades de distinta temática y para destinatarios de diferentes edades, entonces fue más bien una propuesta fácil de implementar con los estudiantes porque se contaba con algunas bases para desarrollarlas.

Esta investigación permite analizar los diferentes campos de acción en los cuales se pueden implementar diversas estrategias para el fortalecimiento de la creatividad.

El siguiente documento es un artículo de la revista electrónica de investigación y docencia “REIDOCREA” titulado “Creatividad en la infancia temprana. Análisis cualitativo en un contexto educativo” este texto fue escrito por Laura López Megías y Antonio Fernández-Castillo para el año 2018 en la universidad de Granada. El objetivo general de este trabajo busca analizar la creatividad en la infancia temprana.

Para esta investigación se utilizó la metodología cualitativa descriptiva con un análisis del contenido posterior. Como técnica específica para recoger los datos se empleó el dibujo infantil con el fin de obtener un punto de vista subjetivo sobre el objeto de estudio.

En cuanto a los instrumentos para la recolección de datos, como ya se mencionó anteriormente, se utilizaron dibujos y entrevistas. Como tal en los resultados se presentan los dibujos de los niños y se analiza la capacidad creativa de cada uno, como ya se mencionó, se consideraron las edades y el género de los niños, se presta atención a detalles en actividades como el uso de recursos, la disposición para realizar ejercicios, las características esenciales de cada figura y elementos innovadores y de gran variedad.

En la línea de las conclusiones se evidencia que los elementos de la creatividad tales como flexibilidad, elaboración y detalle son aspectos que están presentes en la primera infancia, por otra parte, el dibujo llega a ser un medio en el que se ponen en práctica estos elementos. Igualmente, hubo dificultades al realizar el estudio pues la disposición no era la mejor, ya que los estudiantes las hacían tras el descanso y algunos estaban cansados; otra limitación fue por parte de algunos de los participantes para seguir la instrucción dada para hacer el dibujo, y se recomienda hacer una breve introducción sobre el tema para que se facilite la comprensión de la instrucción.

El siguiente documento revisado se titula “La creatividad en Educación Infantil” fue escrito por Nerea Caldaza Muñoz para optar al Grado de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid, para el año 2013. Este estudio se realiza con el fin de conocer si realmente existe la creatividad o no, y mostrar algunos indicadores para identificar estudiantes creativos.

En la siguiente sección se encuentran los objetivos, los contenidos básicos y las competencias que tienen que ver con el tema, en el inicio se habla sobre el BOE (Boletín oficial del estado) el cual se encarga de emitir leyes, decretos, reglas y actos de inserción obligatoria, este habla específicamente del desarrollo del pensamiento creativo en el objetivo curricular de educación Infantil.

En la parte de los instrumentos se plantean diferentes criterios para recoger datos para hablar de resultados, en esta sección se explican los procesos de cada uno de los seis niños involucrados en el estudio, se hace una tabla con diferentes niveles: plástico, motriz e imaginativo, se describe brevemente por cada rango y luego se muestran gráficas para hacer el ejercicio más comprensible. Estos resultados se van relacionando con los diferentes objetivos específicos que se proponen en el estudio y se realiza un análisis con base en ellos.

Finalmente, se exponen las conclusiones a las que se llegó con la realización de este estudio, afirmando que el niño está en la etapa de representación, destacada por el desarrollo de diferentes factores abstractos o simbólicos, en esta etapa ya puede manipular con su mente objetos y acciones interiorizadas. Otra de las conclusiones que se evidencian es que a pesar de que la creatividad sea inherente al ser humano, son las experiencias las que le permiten al ser humano potenciar esa habilidad, por esto los niños con auto conceptos positivos logran ser más seguros de sí mismos y mucho más confiados de sus capacidades y habilidades, de este modo, se llegan a sentir más motivados y libres para desenvolverse en situaciones en las que se requiera del pensamiento creativo en su diario vivir.

El último documento rastreado para la recolección de los antecedentes internacionales se titula “El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas” fue escrito por Rocío Alejos Fernández para optar al grado de maestro de educación infantil por la universidad de Valladolid. Para este trabajo se tiene como finalidad brindar una respuesta y justificar la importancia que cobra el juego y

las actividades prácticas a la hora de desarrollar la creatividad en niños y niñas que se encuentren en la etapa de educación inicial; y se establecen algunos objetivos.

Seguidamente, se habla acerca de la propuesta como tal, esta se contextualiza en un colegio público bilingüe situado en el barrio de Pajarillos de la ciudad de Valladolid y va dirigida al grupo de niños y niñas de 4 años, del segundo ciclo de educación infantil. El aula está formada por 20 alumnos, donde 15 de ellos son niños y 5 niñas. La metodología se basa en el aprendizaje significativo que consiste en que los alumnos construyan nuevos conocimientos a partir de conocimientos que ya se hayan adquirido anteriormente. Esta propuesta de actividades con base al desarrollo de la creatividad a través de juego consta de siete actividades, pero en el momento solo se ejecutaron tres.

Con respecto a las conclusiones la autora afirma haber alcanzado los objetivos, ya que en la parte teórica se logró dar respuesta a la definición del término “creatividad”, y en cuanto a la propuesta concluye, que le hizo falta tiempo para ejecutarla pues inicialmente, se plantearon siete actividades de las cuales solo se ejecutaron tres, por esto, existieron limitaciones para cumplir con el último objetivo de manera plena. Por otra parte, como mejora de la propuesta se sugiere para futuras intervenciones relacionar e incluir a la familia como parte importante el proceso creativo de los niños, además, trabajar actividades que den cuenta del uso de las TIC.

Esta investigación sirve como guía y diagnóstico de las falencias que pueden llegar a presentar los docentes en formación a la hora de ejecutar sus propuestas pedagógicas.

2.1.3 Antecedentes Nacionales

Para la revista PsicoGente se redactó un artículo por parte de los autores Arias C, Cárdenas N, López V, en el año 2017, bajo el nombre “Análisis de la relación entre creatividad, atención y rendimiento escolar en niños y niñas de más de 9 años en Colombia”. La problemática que da origen a esta investigación plantea que para mejorar la situación educativa en Colombia es necesario fomentar la creatividad y las habilidades sociales. Este artículo pretende relacionar la creatividad, atención visual y auditiva y el rendimiento escolar.

Desde el paradigma humanista, su método de investigación se realizó con un estudio cuantitativo, no experimental y correlacional, donde la muestra la formaron 85 niños escolarizados, con edades de igual o mayor a 9 años, cursando entre cuarto y sexto grado académico.

Para este proceso, se utiliza como instrumento que evalúan la atención con las sub pruebas del dominio de atención, de la batería ENI, correspondientes a atención auditiva y visual, la creatividad a través del test CREA, y el rendimiento académico fue suministrado por la institución educativa por medio del boletín de calificaciones. En cuanto a la aplicación de los instrumentos, previo consentimiento informado, se realizó de forma grupal (12 a 18 niños y niñas), con un tiempo de unos 45 minutos por grupo. Se lograron aplicar las pruebas empleando dos días de aplicación.

En conclusión, los resultados reflejan que los niños y niñas presentaron un desempeño alto en relación a su edad, en la variable creatividad. A pesar de estos hallazgos, cabe anotar que De Zubiría (2014) presentó un análisis de la situación educativa en Colombia, en el cual expresa como solución para la mejora educativa del país, fomentar la creatividad en el aula y los aportes advierten la necesidad y virtud de desplegar en el espacio educativo una pedagogía de la «pregunta» en vez de la «respuesta». Respecto a la variable atención auditiva y visual se dio un desempeño bueno, lo que indica a nivel de desarrollo neuropsicológico que hay un adecuado proceso de integración sensorial en vía aferente auditiva y visual en lo que respecta a habilidades de focalización de estímulos sonoros importantes, discriminación auditiva, discriminación de estímulos visuales en forma, posición y secuencia de imagen y memoria a corto plazo, entre otras habilidades.

El siguiente artículo, elaborado por los estudiantes López, V., Arias, C., González, K., & García, K. (2017), de las Universidades Universidad Internacional de la Rioja (UNIR) (España) y Universidad Cooperativa de Colombia (Colombia), el cual lleva por título “Un estudio de la relación entre la empatía y la creatividad en alumnos de Colombia y sus implicaciones educativas”, busca analizar la relación entre las variables de empatía y creatividad en una muestra de 65 estudiantes colombianos, distribuidos en rango entre los 10 y 16 años, en función de la edad y el género.

Para esto, emplean un diseño descriptivo y correlacional, así como uno cuasi experimental en base a los objetivos del análisis. Para llevar a cabo la presente investigación se siguieron las siguientes etapas: En primer lugar, informaron a los padres de familia y docentes sobre el proyecto de investigación y las pruebas que se aplicarán a la muestra, junto con los objetivos del estudio, solicitando su autorización de forma escrita en forma de consentimiento informado. Posteriormente, se realiza el cronograma con las fechas de aplicación de cada prueba, tomando en cuenta espacios y momentos adecuados para su aplicación. Seguido a esto se procede a realizar pruebas de acuerdo al cronograma establecido, de manera individual, y según los tiempos preestablecidos para la presentación de cada prueba. En primer lugar, se aplica la prueba CREA y en segunda instancia la prueba BES, ambas de forma individual, en el mismo lugar libre de distracciones para los alumnos de cada centro. Una vez realizadas las pruebas se realiza la recolección de datos para su posterior análisis a través de métodos estadísticos que permita establecer las correlaciones.

Los resultados muestran que existe correlación estadísticamente significativa y negativa entre la edad y la dimensión cognitiva de la empatía, al igual que ésta con la creatividad. Además, existe correlación significativa y positiva entre la edad y la creatividad, y la edad y la empatía afectiva. Por otra parte, los análisis de las correlaciones aislando los grupos en función del género reflejan mayor empatía afectiva en el género femenino que en el masculino.

Para concluir, los estudiantes han cumplido los objetivos del estudio al analizar el tipo de relación que existe entre las variables consideradas en la presente investigación. En este sentido, respecto a la hipótesis que se planteaba respecto a una relación positiva y directa entre la creatividad y la empatía, esta se ha demostrado de forma parcial. Se encontraron diferencias entre la edad y la empatía cognitiva en los grupos de ambas edades, favorables a los de menor edad, con lo cual, en el conjunto de la muestra, la relación entre edad y empatía cognitiva sería negativa y significativa. Por último, respecto a la relación en conjunto entre la creatividad y la empatía, se cumplió la hipótesis ya que dicha relación ha resultado ser positiva y significativa.

En el artículo de investigación realizado por las estudiantes Sánchez, M., Morales, M. (2017), en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia, denominado “Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil” esta investigación pretende diseñar una propuesta de intervención pedagógica orientada por estrategias artísticas y literarias que posibilite el fortalecimiento de los procesos creativos en niños de educación preescolar entre los 5 y 6 años. Esta investigación se apoya en el paradigma cualitativo, con diseño metodológico la investigación acción.

Los instrumentos utilizados para la investigación fueron la observación participante, considerando que se interactuó directamente con los niños, descubriendo y conociendo sus intereses, habilidades, dificultades, ideas, percepciones y procesos, respondiendo a ellos, mediante intervenciones pedagógicas.

En conclusión, los diseños e instrumentos implementados fueron fundamentales en el proceso de investigación, posibilitando y favoreciendo la reflexión, evaluación y reconstrucción de las intervenciones pedagógicas, considerando las variaciones didácticas, las críticas constructivas, el desafío, dificultades y avances de los niños; también se considera que la investigación acción fue un diseño metodológico pertinente, pues permitió a las docentes investigadoras comprender el sentido de la práctica pedagógica frente a la problemática educativa planteada, promoviendo la observación y reconstrucción de las intervenciones pedagógicas.

Peña, P., (2020) estudiante de Universidad del Bosque y autora del proyecto titulado “Diseño e implementación de estrategia para el desarrollo de la creatividad en primera infancia” tiene como objetivo identificar las necesidades y oportunidades para el reconocimiento del papel de la creatividad en la educación, diseñando una propuesta pedagógica que lleve al desarrollo creativo en la infancia, analizando el pensamiento creativo y la relatividad en un grupo de estudiantes.

Las técnicas e instrumentos ayudan a que el objetivo se cumpla y se valore, cumpliendo con la verdad, certeza y validez, elementos que se crearán con los estándares para clasificarse como test de inteligencia, entrevistas y cuestionarios. Otro instrumento del que se hizo uso es el cuestionario siendo la

técnica que más datos recoge para una investigación, esta permite facilitar el análisis de un mayor grupo de participantes.

Finalmente, el proyecto realizado, logro fortalecer la creatividad de los niños entre 6 y 7 años, del colegio Liceo Santa Helena, brindando a la institución herramientas significativas que permitieron fortalecer sus prácticas pedagógicas y establecer otro estilo de enseñanza y aprendizaje que demuestra a posibilidad de alcanzar un nivel de innovación a partir de la creatividad, los niños del colegio demostraron un cambio de actitud frente al aprendizaje, motivándolos para cumplir con el objetivo y se evidenciando un progreso fuerte en su desarrollo creativo.

El trabajo de grado elaborado por Alexandra Sánchez y Paola Gómez en el año 2018, titulado “Estrategias lúdico-pedagógicas para promover la creatividad mediante el aprendizaje significativo y las bellas artes en niños de 3 a 6 años de dos instituciones con preescolar del área metropolitana de Bucaramanga (Colombia)”, desde la Universidad Autónoma De Bucaramanga – UNAB, tiene como objetivo implementar estrategias pedagógicas basadas en la lúdica y las bellas artes para el fomento del aprendizaje significativo y la creatividad en niños de 3 a 6 años de edad de dos instituciones con preescolar del Área Metropolitana de Bucaramanga, adaptando estrategias lúdico-pedagógicas, basadas en las bellas artes, para el fomento de la expresión creativa y el aprendizaje significativo del niño y el desarrollo de destrezas y habilidades relacionadas con éstas, en correspondencia con la caracterización realizada, para también implementar actividades pedagógicas, coherentes con las estrategias adaptadas, para el desarrollo del potencial creativo del niño. Finalmente elaborar una cartilla pedagógica con las estrategias y las actividades más efectivas en la potenciación de la creatividad en los niños en las instituciones bajo estudio.

Este proyecto se basa en el enfoque cualitativo, investigación acción y pensamiento sistémico; igual está la población y muestra de cada institución, como anexos están las técnicas de recolección de información y sus instrumentos. Se puede observar de forma más precisa la importancia del diario pedagógico como herramienta lúdica para la recolección de evidencias durante el proceso educativo, con base en un análisis narrativo y descriptivo de las experiencias más significativas durante la práctica.

Como conclusión, en una observación continua se pudo determinar que los niños 3 a 6 años, cumplieron uno el objetivo general, acerca de las estrategias lúdicas más efectivas, que tiene relación a las bellas artes, para adquirir un conocimiento previo, manejo de recursos y posteriormente de debate de los conocimientos previos que ayudan a favorecer la creatividad y un aprendizaje significativo para una mejor calidad de educación.

El siguiente artículo denominado “El desarrollo de la creatividad en niños de la educación básica primaria. Un desafío para la educación en Colombia” desarrollado por Luisa Megía y Jorge Massani en el año 2019 con la institución Educativa Juan Pablo II. Santiago de Cali. Colombia analiza los enfoques más representativos para estudiar la creatividad, abordando la importancia de su desarrollo en la Educación Básica Primaria considerando que la edad escolar es una de las etapas fundamentales para el desarrollo del niño en el área intelectual y afectivo-motivacional, muy importante en etapas posteriores.

Los análisis realizados arrojan como resultados que, el macro- currículo tiene un carácter abierto y flexible, lo que constituye una potencialidad para elaborar el proyecto educativo Institucional y los planes de aula según el contexto de la institución educativa, pero se convierte en un reto para el docente que debe realizar el diseño concreto del proceso de enseñanza aprendizaje con las exigencias planteadas. Por tanto, existe una brecha entre el modelo presentado en el diseño curricular nacional colombiano para el desarrollo de la creatividad y el modelo real que está teniendo lugar en las instituciones educativas

Para concluir, el estudio de la realidad permitió el análisis del desarrollo de la creatividad en estudiantes de la Educación Básica Primaria y su exploración en la práctica, con tal propósito se utilizaron métodos empíricos para la recogida de la información tales como; análisis de documentos, entrevista a directivos y funcionarios de Instituciones Educativas, así como observaciones a clases donde se determinó como regularidad la falta de precisión en las orientaciones del macro currículo para el trabajo creativo en el aula, así como la aplicación de métodos de enseñanza tradicionales en el desarrollo de las clases que poco contribuyen al desarrollo de la creatividad en los niños.

El artículo investigativo denominado “El desarrollo del pensamiento creativo infantil como parte fundamental de la formación docente” realizado por los autores Aragón Goyes, Casas Trujillo & Restrepo

Castillo en el año 2022 desde la Corporación Universitaria Minuto de Dios, comprende la relación entre dos elementos: el desarrollo de la creatividad dentro de los procesos de la virtualidad y la posibilidad de afectar positivamente a la población con difícil acceso a internet. Así, a partir de una adecuada formación docente que permita diseñar Recursos Educativos Digitales (RED) para implementarlos con esta población, la institución aliada podrá validarlos para ello en Bogotá (Colombia), realiza un análisis con estrategias complementarias para la calidad educativa del país.

Esta investigación presenta los resultados de un estudio realizado a docentes en formación en educación infantil de la ciudad de Bogotá (Colombia), respecto a dos elementos: el desarrollo de la capacidad creativa en la virtualidad y su impacto positivo en población infantil con difícil acceso a internet.

La metodología utilizada por los docentes constituye el asunto clave en la orientación del proceso educativo hacia la creatividad, esto teniendo en cuenta que nos referimos a una comunidad vulnerable o con difícil acceso a internet. La cuestión de la metodología de la enseñanza creativa, plasmada en las estrategias pedagógicas y didácticas especialmente organizadas y dirigidas a fomentar la creatividad, remite al asunto de la relación entre la enseñanza y el desarrollo.

En conclusión, las TIC brindan como elemento fundamental el juego, entendido como actividad que posibilita acceder a información, construir conocimiento al corroborar ideas y disfrutar con nuevos aprendizajes. Así, la gamificación permite nuevas formas de comunicación y se convierte en un contexto motivador que involucra la creatividad basada en el interés del estudiante. Entonces, los beneficios del juego involucrados en un entorno educativo son cada vez mayores y ayudan a cambiar la forma y la efectividad de la educación. Así, las instituciones de educación superior deben orientar un perfil formativo de estudiantes en educación infantil diverso en el que influya el contexto relacional con las poblaciones atendidas, de manera que se posibiliten condiciones investigativas que dirijan acciones para repensar la formación docente.

En la investigación realizada por Monterroza, V y Buelvas, J; en el año 2019 lleva por nombre “Arte, creatividad y cultura en infantes”, desde la Corporación Universitaria del Caribe Cecar, tiene como

propósito incentivar el arte, la creatividad y la cultura en infantes de cuarto grado de básica primaria de la Institución Educativa Normal Superior de Sincelejo, Colombia. Este estudio se realizó con el objetivo de estimular el arte, la cultura y la creatividad en niños de básica primaria, utilizando como mediación cognitiva el folclor y el fandango como aire musical del Caribe colombiano. El desarrollo de esta propuesta contó con la participación de diez estudiantes de la Corporación Universitaria del Caribe Cecar, del Programa de Licenciatura en Educación Artística. El estudio se desarrolló con un enfoque cualitativo.

Los resultados de esta investigación mostraron que la experiencia se viabilizó con la participación de diez estudiantes del tercer semestre de licenciatura en educación básica, con énfasis en Educación artística, de la Corporación Universitaria del Caribe Cecar, los cuales fueron los actores generadores del proceso experiencial. En este sentido, se identifica que trabajar en grupos de pequeñas cantidades favorece y potencia el aprendizaje, exponiendo puntos de vista de diversos matices alternativos al suyo, lo que se convierte en un enorme desafío que estimula e incrementa la comprensión. Así, se afirma que moviliza el trabajo en equipo, se desarrolla el sentido de pertenencia y se adquieren acciones, habilidades, destrezas y actitudes que serán de provecho en su vida laboral profesional.

Para concluir, se puede afirmar que el rol de los maestros de licenciatura en artística en formación se enfocó en su actuación como facilitadores hacia el proceso de comunicación asertiva; planearon mediante fechas específicas las actividades prácticas para ver el fandango como aire musical y puesto en escena por la población objeto de estudio. Por medio de este las personas pueden llegar a entender el mundo de una forma estética; el arte puede ayudar a abordar aspectos a los que no se puede acceder de otro modo, lo que quiere decir que el artista hace una comunicación estética del mundo y comprende lo que expresa el arte en todas sus manifestaciones, bien sea desde la sensibilidad o la apreciación estética.

En la investigación realizada por Vargas Nancy (2009), Magister en educación, lleva por nombre “La creatividad en la primera infancia, estado del arte de los programas e investigaciones sobre creatividad en la primera infancia, realizados en Medellín entre 1994 y 2005” tiene como objetivo recuperar sistemática y reflexivamente los programas e investigaciones sobre creatividad en la primera infancia. Se realiza una propuesta pedagógica que potencie la creatividad en la primera infancia y

responda a las necesidades y oportunidades halladas en el estado del arte realizado, este artículo de tipo documental, de corte cualitativo y con un enfoque hermenéutico permite recuperar y analizar en forma sistemática la producción científica y de experiencias escrita en un periodo de tiempo determinado, a través de la cual se indaga acerca de la realidad que se vive sobre el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil, realizando análisis que permiten la comprensión de los enfoques teóricos de la creatividad.

Las investigaciones y programas realizados han dado lugar a nuevas propuestas en la forma de enseñanza y de aprendizaje, donde se elabora e incluye el contexto, lo cotidiano, lo significativo; se toma a los niños y niñas como sujetos activos, y en busca de su desarrollo integral se da la inclusión de otros sectores que hasta el momento habían estado "ajenos" a la tarea educativa como lo son los sectores de salud, recreación, deporte, arte y cultura, cine y tecnología, los cuales han comenzado a incluirse y considerarse en los programas para la primera infancia.

Como una de las conclusiones la investigación presenta una propuesta para la creación de la red pedagógica de creatividad en la primera infancia, como estrategia que responde a las necesidades y fortalezas encontradas en el estudio para articular los programas existentes, continuar con los procesos de formación de los agentes educativos en creatividad; hacer un acompañamiento investigativo y de la práctica que permita posicionar la creatividad en la primera infancia como una estrategia pedagógica con la que se contribuye al desarrollo humano integral de los niños y niñas de la primera infancia en la ciudad de Medellín.

El presente artículo investigativo elaborado por Matilde Parra, en el año 2015, desde la Escuela Tecnológica del Oriente, Colombia, se denomina "La creatividad en la educación infantil de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Bucaramanga (Colombia)" tiene como objetivo correlacionar el nivel de creatividad que poseen los educandos, en edades comprendidas entre los siete y diez años de edad, de las cincuenta y tres instituciones educativas oficiales y de las ciento cincuenta y ocho privadas de la ciudad de Bucaramanga; para lo cual se realizó un estudio analítico a partir de los resultados que se obtuvieron en el test de inteligencia creativa (CREA), aplicado a los niños y

niñas de educación infantil y teniendo en cuenta variables como la edad, grado escolar que cursan y género.

Se utilizaron las técnicas cuantitativas: el test de creatividad CREA y la encuesta aplicada a los docentes. De esta forma, obtuvieron la información necesaria para el estudio y análisis del objeto de la investigación, desde la perspectiva tanto de los estudiantes como de los docentes, que, en su primer momento, estuvo dirigido determinar los niveles de creatividad de los niños y niñas en la educación infantil de siete a diez años de las instituciones educativas tanto públicas como privadas del municipio de Bucaramanga y su relación con las variables edad, sexo, grado de escolaridad. El segundo momento de la investigación se centró en el estudio de la percepción que tienen los docentes sobre la creatividad en el aula, las concepciones sobre la creatividad y las políticas institucionales para promover la creatividad.

Para concluir esta investigación se aporta algunas sugerencias a las secretarías de educación, a los directivos docentes, a los docentes y a los padres de familia. Las secretarías de educación, departamental y municipal, y las directivas de las instituciones deben dar apoyo pedagógico y de capacidad instalada para desarrollar creatividad mediante estimulación temprana, fundamentalmente en las primeras etapas por las que transcurre la vida del ser humano. Las instituciones educativas en sus jornadas pedagógicas deben incluir programas de formación docente para capacitar a los maestros en la inclusión dentro de sus prácticas pedagógicas de actividades que fomenten el desarrollo de la creatividad.

2.1.4 Antecedentes locales

Para el contexto Soacha más exactamente, son pocas las investigaciones que se han hecho en torno a la creatividad en la primera infancia, sin embargo, se encuentra una fuente en el repositorio de la universidad Minuto De Dios, la cual es escrita por Senaida Mazo Cardona en el año 2017, titulada “Construcción del pensamiento creativo a partir de la literatura infantil, en los niños y niñas de cuatro y cinco años del gimnasio New School la magia de aprender de Soacha”. Esta investigación expone como problemática, la falta de relación entre la literatura y la creatividad, fundamentándose en que la literatura en edad preescolar es empleada para la iniciación de la lectura y la escritura como requisito para dar paso

a la educación básica primaria. Por lo tanto, el niño está recibiendo una educación tradicional basada en el mecanismo de memorización con actividades que no dejan ningún aprendizaje significativo.

El objetivo de este estudio es potenciar el pensamiento creativo por medio de la literatura infantil como herramienta de transformación personal en los niños y niñas de cuatro y cinco años del Gimnasio New School “La Magia de Aprender”. Este objetivo se relaciona con la investigación en curso porque aborda una estrategia a través de la lectura que logra estimular y fomentar la creatividad en los niños. La investigación utiliza el enfoque cualitativo y como instrumentos, la observación del ambiente en el aula, la entrevista y el guion de la entrevista.

Como conclusiones, la autora muestra y relaciona la teoría de Gardner con su investigación y menciona qué, características diferentes como la motivación y el ambiente familiar son esenciales para fortalecer la imaginación literaria. De igual manera, concluye que es importante continuar trabajando desde el aula y el núcleo familiar en la construcción del pensamiento creativo retomando como fuente la literatura en todas sus manifestaciones para propender por el desarrollo y bienestar de los niños.

Otra investigación que se considera pertinente es la que se presenta como opción de grado por parte de Plasencia, C en el año 2016, la cual lleva por título “Desarrollo de escritura creativa mediante las experiencias personales significativas como estrategia para la creación de cuentos fantásticos en los estudiantes de grado quinto del Colegio Nueva Andalucía del municipio de Soacha.”

Esta investigación surge de la problemática que evidencia la autora, sobre la prevalente necesidad de producir un hábito de escritura propia dentro del alumnado, necesidad manifestada por la carencia de competencias lingüísticas básicas para producir textos propios y coherentes, de igual forma se evidencio la presentación de escritos planos y de baja calidad, poco interés dentro del proceso escritor, poca inclusión de la escritura en la cotidianidad del niño, faltas ortográficas; por lo tanto se hace necesario fomentar la expresión personal del estudiante a través de la escritura sobre su pensar, sentir y hacer.

Algunos de los instrumentos que implementa dentro de la investigación son los diarios de campo, entrevista semi- estructurada y matriz DOFA. Con ellos se lograron obtener importantes datos que fundamentan la propuesta desde un énfasis pragmático.

Como conclusiones, la autora menciona que, desde la motivación a los estudiantes, se entra a la etapa de creación y desarrollo de la creatividad, mejora la calidad y producción de los escritos, reconociendo la apropiación del hábito de escribir partiendo desde la creatividad, pero existen características por mejorar como la ortografía y la redacción.

El proyecto de investigación llamado “Smart Town, innovación social para los jóvenes de Colombia” nace de la problemática de que en la mayoría de los casos el sistema educativo se apoya en metodologías tradicionales con limitaciones para promover la creatividad y la innovación. Por ende, se creó un modelo que aplica el aprendizaje activo soportado en cuatro pilares: construcción, creatividad, colaboración y comunidad. Adoptando un espacio de aprendizaje llamado “colaboratorio”, donde interactuarían los tutores y los “aprendientes”. Los jóvenes desarrollaron sus habilidades científicas y sociales a través de cartillas, cuyo contenido dependió de las problemáticas del municipio. Por ejemplo, los jóvenes de nanotecnología de Soacha realizaron pruebas de granulometría para separar arena y crear concreto de mejor calidad. Este objetivo se relaciona con nuestra investigación porque crea una estrategia para promover la creatividad en los jóvenes de Soacha por medio de tecnología.

La conclusión del autor Enrique González Guerrero se sustenta en la solución para crear un modelo de aprendizaje en el que la tecnología es mediadora y estímulo para cultivar competencias y habilidades en los seres humanos.

Otro de los documentos encontrados para continuar con el análisis del objeto de estudio se titula “El desarrollo del pensamiento crítico y creativo de estudiantes de noveno del Colegio Bachillerato Niño Jesús (Soacha), mediante el análisis y realización de discursos cinematográficos como estrategia metodológica para la enseñanza de las Ciencias Sociales”, escrito por Diana Carolina Gómez García para el año 2016. Este estudio tiene como objetivo general Fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y creativo de los estudiantes de noveno del Colegio Bachillerato Niño Jesús de Soacha (Cundinamarca), mediante el análisis y la realización cinematográfica de cortometrajes sobre la realidad social e histórica de Colombia en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Esta investigación se lleva a cabo en el Colegio Bachillerato Niño Jesús, ubicado en la calle 11 # 5-81, en el barrio la Unión en el municipio de Soacha (Cundinamarca) en Colombia; con estudiantes jóvenes entre 13 a 15 años de los grados 901 y 902, los cuales son habitantes de diferentes barrios del municipio, que pertenecen a estratos 2 y 3.

Teniendo en cuenta lo anterior, la problemática que surge dentro de este contexto de basa en la identificación de cuatro vacíos importantes encontrados para el desarrollo del estudio, el primero que se relaciona con el cine como parte de los medios de comunicación; el siguiente, con la manera en que se ha utilizado el cine como un recurso acrítico en la educación; en tercer lugar, el cine colombiano como una industria poco vista y estudiada; y, finalmente, la falta de un cine club escolar como lugar de esparcimiento cultural y educativo dentro de la institución educativa. El enfoque de este estudio es cualitativo.

A modo de conclusión, el cine ayuda al fortalecimiento de las relaciones interpersonales entre compañeros, fomentando sus capacidades creativas y personales para el trabajo en equipo, además, se logran exploraciones individuales y grupales de capacidades creativas desconocidas por los estudiantes. Por último, el implementar actividades que involucren habilidades cognoscitivas del pensamiento creativo y crítico desde la metodología de la elaboración de proyectos y el aprender haciendo, permite que los estudiantes puedan asumir un rol de activa y crítica frente a las dinámicas que se plantean en el aula y fuera de ella.

A continuación, se muestra la siguiente investigación que lleva por nombre, “Colegio de experiencias a través del juego y la creatividad en la comuna 5 (San Mateo) del municipio de Soacha”. Escrito por Mayra Alejandra Murcia rincón y Laura Velásquez Durán en el año 2020.

Este estudio surge de la identificación de un problema el cual se basa en el crecimiento exponencial que sufre Soacha desde hace muchos años con la llegada de habitantes, las investigadoras se plantean la pregunta, ¿Cómo implementar espacios de aprendizaje a través del juego y la creatividad entre los estudiantes y el entorno inmediato de la comuna 5 San Mateo del municipio de Soacha? El objetivo general de esta investigación busca proyectar un equipamiento educativo basado en el aprendizaje a través

del juego y la creatividad respondiendo a diversas formas de enseñanza y aprendizaje para cada una de las necesidades y cualidades de los estudiantes del contexto.

La propuesta permite evidenciar la importancia de contar con espacios adecuados para el correcto funcionamiento de las instituciones educativas, pues en el aprendizaje de los niños se ven involucrados aspectos que permiten conocer su eficacia, así que se busca diseñar un colegio con áreas para el aprendizaje de diferentes formas, considerando los gustos de cada estudiante.

Finalmente, para concluir se evidencia la importancia de generar espacios que permitan el libre desarrollo de aspectos sociales, personales, artísticos, corporales, que no solo contribuyan en el desarrollo y el bienestar del alumno, sino que permita motivarlos.

Esta propuesta es de gran valor para el desarrollo de la investigación porque se evidencia la influencia de espacios adecuados que mantenga a los niños interesados y motivados por el desarrollo y la ejecución de las actividades lúdicas que se pretenden implementar, pues, como se mencionó anteriormente, el proceso de aprendizaje depende de diferentes factores que existen en el contexto.

Para la revista especializada, “Acción y reflexión educativa” se escribió el artículo denominado “La educación artística como escenario para el desarrollo de capacidades creativas” por Jaime Armando Espitia Vargas y Tany Giselle Fernández Guayana en el año 2022. Este artículo presenta los resultados de un estudio que tuvo como objetivo describir los factores que inciden en las capacidades creativas en torno a la asignatura de Educación artística de los estudiantes de Educación media.

Esta investigación se llevó a cabo con el enfoque cualitativo; con un alcance descriptivo-exploratorio que posibilita indagar el fenómeno creativo en diferentes factores nunca antes abordados; se contó con la participación de 10 estudiantes de grado 10º y 11º, y un profesor de Educación artística de la Institución Educativa Buenos Aires, comuna 4 (Cazucá), del Municipio de Soacha – Cundinamarca.

Los instrumentos que se utilizaron fueron el grupo focal, el registro de artefactos y la entrevista abierta, los cuales se aplicaron a través una actividad pedagógica y por medio de la plataforma *Google Meet* y *Google Forms*. Se realizó un cruce de la información obtenida de cada instrumento con las categorías y subcategorías del estudio para establecer aspectos reveladores del fenómeno.

En el apartado de los resultados se logra evidenciar que los estudiantes fueron creativos cuando existieron los atributos cognitivos, el accionar personal y afectivo, y las formas de expresión. De igual manera, se aprecia que el 67% de los estudiantes refieren que las artes plásticas son un medio valioso para expresar de mejor manera la creatividad, por otra parte, el 16% prefiere las artes literarias, destacando la poesía, y, por último, el 17% evidencian a las artes escénicas como el teatro y la danza. Por lo anterior, se afirma que la creatividad se presenta en diferentes circunstancias, teniendo las habilidades y capacidades de la persona como medio para el accionar creativo.

Finalmente, en la presentación de las conclusiones se menciona que la creatividad es un factor importante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, pues a diario se enfrenta a diferentes situaciones en las cuales debe actuar con soluciones innovadoras; en el aspecto de los factores que influyen en las distintas capacidades creativas de los estudiantes se encuentran los internos como los atributos cognitivos y la actitud del estudiante frente los ejercicios creativos.

En el rastreo de información se logra encontrar el documento de grado titulado “Creatividad e imaginación en los procesos de aprendizaje mediante la implementación del juego libre como metodología dentro del aula” escrito por Jenyfer Alexandra Sánchez López para el año 2023 y para optar al título de magister en educación física de la Universidad Libre.

Esta investigación surge de la problemática que se presenta luego del aislamiento social por la pandemia del COVID-19, pues, se ha evidenciado un incremento de las falencias en los procesos creativos, imaginativos y la capacidad de recrear su contexto, teniendo en cuenta que durante el tiempo de confinamiento los procesos de enseñanza se limitaban a espacios netamente virtuales donde se redujo la socialización; este estudio tiene como objetivo contribuir a la expresión de la creatividad e imaginación, teniendo como fin principal fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas a futuro de los estudiantes de grado tercero, específicamente del curso 302 del colegio Benedicto XVI ubicado en Soacha Cundinamarca.

El proyecto utiliza una metodología cualitativa con un paradigma socio- crítico y el método a implementar es el crítico dialéctico, porque la idea es que el niño pueda materializar aquello que imagina

y piensa y relacionarlo con su entorno; las técnicas de recolección para este estudio fueron, el diario de campo, grupos focales y matriz de relaciones.

Por lo anterior se implementa una propuesta pedagógica que tiene el juego como pilar fundamental evidenciando, su importancia y beneficios y por otra parte dejar en claro el carácter emancipador del juego en la expresión de la creatividad e imaginación que posteriormente consolidaran las habilidades cognitivas.

Finalmente, los resultados dan cuenta de una mejora progresiva en las diferentes categorías y sus características en la mayoría de los casos debido a la disposición que tenían frente a la ejecución de las actividades, se reflejó de la misma forma que en el caso de algunos estudiantes no existió un avance notorio en cuanto a las características propias de la creatividad e imaginación.

Como parte de las conclusiones se menciona la pertinencia del juego libre como medio para el desarrollo y fortalecimiento del pensamiento creativo dentro y fuera de las aulas, esta es una metodología que debería implementarse de forma permanente en el proceso de enseñanza. Por otra parte, se evidenció un cambio en la percepción que las docentes tienen del juego en donde mencionan que se puede dar uso en las clases de educación física y como esparcimiento en las demás asignaturas, sin embargo, surge la incógnita frente a si los docentes se encuentran realmente preparados para agregar nuevas metodologías a sus clases dejando un poco de lado la tradicionalidad.

Para finalizar se evidencia que la investigación propuesta es viable porque son pocas las investigaciones locales desarrolladas según el tema principal propuesto y que las existentes no tratan específicamente el desarrollo de la creatividad en espacios itinerantes.

2.1.5 Bases teóricas

La Creatividad

En la primera categoría se pretende entrar en la búsqueda y reunir distintas teorías que desarrollen el concepto de “creatividad”.

El proceso creativo es un tema que está presente desde la etapa inicial del ser humano, el cual es importante fomentar desde la primera infancia e implica diversas habilidades de pensamiento y capacidades cognitivas que den como resultado un pensamiento nuevo. Con el transcurrir del tiempo el término “Creatividad” ha sufrido diferentes transformaciones que le han permitido acumular gran cantidad de partidarios que han realizado investigaciones con el fin de apropiarse del tema y estudiarlo a fondo.

Mitjás Martínez (2008) cree que la creatividad no es una herramienta simple que se usa y se aplica en una situación en específico, sino que, al contrario, es en esencia, la manera en la que el sujeto produce una acción individual y subjetiva generada en el contexto y momento en el que se encuentra. La creatividad deberá comprenderse como la producción del individuo que se encuentra involucrado en una dirección, y que genera sentidos subjetivos en relación de lo cognitivo y de lo afectivo.

Con esta intervención, se puede evidenciar que para Mitjás la creatividad como proceso es vista de modo novedoso, yendo más allá de lo que existe y de lo que ya está presente, así el sujeto produce características singulares que hacen posible la situación en la que se encuentra implicado. De este modo, se entiende que la creatividad lejos de relacionarse con procesos sistemáticos y estructurados es más bien, la capacidad que tiene el individuo para desenvolverse en una situación o generar una novedad en algo que ya conoce. Además, se puede deducir que la autora cubano-brasilera cree que la creatividad implica personas, procesos y productos que generan algo nuevo que tiene un valor, y que puede ser producida por un individuo o por un grupo de personas en determinadas funciones culturales, sociales, ambientales y/o económicas, estos procesos desde la perspectiva de Mitjás son procesos subjetivos. Entonces, lo que se entiende es que, para ella, la creatividad nace y camina de la mano con la subjetividad, así lo afirma cuando menciona que

La creatividad es una expresión de la subjetividad en toda su complejidad. Es la posibilidad que tenemos los humanos de producir novedades con diferentes niveles de significación en función de los contextos. La creatividad está dada, precisamente por la configuración de procesos subjetivos.

Díaz, Mitjás (2013)

La autora además cree que la creatividad no se enseña, pero si se aprende, esto quiere decir que, aunque los niños no nacen con la potencialidad de pensamiento creativo, si llegan al mundo con características que son base para su desarrollo. Estas características entendidas como un proceso se adquieren y se fortalecen con lo que se va constituyendo en la vida de ese nuevo ser. Por lo anterior, se entiende que, para Diaz, Mitjás (2013) “la creatividad se aprende por parte del individuo en cuanto no es innata. Pero no es enseñada por nadie de forma directa en el sentido estricto de lo que es enseñanza”.

Teniendo en cuenta lo anterior, la duda que surge es ¿cuál es el papel del docente y de los procesos de enseñanza para favorecer el desarrollo de la creatividad? Siguiendo por la línea de esta autora, lo ideal sería que el maestro genere espacios en los cuales se reten a los niños y se pongan en situaciones que requieran pensar, solucionar e innovar. “Un profesor tiene razón de ser, no esencialmente por los conocimientos que transmite, sino por los desafíos que les coloca a los alumnos, por lo que en ellos estimula: su imaginación, su pensamiento y su autoría” Diaz, Mitjás (2013)

Así, la autora expresa que la creatividad se puede desarrollar en cualquiera de los contextos, claramente en los ambientes escolares esta se puede evidenciar y debería ser así, ya que ese sería el objetivo de las escuelas y de la educación en general, orientar a los estudiantes para que desarrollen un pensamiento crítico que les permita discutir sobre los conocimientos aprendidos en la vida. Es en este contexto en donde se encuentran esos estudiantes con particularidades tales como propiciar y reproducir ideas propias y discusiones sobre lo que propone el docente en el aula, de este modo llegan a ser productivos a partir de la apropiación de la información y la reproducción de ideas novedosas.

Por lo anterior, el papel que juega el docente en el proceso creativo es fundamental, pues a pesar de que existen unos más creativos que otros, todos deberían ser capaces de generar nuevas estrategias para flexibilizar su pensamiento de acuerdo a la enseñanza y el aprendizaje dentro del aula, con el fin de cambiar las relaciones con sus estudiantes y generar más confianza en ellos; además, aunque el docente es quien orienta esos aprendizaje, los alumnos aprenden también con su ejemplo y al implementar estrategias novedosas que conduzcan a la curiosidad y a favorecer la novedad en cada uno de ellos.

Así pues, el rol principal del maestro es contribuir en el desarrollo pleno del estudiante, pero para lograr esto primero debe conocerlo y ponerse en su lugar, conocer sus gustos e intereses, las barreras que limitan su aprendizaje y trabajar en ellas para participar en su proceso educativo. Sin embargo, el docente no debe caer en el error de establecer una relación de complacencia entre él y sus estudiantes pues cuando no pasan por situaciones tensionantes no pueden desarrollar sus habilidades, el profesor debe ponerlos en momentos que le permitan desafiar su desarrollo.

Torres (2011, pág. 20) por su parte, afirma que la creatividad no es algo que se haya estudiado durante algún tiempo en un país como Colombia, no se le ha brindado la atención que necesita ni la importancia que merece, y a pesar de que se realizan diferentes cursos y seminarios para evidenciar lo necesaria que llega a ser la creatividad, se desconoce su significado y lo que representa. Este término se ha vinculado durante mucho tiempo como un privilegio con el que cuentan solo quienes tienen un título como científicos o artistas, y se relaciona entonces como un don con el que cuentan solo unos pocos genios. De acuerdo a lo anterior, para el autor

La creatividad es ver algún objeto y en él caracterizar algo más y diferente a lo ya visto, es producción de ideas novedosas y útiles. Es una actitud ante la vida, es libertad para ser auténtico como ser humano, es generación de comportamientos relevantes ante una situación con conocimiento insuficiente.

La línea de este autor permite identificar que percibe a la creatividad como un factor necesario para adaptarse a situaciones que se presentan y de las que surgen ideas novedosas y creativas, a su vez, estas situaciones le permiten explorar plenamente en su imaginación, pensamiento, ingenio, originalidad; esta característica creativa se logra evidenciar en quienes se definen como pintores, escultores, actores y quienes transitan por el camino del arte, pero no quiere decir que los demás seres humanos no lo sean.

Por tanto, se aprecia que se es creativo en el momento en que el sujeto genera algo novedoso a partir de su originalidad, cuando es capaz de resolver un problema o realizar una consideración que permita una nueva visión de los elementos y la construcción de relaciones en diversos momentos. La creatividad es algo que se encuentra inmerso en el diario vivir de las personas, no solo en las artes se

encuentra presente, se logra percibir cuando se realizan las cosas de manera diferente o se brinda una respuesta novedosa a un problema o situación.

Lo anterior se sustenta en la afirmación que Torres (2011, pág. 26) realiza al mencionar que “La creatividad es “algo” que todos los seres humanos poseen, aunque en diferente medida, no es algo fijo, y sobre todo se puede desarrollar a partir de estímulos, principalmente en el aula”. Para este autor, es importante revisar la creatividad desde el ámbito educativo, pues se sabe que la escuela contribuye en el desarrollo integral de los seres humanos y en ella se pasa gran parte de la vida.

Aquí, el teórico toca un punto esencial, pues es el docente quien hace el papel de orientador y acompañante en los procesos creativos de sus estudiantes, es quien debe tener claro el verdadero camino para potenciar la creatividad, pues en ocasiones se cae en errores y no se lleva un proceso adecuado. El maestro cumple con el rol de facilitador y es su responsabilidad generar diferentes formas de enseñanza para que sus estudiantes tengan aprendizaje efectivo. En la historia de la educación en donde su misión fundamental ha sido la de transmitir conocimientos en lugar de generar un pensamiento crítico en los estudiantes, resulta importante cambiar el chip y buscar que los niños y niñas validen por sí mismas la verdad de los conocimientos recibidos a partir del análisis y la reflexión.

Por otra parte, el autor menciona un factor importante denominado proceso creativo el cual permite reconocer esas características esenciales con las que cuenta cada individuo para llevarlo a cabo, si bien es cierto que la creatividad se relaciona con la resolución de problemas, estos no llegan a ser sinónimos pues, para Torres (2011, pág. 29) para que exista una idea creativa se deben considerar aspectos como la elaboración, la fluidez, la originalidad, la flexibilidad y finalmente la sensibilidad.

La fluidez es la habilidad para generar una cantidad considerable de soluciones como respuesta a planteamientos propuestos, este término se puede relacionar con generar algo nuevo o mejorar lo que ya existe; por su parte la originalidad es generar ideas nuevas nunca antes inventadas; la elaboración consiste entonces, en examinar y evaluar las ideas existentes y de igual manera, agregar o eliminar detalles a estas mismas, la flexibilidad le permite al sujeto acoplar ideas a situaciones diferentes a las que se pretendía, y finalmente, la sensibilidad es esa actitud que asumen las personas para interesarse por situaciones

distintas a las que tiene como propósito. Todos estos aspectos son fundamentales en el desarrollo de la educación dentro de las aulas, pues el docente influye de gran manera en el desarrollo y ejecución de los diferentes factores que permiten generar ideas creativas.

Torres (2011) habla sobre la importancia de que la creatividad sea orientada por alguien, cuando se habla de estos contextos es fácil brindar una apreciación, pues ese “alguien” en el campo educativo es el profesor; en la casa, la familia; en la calle, la sociedad y estos tres aspectos se deben formar.

El maestro que se preocupe por el desarrollo de la creatividad de sus estudiantes debe transformar el contexto y las estrategias que implementa, hasta su propio aprendizaje; su misión es buscar que sus estudiantes generen ideas en cantidades considerables, a partir de la transversalidad que existe entre asignaturas; primando siempre la libertad para expresar esas ideas sin importar que tan inusuales o extrañas lleguen a ser; de igual manera deben escuchar a otros y esforzarse por fortalecer sus ideas y finalmente, dediquen más tiempo a analizar y experimentar diferentes situaciones.

Cabe resaltar, que en el proceso creativo de los seres humanos también se pueden presentar distintas situaciones o momentos que no permiten que este se desarrolle de manera flexible e idónea, para Torres (2011, pág. 50) estos factores se conocen como bloqueos, los cuales son “son actitudes del pensamiento, en general negativos que impiden que la persona exprese ideas. Son situaciones emocionales que por falta de energía impiden la expresión, la comunicación, la experimentación y la creación.”. Para contrarrestar estos aspectos se requiere de procesos en los que se fortalezcan diferentes características de la personalidad como la motivación, la comunicación y la autoestima; pues estos bloqueos en su mayoría surgen cuando los demás reaccionan de forma burlesca y juzgadora a las ideas que propone el individuo y se presentan esos choques emocionales por miedo a no satisfacer o no ser aceptados por los demás.

Entre los bloqueos más grandes se encuentra la costumbre que se tiene creer que existe una sola respuesta para cada pregunta, en general, se deberían buscar diferentes respuestas con diversas miradas que lleguen a ser de igual forma significativas. También las barreras mentales bloquean el pensamiento del individuo y no le permiten entender situaciones problema o soluciones a esos problemas. Para este

autor, es importante identificar estos bloqueos y trabajar para superarlos, buscar las causas que llegan a producirlos de tal modo que se puedan manifestar esas emociones que comprimen al sujeto para finalmente superar esa inseguridad.

Continuado por la línea de este autor, parece importante ahondar en diferentes estrategias que permiten la construcción de ambientes creativos educativos. El ambiente psicosocial, el cual debe ofrecer seguridad y confianza además de libertad y autonomía; el ambiente didáctico, que permita un aprendizaje creativo y significativo, en donde se generen reformulación de problemas y una participación activa de los procesos que requieran ideas novedosas; y finalmente un ambiente físico que complemente los dos ambientes anteriores, este se refiere más lo estructural, a las herramientas, recursos e infraestructura en donde se desarrollan estos procesos.

Finalmente, este autor concuerda con lo mencionado por Mitjans anteriormente pues afirma que “educar en la creatividad, con creatividad o para la creatividad implica partir de la idea de que esta no se enseña de manera directa, sino que se propicia” Torres (2011, pág. 64), por ende, se le sugiere al docente dar espacios que inviten a la reflexión y exploración del conocimiento, al mismo tiempo que se genera la confianza en sí mismo buscando estrategias más allá de las notas, y por último desempeñar su rol de modo que detenga el miedo de caer en errores y más bien los transforme en fuente de aprendizajes.

Por último, es importante mencionar que para el autor las actividades lúdicas son el medio para la creación de pensamiento creativo y reflexivo, pues estas se involucran en la afectividad y la intelectualidad de las personas, además estas dan paso para generar ambientes dinámicos y motivacionales que permiten pensar y crear.

Trillas (2018. Pág. 1) habla también sobre la creatividad vista desde diferentes aspectos como el pensar, el razonar y crear, para él “la creatividad es la facultad de crear; de hacer nacer o darle vida a algo, en sentido figurado”, este autor piensa que el término habla sobre algo que empieza a ser y que a partir de ahí puede ser tomado por alguien más para transformarlo generando así, nuevos resultados. Es decir, que para él es importante que lo que se vaya a crear marque una huella imborrable en el campo en el que se interviene y al mismo tiempo llegue a ser multidisciplinar.

En cuanto al pensamiento, como se ha mencionado anteriormente, este es un factor importante que influye y se encuentra presente en el desarrollo de la creatividad, así pues, se entiende que para Trillas (2018) el pensamiento es el producto de la actividad cerebral de los seres humanos y este sale a relucir de manera voluntaria o involuntaria, el cerebro está en constante actividad y genera pensamiento aun cuando este no sea el objetivo del individuo, sin embargo, en este sentido el pensamiento que más compete es el que surge de manera voluntaria e intencional dirigido a crear algo novedoso. La creatividad entonces surge cuando el creador descubre un problema, un tema o una situación y se interesa en ella, al punto de llegar a hacerse preguntas, generar hipótesis y dedicarse de manera considerable a su estudio.

Así pues, el pensamiento voluntario es el más utilizado durante el proceso de pensamientos creativos, teniendo en cuenta que este tipo de pensamiento está dirigido hacia un objetivo, el cual es generar algo novedoso, de modo que se requiere de conversaciones y relaciones previas para lograr cumplir con lo esperado. Por otra parte, un factor importante para el autor es el pensamiento creativo, el cual para Trillas (2018. Pág. 1)

Está basado en la inducción de una especulación no alcanzable por una cadena deductiva, bien hacia adelante o bien hacia atrás y a partir de lo conocido, una especulación que incluso puede servir para obtener una consecuencia, una hipótesis o una refutación, lo que entonces y eventualmente también podrá ser un razonamiento creativo.

Por lo anterior, el pensamiento creativo llega a ser un proceso de la mente que relaciona la imaginación, el pensamiento, la curiosidad y las demás características ya mencionadas, abordando problemas de manera novedosa para generar soluciones; el crear entonces, requiere del entusiasmo personal con el que cuentan los individuos para crear algo nuevo, diferente relevante, y de igual manera adentrarse en esas preguntas previas y respuestas para las mismas.

Encerrando lo dicho anteriormente por los autores, la creatividad desde diferentes perspectivas ha evolucionado desde sus inicios con cambios de ideología y paradigmas sociales, especialmente por el desarrollo de la ciencia y la investigación, otorgando objetividad y pertinencia a su aplicación en la educación. Su aceptación objetiva debe superar las barreras de los prejuicios y la ignorancia general para

consolidarse en las culturas europeas y mundiales, y hoy se ha convertido en una necesidad que necesita ser inspirada desde los tiempos más remotos, pues constituye una de las potencialidades del ser humano orientadas a actividades coherentes y de calidad en los espacios sociales, se desarrollan favorablemente metas claramente definidas y otras capacidades que es necesario estimular para contribuir a la formación integral de la vida humana.

Ahora bien, entendiendo el concepto de la creatividad es importante conocer cuál es la manera adecuada para evaluarla, para esta ocasión la propuesta “ANDAWE” realiza un rastreo de información teórica en donde se identifican diferentes tendencias y particularmente las evaluativas, teniendo en cuenta esto, se logra reconocer que las algunas de características principales del proceso creativo son la originalidad, la fluidez, la flexibilidad, la imaginación, la elaboración y la autonomía.

Por lo anterior se hace necesario conocer la razón por la cual es importante evaluar los procesos y específicamente el de la creatividad, son varios los autores que han realizado test evaluativos para conocer las habilidades creativas de los niños y niñas; entre ellos se pueden encontrar a Torrance (1962) citado por Santaella (2006) quien ideó una prueba psicométrica para conocer el nivel de creatividad figurativa y verbal en un grupo de niños, este autor considera que se deben tener en cuenta cuatro criterios básicos:

Originalidad: Que se contempla como la habilidad para pensar de forma diferente e inusual, produciendo respuestas novedosas, innovadoras y poco comunes ante una cuestión.

Fluidez: Capacidad para proponer un gran número de respuestas, soluciones o ideas ante un mismo problema.

Flexibilidad: Es la capacidad para interpretar las situaciones desde diversos ángulos y proponer una gran variedad de respuestas y soluciones diferentes entre sí. Es decir, que implica cambiar desde un enfoque de pensamiento a otro y aplicar varias estrategias de resolución de problemas.

Elaboración: Es la capacidad de desarrollar, embellecer, o completar una idea o respuesta creativa, teniendo en cuenta un alto nivel de detalle y complejidad.

Tal cual lo muestra Torrance, para evaluar la creatividad se pueden contemplar los factores que se consideren pertinentes, por tal motivo para la propuesta “ANDAWE” resulta adecuado considerar dentro

de este proceso tres aspectos para su respectiva evaluación, la originalidad, la imaginación y la autonomía.

Originalidad

Ahora bien, en cuanto a la originalidad, Rodríguez (2013) plantea este concepto en dos perspectivas diferentes las cuales definen el termino desde el origen y desde el hacer; al indagar en el significado se encuentra a la real academia española que menciona que la originalidad es relativa al origen, es decir, a aquello que resulta de un invento propio o como algo que tiene carácter de novedad.

En este sentido, al relacionar a la creatividad con esta primera mirada se percibe que la originalidad es todo aquello que no se relaciona con lo que ya existe, esta es una cualidad de las obras novedosas y que se distinguen de todas las que se consideran copias, suplantadas o plagiadas; para que la obra sea original no debe ser el resultado de otra obra, ni tampoco ser una copia de una obra que ya existe. De este modo, se llega a relacionar la originalidad con el origen que hace referencia a aquello que no he tenido lugar en la existencia, incluso, este término mantiene analogías con lo que hace referencia a Dios como creador de todas las cosas y el único en capacidad para crear.

Por otra parte, en la segunda mirada se relaciona a la originalidad con lo novedoso, sin embargo, se puede decir que no necesariamente esta va conectada con algo inédito, pues la originalidad también es vista como lo que transforma de manera innovadora algo que ya existe, es decir que le encuentra otro sentido a lo que ya cumple una función. La autenticidad le permite al sujeto tener autoridad sobre sí mismo y de este modo, ante sus intereses y necesidades, y así se propone alcanzar metas de carácter estable.

En este sentido, la originalidad se evidencia cuando se genera algo novedoso o también cuando se redescubre lo ya existente, desde este concepto el termino de originalidad parte de cada individuo y de la forma en la que ejecuta ese proceso original, como hacer algo propio desde lo que ya se encuentra establecido o plantear una nueva dirección o solución o un problema.

La originalidad es el fruto de una motivación profunda; se produce en un momento de inspiración, en el que se movilizan todas las fuerzas del individuo y surge la chispa, como

resultado de las combinaciones que se realizan entre los distintos elementos intelectivos y multisensoriales. Hoy se sabe que la originalidad proviene de un proceso de constante análisis y de incesantes modificaciones, empezamos por la imitación y poco a poco modificamos nuestra manera de proceder. (Muñoz, 1994 citado por Iglesias, 1999)

Finalmente, se puede deducir que la originalidad es la aptitud o la disposición que tienen los seres humanos para producir respuestas ingeniosas, novedosas o poco comunes en una situación en la que se ven envueltos, bien sea de manera completa o simplemente transformando o resignificando algo que ya cumple con una función.

Imaginación

La imaginación viene siendo otro de los factores que se encuentran presentes dentro del proceso creativo para Iglesias (1999) “La imaginación es una capacidad a través de la cual el ser humano une, combina, asocia imágenes e ideas, independientemente de su voluntad, y de este modo consigue resultados brillantes, trabajos creativos” (p. 950)

Teniendo en cuenta lo anterior, la imaginación es un lenguaje que actúa de manera inconsciente y que además funciona como indicador en la creatividad. A su vez, hace parte del funcionamiento de la mente de los seres humanos, este aspecto se puede presentar como la formación de sucesos en la mente a partir de experiencias ya vividas, pero con algunos cambios imaginativos, pueden ser inventadas y hasta fantásticas, el individuo en sí es quien tiene el poder de imaginar y de controlar eso que imagina, entonces, la imaginación se puede definir como aquella capacidad de producir o simular, situaciones, momentos, conceptos, objeto o lo que se quiera en la mente, sin la necesidad de que participen otros aspectos internos o externos.

De este modo, se puede considerar a la imaginación como un proceso cognitivo porque implica pensar en posibilidades, además, interviene en el conocimiento para hacerlo posible y que este se aplique en diferentes aspectos de la vida, y finalmente contribuye en la construcción de experiencias y el proceso de aprendizaje.

La imaginación llega a ser comprendida como un proceso cognitivo complejo que se desarrolla a lo largo de la vida, teniendo en cuenta que Vygotsky (1999) afirma que su análisis es engorroso pues, no surge de manera instantánea, sino que, por el contrario, es demorada y se presenta de manera paulatina ya que se desarrolla de manera sencilla hasta llegar a formas más complejas, además la edad es un factor muy importante pues de acuerdo a ella se va presentando la expresión de forma particular y esta se ajusta a los periodos de la infancia siendo esta inherente en su forma de creación.

Para este autor, la imaginación se relaciona con la realidad y se presenta de cuatro formas diferentes, inicialmente, la imaginación tiene que ver con las conductas de los seres humanos de sus actividades y especialmente de las experiencias que ha vivido a lo largo de su vida. Además, también menciona que se debe comprender la relación que existe entre fantasía y realidad en la conducta del hombre, para entender a la imaginación, ya que esta es considerada no como un pasatiempo o como una actividad sin sentido si no como una función importante y necesaria en la vida de las personas.

Continuando por la línea de Vygotsky, la imaginación se relaciona con la realidad, por esta razón es importante comprender su conexión, en primer lugar, se menciona que todo resultado de la imaginación surge a través de elementos tomados de la realidad que conservan en su mayoría las experiencias que ha vivido el individuo. Solo aquellas ideas irreales como las sobrenaturales, místicas o religiosas son las que no han requerido de las experiencias del hombre. Por el contrario, las fabulas, los mitos o las leyendas, cuentan con características fantásticas de elementos que ya se conocieron en la realidad pero que fueron transformados y modificados por la imaginación.

Por esta razón, para Vygotsky es importante brindarle a los niños y niñas escenarios que les permitan fortalecer sus actividades creadoras, pues entre más ellos conozcan, vivan, vean y escuchen, más importantes y productivas serán las posibilidades de imaginar.

La segunda forma en la que el autor percibe a la imaginación es la relación de la fantasía con la realidad, pero de una manera más compleja, pues en esta ocasión interfiere el producto de la fantasía ya terminado con algún suceso de la realidad. Es decir, que, por ejemplo, al oír una historia sobre alguna guerra, el individuo imagina un cuadro, siendo este el resultado de la actividad creadora, pero esta no fue

vivida por el sujeto sino por alguien más y el cuadro si es el producto de su imaginación. En pocas palabras, esta forma se hace posible gracias a las experiencias ajenas o sociales.

La tercera forma es la relación emocional que existe entre la imaginación y la realidad, pues los sentimientos y las emociones toman fuerza en imágenes conocidas que le correspondan, así pues, concuerdan la imaginación con el estado de ánimo que se tiene en esos momentos. De aquí que, los seres humanos relacionan el dolor con el color negro, la alegría con el color blanco, la rabia con el rojo y así sucesivamente.

Por último, la cuarta forma tiene que ver con la fantasía que se presenta como algo nuevo, sin experiencia y sin ser un objeto que ya existe, pero que, al tomar el cuerpo material, esta imaginación comienza a existir y a influir sobre otras cosas.

Autonomía

Sin duda, la autonomía corresponde a una competencia de los seres humanos que implica tener autoconfianza y seguridad en sí mismo, en la toma de decisiones y además tiene que ver con la ética y la moral del individuo.

Galindo (2012) menciona que Piaget establece una diferencia entre los tipos de moralidad, la autónoma y la heterónoma, los niños van desarrollando la autonomía en el ámbito moral y en el intelectual, por tanto, el objetivo de la educación debería ser el desarrollo de esa autonomía. Ahora bien, teniendo en cuenta lo que menciona el autor, la autonomía tiene que ver con el gobernarse a sí mismo y esta va en contra de la heterónoma que significa ser gobernado por los demás, de este modo, la autonomía busca que el sujeto encuentre por su cuenta las respuestas a sus propias preguntas a través de la experiencia, de sus gustos, sus valores y habilidades y todo aquello que realiza por su propia cuenta.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede mencionar que el autor cree que la autonomía es algo reciproco que busca que el individuo se dirija y trate a los demás como le gustaría ser tratado, por ende, la esencia de la autonomía en la infancia es que los niños lleguen a ser capaces de pensar por sí mismos de una manera crítica, que cuestionen, pregunten e indaguen.

Por esta razón, la autonomía presente en la creatividad ayuda a los niños y niñas en la construcción de sus valores, el pensamiento creativo al tener características como la imaginación y la originalidad que son propias de los seres humanos les permiten fortalecer la autonomía siendo participativos, propositivos y a cumplir un rol en la sociedad.

Por otra parte, el hombre debe desarrollarse de manera plena, no solo en el ámbito cognitivo sino también en el aspecto integral, por tal motivo, los procesos creativos involucran factores en cuestión de libertad y autonomía, para ello es importante que el docente genere estrategias que le permitan orientar aprendizajes basados en el pensamiento autónomo de cada uno de sus estudiantes.

Lo anterior se sustenta en lo que menciona Freire en su obra de 1996 sobre la pedagogía de la autonomía, pues hace énfasis en que para ser un buen maestro se debe ser un buen aprendiz y estar abierto a las realidades de cada uno de sus estudiantes, para ello, es importante que el docente respete esos conocimientos previos que tiene cada uno reconociendo siempre la identidad cultural.

Dando continuidad a la idea de este autor, también menciona la importancia de reconocerse como un maestro que no tiene la verdad absoluta y que enseñar no se debería relacionar con el transmitir conocimiento, más bien es entendido que la autonomía se genera cuando se ayuda al educando a desarrollar su propio conocimiento y no infundir ideas propias en las mentes de cada uno, al realizar esto, se caería en el error de pensar que la mente de los estudiantes es solo un recipiente el cual se llena con diferentes cosas.

Finalmente, es importante recalcar que tanto el estudiante como el docente deben conservar la curiosidad, aquí se evidencia que para contribuir en la formación de personas autónomas se debe ser autónomo, y brindarles a los educandos herramientas para fortalecer esta competencia, es fundamental que el maestro pueda tener un balance armónico entre la libertad y la autoridad para que la disciplina sea el resultado de este.

Lúdica

La real academia española define la palabra Lúdica/o como lo perteneciente o relativo al juego, el término lúdico se origina del latín *ludus* que significa “juego”. Según (Jiménez, 1998), la lúdica es un

proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta mirada, la lúdica se relaciona con la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. La lúdica es un proceso pedagógico que se desarrolla en sí mismo, esta metodología está presente en los procesos de enseñanza aun cuando el maestro no tenga esta intención, esta metodología propicia espacios y momentos lúdicos, y ejerce interacciones y situaciones lúdicas.

La lúdica, según Dinello (2007, p. 22), es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia.

Por su parte, el juego es una actividad importante en la evolución cognitiva, comunicativa, emocional y social humana porque desarrolla funciones esenciales de la madurez psicológica. A través de él, se mejoran las emociones y el estado emocional de una persona es un factor importante para determinar su potencial de desarrollo, porque comienza pasivamente y coloca al individuo en una situación para compartir con los demás, proporcionando un buen ambiente de encuentro; así mismo, cambia los roles fijos en el grupo, y es un mensaje constante de dinamismo.

Es importante que con los cambios que trae la modernidad, así mismo se actualice el sistema educativo y deje de ver a la lúdica como espacios de tiempo de ocio y más bien se incorpore a los espacios educativos y de trabajo escolar. Cuando en los ambientes institucionales se busca generar aprendizajes significativos se debería incluir la lúdica, pues esta es una excelente herramienta logra dejar de lado el tradicionalismo, otro aspecto importante de la lúdica es que se puede concebir como una actividad libre en la que no existen reglas ni se espera un resultado específicamente, a través de ella se puede contribuir en el desarrollo integral del niño, siempre y cuando se haga con sentido y seriedad desde la parte de la docencia, pues es el maestro quien orienta y acompaña los procesos de enseñanza en los estudiantes.

Domínguez (2015) afirma que la lúdica es una opción de comprensión, que evidencia nuevas representaciones que logran convertir creativamente la percepción fenomenológica de la sociedad, dando así lugar a nuevos procesos cognitivos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. (Dinello (2007, p. 22). En este sentido, la lúdica llega a ser un medio en el cual las personas interactúan disfrutando del goce y el ocio con el fin de aprender de una manera distinta a la habitual.

El concepto de lúdica es muy amplio, refiriéndose a la necesidad del ser humano de expresarse, comunicarse, sentir, experimentar diversas emociones y disfrutar de experiencias placenteras de diversas formas, como el juego, diversión, entretenimiento, etc., lleva a disfrutar, reír, gritar, vivir, es la verdadera fuente de la emoción, y hasta nos hace llorar. El juego es esencial para el aprendizaje. Los juegos promueven el desarrollo psicosocial, la formación de la personalidad, la manifestación de valores, están orientados a la adquisición de conocimientos, la realización de tareas y abarcan una amplia gama de actividades de placer, disfrute, creatividad y conocimiento.

Frecuentemente se relaciona el juego, la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y se han puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que esto se distancia mucho de la realidad, pues, el juego trasciende la etapa de la infancia, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en las expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en el juego íntimo entre estas.

El juego contiene una secuencia de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo Vygotsky, 2008 citado por Gallardo, J., Gallardo, P. (2008). Establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirmando que, en el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y exponen sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, así los niños

comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus semejantes.

Piaget parte de que el juego es una forma de asimilación desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Newman, B. y Newman, P. (1983) expone que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, Piaget considera el juego como un fenómeno que disminuye la importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material didáctico que dé respuesta a su necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios. El método Montessori comprende la educación como una auto educación porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, debido a que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo, este método se apoya en el asociar y por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos.

Según lo planteado antes por los autores, se concluye que, pese a las diferencias en sus respectivas explicaciones del origen y desarrollo del pensamiento, las ideas de Piaget, Vygotski y Montessori relacionadas con la educación se complementan. Los discursos en tomo al proceso enseñanza-aprendizaje unen una fuerte crítica a la visión tradicional de que el conocimiento puede transmitirse, reaccionaron francamente a las teorías del aprendizaje y los modelos educativos que ignoran sistemáticamente las motivaciones, intereses, valores, actitudes y sentimientos de quienes aprenden, realizan un análisis de la educación tradicional, siendo este un modelo pedagógico que persigue la memorización de los contenidos, logrando control y disciplina en el aula. Las ideas pedagógicas de estos autores sirven para transformar una representación alterna a la educación tradicional, del proceso enseñanza-aprendizaje que resulte en una educación con significado y sentido, para quienes educan y para quienes son educados.

Finalmente, la UNICEF (2018) destaca que la lúdica es una herramienta efectiva para promover el desarrollo de las habilidades de los niños en el aula. Dicha herramienta se logra mediante diferentes actividades como dinámicas de integración, rondas y asignación de roles, útiles para alcanzar los objetivos de aprendizaje de manera efectiva. Estas técnicas despiertan la curiosidad y el interés del niño por realizar las cosas con autonomía; además, favorecen el desarrollo personal y social, que permite el dominio del lenguaje oral, lo cual se constituye en esencial para la construcción de conocimientos.

Estrategias pedagógicas

Según el diccionario de la Real Academia Española (2013), "estrategia" hace referencia al arte de coordinar acciones y de maniobrar para alcanzar un objetivo o un proceso. Es habilidad, talento, destreza, disposición, creatividad, inspiración, disciplina, técnica para hacer algo.

González (2011) realiza una comparación de la definición del término de acuerdo a algunos referentes, de acuerdo a ella el autor menciona que las estrategias pedagógicas se prestan para ser transformadas y modificadas siempre y cuando se tengan en cuenta las singularidades de los educandos y los intereses del contexto junto con los del investigador, la estrategia pedagógica da lugar a la transformación del objeto a través de acciones, que dan respuesta a un objetivo definido previamente que al mismo tiempo se encuentra en el camino del proceso pedagógico. Así mismo, las estrategias pedagógicas cuentan con dos factores esenciales, la concepción teórica práctica conforme la dirección de del proceso pedagógico para transformar el estado real al estado deseado; y el sistema de acciones para alcanzar los objetivos que se proponen inicialmente.

Teniendo en cuenta lo anterior, se entiende que para que una estrategia sea pedagógica debe contener acciones que sean de carácter metodológico, educativo y didáctico, de modo que se involucren los diferentes recursos que logran perfeccionar el accionar de los docentes. A su vez, la estrategia debería caracterizarse por ser flexible ya que debería adecuarse a las particularidades de los sujetos y del maestro; es sistemática porque sus componentes permiten establecer relaciones entre los componentes internos de la estrategia que se diseña para fortalecer el quehacer docente y por encontrarse en constante desarrollo

partiendo de un diagnóstico para evidenciar la posición del profesor y así darle lugar a la ejecución de la actividad.

Para este autor se deben tener en cuenta algunas concepciones para la elaboración de las estrategias, entre ellas se encuentra la concepción de la profesionalidad pedagógica y la histórico cultural, en la primera se destaca el nivel de la ética que debe tener el maestro en la cual se incluyen los valores; en la segunda se aprecia la interacción entre los educandos y el docente, en la cual la estudiante llega a transformar su realidad y crece a nivel personal, estos factores se deben encontrar dentro de la estrategia pedagógica y en la elaboración de sus acciones.

Así mismo, para la elaboración de la estrategia pedagógica se deben contener acciones que se desarrollen dentro del proceso pedagógico para un correcto desempeño del quehacer del maestro, la cognoscitiva en la cual se debe tener claro los contenidos, el trato con sus estudiantes, la comunidad educativa y la familia y el conocimiento de las particularidades del sistema educativo; en la afectiva la disposición para enfrentarse a retos nuevos, el humanismo, la comunicación y ejemplaridad, el sentido de pertenencia por los resultados.

Por otra parte, desde el punto de vista Esteban y Zapata (2008)

El concepto de estrategia implica una connotación finalista e Intencional. Toda estrategia ha de ser un plan de acción ante una tarea que requiere una actividad cognitiva que implica aprendizaje. No se trata, por tanto, de la aplicación de una técnica concreta, por ejemplo, aplicar un método de lectura. Se trata de un dispositivo de actuación que implica habilidades y destrezas –que el aprendiz ha de poseer previamente- y una serie de técnicas que se aplican en función de las tareas a desarrollar. Quizás lo más importante para que haya intencionalidad, es la existencia de conciencia sobre: a) la situación sobre la que se ha de operar (problema a resolver, datos a analizar, conceptos a relacionar, información a retener, entre otros).

Teniendo en cuenta lo anterior, para los autores las estrategias pedagógicas son acciones que toman los maestros para promover la formación y el aprendizaje de los estudiantes. Es decir, la forma o modo en

que se proporciona el contenido para garantizar que se logre el propósito establecido, cómo organizan su aprendizaje, respondiendo a características y ritmos del estudiante. Las estrategias deben acompañar satisfactoriamente el proceso de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta la intencionalidad pedagógica, alimentado la espontaneidad, la motivación, seguridad, imaginación y la creatividad del niño. De este modo, las estrategias pedagógicas deben contar con un sentido que permitan intervenir la situación específica, y se deben tener en cuenta las habilidades y capacidades de los estudiantes al mismo tiempo que los recursos disponibles.

En este sentido es pertinente hablar de “ANDAWÉ” como estrategia pedagógica que tiene como objetivo implementar actividades lúdicas para el fortalecimiento de la creatividad de los niños y niñas que participan en el proyecto “Au la móvil”, esta acción se toma luego del diagnóstico inicial y de conocer la situación en la cual se evidencia el debilitamiento de las planeaciones de las estudiantes para intervenir en los procesos creativos dentro del ambiente, y por otra parte, la falta de originalidad, imaginación y autonomía de los niños que se encuentran inmersos dentro del programa. De este modo, se establecen las actividades con el fin de que se logre el propósito u objetivo establecido dentro de la propuesta, así se coincide con lo que mencionan Esteban y Zapata (2008) en cuanto a la intencionalidad que se tiene para abordar lo que se identificó, la situación sobre la que se va a trabajar y los recursos o habilidades con las que cuentan los niños.

Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son un gran instrumento para el fomentar los aprendizajes de modo significativo. Borja y Benavides (2020) señalan que las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. La implementación de actividades lúdicas se convierte en un recurso valioso que logra acercar a los niños y niñas a los aprendizajes de una manera atractiva y natural.

La actividad lúdica genera en los seres humanos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las tareas recreativas y educativas vitales en para la vida. A lo largo de la historia cultural esta actividad se ha desarrollado de forma natural y espontánea, pero para

su estimulación, se hace necesario que los docentes fomenten situaciones y momentos idóneos para poder compartirla. (Gómez, Molano y Rodríguez. 2015). Por lo anterior, las actividades lúdicas llegan a ser una de las herramientas más importantes para implementar en la educación, por medio de ellas los estudiantes pueden tener un mejor desempeño ya que el juego desarrolla habilidades y destrezas dentro del aprendizaje.

Apropiar el juego desde una perspectiva pedagógica significa que, en muchos casos, se usa para controlar a los niños en entornos escolares donde el aprendizaje se realiza a través del juego; yendo así en contra de la lúdica como experiencia y característica cultural y relevante para la vida. Desde esta perspectiva, jugar en espacios cotidianos libres difiere significativamente de jugar en espacios regulados e institucionalizados como las escuelas.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que promueve el desarrollo psicosocial, la adquisición de conocimientos y la formación de la personalidad, es decir, abarca una gama de actividades en la intersección del placer, el disfrute, la actividad creativa y el conocimiento.

Según Jiménez, C. Dinello, R. Alvarado, L. (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

Las actividades que realizan los docentes deben estar encaminadas al logro de objetivos, para ello es necesario tener en cuenta la capacidad de atención de los estudiantes de educación infantil.

Según Machado (2021). El tiempo estipulado para estas actividades es de 10 a 20 minutos, por lo tanto, se deben planificar estrategias recreativas para lograr los resultados deseados, dando como resultado un aprendizaje significativo. En este sentido, es crucial aplicar estrategias interesantes de forma coherente que combinen aprendizaje y diversión para ayudar a los niños a alcanzar sus objetivos y

habilidades al mismo tiempo que ganan autonomía e independencia para satisfacer sus necesidades emocionales y su deseo de descubrir su entorno.

La preparación y organización de espacios de aprendizaje es importante para que los niños desarrollen la imaginación y establezcan relaciones, que se consideran estrategias clave para el desarrollo infantil. Alcedo & Chacón (2011) creen que se deben diseñar estrategias de entretenimiento para motivar a los niños a aprender contenidos educativos relevantes y despertar su curiosidad. En este sentido, es crucial los profesores están preparados para responder las preguntas de los niños de una manera sencilla y eficaz, lo que fomentará el aprendizaje y el entretenimiento, brindando a los niños una rica experiencia educativa.

De este modo, los autores coinciden en que las estrategias recreativas deben planificarse y tener objetivos instruccionales relacionados con el logro de las metas de aprendizaje de cada estudiante y el desarrollo de habilidades personales, que ayuden a promover la inclusión social. Para lograr esto, los maestros deben estar preparados para implementar sugerencias innovadoras captando la atención de los niños y hacer que su tiempo en la escuela sea agradable.

Por su parte, Venegas, G. Proaño, C. Castro, S y Tello, G. (2021) expresan la importancia de estrategias interesantes para el desarrollo personal y social de los niños, que los hagan sentir valorados, brindando oportunidades para desenvolverse adecuadamente, respetando su ritmo. Las estrategias de enseñanza mejoran la calidad del aprendizaje al promover el proceso de desarrollar el interés por descubrir nuevos conocimientos.

Para Candela, Y. y Benavidez, J. (2021), las actividades lúdicas son una herramienta importante para el aprendizaje y el desarrollo infantil, ya que facilita a los niños interactuar con su entorno, experimentar y aprender de manera más efectiva mediante la práctica de reglas y normas que fomentan el desarrollo de actividades simbólicas; y esto sólo brinda lo lúdico.

Por otra parte, citando a Borja et al (2020) sostiene que las actividades lúdicas, en el proceso de aprendizaje, permite la interacción con su entorno, la experimentación y el aprendizaje centrado la práctica lo cual fomentan el desarrollo de actividades simbólicas, lo que favorece el desarrollo cognitivo y

la activación de la memoria y la imaginación. En este sentido, se evidencia que las actividades lúdicas son una herramienta importante para el aprendizaje en el desarrollo infantil.

Las actividades lúdicas se consideran dinámicas que estimulan la creatividad, la fantasía y la imaginación de los niños y producen un aprendizaje significativo, en el que la exposición, la motivación, la atención y la memoria son necesarias, mejorando con el tiempo y la práctica. Además, se logra con textos narrativos como cuentos, obras de teatro, canciones para trabalenguas, etc. Estos textos son importantes en la educación inicial para mejorar el dominio del habla y promover el aprendizaje, y la participación activa de los maestros permitiendo que los niños en edad preescolar exploren y descubran su entorno.

Aula Móvil

“Aula móvil” es un proyecto social que se desarrolla desde el programa de licenciatura en educación infantil en el centro universitario Soacha de la Corporación Universitaria Minuto de Dios; dentro de este programa se generan actividades lúdico-pedagógicas dirigidas a niños y niñas de comunidades vulnerables en Soacha Cundinamarca. “Aula móvil” se define como una estrategia en movimiento, es de carácter itinerante y se ajusta dentro de la educación no formal, interviene en cada una de las comunidades e implementa diferentes metodologías de trabajo con el fin de satisfacer las necesidades de sus participantes.

La Real Academia Española, define la itinerancia como la capacidad de ir de un lugar a otro, siendo así, en un contexto educativo, una estrategia innovadora que se nutre de experiencias con el propósito de transportar conocimiento y dar respuesta a cualquier dificultad.

En educación, la pedagogía es fundamental para todo alumno. Esto se debe a que no todos tienen la capacidad de aprender de la misma manera y depende de la situación o problema en el que se encuentre la persona. Debido a esto, con el tiempo, se convierten en estrategias educativas tanto convencionales como no convencionales.

De este modo, “Aula móvil” se puede definir como un proyecto itinerante, el cual se caracteriza por la búsqueda de personas de diferentes contextos con el objetivo de identificar la naturaleza del mismo,

llevando a cabo distintas planeaciones para los ambientes de aprendizaje establecidos que intenten contribuir en el desarrollo integral de todos los niños que participan del programa.

Para Acero, et al. (2020), los espacios itinerantes no solo contribuyen en el desarrollo de quienes reciben este beneficio, sino que también nutren la práctica del docente en formación, “Aula móvil” llega a ser una nueva estrategia que nutre de pensamiento crítico, y le da la capacidad al maestro de reconocer el contexto y las comunidades, aportando soluciones alternas y comprensibles a las problemáticas que se pueden encontrar de manera compleja como las que se han reconocido en Soacha. En general lo que intenta este programa es generar un impacto social en las comunas y corregimientos de Soacha, a través de la práctica de los docentes en formación del programa de licenciatura en educación infantil que logran evidenciar ciertas necesidades de la primera infancia y de este modo, generan actividades e intervenciones con significado para satisfacer aquellas precariedades educativas que se logren reconocer dentro de los contextos.

En vista de lo anterior, “Aula móvil” es un proyecto que se pone al servicio de las diferentes comunidades para contribuir a la formación de seres humanos con valores, comprometidos con su profesión y con la educación del país que se percibe como la principal fuente de transformación social, con esta propuesta, los maestros en formación llegan a ser más humanos y sensibles en su labor e identifican los contextos y situaciones con las que se encuentran en el aula.

Así pues, “Aula Móvil se asume como una entidad comprometida con el desarrollo integral de la persona humana y de comunidades marginadas” (Acero et al., pág.17) lo que quiere decir que al trabajar con la sociedad se aporta un granito de arena en el progreso de cada una de las personas de manera íntegra y así se logra transformar la sociedad apuntando hacia lo positivo.

Estos espacios son importantes ya que obliga al maestro a tener y mantener creatividad, pues nunca se maneja el mismo contexto social y exige tener diferentes planeaciones, esto debido a que las actividades que se generan deben aplicarse en niños y niñas de diferentes edades. Entonces, estos espacios generan diferentes herramientas pedagógicas que le permite al docente fortalecer su

conocimiento y experiencia y lograr con ello no solo explotar su propia creatividad, sino que también transmitir eso a sus estudiantes.

Cabe resaltar que son múltiples los escenarios en los que los docentes pueden desempeñar su rol, la educación va más allá de las aulas, de este modo en el desarrollo y ejecución del proyecto “Aula móvil”, los estudiantes logran convertirse en líderes y gestores sociales pues son ellos mismos quienes se encargan del libre desarrollo de las jornadas y del funcionamiento de esta propuesta. Además, con el fin de mantener la interdisciplinariedad de los procesos se generan espacios para los padres en los cuales se orientan talleres para contribuir en la mejora de las pautas de crianza y el respeto por la familia.

“Aula móvil” como sitio de práctica presenta cuatro características claras en su funcionamiento: ofrece educación no formal, de innovación, itinerante y con un acercamiento a la educación popular. (Acero et al., pág.44). Se percibe como educación no formal porque este llega para ser un complemento de los aprendizajes que reciben en las instituciones educativas los participantes del programa, se tiene como pilar el juego, pues a través de él se logran desarrollar diferentes habilidades y capacidades en los niños. Este proyecto es innovador, pues llega a las comunidades y no son las comunidades las que deben reunir esfuerzos para acercarse a escenarios como este, es decir que se aparta de los espacios de práctica tradicionales y brinda atención a los niños y sus familias de modo que se contemplan las necesidades de la sociedad. Es itinerante porque se puede desarrollar en diferentes momentos y lugares, el campo de práctica son parques, zonas verdes, salones sociales, son los estudiantes quienes deben buscar el modo de llegar a la comunidad, bien sea caminando, en buses, en transporte público o informal, se lleva material didáctico y se brinda un refrigerio especial y con amor. Finalmente, este se acerca a la educación popular pues el conocimiento se construye con la participación de los actores, desde los estudiantes hasta los docentes acompañantes, los niños y las comunidades, se hacen reflexiones sobre lo evidenciado y apropiado de la experiencia como formación del docente.

El proyecto social "Aula Móvil" es una iniciativa que se enfoca en trabajar en y para la comunidad, dedicando los sábados para llevar a cabo intervenciones de manera lúdica y dinámica. La parte pedagógica

de este proyecto está liderada por las docentes en formación. Este proyecto se caracteriza por ser itinerante y rotativo, no estando definido por un lugar o población específica.

El objetivo principal de "Aula Móvil" es impactar a seis comunas y dos corregimientos en el municipio de Soacha: Comuna 1: Compartir, Comuna 2: Soacha centro, Comuna 3: La Despensa, Comuna 4: Cazuca y Comuna 6: San Humberto. Estas comunas tienen un estrato socioeconómico en su mayoría entre 1, 2 y 3. El municipio de Soacha se ha destacado por acoger a diferentes poblaciones, incluyendo desmovilizados por la violencia, población afrodescendiente, indígenas y gitanos. Además, se enfrenta a factores de inseguridad, sobrepoblación, contaminación, decadencia en la educación y falta de espacios recreativos. No todas las comunas cuentan con servicios públicos adecuados, y algunas zonas son especialmente vulnerables.

"Aula Móvil" surge como respuesta a la necesidad de llegar a todos los lugares donde se requiere motivación, enseñanza, afecto y pasión por la educación. Se busca crear un espacio donde los niños y niñas puedan aprender, divertirse y ser felices. El proyecto se divide en 8 ambientes de aprendizaje definidos:

1. Comunicación y expreso lo que siento (Comunicativa)
2. Viajando por el mundo de la creatividad (Estética)
3. Juego y Aprendo (Cognitiva)
4. Conozco y quiero mi municipio (Soacha)
5. Observo y experimento (Pensamiento científico)
6. Viajando por el mundo de las TIC (Tecnología)
7. Padres con responsabilidad (Talleres)
8. Explorando mi cuerpo (Corporal)

Cada espacio implementa estrategias diferentes para cumplir con sus objetivos, y las estudiantes tienen la autonomía de abordarlos de manera transversal. La gestión de convocatoria se realiza por parte de las docentes en formación que lideran durante la semana correspondiente. Este proyecto promueve el compañerismo, la cooperación y la vinculación con la comunidad, reconociendo que todos los niños se

desarrollan, aprenden y se expresan de manera diferente, influenciados por sus contextos, espacios y vocabulario.

"Aula Móvil" brinda la oportunidad de crear un entorno armonioso, lleno de aprendizaje y mensajes positivos para la comunidad, además de un compromiso constante con los individuos a quienes se busca impactar.

CAPITULO III

3. Marco metodológico

3.1 Diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Para este proyecto se utiliza la investigación descriptivo-propositiva, Castro, Guevara y Verdesoto (2018) definen a la investigación descriptiva como

El tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes.

Por otra parte, esta investigación es de carácter propositivo pues a partir de la problemática evidenciada surge una propuesta que pretende subsanar esas limitaciones encontradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que busca potenciar el desarrollo de la creatividad en los niños, este tipo de investigación se fundamenta en un vacío o necesidad encontrada dentro del campo de práctica, una vez que se hace la recolección de información, se identifican los problemas y se investigan, se pretende brindar una solución dentro del contexto a partir de la implementación de la propuesta ANDAWE.

El tipo de investigación descriptivo-propositiva logra identificar el manejo que se le brinda a las actividades lúdicas que proponen las docentes en formación y el papel que juegan en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, por tal motivo este es un proyecto que busca generar un impacto

positivo en el desarrollo del pensamiento creativo de los participantes del proyecto social “Aula Móvil”.

3.1.2 Enfoque de investigación

La presente investigación es de carácter cualitativo ya que busca mitigar una problemática que se presenta en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños respecto al pensamiento creativo, se establece una base de información a partir de guías de observación y diarios de campo que permiten dar cuenta del seguimiento y análisis de las diferentes actividades propuestas con el fin de dar cumplimiento a los objetivos iniciales.

El enfoque cualitativo permite conocer lo que piensan las personas dentro del fenómeno estudiado, por ende, se logra profundizar en aspectos nuevos que pueden presentarse dentro del estudio. Sánchez (2019) menciona que el enfoque cualitativo es el procedimiento metodológico con textos, imágenes, gráficos, discursos, dibujos y palabras. La investigación cualitativa estudia objetos que comprenden la vida social del individuo mediante significados desarrollados por este.

Según lo anterior, este enfoque se ajusta a la investigación, ya que permite recoger los datos para obtener información clara y concisa al implementar las actividades lúdicas en el desarrollo de la propuesta dentro del proyecto “Aula móvil”

Así pues, una de las características particulares del enfoque cualitativo es que se define como inductivo, esto significa que desarrolla conceptos a partir de los datos y no inversamente, además estudia a los sujetos dentro de su contexto temporalmente en donde el investigador influye esta no sea su finalidad. Por otra parte, este enfoque es humanista pues su interés está centrado en las personas y su validez es importante con base en lo expresado por la gente y no a la confiabilidad y reproducibilidad.

Este enfoque se relaciona directamente con el desarrollo de la investigación porque lo que se busca es observar y analizar el proceso que realizan los niños y niñas a la hora de ejecutar diversas actividades lúdicas propuestas con el fin de potenciar su creatividad.

3.1.3 Paradigma

Esta investigación se relaciona con el paradigma hermenéutico ya que se basa en la necesidad de comprender la práctica social sobre la cual se pretende actuar, describiendo la cotidianidad y analizando los problemas y actitudes de los individuos. Este proyecto pretende analizar las actividades lúdicas que se generan en un contexto infantil con el fin de potenciar la creatividad generando así que los docentes cuenten con diversas estrategias al mismo tiempo que le brindan la posibilidad al niño de aprender de forma significativa a través del juego.

Nava (2007) indica que la Hermenéutica “es una técnica, un arte y una filosofía de los métodos cualitativos (o procesos cualitativos), que tiene como característica propia interpretar y comprender para revelar los motivos del comportamiento humano”.

3.1.4 Métodos, técnicas e instrumentos para recolección de datos

3.1.4.1 Método

En este proyecto se implementa como método la investigación-acción, este pertenece al enfoque cualitativo y se centra principalmente en el conocimiento de las ciencias sociales y humanas, según Álvarez (2009) tiene como objetivo resolver problemas cotidianos, propiciando un cambio social, transformar la realidad de los actores y que estos tomen conciencia de su rol en esas transformaciones. El concepto “investigación-acción” se conoce por primera vez en 1.994 por el autor Kurt Lewis quien expone una forma de investigación que permitía ligar el enfoque experimental de las ciencias sociales con programas de acción social que dieran respuesta a los problemas del entorno que existían en ese entonces. Por otra parte, Latorre (2003) afirma que la investigación - acción es una intervención en la práctica profesional con la intención de generar una mejora. A partir de esto, implica el estudio de una situación específica para tratar de mejorar la calidad de la misma, se construye el conocimiento por medio de la praxis, partiendo de problemas prácticos, vinculados a un entorno y envolviendo la transformación y mejora de una realidad.

Este método permite a los docentes analizar su práctica, buscando y aplicando recursos metodológicos orientados a la mejora de la población objeto. El proceso de investigación-acción provee herramientas investigativas para transformar su quehacer profesional. Entre las características

más significativas de este método encontramos a las mencionadas por Pring (2002) quien señala la investigación-acción es cíclica y recursiva, se siguen pasos similares que tienden a repetirse en una secuencia, también es participativa pues los actores se involucran como socios y participantes activos dentro del proceso de investigación, de igual forma, es cualitativa, pues utiliza más el lenguaje que los números, y finalmente es reflexiva, reflexiona de manera crítica sobre el proceso y los resultados.

Es este sentido, hay dos tipos de diseño Investigación-Acción, práctico y participativo. En este caso, la investigación va enfocada al tipo práctico, que estudia las practicas locales de la comunidad, involucrando indagación individual o en equipo. Este tipo de investigación pretende centrarse en el desarrollo de aprendizaje de los participantes de “Aula móvil”, ejecutando un plan de acción para resolver problemas, involucrar mejora y generar cambios, a través de las actividades lúdicas que se proponen se busca llevar a cabo ese plan de acción de modo que los participantes se involucren en el desarrollo de estas y se logre contribuir en el desarrollo y mejora del pensamiento creativo de cada uno de ellos.

El enfoque cuenta con unas fases esenciales definidas así: observar, pensar y actuar, de modo que primero se realiza un bosquejo o una identificación del problema y se recolectan datos, a continuación, se analiza y se interpreta esa información para posteriormente implementar mejoras y resolver el problema. Este es un proceso flexible que se compone por cuatro ciclos, en el primero la idea es detectar el problema de investigación, luego se formula un plan o programa para resolver ese problema, luego se implementa y se evalúan los resultados para finalmente realizar una retroalimentación que conduzca a un nuevo diagnóstico y a una espiral de reflexión y acción.

3.1.4.2 Técnicas

Las técnicas participativas grupales son el medio o instrumento que se usa para realizar la metodología participativa, permiten el tratamiento de un tema o la formulación de un concepto clave, a través de la participación de los miembros de un grupo. Por otra parte, permiten el tratamiento de un tema o la formulación de un concepto clave, a través de la participación de los/las miembros de un grupo.

Las técnicas son dirigidas a un objetivo, en este caso a los niños y niñas participantes del proyecto “Aula móvil”, orientado para saber cuáles son más convenientes utilizar. En relación al objetivo de las técnicas participativas, va mucho más allá de un mero pasatiempo o distracción, más allá de su componente lúdico, incidiendo en un cambio más profundo en la medida en que facilitan el aprendizaje, profundizar en los temas expuestos y propiciar el compromiso social.

3.1.4.3 Instrumentos

El diario de campo es un recurso que permite registrar de manera escrita observaciones que le resulten importantes durante el trabajo de campo, promueve la reflexión, hace visible el proceso de trabajo, registrando emociones que intervienen en la realización de actividades y estrategias, generando una experiencia significativa con el potencial de impactar el proceso formativo y de aprendizaje de los niños y niñas que participan en el proyecto “Aula móvil”.

El diario de campo es una técnica que mediante la creación de anotaciones finge como un apoyo a la memoria, estimulando la recreación de las vivencias experimentadas, llevando a quien escribe a la reflexión y a la autocrítica mediante un proceso catártico, y es importante en el proceso formativo, pues da un recuento de las opiniones personales, las frustraciones y los logros de quien escribe. Es también un instrumento que tiene en su elaboración un carácter personal y de consulta que es valioso tanto para el trabajo individual como en equipo, y es una fuente de información para profesionales que trabajan sobre un mismo asunto, pues ayuda a dar continuidad o a supervisar un proyecto.

Otro de los instrumentos utilizados es la matriz categorial, la cual permite organizar la información que se recopiló durante la investigación, clasificándola en categorías de originalidad, imaginación y autonomía que ayudan a entender y analizar los aspectos más importantes evidenciados en el proceso creativo de los niños y niñas a través de la implementación de la propuesta pedagógica “ANDAWE”.

CAPITULO IV

4.1 Presentación de la propuesta pedagógica “ANDAWE”

“ANDAWE” es una propuesta pedagógica que surge luego de analizar el ambiente “viajando por el mundo de la creatividad” establecido en el proyecto “Aula móvil” se logra evidenciar que no se tenía claro su objetivo y las actividades desarrolladas no eran innovadoras. Por tal motivo, se generó una propuesta pedagógica que permitiera desarrollar la creatividad de los niños y niñas que pasan por el ambiente teniendo como base fundamental el juego. Desde esta premisa, la idea principal de la propuesta es generar actividades lúdicas que capten la atención de los participantes y así se pueda desarrollar su pensamiento creativo.

Inicialmente se realiza un rastreo teórico que permite dar cuenta de las definiciones del término “creatividad” a partir de ello, se establecen siete actividades lúdicas que se desarrollan en las comunas uno, dos, tres, cuatro, seis y dos corregimientos del municipio de Soacha. Seguidamente en este apartado se expone como tal la propuesta que se basa en el desarrollo de la creatividad a partir de actividades lúdicas y el juego.

"Aula móvil" funciona así, las estudiantes se reúnen los sábados en la universidad para sacar material y luego tomar un transporte o caminar hacia el punto que corresponde ese día, al llegar al lugar, nos organizamos para iniciar con una actividad de bienvenida con los niños y niñas, luego se reparten por grupos en cada ambiente, en el que duran veinte minutos aproximadamente para poder rotar por los demás, dentro de las planeaciones que se elaboran se establece una actividad de inicio, desarrollo y cierre, que deben interconectarse y generar competencias en los niños. La idea es que durante esos veinte minutos se pueda realizar una actividad lúdica para fortalecer la creatividad de cada niño, teniendo en cuenta aproximadamente 6 rotaciones, dependiendo la cantidad de participantes que llegan al punto de encuentro, por los distintos ambientes que ofrece el proyecto mencionado.

La estrategia pedagógica ANDAWE tiene por objetivo implementar actividades lúdicas que desarrollen y fortalezcan la creatividad en los niños y las niñas que pasan por el ambiente “viajando por el

mundo de la creatividad” por esta razón, se establecen 6 actividades en donde tanto los ejercicios de inicio, los de desarrollo y los de cierre se manejen en forma de secuencia, de modo, que todos se conecten teniendo en cuenta la actividad. Es importante saber que la población que maneja el programa es impredecible, por tal razón, las actividades se piensan con el fin de que puedan ser desarrolladas por niños y niñas sin importar sus edades o condiciones físicas, sociales, económicas o culturales.

En las intervenciones se atienden a aproximadamente entre treinta y cincuenta niños, los cuales pasan por grupos de ocho o diez, en este espacio las docentes en formación llevan a cabo sus actividades al mismo tiempo que se va recogiendo información para más tarde añadirla en los diarios de campo y dentro de la matriz categorial.

4.1.1 Análisis de resultados

De manera inicial a través de los diarios de campo, se permitió evidenciar los procesos que se llevaban a cabo en el proyecto social “Aula Móvil” de modo que se lograron identificar particularidades en el ambiente ”viajando por el mundo de la creatividad”; primeramente, en estos documentos se registra la información en torno a lo que sucedía en cada espacio de práctica, a través de la observación se evidenció que en las intervenciones de este rincón de aprendizaje se aplicaban actividades que requerían de materiales sobre todo para expresiones artísticas.

Por su parte, como docentes en formación existía una carencia teórica y didáctica que no permitía orientar el proceso de enseñanza de modo que se utilizaran estrategias que favorecieran el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas, por tal motivo las actividades sufrían deficiencias que en su mayoría no permitían fomentar y desarrollar la autonomía, la originalidad, la imaginación, la fluidez, y la flexibilidad.

Finalmente, los niños mostraban carencia en cuanto a la autonomía, la originalidad, la imaginación, la fluidez, y la flexibilidad, limitándose a expresar sus gustos e intereses, se veían tímidos y les costaba desenvolverse en situaciones autónomas, teniendo en cuenta que siempre

esperaban que las docentes les pidieran un resultado sistemático y no tuviera que hacer uso de su pensamiento o imaginación.

Al valorar los resultados observados en los diarios de campo, surge la necesidad de diseñar e implementar una estrategia que permitiera aplicar actividades lúdicas que logren contribuir en el desarrollo de la capacidad creativa de los niños y niñas participantes del proyecto “Aula Móvil” usando estrategias innovadoras, diferentes y acordes a sus necesidades y gustos. Con la puesta en marcha de la propuesta pedagógica “ANDAWE” se pretende ejecutar actividades que no vean a los niños como iguales, sino utilizando metodologías lúdicas que generen un pensamiento crítico que permita, imaginar, cuestionar, indagar, innovar, conocerse a sí mismo y comunicarse de manera libre y original.

Teniendo en cuenta lo anterior, la propuesta “ANDAWE” lleva a cabo seis actividades lúdicas aplicadas en cinco comunas y 1 corregimiento del municipio de Soacha; por medio del proceso de triangulación de los resultados se realizó un análisis de similitudes, diferencias, contradicciones, efectividad y consecuencias sobre diferentes factores que incluye el proceso de la creatividad, para esto, se realizó una matriz categorial, qué posibilitó llevar un proceso más sistemático y estructurado teniendo en cuenta 3 fases a evaluar: Originalidad, imaginación y autonomía. Estas categorías se llevan a cabo en cada sesión que se realiza en las distintas comunas del Municipio de Soacha, dando cuenta de que cada espacio, aunque son de un mismo municipio, son totalmente diferentes los entornos y personas que dan paso por este proyecto.

En la **Comuna 1**, se implementó la actividad “**Pinto y descubro**” planeándose así:

Apertura: Luego del saludo y la bienvenida, se realiza una lluvia de ideas en donde se les pide a los niños pensar en lo que creen qué es la creatividad, en qué momentos podemos ser creativos y cómo y cuándo somos creativos, esto con el fin de introducir a los niños en las actividades a realizar.

Desarrollo: La actividad consiste en darle papel craft y pinturas a los niños, la idea es que ellos empiecen a pintar diferentes formas al azar con la llema de sus dedos sin buscar hacer una figura en específico, cuando ya se haya secado la pintura los niños con un marcador o lápiz deben buscar una figura coherente en las manchas que hicieron con la pintura de modo que puedan dibujarla sobre ella.

Cierre: Finalmente cada niño deberá explicar las figuras que encontraron.

Para la **Comuna 2**, se planeó la actividad **“Hilogramas”**

Apertura: Para iniciar se hace entrega de fichas ensartables a los niños, con ellas deben formar las figuras que se encuentran en las tarjetas.

Desarrollo: Con las tablas de los geoplanos y un trozo de lana los niños deben formar la figura que ellos quieran.

Cierre: Finalmente cada niño deberá explicar las figuras que realizaron

En la **Comuna 3**, se llevó a cabo la actividad llamada **“Creando y contando”** implementada así:

Apertura: Para iniciar se da la bienvenida a los niños que asisten al ambiente “viajando por el mundo de la creatividad”, se comienza por explicar las actividades que se ejecutan en el lapso de tiempo que van a estar con las docentes en formación, la primera consiste en un juego literario llamado “voy a la fiesta y llevo...” el cual trata de que los participantes pongan a prueba su concentración y su tolerancia a la frustración, la única regla y la cual no se debe mencionar a los demás es que lo que se va a llevar a la fiesta debe ser algo que inicie con la letra del nombre de quien lo menciona, es decir: Mi nombre es Angie y voy a la fiesta con Antifaz. Debe haber un jefe de la fiesta el cual acepte o niegue la entrada a la fiesta de quien acierte o no con la dinámica del juego

Desarrollo: Dando continuidad a la jornada, la siguiente actividad consiste en crear un cuento o historia teniendo en cuenta ciertas imágenes que se les mostrarán a los participantes, es decir, si se le muestra una imagen de un castillo, un perro y una casa, debe crear una historia con esas tres imágenes teniendo un hilo conector y una coherencia en la historia.

Cierre: Para finalizar se indaga con los niños que tan complejo les resultó inventar una historia y crear situaciones coherentes.

En la **Comuna 4**, la actividad implementada lleva por nombre “**Hilando el arte**”

Apertura: Para iniciar, se les pide a los niños que se ubiquen en forma de círculo, seguidamente se les indaga si conocen sobre magia y la capacidad que tenemos los seres humanos para crearla, esto con el fin de generarles un poco de curiosidad, a continuación, damos explicación a la actividad y las dudas que pueda generar el desarrollo del ejercicio.

Desarrollo: A cada niño se le hace la entrega de una hoja blanca que deben doblar por la mitad, y un trozo de lana largo, las docentes mezclan pintura con el fin de que los niños unten la lana con la mezcla, luego la idea es que pongan la lana sobre un doblado de la hoja y la cierren dejando un pequeño trozo de lana por fuera, cuando los niños cierran la hoja deben halar la lana haciendo presión sobre la hoja con el fin de que la lana y la pintura vayan creando una imagen.

Cierre: Para finalizar se les pide a los niños encontrar un significado a la imagen que les resultó después del ejercicio, si ellos lo desean pueden tomar más pintura para complementar su dibujo y explicarlo al final.

En la **comuna 6**, se realizó la actividad llamada “**Pista de obstáculos**”

Apertura: Después de dar la bienvenida a los niños y niñas, se da una breve explicación del espacio, luego por equipos, se les darán unas fichas ensartables para armarlas se guían de las tarjetas con figuras para realizar.

Desarrollo: En el espacio se verán una pista con obstáculos, en la primera parte se encuentra unos costales y unos aros (ula ula) luego en el piso se encuentran unas fichas con imágenes con distintas

figuras, los participantes por equipos pasarán los obstáculos según lo que se indique recogiendo todas las fichas hasta llegar a la meta, allí reunirán las fichas que recogieron del piso, formando una historia en base a las figuras encontradas

Cierre: Finalmente cada equipo deberá contar su historia creativa a los demás participantes para concluir contándonos como le pareció la actividad

Por último, en el **corregimiento de Chacua** se realizó la actividad “**Concurso de talentos**”

Apertura: Para empezar se le pide al niño que elija la forma en la que se quiere personificar, para esto se le hará entrega de pelucas o sombreros y un instrumento musical, luego se realiza un breve calentamiento o estiramiento muscular.

Desarrollo: La siguiente actividad consiste en hacer un concurso de talentos, en el cual, si somos muchos, podemos hacer equipos y batirnos a duelo. Un miembro del clan debe oficiar de jurado y otorgar puntos a cada interpretación musical. Al final, el equipo que mayor puntaje tenga ganará el premio.

Cierre: Al finalizar se hará entrega del premio, exaltando las cualidades creativas de cada equipo y la importancia de dejar de lado la pena.

En la primera categoría, en cuanto a la originalidad se percibe que las docentes en formación en la comuna 1 brindaron las indicaciones correspondientes a la actividad, inicialmente solo se les dio a los niños la tarea de hacer formas con la pintura sobre el papel con las llemas de sus dedos, ese era el único requerimiento, esto con el fin de que no pensarán en un dibujo o elemento en específico, en su mayoría, los niños optaron por utilizar las temperas y sus dedos como a ellos les parecía, de tal manera que siguieron y ejecutaron la instrucción.

A continuación, luego de haber realizado la primera parte de la actividad se les dio la segunda indicación la cual consistía en tomar un marcador o un lápiz y sobre esas formas con pinturas hacer un dibujo cualquiera, al final, los niños realizaban una pequeña intervención contándole a los demás la figura que realizaron. (Ver figura 1)

Para la comuna 2, en cuanto a la originalidad se evidencia que los niños participantes fueron capaces de generar ideas novedosas e innovadoras, en este contexto se considera que fueron originales porque con solo un trozo de lana formaron figuras con las puntillas que había en las tablas, a pesar de que son formas existentes lograron seguir las instrucciones brindadas por las docentes en formación y ejecutaron de manera esperada la actividad propuesta, elaborando formas coherentes con las que los niños han convivido dentro de su contexto. (Ver figura 2)

En la comuna 3, se logra evidenciar menor originalidad en los niños, para esta ocasión se implementaron imágenes para que ellos lograran crear historias, sin embargo, fueron muy básicos en la ejecución de este ejercicio, no proponían ideas para el desarrollo de la actividad, estaban siempre esperando que las docentes les dijeran de qué forma podían hacer la historia, se mostraban tímidos y sin actitud para enfrentarse dentro del ambiente, incluso esperaban que fueran las docentes en formación quienes crearan las historias con las imágenes. (Ver figura 3)

En el contexto de la comuna 4, fue interesante evidenciar las diferentes figuras que los niños crearon, aunque el resultado de la primera parte de la actividad no dependía de ellos mismos, la segunda parte sí, ya que debían darle un sentido a la forma que encontraban, fueron originales porque generaron ideas novedosas y fuera de lo común al darle un sentido coherente a la figura con tempera que habían realizado. (Ver figura 4)

Para la comuna 6, para esta ocasión se intentó que las imágenes para construir los cuentos fueran de fantasía como extraterrestres y monstruos, con el fin de que los niños lograran tener ideas innovadoras, al contar sus historias inventadas cumplieron con la creación de situaciones de acuerdo a las imágenes que observaban relacionándolas con sucesos que tenían como experiencia en su entorno social y educativo. (Ver figura 5)

En el corregimiento de Chacua, se encontró que son niños están abiertos a recibir y enfrentar retos, en un principio se mostraron tímidos, sin embargo, con el transcurrir de la actividad lograron

proponer ideas para el desarrollo del ejercicio, en temas como canciones para demostrar su talento fueron ellos quienes las eligieron, de igual forma cada uno generó nuevas propuestas al personificarse e identificarse como un personaje con un talento en específico. (Ver figura 6)

Se percibe que en su mayoría los niños de los diferentes contextos de Soacha involucraron la originalidad en el desarrollo de los ejercicios porque tal y como lo afirma Torrance esta se contempla como la habilidad para pensar de forma diferente e inusual, produciendo respuestas novedosas, innovadoras y poco comunes ante una cuestión, así pues, los niños realizaron las actividades de modo que fueron propositivos y brindaron ideas y rutas diferentes para el desarrollo de los ejercicios, en este sentido, las actividades se pensaron para que los niños involucraran de gran manera la originalidad como parte importante de ser creativos.

Por esta razón, se reafirma la premisa de que, si existió originalidad pues, Rodríguez (2013) menciona que esta se percibe en el momento en que se genera algo novedoso o de igual forma cuando se redescubre lo que ya existe, por ende, el término de originalidad parte de como la genera cada persona y de la manera en la que realiza ese proceso original, como por ejemplo ejecutar algo propio desde lo que ya se encuentra establecido o generar una nueva dirección o solución o un problema.

Por otra parte, en la Comuna 1 pero en la categoría de la imaginación, los participantes del ambiente deberían hacer uso de ella para la segunda parte de la actividad, para esta sesión los niños que pasaron por el ambiente siempre buscaron plantear un resultado desde lo que hacían, sin importar el tamaño o la forma cada uno estuvo dispuesto a imaginar en lo que se podía convertir esa mancha de pintura, incluso, hubo niños que planteaban situaciones que podrían verse en un cuento o una historia con los dibujos que realizaron.

En la comuna 2, la imaginación estuvo presente en el desarrollo de la actividad teniendo en cuenta que los niños mismos debían proponer la imagen o figura que querían plasmar con la lana en las tablas, claramente asociaban esa imagen con algo que estaba dentro de su contexto Lo anterior se

relaciona con lo que menciona Vygotsky (1999) pues para él la imaginación va de la mano con la realidad, por este motivo surge a través de elementos tomados de ella y que conservan en su mayoría las experiencias que ha vivido el individuo; así pues, los niños elaboraron el resultado final pensando en algo que ya conocían, por ejemplo, animales, casas, nubes u objetos que se encuentran dentro de su realidad cotidiana.

Para la comuna 3, tal y como se mencionó esta categoría estuvo más limitada, no se evidenció de gran manera la imaginación teniendo en cuenta la disposición y la actitud de los niños, para muchos el ejercicio se tornó aburrido pues las actividades requerían que los niños se mantuvieran sentados escuchando lo que los demás proponían, al no relacionar este ejercicio con acciones como el movimiento o la competencia entre equipos, los niños no participaron de manera activa en él. La imaginación estuvo poco presente por lo que los participantes esperaban que fueran las docentes quienes realizaran el ejercicio.

En el contexto de la comuna 4, la imaginación se vio involucrada en la actividad ya que cada uno de los niños debían generar un resultado artístico luego de percibir la figura que surgió después de realizar el ejercicio con la lana, sin duda los niños usaron el pensamiento para buscar una imagen dentro de la figura con la pintura, claramente realizaron la asociación de imágenes que conocían con la forma que resulto de la actividad con la lana y la pintura.

En la comuna 6, los niños lograron proponer ejercicios enriquecedores en cuanto a la imaginación, en general dentro de este contexto los participantes se permitieron imaginar escenarios de fantasía de acuerdo con las imágenes que las docentes en formación mostraron para el desarrollo de la actividad, historias que involucraban suspenso, alegría, tristeza y todo lo que pudieran imaginar cada uno de los niños.

Por último, para el corregimiento de Chacua la imaginación se percibió de modo que los niños establecían imaginarios en los que ellos mismos eran los protagonistas, cada uno logró

adentrarse en situaciones mágicas y con las que de alguna forma han soñado e imaginado involucrarse en ellas, en este contexto rural la experiencia fue enriquecedora porque los niños se mostraron receptivos a la información y con actitud para el desarrollo de la actividad.

De igual forma se percibe que la imaginación estuvo presente dentro de las actividades que se plantearon en la propuesta, al igual que en la originalidad, los ejercicios se implementaron para que también la imaginación estuviera presente dentro del proceso creativo que los niños ejercían “viajando por el mundo de la creatividad”.

La imaginación se presenta dentro de los diversos contextos de Soacha teniendo en cuenta que Para Iglesias (1999) la imaginación es una capacidad por la cual los individuos realizan uniones, combinaciones y asociaciones de ideas e imágenes, de esta forma logra obtener resultados maravillosos y trabajos creativos, por lo cual se utilizó este concepto como indicador para la creatividad y además se identificó como los participantes fueron capaces de imaginar sucesos teniendo en cuenta experiencias ya vividas, tuvieron el control de lo que imaginaban y lograron producir, situaciones, momentos y resultados a través de su mente.

Finalmente, para la categoría correspondiente a la autonomía para la Comuna 1, en este contexto se evidencio que los niños siempre esperan que sean las docentes quienes orienten la actividad y les digan qué hacer y cómo hacerlo, sin embargo, este ejercicio se implementó para que fuera realizado de manera libre, se pretendía ofrecer a los niños un espacio de libertad para que ellos se desarrollaran de manera independiente, pero siendo siempre conscientes de los límites de esa autonomía. Los niños identificaban los materiales y por voluntad propia se disponían a iniciar pintando en el papel. Realizaron el ejercicio de manera autónoma y libre porque en la primera parte del ejercicio no se les pedía un resultado en específico, solo debían pintar con sus dedos y esa era toda la indicación.

Para la Comuna 2, la autonomía estuvo presente desde el momento en el que los niños llegaban al ambiente, pues les emocionaba ver las fichas ensartables y se disponían a armar figuras

conectándolas, de igual manera, el ejercicio realizado por los niños no tuvo ningún condicionamiento, simplemente, debían seguir la indicación de hacer una figura con la lana en las tablas y desarrollarlo de la manera en que ellos quisieran.

En la Comuna 3, a pesar de que los niños fueron básicos en sus historias inventadas, si realizaron el ejercicio, en este contexto ocurrió que cada uno decidió tomar una imagen y crear un rol de su personaje dentro de la historia, de modo que entre el grupo se inventó un cuento con las imágenes que se encontraban dentro del ambiente, por lo tanto, la autonomía si estuvo presente, aunque no de la forma que se esperaba.

En la comuna 4, fue evidente la autonomía teniendo en cuenta que, a pesar de ser un ejercicio complejo que requería de ayuda, pues algunos niños por su edad no tenían la capacidad motriz para realizarlo, siempre se mantenían en la voluntad de hacerlo solos, de modo, que las docentes solo cumplían con un acompañamiento y una orientación en el desarrollo de la actividad.

Para la comuna 6, al ser este un ejercicio que requería de movimiento, los niños se encontraron muy motivados y prestos para competir, de manera inicial se evidenció que en el momento en el que llegaban los niños al ambiente todos optaban por dirigirse a los ula ula para saltarlos sin que se hubieran dado las indicaciones de la actividad, por otra parte, los niños eran quienes inventaban sus historias de acuerdo con lo que imaginaban y relacionaban con las imágenes.

Por último, en el corregimiento de Chacua se esperó que los niños fueran propositivos en la ejecución de los ejercicios, se logró evidenciar que de manera autónoma elegían los elementos con los cuales querían personificarse, de igual manera, cuando se les pedía representar un talento, eran ellos quienes se apropiaban del ejercicio y sin contar con la opinión de las docentes en formación realizaban la actividad.

Para Piaget (1948) la autonomía busca que el individuo encuentre por sus propios méritos las respuestas a sus preguntas a través de las vivencias, de sus gustos, sus valores y habilidades y todo

aquello que realiza por su propia cuenta. Por esta razón, se evidencia que la autonomía estuvo presente en el desarrollo de los ejercicios, pues siempre se buscó que los niños fueran quienes realizaran las actividades de acuerdo a sus gustos e intereses, nunca se intentó pedirles a todos un resultado, sino que ellos mismos debían generarlo, nunca se limitó la imaginación o las opiniones de los participantes, se intentaba siempre llevarlos más allá de lo que ellos mismos se lo permitían, se les hacían preguntas para que de manera autónoma pensarán y generaran respuestas a diferentes situaciones.

4.1.2. Discusión

En los resultados de esta investigación, se observará que los postulados sobre la creatividad presentados por Mitjás (2008), Torres (2011) y Tirrás (2018) logran integrarse. A pesar de que cada autor aborda aspectos singulares, convergen de manera coherente al establecer una relación lógica que vincula las actividades lúdicas con su influencia en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños, tal como lo señala Domínguez (2015).

Del mismo modo, resulta fundamental que los docentes creen entornos que fomenten el desarrollo y fortalecimiento de la creatividad. En este sentido, Alcedo & Chacón (2018) y García (2018) coinciden en que el juego desempeña un papel fundamental, siendo una actividad que surge desde la infancia y que promueve de manera integral diversos aspectos en la vida del niño.

Asimismo, la originalidad y la imaginación emergen como aspectos vitales que los docentes deben integrar en sus planificaciones educativas de manera global. De esta forma, las actividades diseñadas por los docentes para el proceso de enseñanza-aprendizaje deben estar orientadas a fortalecer estos elementos. Este planteamiento se alinea con la investigación llevada a cabo por Medina, Velázquez y Aguirre (2017).

A su vez, en materia de autonomía, se logró percibir que es un indicador que en su mayoría los niños involucran de gran manera en el desarrollo de las actividades lúdicas dentro del ambiente,

pues, por esta razón se intenta que durante la ejecución de los ejercicios no exista el condicionamiento y se permita crear escenarios que incluyan independencia y autonomía, esto concuerda con lo que mencionó Galindo (2012) sobre la esencia de la infancia para lograr pensar por sí mismos.

Vygotsky (1999) y Piaget (1948) coinciden en que el proceso de enseñanza en la primera infancia debe enfocarse en fortalecer y potenciar las habilidades y capacidades creativas de los niños, pues en este momento es cuando su plasticidad cerebral se encuentra en un punto moldeable, y a través de las experiencias que viven a diario junto con lo que se encuentra presente en su contexto, lo que observan y lo que aprenden se estimulan de manera progresiva todos los aprendizajes de los niños.

En la evaluación del nivel de creatividad en los niños, Mitjans (2008), Torres (2011), y coinciden en la importancia de considerar aspectos como la originalidad, la fluidez, la imaginación y la flexibilidad. Este enfoque se comparte también en la perspectiva de Galindo (2012), quien afirma que la autonomía desempeña un papel crucial. En el ámbito de la creatividad, los niños logran ser propositivos, audaces y críticos.

Ahora bien, la ejecución de la propuesta reflejó en los participantes su preferencia por las actividades en las que se requería movimiento del cuerpo y la competencia, pues estos llegan a ser aspectos motivadores para el desarrollo de los ejercicios, sin embargo, aunque no de gran manera se sigue evidenciando la dependencia que tienen con las orientaciones que brindan las docentes en formación, pues esperan que sean ellos quienes propongan los ejercicios o que les ayuden a realizarlos. Por esto, es importante que las estudiantes que lleguen a liderar el ambiente “viajando por el mundo de la creatividad” involucren siempre las actividades lúdicas como medio para el fortalecimiento del pensamiento creativo, pues a través de ellas los niños logran sentirse motivados, independientes, libres y ejecuten ejercicios que contengan aprendizajes que involucren originalidad, imaginación, autonomía, fluidez y flexibilidad teniendo en cuenta que estas características potencian las capacidades creativas que a su vez logran fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

La estrategia pedagógica “ANDAWÉ” permitió analizar su impacto en donde de manera inicial se realizó la identificación de las características del ambiente “Viajando por el mundo de la creatividad” y del proyecto social “Aula Móvil”, posteriormente se establecieron una serie de actividades lúdicas que se implementaron en las diferentes comunas de Soacha. Se pretendió contribuir en el desarrollo del pensamiento creativo a través de ejercicios que requirieran de la originalidad, la imaginación y la autonomía de los participantes.

Se identificó que los niños que pasaron por el ambiente perfeccionaron estas dimensiones al fomentar la decisión para elegir las actividades a realizar, al permitirles escoger los recursos para elaborarlas, y compartir las ideas con sus compañeros, además se les dio la opción de brindar rutas o formas diferentes para ejecutar los ejercicios y fueron independientes dentro del espacio reflejando su autonomía. Se constató que en su mayoría los niños se sintieron motivados para realizar las actividades, se evidenció el entusiasmo y su alegría por competir en los juegos y/o ver los resultados de los ejercicios, además también se les permitió participar en la solución de problemas involucrando y gestionando sus emociones, en general se evidenció el fortalecimiento y desarrollo de la creatividad que se involucra con su formación integral.

4.1.3 Conclusiones

En el estudio realizado se evidencia la necesidad de generar estrategias pedagógicas en cada uno de los ambientes establecidos en el proyecto de “Aula Móvil”, desarrollando actividades que cumplan con los objetivos propuestos en cada espacio en los que se pueden desenvolver los niños y niñas que participan de estos ejercicios, fomentando el crecimiento cognitivo y emocional. Es fundamental que las docentes en formación que integran este proyecto social se apropien de su espacio e implementen actividades lúdico-pedagógicas que contribuyan y permitan al niño potenciar su pensamiento creativo, basándose en las ideas e intereses de los niños, promoviendo la curiosidad por querer comprender el mundo que los rodea, la confianza en sí mismos, poniendo en práctica distintas maneras e resolver retos y problemas cotidianos, siendo originales para buscar soluciones nuevas a lo que requieren enfrentar.

La propuesta pedagógica aplicada por las docentes en formación, denominada “ANDAWÉ”, demostró que a través de la implementación de actividades lúdicas es posible potenciar y fortalecer la creatividad de los niños y niñas que participan en estos espacios itinerantes, esto se reflejó en la ejecución de los ejercicios y en las categorías establecidas en el instrumento (Matriz categorial): Originalidad, imaginación y autonomía. Cada una de estas fases posibilitó llevar a cabo un proceso más estructurado y organizado, integrándolo a cada sesión realizada en las diferentes comunas del Municipio de Soacha, demostrando de que cada entorno y personas que se acercan al proyecto, siendo de un mismo municipio, es totalmente diferente.

La oportunidad de las estudiantes de la licenciatura de integrar el proyecto itinerante “Aula Móvil” es muy enriquecedor para las docentes en formación, colmando múltiples y diversas experiencias que buscan potenciar competencias, valores, capacidades y habilidades, con responsabilidad social, trabajando por problemáticas que se presentan en las distintas comunidades, resaltando el compromiso con la formación, diseñando y llevando a cabo ideas que los beneficien, contando con recursos físicos y didácticos para los participantes, facilitando la adquisición de competencias cognitivas y sociales importantes para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Como docentes en formación y autoras de este proyecto, se sugiere que en lo posible la aplicación de esta propuesta pedagógica se lleve a cabo durante todo el año académico, haciendo comparación de los diferentes contextos, abarcando las características sociales que se encuentran en cada uno de ellos, continuando con la investigación y puesta en marcha de este ejercicio, contribuyendo al buen desarrollo social de las comunidades y obtener resultados óptimos en el campo de práctica.

Referencias

- Académica, R. (2018). *Red Académica* . Obtenido de Red Académica :
<https://www.redacademica.edu.co/noticias/qu-es-el-bibliob-s>
- Acero, M. Cuberos, L. Daza, J. Diaz, J. Hernández, A. Ochoa, M. Pardo, M. (2020). Aula móvil. Experiencia itinerante, aproximaciones a la educación popular. URL
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/12443/1/Libro_Aula%20M%c3%b3vil_2020.pdf
- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76.
- Álvarez- Gayou, J.R. (2003). *Cómo hacer una investigación cualitativa*. 1 edición. Paidós mexicana, S.A
- Álzate Torres, X., (2008). Transformación de la realidad social a través de la educación en ciencias sociales. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 4(1), 63-73.
- Aragón Goyes, M., Casas Trujillo, C. A., & Restrepo Castillo, M. A. (2022). El desarrollo del pensamiento creativo infantil como parte fundamental de la formación docente. *Horizontes Pedagógicos*, 24 (1), [página]-8. Obtenido de:
<https://horizontespedagogicos.iberico.edu.co/article/view/24502>
- Ardmirola Mendoza, C., & Rodríguez Giraldo, J. A. (2018). Una mirada al desarrollo a escala humana en Loma Linda en Soacha, Colombia: ideas para la implementación de un consultorio social. *PROSPECTIVA. Revista De Trabajo Social E Intervención Social*, (26), 93–119.
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 78-86.

Caldaza, N. (2013). La creatividad en educación infantil. [Tesis universitaria inédita].
Universidad de Valladolid. Repositorio documental

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/3957>

Cárdenas Ávila, N., López-Fernández, V., & Arias-Castro, C. C. (2018). Análisis de la relación entre creatividad, atención y rendimiento escolar en niños y niñas de más de 9 años en Colombia: Analysis of the relationship between creativity, attention and school performance in children and girls over 9 years in Colombia. *Psicogente*, 21(39), 75–87.

<https://doi.org/10.17081/psico.21.39.2823>

Cárdenas, L.D. (2019). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*. vol. 12, núm. 2, pp. 211-224. DOI:

<https://doi.org/10.15332/25005421.5014>

Díaz Gómez, Á. Mitjans Martínez, A. (2013). Creatividad y subjetividad: su expresión en el contexto escolar. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 9(2), 427-434.

Dinello, (2007). Lúdica y sociedad que re-creamos

Domínguez Chavira, C. T. (2015). La Lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. In Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (Primera Ed, Vol. 27).

http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La_ludica.pdf

Espitia, J. Fernández, T. (2023). La educación artística como escenario para el desarrollo de capacidades creativas. *Acción y Reflexión Educativa*. núm. 48, 2023. URL:

<http://portal.amelica.org/ameli/journal/226/2263743008/>

Freire, P. (1996). *Pedagogía de la autonomía*. Siglo XXI editores.

Fernández, R. (2022). El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas. [Tesis universitaria inédita]. Universidad de Valladolid. Repositorio documental

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/56426>

Galindo, J. (2012). Sobre la noción de autonomía de Jean Piaget. *Educación y ciencia*. Num 15.

Gallardo, J. Gallardo, L. Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. APORTACIONES ARBITRADAS – Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI, junio 2018

García- Murga, M. (2019). Creatividad en educación infantil. [Tesis universitaria inédita]. Universidad Complutense De Madrid. Facultad de educación -centro de formación del profesorado.

Guevara, G. Verdesoto, A. Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción. Recimundo. 163-173 URL <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. (Tesis de pregrado). Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia.

Iglesias, I. (1999). La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ele: caracterización y aplicaciones. Actas X. 941-954.

Jiménez, C. (1998) Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. colección mesa redonda. Cooperativa Editorial Magisterio

Jiménez C A, Dinello R, Alvarado L (2002) Lúdica y Recreación. Texto online: http://www.geocities.com/ludico_pei/ludica_y_recreacion.

Klimenko, O. (2008). La Creatividad Como Un Desafío Para La Educación Del Siglo XXI: Um Desafío Para A Educação Do Século Xxi. *Educación Y Educadores*, 11(2), 191-210. June 21, 2018, Recuperado: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&Pid=S0123-129420008000200012&ing=En&TIng=Es

Latorre, A. (2003). La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Editorial Graó

Llontop, N. Niño, C. (2017). Técnica del modelado para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años de educación inicial-Chiclayo. [Tesis universitaria inédita]. universidad

nacional “Pedro Ruiz Gallo” Facultad de ciencias histórico-sociales y educación escuela profesional de educación.

López-Fernández V., Arias-Castro C., González Restrepo K. y García Santana K. (2018). Un estudio de la relación entre la empatía y la creatividad en alumnos de Colombia y sus implicaciones educativas. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1133-1149.

<https://doi.org/10.5209/RCED.54881>

López, L. (2018). Creatividad en la infancia temprana. Análisis cualitativo en un contexto educativo. *ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa*, ISSN-e 2254-5883, Vol. 7, 2018, págs. 43-54. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/49600/7-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martín, A. (2020). Perspectivas sobre la creatividad y sus vinculaciones con la educación escolar. [Tesis doctoral inédita]. Universitat de Barcelona. Facultat de Belles Arts.

<http://hdl.handle.net/10803/671537>

Mazo, S. (2018). Construcción del pensamiento creativo a partir de la literatura infantil, en los niños y niñas de cuatro y cinco años del Gimnasio New School La Magia de Aprender de Soacha. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Soacha- Colombia. Repositorio institucional Uniminuto <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7657>

Medina Sánchez, N., Velázquez Tejada, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 15(2).

<https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>

Mejía González, M. L., & Massani Enríquez, J. F. (2019). El desarrollo de la creatividad en niños de la Educación Básica Primaria. Un desafío para la educación en Colombia. *Revista Conrado*, 15(68), 69-76. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/985>

Mitjáns Martínez, A. (2008). Subjetividad, complejidad y educación. *Psicología para América Latina*, (13), 0-0.

Monterroza Montes, V., Buelvas Solórzano, U. J., & Urango Arrieta, J. (2019). Arte, creatividad y cultura en infantes Ciencia y Educación, 3(2), 37-46. Doi:

<https://doi.org/10.22206/cyed.2019.v3i2.pp37-46>

Murcia, M. Velásquez, L. Colegio de experiencias a través del juego y la creatividad en la comuna 5 (San Mateo) del municipio de Soacha. (Trabajo de grado). Universidad La Gran Colombia.

Nava, J. (2007). La comprensión hermenéutica en la investigación educativa. [Documento en Línea]. Disponible: <http://investigacioneducativa.idoneos.com/index.php/349683>

Newman, B. y Newman, P. Desarrollo del Niño. México: Editorial Limusa. 1983.

Parra, M., Garrote, D. & Sola, J.M. (2015). La creatividad en la educación infantil de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Bucaramanga (Colombia). Journal for Educators, Teachers and Trainers, Vol. 6(1), pp. 225 – 244.

https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/39358/vol6%281%29_013_parra_garrote_sola.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Peña, P. C. (s). *Diseño e implementación de estrategia para el desarrollo de la creatividad en Primera Infancia*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12495/4128>.

Piaget, J. (1948). Psicología de la inteligencia. Buenos Aires: Psique

Pérez, W. (2019). Educación en Soacha: entre la calidad de sus estudiantes y los resultados de sus evaluaciones. [Tesis inédita]. Pontificia universidad Javeriana. Repositorio institucional javeriano

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46982/Wendy%20Carolinne%20Perez%20Moya%20trabajo%20final.pdf?sequence=2>

Plasencia, C. (2016). Desarrollo de escritura creativa mediante las experiencias personales significativas como estrategia para la creación de cuentos fantásticos en los estudiantes de grado quinto del Colegio Nueva Andalucía del municipio de Soacha. [Tesis universitaria inédita].

Universidad del Tolima. Sibaté Cundinamarca.

Raimundo, B. (2015). El fomento de la creatividad en el aula de Educación Infantil. [Tesis universitaria inédita]. Universidad de Valladolid. Repositorio documental

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/15437>

Rodríguez, C. (2013). Originalidad en la cultura de la copia: la originalidad en el proceso creativo. *Actas de Diseño*. Vol. 15, pp. 147-153. <https://doi.org/10.18682/add.vi15.2564>

Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. Panapo

Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*. versión On-line ISSN 2223-2516

Sánchez, J. (2023). Creatividad e imaginación en los procesos de aprendizaje mediante la implementación del juego libre como metodología activa dentro del aula. Recuperado de:

<https://hdl.handle.net/10901/24708>.

Sánchez, D. A. & Gómez, P. A. (2018). *Estrategias lúdico-pedagógicas para promover la creatividad mediante el aprendizaje significativo y las bellas artes en niños de 3 a 6 años de dos instituciones con preescolar del área metropolitana de Bucaramanga (Colombia)*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/862>

Sánchez, S. (2019) La creatividad en la educación. infantil: procedimientos y aplicaciones didácticas. Universidad de Salamanca.

Santaella, M., (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 7(2), 89-106.

Smart Town, innovación social para los jóvenes de Colombia. (2016). *Revista Pesquisa*. N 35. Pontificia universidad Javeriana.

Torres, L. (2011). Creatividad en el aula. Repositorio institucional Uniminuto. <https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/127626>

Trillás, E. (2018). El desafío de la creatividad. Servicio de publicaciones e intercambio final Campus Vida.

DOI: <https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/44884>

Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego.

Vargas Arboleda, N. J. (2009). La creatividad en la primera infancia. Estado del arte de los programas e investigaciones sobre creatividad en la primera infancia, realizados en el municipio de Medellín entre 1994 y 2005 (Tesis de maestría). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Venegas, G. ., Proaño, C. ., Castro, S. & Tello, G. . (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 5(18), 502–514.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191> (Original work published 1 de abril de 2021)

Vera, J. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial “El Clavelito”, año lectivo 2016-2017. [Tesis universitaria inédita].

Universidad Politécnica Salesiana- Sede Cuenca. Repositorio institucional de la universidad

Politécnica Salesiana <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15237>

Quintero, Y., (2011) Modelo pedagógico de desarrollo de los modos de Actuación pedagógicos profesionales en el plano de Contraste del programa nacional de formación de Educadores. (Tesis opción de grado) República bolivariana de Venezuela Instituto pedagógico latinoamericano y caribeño, Doctorado en ciencias pedagógicas DOI: https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/yjqc/estrategia_pedagogica_para_el_desarrollo_de_los_modos.html#:~:text=Las%20estrategias%20pedag%C3%B3gicas%2C%20seg%C3%BAAn%20Bravo,propios%20del%20campo%20de%20formaci%C3%B3n.

Anexos

Figura 1

Actividad "Pinto y descubro" Comuna 1

**Figura 2**

Actividad "Hilogramas" Comuna 2



Figura 3

Actividad "Contando y creando" Comuna 3

**Figura 4**

Actividad "Hilando el arte" Comuna 4



Figura 5

Actividad "Pista de obstáculos" Comuna 6

**Figura 6**

Actividad "Concurso de talentos" Corregimiento 1 Chacua

