

Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa
en aula y desde el desarrollo de Ntic

Rocío Bernal López

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Maestría en Comunicación – Educación
Línea: Literatura

Bogotá, Colombia. Julio 2016

Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa
en aula y desde el desarrollo de Ntic

Rocío Bernal López

Director de tesis:

Hernán Javier Riveros Solórzano

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Maestría en Comunicación – Educación
Línea: Literatura

Bogotá, Colombia, Julio 2016

NOTA DE ACEPTACIÓN

Director de tesis:
Hernán Javier Riveros Solórzano

Nombre

Evaluador 1:

Evaluador 2:

Dedicatorias

A Dios y la Virgen, quienes me guían y protegen constantemente.
A mi esposo, quien con amor me tiende su mano de apoyo en todo momento.
A nuestro pequeño tesoro María Alejandra, quien ilumina nuestra vida ahora.
A mi familia, quienes valoran mi esfuerzo constante.
A mis amigos por brindarme su amistad incondicional.

Agradecimientos

Al profesor Hernán Javier Riveros Solórzano por sus enseñanzas que trascienden y dejan huella.
A la Universidad Distrital por brindarme la oportunidad de aprender y crecer como docente.

Título	Potenciar la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el desarrollo de Ntic.
Autores	Rocío Bernal López
Número de páginas	142
Descripción	<p>Trabajo de investigación para optar por el título de Magister en Educación – Comunicación.</p> <p>Trabajo estructurado en cuatro capítulos que desarrollan el marco conceptual, marco metodológico y hallazgos de la investigación, realizada en el Colegio Distrital Porfirio Barba Jacob, con estudiantes de grado séptimo de la localidad de Bosa.</p>
Palabras clave	Educación, Creatividad, Factores de la creatividad, escritura narrativa, Ntic.
Fuentes	Aparici, Roberto (2010), Arenas, P(2006), Betancourt, J. y Valadez, M. (2012), Calero, Mavilo (2012), Cerda, Hugo (2000), Csikszentmihalyi, M. (1998), De Bono, E. (2006), De Zubiría, M. (2006), Peña, I. (2014), Pérez T., J.M y Varis, T. (2012), Rodari, G. (1983), Sampieri, R., Fernández, Carlos y Baptista, P. (2010), Prensky, M. (2001).
Resumen	La investigación se desarrolla en la localidad de Bosa, en el Colegio Distrital Porfirio Barba Jacob. El estudio se inicia con la profundización en temas que se consideran de interés para la investigación, especialmente la creatividad, la escritura y el uso y aplicación de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, desde una mirada crítica frente a la actualidad y contexto de los jóvenes. De igual manera se observan los antecedentes catalogando los documentos que enriquecen el conocimiento con respecto al trabajo investigativo. Se realiza un diagnóstico, el cual se dirige a docentes y estudiantes de la institución. Desde ésta reflexión se establece una estrategia que se enfoca en potenciar los factores de la creatividad: fluidez, flexibilidad, comunicación, curiosidad e imaginación, a partir de la escritura narrativa y el uso de Ntic, teniendo en cuenta los intereses y motivaciones de los estudiantes, el fortalecimiento de la dinámica del colegio y el rol docente frente a lo planteado en el documento.
Metodología	El trabajo abordó el enfoque cualitativo descriptivo, el cual se

	<p>desarrolló a través de la investigación - acción – educativa. Se plantearon dos técnicas específicas, la entrevista semi-estructurada y la observación participante, teniendo como base cuestionarios, diarios de campo, videos, registros fotográficos, grabaciones y anotaciones de clase, de manera que estos elementos aportaron en la profundización de la problemática a observar y determinaron la estrategia a plantear para en ultimas cumplir con el objetivo planteado, potenciar los factores de la creatividad.</p>
Conclusiones	<p>Potenciar la creatividad desde estrategias que posibiliten el aprendizaje significativo, refuercen el quehacer escolar, específicamente la escritura y el uso de las Ntic, teniendo en cuenta elementos importantes como las vivencias, contexto, formas de ser, pensar y actuar de los estudiantes.</p>

Resumen

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Distrital Porfirio Barba Jacob ubicada en la localidad de Bosa de la ciudad de Bogotá. El estudio se inició con la profundización en temas que se consideraron de interés para la investigación relacionadas con la creatividad, la escritura y el uso y aplicación de nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Ntic) desde una mirada crítica frente a la actualidad y contexto de los jóvenes. Dentro del ejercicio investigativo, se estudiaron los antecedentes catalogando los documentos de interés para el respectivo análisis del estado del arte. El diagnóstico del quehacer en el aula, utilizando herramientas metodológicas dirigidas a docentes y estudiantes de ésta institución, también hizo parte del proceso. El trabajo en cuestión abordó el enfoque cualitativo descriptivo, el cual se desarrolló a través de la investigación - acción – educativa. Se plantearon dos técnicas específicas, la entrevista semi-estructurada y la observación participante, teniendo como base cuestionarios, diarios de campo, videos, registros fotográficos, grabaciones y anotaciones de clase, de manera que estos elementos aportaron en la profundización de la problemática a observar. A partir de ello, se estableció la ruta estratégica para que desde la propia experiencia como docente investigadora, se reconocieran aspectos determinantes para potenciar la creatividad, con base en factores como: la fluidez, flexibilidad, comunicación, curiosidad e imaginación. Como resultado de la investigación, se diseñó el camino reflexivo para potenciar la creatividad en y con los estudiantes, teniendo en cuenta elementos importantes como las vivencias, contexto, formas de ser, pensar y actuar desde estrategias que posibilitaron el aprendizaje significativo; así mismo se reforzó el quehacer escolar -específicamente desde la escritura y el uso de las Ntic y se contribuyó en aspectos centrales que intervienen cotidianamente en el rol de los y las docentes.

Palabras clave: Educación, creatividad, factores de la creatividad, escritura narrativa, nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Abstract

The research was conducted in the District Educational Institution Porfirio Barba Jacob located in the town of Bosa in Bogotá. The study began with the deepening of topics considered of interest for research related to creativity, writing and the use and application of new information and communications technology (ICT) from a critical perspective towards present and context of youth. Within the research exercise, were studied the background cataloging documents relevant to the respective state of the art analysis. The diagnosis of the work in the classroom, using methodological tools aimed at teachers and students of this institution, also made part of the process. The work in question addressed the descriptive qualitative approach, which was developed through research - action - education. two specific techniques the semi-structured interview and participant observation were raised, with the basic questionnaires, field notes, videos, photographic records, recordings and class notes, so that these elements contributed to the deepening of the problem to observe. From this, it was established the strategic route that from experience as a researcher teacher determinants were recognized to enhance creativity, based on such factors as fluency, flexibility, communication, curiosity and imagination. As a result of the investigation, it was designed reflective way to enhance creativity with students, taking into account important elements such experiences, context, ways of being, thinking and acting from strategies that enabled meaningful learning; so does the school environment-specifically strengthened from writing and the use of ICT and contributed key aspects involved daily in the role of the teachers.

Keywords: Education, creativity, factors of creativity, narrative writing, new information and communications technology.

Tabla de contenido

Introducción	12
1. CONSIDERACIONES GENERALES DEL ESTUDIO	21
1.1. Definición del problema.....	21
1.2. Objetivos	24
1.2.1. Objetivo General	24
1.2.2. <i>Objetivos Específicos</i>	25
2. FUNDAMENTOS SOBRE CREATIVIDAD	26
2.1. Generalidades	26
2.2. Historia de la creatividad.....	27
2.3. El concepto de creatividad	30
2.4. ¿Dónde surge la Creatividad? Un campo, un ámbito y una persona.....	33
2.5. El proceso creativo	35
2.6. Factores o elementos de la creatividad.....	36
2.7. Niveles de la creatividad	37
2.8. Técnicas para favorecer la creatividad.....	38
3. CREACIÓN NARRATIVA Y DESARROLLO DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS DE LA COMUNICACIÓN EN LA ESCUELA.....	44
3.1. Un interés en común.....	44
3.2. Narrar realidades	45
3.3. Una mirada hacia los estándares básicos de competencias del lenguaje.....	51
3.3.1. El lenguaje. Un objetivo claro y concreto.	51
3.3.2. ¿Qué metas desarrolla el lenguaje en los estándares?	52
3.3.3. Los tres campos. Tres caminos del lenguaje.	53
3.3.4. Lenguaje y saber.....	54
3.3.5. Estructura de los Estándares Básicos	55
3.4. Aportes del plan decenal de educación 2006 - 2016.....	55
3.5. Observando los factores al interior del aula	56
3.6. La educomunicación	58

3.6.1. Las Tic en el aula como proceso creativo	60
3.6.2. La era de internet.....	60
3.6.4. Generadores de creaciones narrativas	65
3.6.5. Los docentes, la creatividad y el desarrollo de las NTic en la escuela.	68
4. DISEÑO METODOLÓGICO	71
4.1. Investigación Cualitativa.....	71
4.1.1. Investigación – acción.....	72
4.1.1.1. Investigación – acción - educativa	73
4.2. Unidad de Contexto.....	77
4.3. Unidad de trabajo	77
4.4. Técnicas e instrumentos	78
4.5. Fases de la investigación	80
4.6. Análisis descriptivo	86
5. HALLAZGOS	103
5.1. La creatividad y el sujeto creador	103
5.1.1. El docente generador de ámbitos creativos	103
5.1.2. La creatividad. El concepto del joven de hoy también tiene relevancia.	106
5.2. Algo más que una técnica de escritura	108
5.3. Nuevas herramientas digitales en la educación.....	112
5.4. Un aporte significativo para la sociedad actual.....	116
CONCLUSIONES	120
REFERENCIAS.....	123
ANEXOS.....	129

Introducción

En la Maestría en Educación, Comunicación y Literatura de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, se realizó la investigación denominada “Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de las NuevasTecnologías de la Información y la Comunicación -Ntic”.

Esta investigación se enmarcó en una metodología cualitativa de orden descriptivo, la cual fue realizada en la Institución Educativa Distrital-IED Porfirio Barba Jacob -jornada tarde- ubicada en el barrio Bosa Palestina, localidad 7 de la ciudad de Bogotá, Distrito Capital (Colombia).

La unidad de trabajo la conformaron 40 estudiantes de grado séptimo (701), esto es 26 niñas y 12 niños que se hallan en un rango de edad entre 11 y 15 años quienes viven en diversos barrios de la localidad en mención y que se ubican en el estrato socioeconómico dos y tres.

El proyecto de referencia buscó explicitar vivencias e interacciones de los estudiantes teniendo en cuenta los elementos de la Creatividad: Campo, ámbito y sujeto.

Para entrar en materia, se profundizó en torno al concepto de Creatividad desde donde comenzaron a surgir una serie de inquietudes: Qué es, cómo se genera, quiénes pueden acceder a ella, para qué potenciarla, etc. Durante años se han venido develando estas preguntas, sin embargo, aún hoy, existen muchas dudas, ya que la creatividad está inmersa en el ser humano y en el contexto que le rodea. Desde que éste nace, el desarrollo de su personalidad, inteligencia, actitud social, comunicación, sentido de la vida, etc. hacen parte de la evolución del sujeto, al igual que su ser creativo. Asimismo, importa el contexto donde este individuo interactúa. Cuando se es niño la relación familia, hogar y escuela, permanecen como espacios de gran impacto para el sujeto. Es allí donde se adquieren habilidades, aptitudes, formas de pensar, sentir, vivir y convivir. Quienes están a su alrededor también hacen parte de este desarrollo, por ello la importancia de seguir sondeando en torno al tema y comprender, a medida que el mundo cambia sus perspectivas, quiénes son esos niños, niñas y jóvenes de hoy, cómo es su enseñanza, se potencia o no su creatividad y qué se puede hacer para que en la cotidianidad del aula, se logre verdaderamente una formación de calidad.

Al adentrarnos en la Creatividad se identificaron tres elementos para la construcción de ésta: El campo, el ámbito y el sujeto. En el primero, surgen las unidades de información que se generan para establecer la cultura desde diversos campos del conocimiento y forman a su vez, el constructo cultural de una sociedad en la que los individuos, asimilan este conocimiento y se especializan en el mismo. En lo que respecta al segundo *el ámbito* -entendido como el grupo humano que prevalece en el contexto del sujeto y que evalúa su acción creativa y en especial el producto -; el tercero es decir, el *sujeto creador* tendrá a bien definirse en una serie de cualidades que le hacen merecedor de este título, con la necesidad de preguntarse por los diversos fenómenos que acontecen a su alrededor, la curiosidad, el ser expresivo que se despierta en él, la capacidad de adaptación, su liderazgo, su habilidad para reflexionar en torno a problemáticas de la sociedad, el surgimiento de ideas que de manera planeada pueden venir a su conciencia para hacerse realidad y, el desarrollo de un producto escrito final.

Los elementos de la creatividad se presentaron precisamente en el progreso de esta estrategia de investigación una vez que se motivó la creación narrativa y dentro de ella surgieron factores como la fluidez, la flexibilidad, la comunicación, la curiosidad y la imaginación, despertando en los estudiantes, un abanico de posibilidades, capacidades, valores y destrezas que les motivaron a ser todavía mejores seres humanos con proyección y con una visión de futuro más esperanzadora. Si bien la escuela tradicionalista, en muchas circunstancias de severidad disciplinaria, tiempo limitado, ambientes desposeídos de todo entusiasmo, etc., cercena las posibilidades que pueden facilitar que fluya desde diversas dinámicas, el libre desarrollo de la creatividad en los sujetos -lo cual constituye un factor relevante para la realización de este proyecto de investigación- fue precisamente aquí donde los estudiantes participantes, encontraron espacios diferentes de mejoramiento en la relación entre los sujetos a través de vivencias y experiencias salidas de las dinámicas empotradas en el contexto del aula escolar del estudiante, con la idea también de incentivar el proceso escrito de forma creativa y espontánea, generando ideas y progreso en cada persona y grupo de trabajo. Entendiendo que la educación también ha sido permeada por la globalización, esto ha generado la necesidad de responder de inmediato a los requerimientos de la sociedad para fortalecer el aprendizaje en niños, niñas y jóvenes. Dentro de estas solicitudes el arribo de la tecnología enmarcada en la política nacional, implantó el desarrollo de un nuevo currículo así como la alfabetización multimedia dirigida tanto a estudiantes como a docentes, incluyendo el equipamiento de las instituciones de nuevos artefactos, sin la contención suficiente

ante problemáticas que irían surgiendo en el camino, como el cambio de mentalidad frente a la forma de enseñar y ver el mundo, etc.

Otro factor relevante adelantado en este proyecto de investigación surgió justamente desde la necesidad de atender a dicha contención de manera que se ofrezca a los niños, niñas y jóvenes de hoy, una alternativa diferente a la rigurosidad de la escuela en cuanto a normas, formas de enseñar, relación tanto con el sujeto de aprendizaje como con el docente, el desarrollo personal del individuo -como sujeto que puede visualizar la tecnología de una forma diferente, de forma crítica y que puede realizar un acercamiento a ella desde la creación y la proyección de sus habilidades.

En el análisis, se identificó que en la escuela habitan indudablemente los tres elementos de la Creatividad, esto es, el campo, porque está representado por el desarrollo de la escritura creativa, el uso de las herramientas digitales y el conocimiento que los estudiantes van asimilando desde las diversas técnicas y estrategias de la creación narrativa aplicadas; el ámbito porque se refleja en las personas que están en el contexto del estudiante, o sea los docentes, su familia y pares y por último el mismo estudiante quien viene a ser el sujeto creador.

Antecedentes

Los antecedentes que en ésta investigación presenta, sirvieron de base para la investigación ya que no sólo desarrollaron el componente teórico, sino también son estudios minuciosos analizados desde la realidad contextual de varios países latinoamericanos, no muy lejanos a la realidad de Colombia.

En primera instancia se tiene la postura teórica del investigador Csikszentmihalyi (1998), quien presenta su libro “El Fluir y la Psicología de la Creatividad”; allí se hace un estudio concienzudo a diversos personajes: científicos, artistas, químicos, escritores, matemáticos, etc., acerca de cómo potenciaron su creatividad. El estudio fue de interés para la investigación, ya que este autor considera que la interacción entre la persona y su contexto social pueden fortalecer el proceso creativo. Define también qué es lo que caracteriza al ser humano como sujeto creador y cómo a través de la creatividad ese sujeto se transforma. Estipula tres aspectos de relevancia como son: el campo o disciplina, el ámbito conformado por personas competentes capaces de dar valoración a lo creado y por último, el sujeto creador. En el camino destaca el proceso creativo,

cómo se da y los elementos que caracterizan al sujeto generador de ideas. En conclusión, considera que la creatividad es una parte fundamental del ser humano, la cual debe potenciarse mediante los aspectos expuestos y sobretodo debe ser una parte importante de la educación, que complementa el aprendizaje en la escuela.

Del Moral Pérez (1999), en su artículo digital: “Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tic). Creatividad y Educación”, hace una reflexión concienzuda respecto de la introducción de las tecnologías en el campo educativo con el ánimo de ofrecer una perspectiva enriquecedora y consciente de cómo el uso de las mismas, puede potenciar la creatividad del docente investigador. Augura cómo hasta ahora el mercado es el que prácticamente se ha encargado de dirigir la política de las organizaciones educativas, en cuanto a la tecnología multimedia. Invita a las instituciones educativas a tener un criterio claro y a estimar un currículo clave que potencie el uso de las tecnologías desde sus intereses. Al relacionar esta idea con la educación estipula tres objetivos que considera deben cumplirse, a saber, *desarrollo de la capacidad de producción de ideas propiciando la fluidez de expresión, desarrollo de la flexibilidad de pensamiento, con objeto de facilitar la adaptación, plasticidad y elasticidad de sus ideas* y por último, *fomento del estilo personal y de la originalidad en las ideas*. Amplia esta postura también, desde la reflexión en torno a las herramientas que se deben escoger para el desarrollo de la creatividad, teniendo en cuenta el contexto y las necesidades del estudiante. Corroborar la idea del uso de estas herramientas para potenciar la creatividad desde la definición de esta misma unida al concepto de libertad, estipulando que la educación de la creatividad solo se puede percibir dentro de un concepto de educación global, el desarrollo del individuo y desde un sistema flexible. Concluye que se debe dotar a los estudiantes de conocimiento con respecto a Tic, enseñarles a ser alumnos activos y creadores, en lugar de ser pasivos y consumidores.

Se menciona este documento en línea como aporte a la investigación, ya que ofreció una reflexión en torno a la obligación por parte de la escuela en cuanto a una visión más acertada y crítica frente al uso de Tic. Además aportó información sobre las aplicaciones informáticas con fines pedagógicos y los tipos de tecnología que se pueden usar para justificar cómo potenciar la creatividad, haciendo un paneo de la misma desde el concepto y los factores.

Esta investigación permitió descubrir una realidad subyacente en el uso de las Tic y encaminó al docente investigador en las herramientas adecuadas para fomentar la creatividad desde la escuela, de forma crítica y realista.

Calero (2012) en su libro “Creatividad Reto de Innovación Educativa” ofrece en su investigación, un paneo por todo lo que corresponde también al proceso creativo, pero desde su mirada en la escuela y cómo no sólo ésta como institución, sino quienes hacen parte de ella, estudiantes, padres y docentes pueden potenciar este proceso a partir de la concienciación de que la educación creativa tiene un propósito en el desarrollo personal, sobre todo en la auto-realización. A su vez, postula cómo la tecnología, puede ofrecer al educando de la actualidad, una herramienta adecuada para potenciar sus habilidades y capacidades desde la comprensión del sujeto considerado como lo que es, un individuo que busca, pregunta, crea, puede opinar, es crítico, etc. y no como un objeto, es así que, individuo vs. tecnología, mantienen las siguientes características: es integracionista (relación dinámica entre sujeto y objeto), experimental, cooperativa, contiene un aprendizaje activo y significativo, crítico, de interacción y autodescubrimiento. Hace también una reflexión en torno al juego, cuya dinámica puede también proveer las herramientas necesarias para favorecer la creatividad en el aula. El autor concluye que, al realizar una introspección general de la situación de un país en concreto, esto es Perú, acerca de las dinámicas educativas, y sobre la necesidad de implicar la creatividad en el currículo, el acercamiento de ésta al aula por medio de los docentes -agentes que pueden transformar las vidas de los niños, niñas y jóvenes-, realiza un gran aporte reflexivo y crítico que sirve de soporte a la investigación a presentar.

Betancourt y Valadez (2012), en su obra “Cómo Propiciar el Talento y la Creatividad en la Escuela”, realiza un acercamiento hacia los estudiantes excepcionales y la didáctica para su enseñanza; reflexiona a su vez en torno a cómo la formulación de preguntas motiva el interés y la curiosidad. El docente de la actualidad y con la intención de cambiar las problemáticas del esquema educativo tradicional, debe desde su quehacer docente incluir un sinnúmero de estrategias de enseñanza como son: acercamiento a la realidad, hallazgo, organización, selección de la información y transferencia, pensamiento creativo, pensamiento reflexivo e investigación y problematización, según lo expuesto por los autores. Hacen un recorrido también por los principales modelos teóricos de dotación y talento. Este estudio, permitió comprender cómo se

puede guiar a un sujeto con talentos excepcionales, que para la investigación propició una serie de inquietudes que permitieron reflexionar, sobre el niño común, aquel que sin estar dotado de una inteligencia extrema o un talento excepcional se le puede evidentemente, potenciar su proceso creativo, precisamente porque dentro de las aulas, es necesario el acompañamiento docente y la identificación de diversos saberes, desarrollos y el descubrimiento de personas, sus habilidades, capacidades, contextos y realidades.

Parra (2014) en su trabajo de investigación titulado “Creatividad y tecnologías de la Información y la Comunicación”, presenta como objetivo, comprender la relación entre habilidades creativas y el uso de Tic en la escuela.

Ello fue de interés para la presente investigación ya que en dicho trabajo se realiza una reflexión en torno al auge de las Tic a nivel mundial y su impacto, estructurando el análisis desde el campo educativo y su relación con el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes. Una de las inquietudes que presenta el autor es la adecuada apropiación de los docentes en la implementación de las Tic y en la consecución de habilidades creativas a través de las mismas; otra reflexión es con respecto al uso descontrolado y sin un objetivo específico que se da a la tecnología en sí y las problemáticas que esto pueda acarrear.

Esta investigación se enmarca en el enfoque cualitativo de tipo descriptivo. Para la recolección de la información el docente investigador realizó una encuesta con la cual recogió información como punto de referencia para el análisis frente al objetivo planteado; de igual forma analizó los trabajos de los estudiantes los cuales fueron examinados desde un instrumento que registra los indicadores de creatividad establecidos, en este caso la fluidez (capacidad para dar respuestas a un problema), flexibilidad (capacidad de encontrar múltiples alternativas) y elaboración (incluir ideas y enriquecerlas) instituyendo tres niveles de valoración: profundo, un trabajo que impacta por su contenido; moderado, expresa el nivel normal y elemental, se limitan a una tarea sin mayor esfuerzo. En cuanto al análisis de las tic, escoge tres elementos: interactividad, el usuario es emisor y receptor y puede intercambiar este rol; multimedia, el cual se refiere a la incorporación de diversos medios (sonido, video, imagen, texto) y acceso a la información (técnicas para su búsqueda).

En este documento el docente investigador, explica la relación que tienen las Tic con la creatividad, producto de la interacción con los niños, niñas y jóvenes evidenciada en la

institución escogida para el análisis, la preferencia por parte de los estudiantes al querer usar aplicaciones e internet, la necesidad de adquirir un conocimiento profundo por parte de los estudiantes para ser desarrolladores (no solo usuarios) en los temas de interés para ellos y, el requerimiento de una nueva estructuración en los métodos y estrategias planteadas en la escuela sirve como insumo a la problemática planteada sobre cómo potenciar la creatividad desde el uso de Tic.

En sí, el sondeo teórico con respecto a los dos temas ofrece una clara profundización sobre los conceptos creatividad y Tics para los lectores de la presente investigación. Al abordar de forma interesante los indicadores de la creatividad escogidos, sus niveles de valoración y los elementos con los cuales hace un rastreo y análisis de la información, da claridad y luces con respecto a una guía en el análisis.

Taranenko (2014) presenta su tesis titulada "Creatividad y Tics: un reto en el aula. Actitudes y percepciones del profesorado de ELE en Islandia". En sus objetivos se estipula la correlación entre Tic y creatividad, su conocimiento y las repercusiones de las mismas en las actitudes de los profesores de español, específicamente. Esta investigación realiza una reflexión en torno a cómo en la expansión de las Tic se ha establecido una nueva forma de enseñanza, la virtual. Hace una considerable reflexión en torno a lo que es el aprendizaje desde la red y sus connotaciones tanto positivas como negativas. De igual manera, realiza un sondeo por el desarrollo de la web y sus etapas. Con respecto a la creatividad analiza los factores que la estimulan; al relacionar este concepto con el desarrollo de Tic en el aula, analiza los aspectos por los cuales considera que se potencia la creatividad cuyo recurso por ejemplo, permite identificar una gran cantidad de posibilidades que se exploran en el internet y que significan diversión para el estudiante. Expresa también cómo potenciar la creatividad en los jóvenes dando pautas desde varios autores y el papel que juega el docente.

Como parte de las conclusiones, predomina el uso frecuente de las Tic por parte de los docentes, pero invoca a la necesidad de generar nuevas habilidades y competencias en los mismos, en concatenación con el desarrollo de la creatividad por parte de los estudiantes como una necesidad del siglo XXI, observándola como un reto a seguir, donde se debe fomentar la inteligencia digital en ellos.

En relación con el proyecto de investigación realizado, éste sirve como aporte en la profundización que se hace en torno a la creatividad, al desarrollo de Tic desde la mirada de varios teóricos. También en relación con el rol del docente, el desarrollo de Tic en el aula, su impacto en escuela y su relación con el proceso creativo.

Estructura capitular

Con relación a la estructura capitular de la investigación se puede decir que en el primer capítulo, se presentaron los fundamentos sobre Creatividad los cuales se han organizado de manera que se visualice cómo se empezó a estudiar, su historia y los conceptos desde la mirada y reflexión de diversos autores que profundizan el tema. Durante el recorrido también se explora el concepto de inteligencia y se refiere a cómo los test de inteligencia medían la misma considerando importante, reflexionar acerca de cómo estos exámenes catalogaban a los sujetos desde su proceso cognitivo, pero cómo a su vez, podía en muchos momentos lesionar a los sujetos, niños y jóvenes que en su mayoría se veían afectados por resultados establecidos. Desde la profundización en torno al proceso creativo, también se reflexionó en torno a dónde surge la creatividad y de cómo el campo, el ámbito y el sujeto son elementos necesarios para la consecución de la misma. Igual se presenta una breve descripción de los factores, niveles y técnicas que refuerzan este proceso.

Un segundo capítulo reforzó dos conceptos centrales, la escritura creativa y el uso de Ntic desde la escuela. En primera instancia se tomó como base el análisis sobre qué, para quién y por qué se escribe. Se hizo una reflexión en el hecho de cómo son los jóvenes de la actualidad con relación a su creación narrativa; se presentan también algunas técnicas de Gianni Rodari: el prefijo arbitrario, el binomio fantástico, la hipótesis fantástica. Se hizo un análisis de qué significa escribir desde la voz libre pensante de los sujetos y en cómo estos, a través de descubrimientos van encontrando precisamente esa voz que les identifica, interpela y motiva a escribir sus propias historias, comprendiendo elementos como la claridad, la belleza, la universalidad, trayendo a colación también los miedos que se formulan en este proceso espontáneo y libre de la escritura. El análisis también trató de resolver una pregunta desde el contexto de la escuela: ¿Cómo se puede promover una nueva pedagogía de la expresión textual? Frente a esta pregunta, respondió a dos elementos que se entrelazan con la creatividad:

imaginación y curiosidad. El capítulo profundizó también, en torno a políticas gubernamentales como los estándares básicos y el plan decenal. Identifica y aclara cómo se podrían observar los factores de la creatividad desde el trabajo en aula haciendo un nuevo recorrido por sus características a través de ejemplos.

Por último desarrolló una segunda parte que reflexionó acerca de cómo la educomunicación se ha establecido en el ámbito escolar desde el surgimiento de la tecnología, el uso de herramientas digitales y el auge del internet. Profundizó, los pros y contras en la era de la cibercultura y el ciberespacio como estamentos de una nueva sociedad digital y su paralelo, en otro mundo posible, con una sociedad adulta, migrante digital. El capítulo reflexionó en torno a cómo motivar a estudiantes a tener un mejor desempeño en su escritura creativa, sin ataduras impuestas por la misma educación, cómo usar de mejor manera lo brindado por la tecnología, sin que sea solo el uso de aplicaciones y chats, y por último, cómo fortalecer notablemente la comunicación con todos los que hoy pertenecen al entorno del joven, esto es, pares, familia y escuela.

En el tercer capítulo se presentó el diseño metodológico, el cual sintetiza información con respecto a la investigación cualitativa descriptiva, sus características y propósitos. Hizo un recorrido por la investigación- Acción y la Investigación Acción Educativa, con el fin de enriquecer el cuerpo de la investigación haciendo una exploración del surgimiento de las mismas y las etapas que presentan. Expuso la unidad de contexto, de trabajo y las técnicas e instrumentos a utilizar en la investigación. Presentó el análisis descriptivo del proyecto y complementó la información clarificando las etapas del proyecto de aula.

En el cuarto capítulo se presentó la información correspondiente a los hallazgos del proyecto, los cuales se condensan en la estructuración de las categorías: creatividad, escritura narrativa y desarrollo de Ntic.

1. CONSIDERACIONES GENERALES DEL ESTUDIO

1.1. Definición del problema

Al considerar qué es creatividad vienen a la mente una serie de elementos que integran este concepto: la concepción de ideas, la fluidez en el pensamiento, la resolución de problemas, la intuición, la formulación de preguntas, el dar múltiples respuestas, la invención, etc. El individuo que crea genera una serie de características que puede ir desarrollando al transcurrir su vida. Calero (2012) sugiere un grupo de ellas: optimismo, originalidad, fluidez, curiosidad, motivación, libertad, crítica, autoconfianza, independencia, imaginación, flexibilidad, entusiasmo, espontaneidad, persistencia, iniciativa (p. 15). La escuela se ha convertido en un espacio importante para potenciar la creatividad y a su vez el docente también se considera como sujeto clave en este proceso. El mismo autor expresa “La tarea del educador debe centrarse en descubrir y en cultivar al máximo el potencial creativo de cada niño, para lo cual debe ser capaz de descubrir su propio potencial creativo” (p. 17).

El quehacer de una escuela está impregnado de una serie de problemáticas que acosan a las instituciones educativas. Según un informe de Profamilia los problemas que más afectan a los jóvenes hoy día son: El desempleo y la inseguridad ciudadana, la depresión, el suicidio, la exclusión social, la pobreza, las subculturas marginales y violentas, embarazos tempranos, las infecciones de transmisión sexual y VIH y como último ítem el consumo temprano de alcohol y cigarrillo. Esta realidad nacional debe asumirse como una reflexión importante, de manera que se visualice lo que se puede hacer en pro de los jóvenes, ellos deben por tanto, ser observados para poder en un esfuerzo sobrehumano contrarrestar todas estas problemáticas que la sociedad ha traído a causa de la desestabilización de la familia.

Por ello, la necesidad de que el proceso creativo entre al aula, porque no solo se trata del conocimiento, se trata de valorar a los miembros de una comunidad teniendo en cuenta sus habilidades, destrezas, capacidades, etc. para fortalecer su autoestima, su ser creativo y sus posibilidades de cambio frente a una sociedad resquebrajada.

Al adentrarse en la institución I.E.D. Porfirio Barba Jacob se proyectan varias problemáticas que pueden mermarse desde la consecución del proyecto de investigación. Se evidencia muy poco el desarrollo de la creatividad, específicamente en el área de español desde

la creación literaria digital y la escritura, que tenga en cuenta categorías como: el sujeto, el proceso creativo, el producto creado, las influencias ambientales y el proceso comunicativo. Todo ello resumido en la necesidad de centrarse en el campo, ámbito y persona. Csikszentmihalyi (1998) expone “A los estudiantes en general las materias académicas básicas les resultan amenazadoras o pesadas; las posibilidades de usar sus mentes de forma creativa se deben a su trabajo en el periódico estudiantil, el grupo de teatro o la orquesta” (p. 27). Causa de ello es el desconocimiento por parte de los docentes de diferentes técnicas para potenciar los factores de la creatividad (fluidez, flexibilidad, comunicación, curiosidad, imaginación), al no fomentarlos no se estimulan los procesos intelectuales creativos, no se potencian las habilidades y destrezas del sujeto, las cuales quedan reducidas a actividades académicas y específicamente a una calificación cuantitativa, por lo tanto se acostumbra y limita su pensamiento creativo. Calero (2012) argumenta, “Todo educador conoce que el poder de creación de cada niño puede ser limitado si no hace uso continuo del mismo o puede aumentar con ejercicios adecuados. La educación es más auténtica mientras más desarrolle ese ímpetu ontológico de creación” (p. 94). Es así que el docente tiene una gran responsabilidad.

Como segunda instancia se tiene que existen bloqueos emocionales, culturales y perceptuales en los estudiantes. Las problemáticas mencionadas en la primera parte son una evidencia de ello. La juventud a nivel general las posee, pero al escuchar al joven de la institución se evidencian aún más estas mismas. Cerda (2000) expone: “Se parte del supuesto que la capacidad para inventar, innovar o producir ideas originales no es monopolio exclusivo de los genios del arte y la ciencia, sino que es una habilidad y una capacidad aprendida, es decir cualquier persona puede poseerla si se empeña en alcanzarla” (p. 171). Precisamente, como todos los sujetos la poseen se debe enfocar la idea en potenciarla de la mejor manera, más aún si se tiene este tipo de problemas. Sin embargo todo ello es un proceso, por ende, el primer paso a concebir la creatividad será la estructuración de una estrategia que permita lograrlo. Existen en el sujeto una serie de barreras que desmotivan al ser creador: la falta de autoestima, desinterés, falta de autoconocimiento sobre lo que se es capaz de lograr, acontecimientos tristes que marcan a un individuo, problemas al relacionarse con otros, miedos infundados, etc. La comprensión de estos sucesos puede manifestarse en la motivación por parte del docente de utilizar diversas estrategias en pro del bienestar del joven. Calero (2012) dice,

La persona creativa, gracias a su espíritu de búsqueda incesante, se expresa libremente cuando abre su corazón y su inteligencia hacia el exterior, cuando observa, ve y descubre lo que encierran las cosas en su esencia. Abrir la mente para que se despliegue al mundo para aprender a crecer y como ser humano, desde un punto de vista personal (hacia el interior) y desde un punto de vista social y cultural (en comunión). (p. 168)

Se debe fraguar ese ser interior para que se proyecte hacia la comunidad, así se estarán logrando grandes cambios en la sociedad.

Como tercera medida se puede decir que falta espacio para fomentar la producción escrita digital. Los jóvenes escriben en clase: ensayos, cuentos, historias de vida, anécdotas, etc., todo enmarcado en una planeación y por la obtención de una nota. Su interés está coaccionado a esta situación. El escribir de forma libre y espontánea en las escuelas es aún un camino largo que recorrer. Miles son las estrategias que como docentes se utilizan, sin embargo aún son escasos los estudiantes que les gusta escribir por libre albedrío. En la asignatura de español no se ha planeado un espacio que permita a los estudiantes realizar producción literaria digital y que además sus productos tengan proyección y no se quedan en el papel. Tan importante es acompañar al estudiante en su proceso escrito desde la retroalimentación por parte del docente, no tanto para corregir sus errores sino para motivarlo precisamente a eso, a escribir. La resignificación del sujeto como sujeto creador y su proceso comunicativo se pueden promover desde esta estrategia, no solo de forma individual sino también colectiva.

En la institución se ha creado durante este año 2016 un espacio para llevar a los estudiantes a la sala de sistemas. El colegio ha sido dotado de computadores, nuevas salas de informática, tabletas, televisores inteligentes en algunas aulas y un aula inteligente para trabajar el proceso de inmersión en inglés. Prueba de cómo la tecnología hace hincapié en el proceso que se vive a nivel mundial, con respecto a la misma. Sin embargo, como no se trata de llenar estos espacios de ella, sino de saber darles buen uso como recurso no solo instrumental sino para favorecer el conocimiento y la creatividad, se debe acudir inevitablemente a la alfabetización digital, tanto de docentes como de estudiantes. Tarea que se destinará el ente encargado. Pérez Tornero y Varis (2010) expresan,

Se reconoce que el objetivo esencial de las políticas de promoción debe ser que *las personas integren las TIC en su propia vida, encontrándoles valor y utilidad*. De ahí que

no basta promover la adquisición de habilidades meramente técnicas, es preciso acompañarlas de una toma de conciencia que permita *la apropiación real de los nuevos instrumentos por parte de los ciudadanos*. (p. 101)

Aun así, algunos docentes de la institución, desde sus conocimientos previos, hacen uso de ellas. Sin embargo, lo que se trata de analizar aquí es cómo a través de una estrategia se puede plantear un uso diferente de la tecnología aprovechando todos esos recursos. La creatividad se inserta aquí para plantear una forma de usarla con los jóvenes, quienes inmersos en un mundo digital y avasallados por las redes sociales, pueden observarla de una forma diferente, pero a su vez pueden producir y crear, no sólo desde la clase de informática. Es más bien, la mirada que se da a este proceso.

Se diría que como clave del mismo está la motivación intrínseca “la motivación elevada provoca entusiasmo y placer no sólo en la tarea, sino también en las metas” (Calero, 2012, p. 21). Al expresar el autor sobre la importancia de la creatividad enumera una serie de argumentos que son válidos entre ellos, la creatividad genera un estado positivo y lleva a la persona a niveles altos de realización personal, abre un camino para dejar huella en la sociedad, a partir de la actitud y la conducta del individuo.

Al educar en creatividad se tiene una mirada diferente de la enseñanza. El aula se convierte en un espacio enriquecedor, donde se comparte, se analiza, se fomentan las ideas, se integra, se resuelven problemas, se potencian habilidades en el sujeto creador.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Potenciar los factores de la creatividad mediante una estrategia de creación narrativa en aula y desde herramientas digitales, con la idea de explicitar vivencias e interacciones de los estudiantes dentro de espacios como: campo, ámbito y persona

1.2.2. Objetivos Específicos

- a. Incentivar el proceso escrito, mediante diversas técnicas de creación narrativa para desarrollar en el estudiante una mayor comprensión de este lenguaje.
- b. Utilizar las herramientas ofimáticas como estrategia para un acercamiento a las dinámicas del mundo actual.
- c. Motivar el desarrollo personal del estudiante desde la comprensión de sus habilidades.

2. FUNDAMENTOS SOBRE CREATIVIDAD

2.1. Generalidades

A través del tiempo el ser humano ha desarrollado su mente, cuerpo y espíritu. El hombre en evolución constante ha buscado incorporarse a diversas sociedades, modus vivendi, formas de pensar, ser, actuar y sobrevivir, que de una u otra forma han hecho de la humanidad entera un círculo cambiante al son de épocas, culturas, teorías política, economía, ciencia, tecnología, etc. Su evolución cognitiva se ha instaurado en la mente de grandes pensadores, quienes a través de sus saberes han inculcado nuevas formas de vivir y observar el mundo. En este proceder los sujetos han jugado un papel importante en la historia de la humanidad. Son ellos quienes a través de su espíritu y pensamiento han desplegado ideas que han perdurado en ésta. Grandes teorías se han fortalecido, desde teóricos cognitivos, psicosociales, del aprendizaje, del desarrollo humano, etc. No en vano, los hombres han adquirido diversos conocimientos a partir de la investigación y la experimentación, de la formulación de preguntas tan necesarias para esclarecer el concepto vida, hombre, universo, alma, cultura, etc. y desde el desarrollo de la curiosidad, la creación, la innovación, etc.

El desarrollo del intelecto ha sido una de esas teorías que han dado vuelta por el mundo intentando descifrarse y esclarecerse de la mejor manera, desde la Grecia Antigua hasta las sociedades de hoy día. En el camino, la creatividad ha salido como una rama del árbol del conocimiento para abarcar un buen tiempo en la historia del mundo y por ende de los individuos, quienes ven recorrer éste en una cultura universal que, avasallada por las ideologías, la tecnología, las diversas coyunturas de tipo social, económico, cultural, etc., invita a discernir sobre qué es eso que caracteriza al ser humano como sujeto creador en la inmensa riqueza natural que se nos ofrece y cómo a través de la creatividad, ese sujeto se transforma así mismo, contribuyendo a su desarrollo cognitivo, psicosocial, humano -con tendencias y virtudes que van más allá de las expectativas particulares y se fundamentan en el resultado personal, pero también en el colectivo a gran escala-. Es precisamente a través del psicólogo Csikszentmihalyi que se puede reflexionar sobre la creatividad: "...la creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto

sociocultural. Es un fenómeno sistémico más que individual” (Csikszentmihalyi, 1998, p. 41). En consecuencia, la creatividad ha dado grandes frutos y como muestra de ello sobresalen escritores como Edgar Allan Poe, artistas como Leonardo Davinci, poetas como Mario Benedetti, científicos como Einstein, teóricos psico-cognitivos como Piaget, entre otros.

El proceso creativo estaría sesgado si no se tiene en cuenta el sujeto creador, el campo y el ámbito, al igual que el proceso que conlleva la creación, donde la preparación, la incubación, la intuición y la evaluación denotan un proceso creador, acompañados también de factores de la creatividad los cuales están identificados como la fluidez, la flexibilidad, la comunicación, la curiosidad y la imaginación, que son categorías esenciales para aclarar qué es, dónde se halla y cómo se desarrolla la creatividad en la escuela, específicamente en los jóvenes.

2.2. Historia de la creatividad

Los test mentales, así llamados en primer momento, luego denominados test de inteligencia, permitían la selección de soldados aptos para la primera Guerra Mundial. Estas técnicas luego fueron instauradas en las instituciones escolares: La II Guerra Mundial y la Guerra Fría impulsaron la creatividad, precisamente, bajo una coyuntura global y la necesidad de inventar nueva tecnología apropiada para la comunicación y el fortalecimiento de las instituciones gubernamentales. Todo estaba dirigido hacia el esfuerzo bélico, al respecto Cerda (2000) expresa:

Algunos autores creen que uno de los factores que directamente despertó este interés por la creatividad en la década del 60 fue el lanzamiento del primer Sputnik al espacio por la Unión Soviética, porque este capítulo de la Guerra Fría entre las dos potencias sacudió la conciencia de las autoridades de Estados Unidos que temían perder el liderazgo a nivel científico y tecnológico. La única forma de recuperarlo era financiar e impulsar la investigación en este terreno y estimular la capacidad creativa e innovadora de los científicos y técnicos. (p. 21)

Al psicólogo perteneciente a la fuerza aérea, J. P. Guilford, se le asignó la tarea de estudiar el tema de la creatividad para que los pilotos escogidos reaccionaran en forma original ante una eventualidad, de manera que salvaran sus vidas y la de sus acompañantes, es así que Guilford diseñó el test de pensamiento divergente. Este científico inició también el “Proyecto de

Investigación de Aptitudes”. El entendimiento sobre qué es la creatividad fue hecho por Guilford, quien definió un conjunto de aptitudes: la fluidez, la sensibilidad, la flexibilidad ante los problemas, la capacidad de redefinición, de análisis y de síntesis de la información. Ésta época determinó también la construcción de varias instituciones como el “Instituto para la Resolución Creativa de Problemas” y la “Fundación Educativa Creativa”, por parte de Alex F. Osborn.

El escritor Cerda (2000) expresa que filósofos como Sócrates, Platón y Aristóteles analizaron la naturaleza de la creación (del mundo) y el carácter del creador (Dios). Describe también que antes de 1950 la creatividad no se definía con ese término, sino con el de imaginación, ingenio o invención. La creatividad y su estudio se volvió intención de muchos: Wertheimer (1945) con su pensamiento productivo; Osborn (1953) y su imaginación; Flanagan (1958) y su inventiva; Guilford (1950) y su pensamiento divergente así como Landau (1987), Torrance (s.f.) y Eisner (s.f.). Los enfoques psicológicos afloraron en el camino y se definieron así: Teoría tridimensional del intelecto, Teoría de rasgos y factores, Teoría asociacionista, Teoría Gestáltica, Teoría existencial, Teoría Interpersonal o cultural, Teoría psicoanalítica y Teoría de la Inteligencia Triárquica.

La teoría tridimensional del intelecto, cuya teoría factorial, estableció el denominado *Cubo de Guilford*. Aquí el comportamiento mental es analizado formulando tres dimensiones entre las cuales están: operación-producto-contenido. A su vez postula cinco operaciones: *Memoria de la información*, la cual permite preservar información de forma consciente para luego utilizarla; *Cognición* que desarrolla el descubrimiento o reconocimiento; *Producción divergente*, que otorga el establecimiento de ideas o soluciones; *Producción convergente*, donde se dan respuestas críticas y razonadas y por último *Juicio o evaluación de la información*, en la cual se valora en este proceso los hechos de la cotidianidad. Estas operaciones conducen a seis productos: Unidades, clases, relaciones, sistemas, transformaciones e implicaciones determinando cuatro clases de contenidos: figurativos (materiales concretos percibidos por los sentidos); Simbólicos (letras y números); semánticos o verbales (ideas) y comportamentales (hechos sociales).

Sobre la teoría asociacionista se menciona que en los procesos psíquicos e intelectuales, como en el desarrollo de la creatividad, actúa la asociación de hechos y sensaciones. Un nuevo problema a resolver es el resultado de la transferencia de asociaciones que se establecen desde hechos del pasado o del presente. En la teoría de rasgos y factores la conducta del hombre es

esclarecida por los actos y elementos, de donde resurge la capacidad creadora de los sujetos. El gestaltismo, resurge como psicología que se basa en la vivencia de la forma, determina la importancia en la falta de experiencia de un sujeto o falta de conocimiento para resolver un problema nuevo, analizando cuál es la dificultad y cómo superarla. La psicología existencial establece y coacciona al individuo que hace parte de la ciencia a los aspectos de experiencia, los cuales pueden ser observados introspectivamente. O sea qué aspectos sensoriales, de la creatividad y la imaginación, son iguales a los procesos mentales observables. En la teoría personal o cultural el entorno tiene trascendencia, las experiencias vividas en éste, catalogan una percepción individual que a su vez genera un patrón de relación con el mundo. Por último, Betancourt y Valadez (2012) exponen la teoría de la Inteligencia Triárquica, denominada también teoría acerca de la inteligencia exitosa, de Robert Sternberg ya que se fija en el desempeño creador de estudiantes con aptitudes sobresalientes. Ésta se basa en tres diferentes procedimientos: el primero define que se *requiere pensamiento analítico para resolver problemas y juzgar la calidad de las ideas*, segundo, *inteligencia creadora para generar buenos problemas y buenas ideas* y tercero *inteligencia práctica para aplicar las ideas a soluciones*. De allí surgieron varios componentes que permitían la solución de problemas y la toma de decisiones. Los componentes son: metacomponentes (de carácter interactivo), de rendimiento (sobresalientes en la codificación de los estímulos), de adquisición de conocimiento (con un talento específico, el cual se usa para fortalecer la novedad). Esta teoría promueve unas estrategias analíticas que coadyuvan al desarrollo de la inteligencia exitosa. Estas son: inteligencia analítica, inteligencia creativa e inteligencia práctica.

Grandes pasos ha dado la construcción del campo de la creatividad así como de su conocimiento. Las teorías expuestas dan fe de ello, sus pasos al comienzo fueron como de niño empezando a caminar, pero al transcurrir el tiempo se han consolidado.

Es necesario continuar con el análisis de la creatividad para profundizar en las redes que se han ido tejiendo a través de su origen e historia. Surgen entonces las preguntas: ¿Creatividad e inteligencia son cortadas con la misma tijera?, ¿es la creatividad de condición genética o hereditaria?, ¿solamente los niños superdotados son los que desarrollan la creatividad?, a los niños del común, aquellos con diversas problemáticas ¿se les puede incentivar su creatividad?;

¿los test de inteligencia daban resultados verídicos? Preguntas que se irán aclarando paso a paso en el transcurrir de este documento.

2.3. El concepto de creatividad

El desarrollo de una idea se plasma en un producto que se quiere promover, no pensada con el tecnicismo de una empresa sino en la concepción de algo nuevo, reinventado, o del común pero que causa impacto. Este producto tendrá que ser evaluado bajo la mirada de los más cercanos al contexto del ser que crea. La creatividad es entonces la irradiación de una idea, construida desde diversas fases o etapas que el sujeto creador pone a su disposición, desde su tiempo y espacio, mediante la proyección de diversos elementos cercanos a él, como la motivación, la curiosidad, la formulación de preguntas, el desarrollo de diversas capacidades, la potenciación de talentos y la inherente compañía de las personas de le rodean, lo cual aviva su emoción y liderazgo. Del estudio concienzudo de las teorías de la creatividad sobrevienen un sinnúmero de definiciones, factores, categorías, elementos, niveles, etc. que fundamentan el concepto de Creatividad: “la creatividad es una fuente fundamental de sentido en nuestras vidas” (Csikszentmihalyi, 1993, p.15). Los productos creados surgen de la vida misma y adquieren un significado. Este autor en cuestión expresa también que al desarrollar la creatividad y al obtener un resultado se enriquece la cultura, por ende también la calidad de vida. La creatividad misma no es un ciclo que termina al crearse el objeto, es un ciclo que se fusiona con diversos elementos y que se prescribe en todos los sujetos, tanto en niños, jóvenes como en adultos. No es discriminativa. Su evolución prevalece en estado de crecimiento y se desarrolla en los individuos plenamente si existen las condiciones, que no son necesariamente genéticas, pueden ser culturales y del contexto social. Por ello, el campo, el ámbito y el sujeto mantienen en un nivel alto el proceso de la creatividad. El contexto en el que se mueven los jóvenes en muchas ocasiones, podría decirse, causa una parálisis frente a la creación.

Para Calero (2012) la creatividad “es la cualidad del ser humano que le permite generar nuevos universos. Ampliando el mundo de lo posible” (p. VI). El sujeto se transforma y cambia su entorno social. Cada sujeto es dueño de su proceso creador. El cual puede ser limitado o exponencial. El sujeto creador incentiva su creatividad por sí mismo, es él, quien en gran medida se motiva, se apasiona e inspira para desarrollar algo nuevo o recrear algo construido, mucho mejor de lo que ya es. Al respecto el autor amplía este pensamiento como introducción a su

argumentación: “Todos somos potencialmente creativos, sólo hay que encontrar el espacio que posibilite su desarrollo; otorgando la oportunidad para operar en los pensamientos divergentes y convergentes, ambos característicos del proceso creador.” (p. VI)

Vigotsky (2008) dice sobre la creatividad lo siguiente: “Llamamos tarea creadora a toda actividad humana generadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan únicamente en el ser humano” (p. 2)

Al estudiar la inteligencia, Gardner (1993) trae a colación cómo los psicólogos desarrollaron una manera técnica de evaluar a los sujetos. Se desarrollaron así, los test que medían el coeficiente intelectual (CI). La inteligencia se juzgaba desde la formación de conceptos y la resolución de problemas, en teóricos como Spearman (1927) y Terman (1975). Catell (1971) y Vernon (1971) sostenían que la inteligencia general, verbal o numérica dominaba por encima de otros elementos.

De Zubiría (2006) expresa que Alfred Binet, desarrolló el primer test de inteligencia, modificado por Terman (1916). El desarrollo de estos test dio en principio la posibilidad de establecer el verdadero concepto sobre inteligencia. Los test de CI medían aptitudes básicas, definidas en vocabulario, operaciones matemáticas básicas y la memorización de cifras, por último la comprensión de oraciones. Sir Francis Galton (1869), primo de Charles Darwin había decidido medir las capacidades hereditarias. Escribió *Hereditary Genius*, el cual argumentaba que la inteligencia era hereditaria. Los sujetos se identificaban en tres niveles: seres superiores, mediocres e inferiores. Los test de coeficiente intelectual como se dijo anteriormente convalidaban a los sujetos que iban a la guerra. Los test se empezaron a aplicar en las escuelas y definieron un tipo de sujeto y una única forma de medir y estandarizar a los mismos. Lo cual no contribuyó al crecimiento personal de los individuos que presentaban estas pruebas psicométricas. Las pruebas tenían falencias enormes ya que definían subprocesos cognitivos muy elementales, estandarizaban el conocimiento y lo limitaban solo al proceso cognitivo, eran rutinarios, cerrados y descontextualizados. En las escuelas se midió el CI de niños lo cual causó hondos estragos en los individuos, por ende en la sociedad. Csikszentmihalyi (1998) expresa:

“Se pensaba que cada individuo poseía cierta cantidad de inteligencia, quizás innata, quizás resultado de la educación, se creía que el tipo de cuestiones breves, verbales y

numéricas, que popularizaban los test de CI eran suficientes para indicar la inteligencia de un individuo”. (p. 37)

Las evaluaciones eran dispersas y estipulaban un número que prácticamente quedaba en la mente no solo de los niños, catalogados con coeficiente muy bajo (retardo), rango bajo (límitrofe), rango medio (normal), rango medio alto (inteligente) y rango alto (superdotado). Fue impredecible lo sucedido, ya que no importaba cual fuera el resultado, causaría la misma aflicción. Era posible que hubiesen equivocaciones y que niños con coeficiente intelectual alto o bajo, fueran catalogados de forma contraria a lo que era su inteligencia, asumiéndose por la familia el test como verdad absoluta y acarreando problemas de autoestima, depresión y seres antisociales que no supieron sobrellevar los resultados de estos test, así como familias destruidas por este mismo aspecto.

De Zubiría (2006) expone que, las diversas corrientes y teorías emergentes ayudaron a percibir el concepto de inteligencia mucho mejor, teniendo en cuenta también debilidades. Algunas de las mencionadas por el autor son: *los psicólogos dialécticos*, Vygotsky, Luria, Merani, Wallen; el estudio sobre el desarrollo de *las inteligencias múltiples*, por Gardner (1993) y su incidencia en el desarrollo de las siete mentes: lógica-verbal, interpersonal, intrapersonal, espacial, kinestésica, lógico-matemática, musical, ecológica y trascendental; *la teoría de la inteligencia emocional* por Goleman (1996), quien demostró la influencia de la afectividad sobre la cognición; *la teoría mental*, por Steve Mithen (1996), la cual estructura tres constituyentes básicos: el biológico, el cual describe cómo funcionan los mecanismos neurológicos (razonar, hablar, percibir, atender, sentir, pensar comprender); el componente psicológico, el cual discrimina la interacción con otros (la percepción, la atención, la memoria, el pensar, el hablar, el razonar) y por último, la socio-antropología de la mente, la cual estudia los orígenes sociales lejanos (emociones, sentimientos, actitudes, valores), las dinámicas en los intercambios mentales y la relación interpersonal y transpersonal.

Es así como también se dio paso al estudio de la creatividad y al surgimiento de nuevas formas de evaluar la inteligencia a partir de ésta. De Zubiría expresa: “El actual rendimiento requiere aprendices que comprendan y solucionen retos reales complejos, más estructurados, con múltiples soluciones que exigen creatividad” (p. 43). Una de estas maneras de evaluar fue el test Basket que desde parámetros emocionales y sociales, encaminaban al sujeto a crear más

opciones, sin un tiempo límite, recurriendo a personas que les pudiesen ayudar frente a situaciones reales del contexto, expuestas en papeles y en una cesta, evaluando de alguna manera capacidades sociales, más que escolares.

Csikszentmihalyi (1998) considera que existe una relación entre creatividad e inteligencia. Se considera que ambas deben potenciarse para que se proyecten en la sociedad de la mejor manera, generando sujetos capaces de crear, discernir, valorar, proponer, etc. en la sociedad de forma autónoma, pero a su vez acompañado de un proceso, donde sujetos y ambiente hacen que proliferen.

2.4. ¿Dónde surge la Creatividad? Un campo, un ámbito y una persona.

La creatividad se da en la relación de un sistema conformado por tres elementos: un *campo*, cuyo espacio contiene normas simbólicas, el campo está empotrado en la cultura o conocimiento simbólico desarrollado por una sociedad; una *persona* que desarrolla una novedad; al respecto Csikszentmihalyi (1998) dice “la creatividad tiene lugar cuando una persona, usando los símbolos de un dominio dado, como la música, la ingeniería, los negocios o las matemáticas, tienen una idea nueva o ve una nueva distribución, cuando esta novedad es seleccionada por el ámbito correspondiente para ser incluida en el campo oportuno” (p. 45), un *ámbito*, conformado por los individuos idóneos que den la valoración al producto creado. Para favorecer la creatividad el autor menciona “estar en el lugar oportuno, en el momento oportuno y encontrar a las personas oportunas son cosas necesarias para abrirse paso dentro de un ámbito” (p. 218) y aclara, el conocimiento no se transmite por cláusulas químicas determinadas en los cromosomas, sino este aprendizaje es extra-somático. El conocimiento debe ser comunicado y aprendido. A esto se le denomina cultura. El ámbito puede afectar en algún momento la creatividad. Existen tres maneras de notarlo: la primera es siendo reactivo o positivamente activo, internándose en actividades que coadyuvan a ser creativos; la segunda corresponde al filtro que tienen diversas entidades o comunidades donde valoran o subvaloran los productos creativos, o los valoran en exceso, de manera que no se determinan novedades o no se permite la entrada de nuevos artefactos, por decirlo así. La tercera se basa en el estímulo a la novedad, canalizando ayudas al proyecto y en la sociedad o contexto donde se muevan los sujetos creativos.

En el proceso creativo existen elementos denominados *memes*, que son *unidades de información* que se aprenden para que la cultura se desarrolle (*los números, los dialectos, la normatividad, los valores, las recetas, las funciones matemáticas, etc.*). Estos se quedan para ser recordados y luego usados como insumo de aprendizaje e información para el acto creativo. El mismo autor explica: “pero el descubrimiento de Edison o Einstein serían inconcebibles sin los conocimientos previos, sin la red intelectual y social que estimuló el pensamiento, y sin los mecanismos sociales que reconocieron y difundieron sus innovaciones” (p. 22).

Centrarse en la especialización de un aprendizaje inevitablemente, fortalece la creatividad, para ello el autor enfatiza que se debe tener *atención*, ya que es limitada. Ambientes especializados desde la antigua Grecia, Florencia y París, otorgaron espacios importantes para hacer florecer la creatividad. El establecimiento de una cultura desde las diversas creencias, formas de vivir y conocimientos intervinieron para que los individuos de estas ciudades emergentes aportaran un gran conocimiento a la sociedad. El énfasis procuró la supervivencia de la cultura e hizo que grandes inventores, pintores, científicos, músicos, matemáticos, filósofos, surgieran cada uno desde un campo específico del saber. De esta manera se estipula que: “por tanto, se sigue que, a medida que la cultura evoluciona, el conocimiento especializado se verá más favorecido que el conocimiento general”. (Csikszentmihalyi, 1998, p. 24). El autor además, argumenta que las personas tienen dos series contradictorias de instrucciones, una que mira la auto-conservación, el auto engrandecimiento y ahorro de energía y la segunda que observa una tendencia expansiva, la cual sin miedos ni temores, explora, disfruta de lo novedoso y lo curioso. La primera solicita apoyo de los individuos de una comunidad y la segunda se desvanece si no se cultiva.

La creatividad tiene varias funciones: una de las razones primordiales está basada en la calidad de vida y la riqueza cultural. Para los jóvenes de hoy día esta teoría cae como anillo al dedo, ya que la diversidad en asignaturas y la saturación de las mismas, no les provee ni el campo, ni el ámbito para desarrollar creatividad.

Un joven creativo podrá crecer en un ambiente creativo, si y solo si se vincula con un sistema apropiado, el cual podría volverse inherente a él.

Una persona que quiere hacer una contribución creativa debe, no solo trabajar dentro de un sistema creativo, sino también reproducir dicho sistema dentro de su mente. En otras palabras, la persona debe aprender las reglas y el contenido del campo, así como los criterios de selección, las preferencias del ámbito. (Csikszentmihalyi, 1993, p. 68).

Al joven de hoy, se le debe proveer herramientas valiosas como libros, diálogo cercano, acceso a entidades que desarrollen su creatividad, espacios de discusión, ambientes propicios, ejemplos de vida, etc. para que proyecte su ser y cree algo dentro de sus intereses. La complejidad puede caracterizar a las personas creativas, según el autor, cada sujeto es una multiplicidad. Torrance (s.f.) sostiene que los niños deben ser libres de experimentar de manera que potencien su capacidad creativa. Según Calero (2012) la persona creativa, gracias a su espíritu de búsqueda incesante se expresa libremente a través de acciones y reflexiones como el optimismo, la originalidad, la fluidez, la curiosidad, la intuición, la apertura, la motivación, la libertad, la crítica, la autoconfianza, la independencia, la imaginación, la flexibilidad, el entusiasmo, la espontaneidad, la persistencia y por último la iniciativa. Características que se reúnen en un gran compendio para identificar al sujeto creador. Tiene similar relevancia el comprender las fases de la creatividad ya que provee un concepto más claro y preciso sobre cómo se produce la creatividad.

2.5. El proceso creativo

El entendimiento del proceso creativo ha sido corroído por la inmediatez de la sociedad. La creatividad puede relacionarse en un proceso descrito en fases. En los primeros estudios de la creatividad se concertaron varias fases en el desarrollo creativo. Para Wallas (s.f.) se definieron: la preparación (la autorreflexión), la incubación (las ideas se quedan allí esperando a ser cocinadas), la iluminación (el esclarecimiento de la idea) y la elaboración (la invención definitiva). Csikszentmihalyi (1998) profundiza en este proceso diciendo, “El proceso creativo...comprende cuatro pasos. El primero es un periodo de *preparación*, de inmersión, consciente o no, en un conjunto de cuestiones problemáticas que son interesantes y suscitan curiosidad” (p. 103), la *incubación* dará paso a un mundo subconsciente donde las ideas estarán ubicadas en el *umbral de la conciencia*; el autor aclara, “la incubación parece tener lugar exclusivamente dentro de la mente...pero, tras un examen más detenido, debemos admitir que, incluso en el inconsciente, el dilema simbólico y el entorno social desempeñan papeles

importantes” (p.128), conexiones inesperadas estarán aguardando el camino para reactivarse, posiblemente desde combinaciones del pensamiento quizás por más tiempo del que se había previsto. La *intuición* florecerá de manera inusitada. Este espacio proyectará la idea concreta, pero es posible que se mezcle con momentos de incubación, evaluación y elaboración, “la intuición tiene lugar, presumiblemente cuando una conexión inconsciente entre ideas encaja tan bien que se ve forzada a salir de la conciencia, lo mismo que un corcho mantenido bajo el agua sale y salta en el aire cuando se le suelta” (Csikszentmihalyi, 1998, p.131). La *evaluación* hace parte de un proceso difícil, allí se determina si la intuición es valiosa y requiere de profundización.

2.6. Factores o elementos de la creatividad

Csikszentmihalyi (1998) describe la *fluidez* como un estado del sujeto de concentración total y enfoque en la idea propuesta. La pasión por la idea permite que la persona creadora tenga un buen nivel motivacional, ya que gusta de la actividad y le tiene absorto. La acción, la actitud y la aptitud se congracian para llegar a este estado. El autor complementa esta idea, “*el fluir es el resultado de una intensa concentración sobre el presente*” (p. 140). Los miedos que se desviven en la idea inicial se funden en la seguridad. Las metas están claras. Cerda (2000) dice al respecto: “*Es la capacidad para producir ideas*” (p. 48). Con respecto a la *flexibilidad*, la persona creativa tiene la capacidad de integrarse a nuevas pautas dentro del proceso creativo. La variación resurge en algunos momentos y es definitiva esta capacidad de adaptación. Además, permite la examinación de los pros y los contras desde la argumentación, la escucha de ideas y la apertura a ellas, sin ser verdades determinantes. La *comunicación* es un factor importante en el desarrollo creador. La facilidad en la promoción oral y desarrollo de habilidades comunicativas puede hacer que los sujetos se identifiquen con sus pares, dialoguen en torno a sus creaciones, especifiquen debilidades y fortalezas, mediante la crítica constructiva y desarrollen el producto creado dentro de un ambiente cordial y ameno, enriquecido de esfuerzo y dedicación. Al respecto Cerda (2000) expresa: “Si bien el acto creador es un acto personal e individual, su producto se socializa en la medida que éste se proyecta y es compartido por otras personas, es decir se produce una verdadera interacción entre el sujeto creador y las personas que comparten su obra creadora.” (p. 53). La *curiosidad* se desarrolla dentro del marco de atención en las cosas, situaciones, hechos que pueden interesar al sujeto creador. La curiosidad prende la llama de la investigación. De

querer saber más sobre algún aspecto de la vida. No se detiene y va más allá de lo admitido. Con relación a este factor Csikszentmihalyi (1998) argumenta:

La curiosidad y el empuje son en muchos aspectos el yin y el yang que se han de combinar a fin de conseguir algo nuevo...La primera exige apertura a los estímulos externos, el segundo la concentración interior, la primera es lúdica, el segundo, serio; la primera se ocupa de los objetos e ideas por sí mismos, el segundo es competitivo y se orienta al logro. Ambas cosas son necesarias para que la creatividad llegue a hacerse realidad. (p. 217)

La *imaginación* se antepone a lo visto y expuesto en la vida normal. Abarca un sinnúmero de elementos que subyacen a ella y dan pie para que la persona que imagine, pueda a su vez crear en la mente y vincular emociones y sentimientos que le permitan llegar a la meta. Vygotsky (2008) presenta la idea de Ribot, la cual explica: “La actividad creadora de la imaginación depende directamente de la riqueza y la diversidad de la experiencia anterior del hombre, ya que esta experiencia brinda el material con el cual se ha estructurado la fantasía” (p. 12). Surge así, el periodo de maduración de la idea o incubación. La experiencia de los sujetos creadores debe estar encaminada a fortalecer y ampliar el conocimiento de los mismos. Son ellos quienes a través del tiempo forjaran nuevas experiencias enriqueciendo la capacidad de imaginar. De Bono (2006) considera a modo personal la siguiente idea, “Creo firmemente que si se enseña a una persona la “lógica” de la creatividad, puede producirse un efecto en su actitud en cuanto a la creatividad” (p.165). La creatividad no tiene un límite, tiene un camino que seguir en el sujeto creador.

2.7. Niveles de la creatividad

Medir la creatividad desde datos específicos es una tarea sentada en el vacío, así como se ha querido medir la inteligencia. Cerda (2000), lo expresa así: “La posibilidad de adelantar un juicio de valores sobre un fenómeno tan complejo y difícil de caracterizar ha sido siempre un motivo de preocupación por parte de la mayoría de los autores que escriben sobre el tema.” (p.199). Sin embargo y a pesar de ello, los científicos sociales han querido establecer unos niveles de la creatividad. Parafraseando a Cerda, quien explica que para evaluarla, desde hace mucho tiempo se han usado los test y se han seguido los modelos de Guilford, el cual define 120 factores dentro de la estructura del intelecto. Con base en las aptitudes se tomaba, por decirlo así, unas

mediciones según la cantidad de respuestas ante un determinado problema, a lo cual le llamó fluidez, el número de respuestas diferentes que se denominó como flexibilidad y por último se tuvo en cuenta las menos frecuentes, a lo cual le llamó originalidad. El autor mencionado comenta “...en general el diagnóstico de la creatividad ha presentado dos tendencias básicas: la *medición o evaluación* de las personas que son potencialmente creadoras y *diferenciación* de las personas que no lo son una vez identificados aquellos rasgos y comportamientos típicos de estas personas” (Cerde, 2000, p. 200)

Al respecto Calero (2012) citando a Taylor especifica que este autor, estipuló cinco niveles de la creatividad:

Expresiva. Se determina en la demostración de sentimientos. Se basa en la expresión oral o gráfica. Los dibujos son un ejemplo de ello. En la realización de los escritos narrativos, el dibujo cumple una labor importante visual y expresiva, por medio de ellos los sujetos pueden contar grandes historias.

Productiva. La implementación de técnicas para desarrollar la creatividad y todos los esfuerzos personales que se hagan se validan en este nivel. La mirada hacia todos lados para ver detalles, contrastar situaciones, preguntar sobre todo, puede ser de gran ayuda.

Inventiva. La flexibilidad en este nivel es imperante. La capacidad de aceptación y tolerancia frente a todo acto creativo determina su estatus. La generación de ideas, ya más claras y el desarrollo de un invento, en el caso de la investigación de un producto: la creación narrativa y la inserción de la misma en una plataforma virtual.

Innovadora. La originalidad es su cualidad favorita, en la concepción de nuevas ideas.

Emergente. De este nivel resurgen todas las características del sujeto creador. La expiación de sus talentos. El desarrollo de la creatividad en la explosión máxima de la creación artística o del componente creativo.

2.8. Técnicas para favorecer la creatividad

El desarrollo de técnicas para favorecer la creatividad son indudablemente herramientas que se pueden aplicar. A través de los años los teóricos han promocionado un sinnúmero de ellas evidenciando sus resultados. A nivel individual o colectivo estas se han ido insertando en la

sociedad, tanto en empresas e instituciones como en la escuela, donde las aulas de clase podrían volverse espacios que promuevan niños y jóvenes creativos. Se debe instaurar individuos creativos no solo para un momento sino para todo lo que desarrollen en su día a día, de otra manera, la relevancia en este campo del conocimiento estaría desfasada de la realidad. Para favorecer la creatividad Csikszentmihalyi (1998) dice: “La creatividad rara vez es el producto de un solo momento, quizás más a menudo sea el resultado de toda una vida” (p. 225). Erigir hombres creativos, que piensan y viven creativamente se dio no solamente en hombres sabios que han desfilado por la humanidad aportando con sus invenciones, obras artísticas, innovaciones y demás. Se debe tener en cuenta que la realidad de las escuelas hoy día puede ser cambiada teniendo en cuenta que aquellos sujetos que hacen parte del presente y el futuro de una nación son individuos capaces de potenciar y proyectar sus habilidades y destrezas en pro de una mejor sociedad, no utópica sino llena de valores que insertados, en el pensamiento de un corazón joven, puede lidiar con las equivocaciones de la sociedad.

A continuación se esclarecen estas técnicas:

Explicado por Cerda (2000), de Alex Osborn surgió la técnica del *Brainstorming o Torbellino de ideas*, en la década de los 50. Su objetivo era aumentar la habilidad creadora de diversas personas, en especial, científicos e ingenieros norteamericanos quienes en la época de la guerra fría competían con el poder científico y tecnológico de la Unión Soviética. Se basaba en producir ideas en forma espontánea y libre en torno a un problema. Esta técnica desarrolla cuatro claves o reglas que se deben tener en cuenta:

- Tener en consideración todas las ideas que se tienen por absurdas que parezcan. Es darle validez a lo que se expresa, sin obviar nada porque puede ser útil. La capacidad imaginativa juega un papel importante aquí.
- En contraposición a otras ideas donde se expresa que la cantidad no hace la calidad, aquí es al contrario, la cantidad fundamenta la calidad, por ende, se pueden encontrar muy buenas ideas.
- Se tienen en cuenta las ideas dadas y a su vez se estimulan y promocionan.
- En el momento denominado fase productiva de ideas se descartan las críticas, a las ideas concebidas. Ellas son el sustento de todo.

Cerda (2000) expone la hipótesis de Osborn la cual expresa que, “todas las personas poseen capacidad creativa y divide la mente pensante en dos componentes: la mente enjuiciadora, que analiza, compara y elige y la mente creadora, que visualiza, prevé y genera ideas” (p. 178). Ésta técnica se critica porque puede llevar a la divagación, es decir se puede perder tiempo, se pueden dar demasiadas ideas que no son pertinentes o valiosas o se pueden repetir las ideas. Michael Morgan propone las siguientes reglas para trabajar Brainstorming: Definir el problema, destinar a alguien para escribir ideas, conformar un grupo, asignar a un moderador que sea neutral y valore las ideas de todos.

De Bono (2006) expresa que, “el pensamiento es el recurso máximo del ser humano” (p. 10). Por ello desarrolla una técnica denominada *Seis sombreros para pensar*. Cada sombrero hará que los individuos representen un papel que les hará actuar y pensar de forma diferente frente a una idea, una solución, un problema, una actitud, etc. El autor ha desarrollado su teoría del Pensamiento Lateral. Al respecto el autor dice: “El pensamiento lateral se ocupa específicamente de los conceptos y percepciones cambiantes; éstos son organizadores históricamente determinadas (pautas) de experiencia“(p. 144). Este pensamiento tiene como base *sistemas activos de información*, los cuales se organizan así mismos, son patrones que le dan al sujeto para evidenciar sus aciertos y debilidades frente a diversos problemas los cuales tendrá que resolver en el camino cambiando de un ser que actúa a un ser que piensa y delibera sobre todo lo que acontece en la vida. También expresa: “Las técnicas están diseñadas para ayudar al pensador a soslayar las pautas en vez de limitarse a seguirlas. El pensador soslaya pautas, da en una nueva y, cuando esto parece tener sentido, acontece el efecto “eureka” ” (p. 144).

Los seis sombreros son identificados cada uno con un color (blanco, negro, amarillo, verde, rojo y azul.), poseen una función definida. El sombrero de color *blanco* hace que la persona sea neutral y objetiva. El sombrero *negro* encamina la persona al discernimiento de las ideas de manera que se vea si la efectividad de las mismas sirve a corto, mediano y largo plazo. Es el sujeto que da un juicio crítico. El sombrero *amarillo* representa a la persona que es positiva. En esta condición el sujeto determinará también todos los efectos positivos y que contribuyen a la idea desde diversos puntos de vista de manera que va haciendo que esta fluya. Determinará los juicios positivos. El sombrero *verde* es la semilla que se planta y corresponde a la creatividad. Las ideas fértiles surgen en este camino. El sombrero *rojo* es el de las emociones, sentimientos,

presentimientos e intuiciones y el sombrero *azul* representa el cielo. Es el que se erige como líder. Organiza y controla los razonamientos.

La formulación de preguntas: El ser humano desde pequeño se hace preguntas. Son ellas indispensables en la vida de los individuos. Ellas despejan dudas y hacen que los sujetos desplieguen su curiosidad y amplíen su capacidad de argumentación. El ser que no se pregunta se detiene en lo cotidiano y no va más allá de su capacidad de investigación. Ésta es una técnica relevante para incentivar la creatividad. Al respecto Calero (2012) especifica que las preguntas divergentes son apropiadas para concebir *respuestas reflexivas, originales, creadoras*. Expresa que “Gracias a estas...podemos promover que nuestros alumnos interpreten, deduzcan, comenten, aprecien, resuman, grafiquen, analicen, juzguen, valoren, etc.” (p. 34). Este autor define que al formular preguntas de calidad se puede hacer lograr razonar, organizar ideas y expresar las mismas sin miedo. A su vez la formulación de preguntas estará acompañada de la resolución de problemas. Al respecto Cerda (2000) dice que “La capacidad para crear no es otra cosa que la capacidad para resolver creativamente un problema, la cual nos conducirá a realidades nuevas.” (p. 191) Este mismo autor presenta la percepción de Fahner, quien opina que los factores que afectan la solución de problemas son aplicar métodos inadecuados, la costumbre nos impide ver nuevas soluciones, utilizar la misma fórmula para otros problemas; de Wertheimer define 3 fases en el proceso de solución de problemas: descubrimiento de los hechos, el sujeto define el problema, toma una posición frente a este y se prepara para resolverlo; descubrimiento de ideas, las ideas se producen, desarrollan y perfeccionan; y por último el descubrimiento de soluciones, las cuales se evalúan y se seleccionan de forma conveniente. Por último, Charles Thompson explica la llamada reversión del problema. Esta técnica permite que las personas analicen las situaciones de forma diferente a lo común, así se podrán dar soluciones al respecto. Se perciben a su vez cosas que no se habían tenido en cuenta para facilitar la solución de cualquier problema. Para esta técnica se sigue el siguiente método: Describir el problema al revés, tratar de definir lo que algo no es, expresar lo que todos los demás no están haciendo, utilizar la brújula qué pasa si..., cambiar la dirección o ubicación de su perspectiva: yo soy tú y tú eres yo e invertir los resultados y cambiar una derrota en victoria o viceversa.

La cuarta técnica descrita por Cerda (2000) es denominada la *sinéctica*, creada por William Gordon, la cual consiste en *relacionar cosas distantes y convertir lo familiar en extraño y*

viceversa. Para este autor el producto juega un papel importante para demostrar la creatividad. El autor describió varias fases que son: *definición del problema, los sujetos se identifican con el problema y aportan algunas soluciones, las mentes se liberan de las respuestas habituales y se lanzan a la búsqueda de ideas nuevas y extrañas*.

La quinta técnica expresada por Sternberg (1985), puntualiza el uso de analogías. Calero (2012) define: “Aplicar a un objeto, concepto o situación que queremos modificar, la lógica o características de otro objeto (concepto o situación) diferente” (p. 28). Aclara que se debe *volver conocido lo extraño y volver extraño lo conocido*. Las analogías se dividen en tres tipos: analogías directas: comparar dos hechos en forma directa, productos o situaciones y analogías personales se describen hechos o problemas reemplazando los sujetos de la situación planteada; analogías simbólicas: descubrir problema desde una mirada general y diversos puntos de vista; analogías fantásticas, el problema es evaluado en un mundo ficticio y luego real.

Como sexta técnica tenemos los Mapas conceptuales, desarrollada por Ausbel. Calero (2012) expresa de esta estrategia que “El mapa conceptual implica la realización de aprendizajes significativos por lo que conecta los conocimientos previos y procesos mentales mediante conexiones cruzadas. ...Da oportunidades para ejercitar tareas de inclusión, diferenciación, integración, etc. Enseña a pensar e interactuar”. (p. 36)

Al organizar los conceptos dados la mente va más allá del proceso de memorización. El sujeto puede aprender significativamente lo solicitado, pero a su vez puede ir generando conexiones que le ayudaran a fortalecer su proceso creativo.

Una última técnica a explicar es la práctica de lectura renovada, según Calero (2012), “es necesaria que la enseñanza escolar contribuya a crear lectores competentes en la utilización de diversos tipos de textos, a promover actitudes reflexivas y críticas ante los distintos medios de transmisión y difusión de la cultura, y así despertar el interés por la lectura como medio de entrenamiento” (p. 37). El proceso lector debe fundamentarse en la profundización del texto. Donde el individuo que lee va descubriendo la intención del texto desde su propia mirada y la del autor del texto. Si niños y jóvenes se detuvieran a leer concienzudamente se darían acertados pasos hacia la comprensión y se lograría que estos mismos tuvieran grandes capacidades, habilidades y competencias, como son la observación, la formulación de preguntas, la concentración, y en general la argumentación oral y escrita.

En fin, son muchas las técnicas para desarrollar la creatividad que investigadores han planteado con el fin de lograr mejores sujetos, dotados de capacidades y valores, desde diversas áreas del conocimiento. De Bono (2007) explica, “no es posible aprender una habilidad si no se practica. No existen los atajos. No hay otro modo de desarrollarla. Y eso también es aplicable a la habilidad creativa” (p. 21). Estas técnicas deben precisamente practicarse para lograr sujetos creativos. Al desarrollar la habilidad mental de niños y jóvenes, mediante estas técnicas, su pensamiento creativo podrá volar a fronteras infinitas. No será necesario inhibirles o dejarles demasiado libres, se trata de abrirles un camino -denominado campo-, un ámbito y, valorar a la persona en todo el sentido de la palabra.

3. CREACIÓN NARRATIVA Y DESARROLLO DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS DE LA COMUNICACIÓN EN LA ESCUELA

3.1. Un interés en común

La creatividad denota un papel trascendental, el cual no debe resumirse sólo en el uso de la imaginación, sino que comprende una serie de elementos, niveles, características y un proceso que debe tenerse en cuenta para lograr potenciarla. La educación emerge como un espacio enriquecedor para propiciar el desarrollo creativo en los jóvenes deteniéndose en el quehacer escolar y aprovechando los diversos escenarios, dinámicas, políticas, recursos materiales y humanos que principalmente ésta ofrece. El aula es un laboratorio de conocimiento y desarrollo personal y los sujetos que allí se encuentran pueden, mediante las dinámicas que se llevan allí, profundizar en conceptos, desarrollar habilidades y talentos, despertar su curiosidad, estimular su intuición como investigador, valorar a los otros, sobrellevar las dificultades, analizar entornos, ambientes, problemáticas de la vida social, preguntarse, interactuar con otros pares, etc.

La creatividad se amalgama en una fuerza revitalizadora que se expande y, a su vez, se inocula en el sujeto creador, quien es el productor de ideas mediante el desarrollo de un campo o conocimiento específico y de un ambiente, conformado por sujetos que evalúan, deciden, retroalimentan o enaltecen la obra del sujeto creador. El pensamiento de Betancourt y Valadez (2012), exponen que:

La creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognitivos, afectivos, intelectuales y volitivos que se ponen de manifiesto en el salón de clases para dar lugar a ideas o productos novedosos y de gran valor social que en determinados momentos, trascienden el contexto histórico social de la comunidad donde se encuentra la escuela.

(p. 1)

Es así que, un gran número de personas que aman copiosamente la educación y todo lo que ella implica, valoran de forma acentuada todas las estrategias que hacen que el educar tenga una corresponsabilidad con las generaciones presentes y futuras, a pesar de las problemáticas que acontecen en el cotidiano vivir escolar desde diversos aspectos en los cuales se profundizará más adelante.

De las estrategias que se tienen en la escuela para brindar un mejor aprendizaje se puede hablar de la creación narrativa y del uso de las herramientas digitales, las cuales han mantenido durante épocas un estatus de privilegio, ya que son al igual que la lectura una preocupación latente de la educación. Narrar creativamente es ir más allá de la conciencia del sujeto para esclarecer qué escribe, para quién y la razón de su escritura. Peña (2007) responde a una de estas inquietudes de la siguiente manera: “Se escribe porque existe una vocación, una pasión, una necesidad, un placer, y siempre habrá una o varias razones para pretender la meta de la escritura literaria” (p. 23). El ejercicio de la escritura puede hacerse valioso para los sujetos que están inmersos en la escuela desde la motivación y el interés personal, de manera que ellos logren exponer sus pensamientos, deseos o sueños, que nacen precisamente del contexto en el que se desenvuelven, además se pueden potenciar sus capacidades desde las herramientas digitales, la actualidad que toca la fibra y realidad de ellos en todas las esferas de su vida. Es por eso que los elementos de la creatividad vienen a incentivar la escritura narrativa a través del proceso escrito y el desarrollo de las Ntic al interior del aula.

3.2. Narrar realidades

El proceso escrito y su trascendencia en un campo como la literatura surge de factores importantes como la didáctica y la creatividad, fortaleciendo las competencias de escritura y narrativa en el joven, mediante la profundización sobre qué es literatura, qué es escribir y la valoración que se le da a este proceso que se puede concebir paso a paso. Arenas (2006) explica al respecto:

La literatura...es una de las mejores fuentes de aprendizaje: leyendo se está aprendiendo a escribir a redactar con corrección, se está conociendo a fondo el arte de la escritura, el buen hacer del escritor, la técnica de la narración, los diferentes recursos y además, algo muy importante, qué es lo que le gusta al escritor leer. (p. 11)

Se podría añadir a la anterior cita, qué es lo que le gustó escribir. Sin embargo, al formular la pregunta sobre si los jóvenes de esta época consumista aman la literatura y a su vez, la escritura la respuesta parece obvia, pero no lo es. Sentados en las aulas y avasallados por las redes sociales, irrumpen nuevas formas de expresión, relaciones sociales, identidades y comunidades.

Un nuevo lenguaje se impone y a la luz de los emoticonos, los signos de puntuación, como caritas multiformes, las palabras abreviadas a su mínima y exagerada expresión, se establece un nuevo léxico, un desconocido lenguaje que valientemente resurge también en la expresión oral de los jóvenes. La literatura entonces renace como el ave fénix, de las aulas o espacios de la escuela, y a su vez, la escritura creativa, deformada o transformada en lo virtual. Bien vale todo esfuerzo por lograr dicho resurgimiento, en especial cuando se habla de algo tan importante como el desarrollo creativo.

Volviendo al qué, para quién y el por qué se escribe se definirá qué producen estos sujetos: diarios personales, poesías cuando están enamorados, cuentos que pide el profesor de español, cartas, canciones de rap, mensajes de texto en what's app, estados en el face, o quizás publicaciones. De ellos surge y prolifera una necesidad de expresar lo que les da pena decir a ese otro, sus padres, familia o llámense adultos en general. Peña (2007) dice que “se escribe para satisfacer, en principio, el por qué escribir, como exorcismo o catarsis, pero también, para llenar las exigencias individuales o comunicativas del ser humano” (p. 24). Y precisamente eso es lo que expresan los jóvenes, por ello también la necesidad de favorecer estos espacios donde ellos se expresan para realizar creaciones narrativas que les identifiquen y les ayuden a hacer ésta catarsis. El proceso creativo se verá inmerso allí, en la creación narrativa. Las técnicas literarias para escribir ayudaran a los individuos a pulir todo ese conocimiento que tienen, el cual les permitirá desenvolverse en el campo de la escritura creativa. Surgirá entonces un nuevo escritor, un nuevo sujeto, quien tendrá su propio *estilo*. Según Peña (2007) “Cada obra genuina debe generar sus propias técnicas. La experiencia interna (la subjetividad) al volcarse sobre una historia creada (objeto), dentro de un proceso complejo, intuitivo y racional, busca y encuentra unos moldes que se generan con la misma historia” (p. 39).

Gianni Rodari (1983) ofrece un método para escribir y estimular la imaginación. Es el denominado *Binomio fantástico*, el cual propone unir dos palabras, dos sustantivos, escogidos al azar, uno diferente del otro, que no tengan una relación específica, más que el ser palabras, esto generará una nueva palabra y se concebirá un nuevo significado, con el cual se puede despertar la fantasía y crearse una historia, a partir de ella, como ejemplo: tarro - casa se puede obtener una palabra, con un significado nuevo, un tacasarro: enfermedad. En el *prefijo arbitrario* se le da otro sentido a las palabras que se van construyendo. Al colocar prefijos inesperados en las palabras

estos darán la intensidad a la palabra y por ende el significado contrario al normal, como ejemplo, en vez de decir el pisapapeles, se diría el pasapapeles, cuyo objeto sería para que los papeles ya utilizados se fueran ubicando solos en la canasta del reciclaje. *La hipótesis fantástica* puede ser un ejercicio para despertar la creatividad literaria. El preguntarse qué pasaría si..., sería una buena opción para alimentar el proceso de argumentación y empezar a generar inquietudes frente a la dinámica de la vida cotidiana, formando presunciones del mundo que rodea al sujeto. Como ejemplo: ¿Qué pasaría si en una gota de agua pudieras ver el universo entero?. Las hipótesis creadas podrían despertar el deseo de preguntarse y de querer dar respuestas, fortaleciendo la promoción de nuevas ideas. *Un elemento extraño*, es otra forma de despertar la creatividad literaria, al dar un listado breve de palabras e introducir en este listado una palabra extraña en relación con las otras y escribir una historia con las mismas, puede hacer que el individuo que escribe se salga del contexto en el que siempre visualiza los cuentos en su cotidianidad y los vea desde su perspectiva creativa.

Se puede escribir sobre lo que se vive en la cotidianidad, incluyéndose como protagonista de la historia o como observador de la misma creando una historia diferente, irreal, dotada de elementos nuevos para quien leer. Los jóvenes están impregnados de imaginación. Ellos pueden escribir cuentos sobre realidades o situaciones que les hayan impactado, cambiando personajes o ambientes, pero siempre mostrando la esencia de sus vivencias. Parafraseando a Arenas (2006) define que se deben escribir relatos variados y luego decidirse por uno en especial. El autor debe saber qué quiere contar. Sería necesario ir anotando todas las ideas que surjan en el camino para no olvidarlas. Ir definiendo los personajes, sus características físicas y psicológicas, sus acciones, puntualizar quiénes van a ser los protagonistas, antagonistas, personajes primarios, secundarios, etc., las partes que van a ser parte del relato, en últimas planificar todo el escrito. Debe como característica específica, saber cómo va a contar esa historia, con su propio estilo, definiendo *el lenguaje empleado por el escritor*, con su propia voz, de manera llamativa para los demás, para ello es sustancial tener en cuenta la intuición; al respecto la misma autora explica: “Habrà algo dentro del escritor que le señale el camino; y ese algo es precisamente la intuición”. (p. 20) También se debe tener como pauta el hecho de seguir una línea narrativa, empezar contando una historia y finalizar con la misma idea. Es frecuente que los estudiantes escriban una historia y terminen contando otra, o empezar una historia y de repente estar al final de la misma sin una acción verdadera o una conexión de ideas. La valoración que se dé a lo escrito por los

estudiantes, será de gran trascendencia para la vida, pero de igual forma el proceso y la dinámica que se lleve. No se llega a la meta a zancadas, se deben dar pasos seguros y para ello hay un camino que seguir. La estrategia formulada en esta investigación pretende precisamente dar esos pasos para el fomento de nuevas habilidades y capacidades, dentro del marco de la creación narrativa.

Dónde escribir es otra preocupación que concierne a los docentes. Usualmente se muestra a los estudiantes un plan de estudio y una organización para ello, se define que escriban en lugares limpios, con buena luz, mesas sin nada que estorbe, ojalá solos, en completo silencio, sin embargo la actualidad muestra otra cosa. Los niños y jóvenes de hoy día, disienten de ello quizá por las condiciones de la sociedad contemporánea: el estilo de vida de la misma, la tipología familiar, la diversidad cultural, las problemáticas sociales a expensas del avance de la tecnología. Solicitar a un adolescente que cumpla con estas especificaciones parece irrisorio. Arenas (2006) especifica:

Habrà quien necesite una mesa inmensa y sin papeles, y habrà quien necesite tener la mesa llena de papeles. Existirá quien escriba mejor en una cafetería llena de gente y quien opte por una habitación aislada de todo ruido. Puede también suceder que no haya posibilidad de elección, en cuyo caso el lugar está muy claro: donde se pueda. (pág. 28)

Al escribir, la *claridad* y la *belleza* serán dos elementos básicos. En cuanto a la primera, el escritor deberá saber cuál será la palabra o frase más apropiada para su texto, sin utilizar palabras rebuscadas, o repetir en exceso las palabras, o utilizar demasiado los adjetivos, tratar de evitar ambigüedades, etc., y en cuanto a la segunda, implica *buscar la belleza en lo que se dice*, tener en cuenta la extensión de las frases, no agotar al que lee nuestra historia, ni muy largas, ni muy cortas y usar la combinación de las mismas en la medida que la historia merece acción, suspenso o calma. Las frases deben ser coherentes.

La *universalidad*, es una característica esencial al escribir un cuento, esta puede *ser leída en cualquier lugar y tiempo y por cualquier persona*. Lo que se escriba no solo son las ideas del autor, sino que a través de los personajes, situaciones y vivencias se debe dejar huella para otros. Otra característica de gran magnitud es la *verosimilitud*, la historia contada tiene que *ser convincente*. Al decir que lo que se escriba debe ser *creíble* alude a que el que escribe debe tener información sobre lo que escribe, época, estilo de vida, formas de vestir, de actuar, de hablar, etc. La autora explica: “La diferencia escriba en la manera en que se narren. No basta con tener una

buena idea, hay que saber hacerla interesante, hay que saber transmitirla, dotarla de universalidad y convertirla en una historia verosímil y convincente para todo el mundo”. (Arenas, 2006, p. 37)

Otra idea que se expone frente al proceso de escritura se describe en cinco componentes de la narración que según Peña (2007), hablan sobre una *Pentafonía narrativa*. El primero es el *sujeto*. Al escribir, el estudiante, aclara de quien se va a hablar en la historia, el mismo puede proyectarse en el escrito, bien sea como el autor o como el protagonista; el segundo es el *objeto* expresado en la idea, el tema, el título, el narrador; el tercero es la *relación*, la cual especifica en qué consiste lo narrado (la historia contada, el argumento); el cuarto es la *perspectiva*, desde donde se narra (la perspectiva, donde está la voz del narrador); y el quinto son *los medios*, con qué instrumentos lo narra (descripción, narración y diálogo). El escrito, después de haber diseñado un plan, estará escribiéndose y listo para exponerse al ámbito (profesor, padres, estudiantes, otros docentes).

Frente a los miedos que surgen en el camino, esta valoración de la persona que hace el seguimiento le permitirá al niño o joven saber, que debe fortalecer su autoestima y considerar las posibles críticas a sus escritos. No se puede decir a todo lo que haga que es bello, pero tampoco que es carente de calidad. A medida que se dan los pasos las críticas deben ser constructivas. Arenas (2006) nos dice:

Son varios los miedos que nos acecharán, no obstante trataremos de que mientras estamos creando no interfieran, hay que pensar que habrá tiempo después para cambiar o modificar y, sobre todo, saber que todo escritor corre el riesgo de ser juzgado por lo que escribe... (p. 26)

Se debe asumir que el que escribe está dejando parte de sí mismo y que quien lea sabrá recoger esa parte del autor, a lo cual sabrá darle valoración. Frente a una hoja, en el aula, los jóvenes preguntan sobre qué pueden escribir, una manera en que ellos adquieran confianza es decirles que escriban sobre su realidad. Esto les permite visualizar más fácilmente el texto a crear. Las circunstancias familiares que les afectan y en general, según Cerda (2000) *los bloqueos emocionales, culturales y perceptuales* o los denominados *candados emocionales* también les pueden asediar. Problemas comunes como el bullying, la falta de autoestima, el consumo de sustancias psicoactivas, la inserción en pandillas, la falta de interés por mejorar su proceso académico y actitudinal, la pereza, la falta de identidad, son algunas de las problemáticas que se asoman en el abanico de ese estadio. Si desbloqueamos mediante la creación narrativa estas problemáticas, los jóvenes se tomarán en serio la escritura. Habrá ineludiblemente un

proceso escrito y ellos darán tanta validez a sus textos, que este mismo obtendrá frutos verdaderos. La comunicación saldrá a flote no solo porque él o ella misma se comunica ya de manera concomitante sino por la relación que podrá iniciar al compartir con sus pares sus escritos, sin miedos ni tapujos.

Múltiples son las formas de enseñar a leer y a escribir literatura. Gremiger (2004) afirma en su artículo *Escribir en Clase de Literatura*, que ésta se hace por medio de la motivación del docente para la lectura de textos de literatura, el acercamiento a los valores literarios o el estudio concienzudo de las vidas de los escritores. De la escritura comenta que se hace por medio de la redacción de composiciones por parte de los estudiantes basadas en la imitación, sin determinar las dificultades que pueda tener el joven y la escritura de temas que se repiten de generación en generación.

El proceso escritor sin embargo, implica un camino a seguir. No se trata solo de que se escriba lo primero que se viene a la mente del sujeto, imitando patrones, con desinterés o solo por una valoración cuantitativa. Kronfly (2003) señala que “la lectura y la escritura ya no pueden seguir siendo sólo de finalidad funcional, sino que deben convertirse además en una lectura y en una escritura curativa, catártica y de supervivencia” (p. 20). El trabajo debe ser concatenado, se diría que debe haber unidad en la creatividad y sus elementos, la persona, el ambiente y la valoración del proceso creador, por parte de los sujetos que están alrededor de la persona creativa y la autovaloración por parte del individuo mismo. Es indispensable por tanto, proveer un espacio apropiado para la escritura, dinámico, alegre, que fomente la espontaneidad, que no coarte las ideas, que permita el libre fluir de las mismas, pero a su vez que se adquiera la técnica. Escribir no solo debe limitarse a los eruditos lectores y escritores, este proceso debe pensarse para todos. Así lo expresa Gremiger (2004): “La desmitificación del hecho literario como algo único e inalcanzable, del autor como semidiós dotado de un don innato...” (p. 130). Aunque se tenga el talento para escribir, o un potencial enorme, se puede pensar que mediante un desarrollo y unas técnicas de escritura creativas se logran las metas propuestas.

A su vez el mismo autor se hace la pregunta: ¿Cómo se puede promover una nueva pedagogía de la expresión textual? Al respecto agrega que han surgido nuevos enfoques pedagógicos y didácticos con nuevas metodologías. Se puede hacer mediante el descubrimiento de los valores históricos y comunicativos de la obra, la multiplicación de contactos y creación de ambientes adecuados, el acercamiento a la lúdica, enfocarse en los temas más que en el argumento y por

último el desarrollo de la escritura creativa, incentivando la imaginación. Expone que la motivación es un elemento esencial para lograr el lazo entre literatura- escritura- sujeto- creación y resume: “La creatividad, para su activación, requiere de la imaginación, pero ésta a su vez necesita de la motivación” (p. 133). Betancourt y Valadez (2012), se refieren a *la motivación intrínseca*, en la cual se conjuga un elemento desarrollador de la creatividad llamado la curiosidad, ya que el estudiante siente el deseo de ir más allá de lo que sabe, interpelando sobre los diversos fenómenos de la naturaleza del hombre y el mundo.

Todas las personas poseen creatividad, pero se puede potenciar, según las habilidades, destrezas, capacidades (*cualidad poseída por un ser humano que se forma en la actividad que le permite realizar con eficiencia*), talentos (*estructura anatómica y fisiológica, innata, las premisas orgánicas a partir de las cuales se van a originar y comenzar a formar las capacidades*) de un sujeto. El *pensamiento creativo* podrá desarrollarse mediante algunas habilidades expuestas según Betancourt y Valadez (2012): *Saber preguntar y analizar soluciones, redefinir un problema, vender ideas creadas, fomentar la generación de ideas, identificar obstáculos, tolerar la ambigüedad, encontrar los propios intereses, retrasar la gratificación y darle importancia al contexto* (p. 11).

Seguir reflexionando en torno a este tema es labor del docente hoy día, quien desde su mirada de educador puede hacer un cambio en la enseñanza, en la forma de pensar y sentir frente a la educación que reciben los niños, niñas y jóvenes, mediante diversas estrategias que enriquecen el desarrollo personal de los sujetos.

3.3. Una mirada hacia los estándares básicos de competencias del lenguaje.

El contexto escuela recobra aquí gran trascendencia, las políticas educativas, estipuladas en el Plan Nacional de Educación 2006- 2016, el desarrollo de Tics y los Estándares son elementos de gran validez en la conquista del pensamiento creativo, razón por la cual se presentan a continuación algunos conceptos y lineamientos extraídos de los documentos base.

3.3.1. El lenguaje. Un objetivo claro y concreto.

Los estándares básicos de competencias responden a una necesidad. La necesidad de comunicar, en ellos se expresa que, el lenguaje es una de las capacidades que ostensiblemente han marcado el desarrollo del ser humano. Sin este recurso de la historia no se habría logrado dar

significancia a los diversos tipos de comunicación. En los estándares se especifica que el lenguaje se expresa en un doble valor: el subjetivo y el social. Estos dos elementos hacen que el ser humano se asuma desde una doble representación o perspectiva: la individual (el sujeto toma conciencia de sí mismo, de su identidad, sus características, sus posibilidades, sus sentimientos, habilidades, etc.) y social (constituye relaciones sociales con individuos) para difundir y transformar este valor social, destacando así el papel de variados sistemas sgnicos: los lenguajes verbales y no verbales. El sistema lingüístico ha permitido también que el ser humano tome conciencia sobre su accionar frente al mundo, de manera que organice y planee su modus vivendi. El lenguaje lleva al ser humano a apropiarse de la realidad, a darle una representación por medio de diversos sistemas simbólicos (música, escritura, gestos, pintura, escultura, etc.), a relacionar contenido con una forma, a representar dicho contenido, evocarlo, guardarlo en la memoria, modificarlo, relacionarlo con otros contenidos y a manifestarlo cuando sea necesario, construyendo un universo conceptual, el cual es la base de su pensamiento. Dentro de esa capacidad se dan dos procesos: la producción (el individuo genera significado, para expresar su mundo interior, transmitir información o interactuar) y la comprensión (búsqueda y reconstrucción del significado y sentido que implica cualquier manifestación lingüística). Ambos suponen actividades cognitivas como: abstracción, análisis, síntesis, inferencia, inducción, deducción, comparación, asociación, posibilitando la inserción a personas en cualquier contexto social.

La presencia del lenguaje en el ser humano permitió que los individuos dieran explicaciones sobre su creación, develada en los mitos de los grupos indígenas; interpretara los fenómenos de la naturaleza desde la ciencia y el desarrollo de la tecnología; construyera nuevas realidades; definiera acuerdos políticos, normas sociales, derechos y deberes ciudadanos; relatos del mundo, conocimiento de culturas y tradiciones; expresara ideologías, sentires, pensamientos, disensiones, etc.

3.3.2. *¿Qué metas desarrolla el lenguaje en los estándares?*

Las metas de la formación en lenguaje de la Educación Básica y Media se organizan en seis dimensiones: En primera instancia se tiene *la comunicación*, la cual genera sujetos con capacidades intrínsecas de interacción y comprensión de significados; como segunda meta, se habla de *la transmisión de la información* mediante teorías, conceptos, datos, cifras, etc., teniendo en cuenta que su base sería la producción y la sustentación; en tercera instancia se tiene

el representar la realidad, desde la capacidad del sujeto en la organización y estructuración de su conocimiento y la producción del mismo desde su experiencia; una cuarta meta del lenguaje es *expresar sentimientos y potencialidades estéticas*, desde la creación de una representación conceptual de la realidad, de manera objetiva como el discurso científico o subjetiva como las expresiones emotivas o artísticas (el diario íntimo, la literatura, la pintura, la música, la caricatura, el cine, la escultura); *el ejercicio de una ciudadanía responsable*, al construir una visión de mundo, se generan acuerdos, desde la convivencia y el respeto, la diversidad; por último, *el sentido de la propia existencia*, al formar seres humanos únicos, autónomos, capaces de pensar, construir, interpretar y transformar su entorno.

3.3.3. *Los tres campos. Tres caminos del lenguaje.*

Para orientar la formación en lenguaje se identifican tres campos del mismo: *Pedagogía de la lengua castellana, Pedagogía de la literatura, Pedagogía de los sistemas simbólicos*. En cuanto a la primera, se debe enriquecer el desempeño social del estudiante, mediante el empleo de la lengua castellana en diferentes contextos, el estudiante debe, en resumen, potenciar sus múltiples formas de (saber cuándo hablar, sobre qué, de qué manera hacerlo, cómo reconocer las intenciones que se integran a todo discurso, cómo hacer evidentes los aspectos conflictivos de la comunicación), la potenciación de múltiples formas de asimilación del conocimiento y de producción discursiva desde un todo, sin dejar de lado el trabajo en el campo gramatical (en procesos de significación y comunicación).

Con respecto al segundo campo y pedagogía, establecer una práctica constante lectora significativa de poemas, novelas, cuentos y otros productos de la creación literaria, para *enriquecer su dimensión humana, visión del mundo y concepción social, a través de la expresión propia, potenciada por la estética del lenguaje*. Promover de esta manera elementos *estéticos, los emocionales, los culturales, los ideológicos, los cognitivos y los pragmáticos*, desde la inserción a la sociedad de lectores críticos, creativos y sensibles, de tal forma que realice procesos cognitivos y se favorezca a su vez el pensamiento creativo y la imaginación. De igual manera *se debe potenciar la producción creativa desde la escritura con intención literaria: cuentos, socio-dramas, poemas, ensayos, etc., de manera que puedan los estudiantes expresar sus diversas formas de sentir, ver y recrear el mundo, a la vez que desarrollan su producción escrita, teniendo en cuenta que el texto literario aporta al mejoramiento de las capacidades expresivas, imaginativas y cognitivas.*

En tercer lugar, *el lenguaje posibilita la conformación de sistemas simbólicos para que el individuo formalice sus conceptualizaciones*, verbales y no verbales. Los no verbales también hacen parte de la interacción del sujeto con su entorno: *proxémicos, o manejo del espacio con intenciones significativas; kinésicos, o lenguaje corporal; prosódicos, significados generados por el uso de entonaciones, pausas, ritmos, etc.*

3.3.4. Lenguaje y saber

Las competencias del lenguaje se inician desde la gestación. En los primeros grados se debe enfatizar el uso del lenguaje, a través de manifestaciones orales y escritas, de manera que se enriquezca el vocabulario, que haya acercamiento a la literatura a través del proceso lector, y una aproximación creativa a diferentes códigos no verbales, para la comprensión y recreación de los mismos. Grados más adelante el uso de categorías gramaticales, tanto en la producción como en la comprensión de textos. En cuanto a literatura, en el acercamiento a diversas formas de producción literaria, reconociendo rasgos característicos. Y en cuanto a lenguajes no verbales, al análisis de sistemas simbólicos diferentes a lengua y literatura. Posteriormente, profundizar en procesos discursivos de carácter argumentativo, en literatura el gusto por la lectura y rasgos de la producción literaria más profundos, en los no verbales la comprensión de aspectos sociales y culturales. Después la importancia que tiene el lenguaje como capacidad humana, estudio de la lengua y sus usos, producción del discurso argumentado y textos de mayor complejidad. En cuanto a literatura el valor cultural y estético de las obras literarias, a partir de una lectura creativa, crítica y analítica. En el lenguaje no verbal fomentar la capacidad argumentativa. En Educación Media se debe propiciar una actitud crítica, a través de la producción discursiva, en el abordaje de la obra literaria, en lo no verbal en la expresión crítica argumentada, desde aspectos culturales, éticos, afectivos e ideológicos.

A través de los estándares se denota una cercanía a la creatividad. El desarrollo y la promoción del lenguaje en sus diversos niveles, estipula en el proceso creativo, un rol del sujeto, desde su campo y ámbito. La creación narrativa se va a ir visualizando en el desarrollo de los factores de la creatividad, en conjunción con los elementos de la misma. Ya que los estándares plantean el abordaje de la literatura y la escritura, desde el pensamiento crítico del sujeto, que pregunta, propone, crea, potencializa sus capacidades, talentos, habilidades, que se comunica, que imagina, etc. en la sociedad en la que vive.

3.3.5. Estructura de los Estándares Básicos

Se dividen por grupos de grados: De 1 a 3, 4 a 5, 6 a 7, 8 a 9, 10 a 11. Desde cinco factores de organización: Producción textual, Comprensión e Interpretación textual, Literatura (abordaje desde la perspectiva estética del lenguaje), Medios de Comunicación y otros sistemas simbólicos, Ética (de carácter transversal con los demás factores) de la Comunicación (Gramática y desarrollo cognitivo en todos los factores). Los ejes de los lineamientos son: procesos de construcción de sistemas de significación, procesos de interpretación y producción de textos, procesos culturales y estéticos asociados al lenguaje: el papel de la literatura, principios de interacción y procesos culturales implicados en la ética de la comunicación, y procesos de desarrollo de pensamiento.

3.4. Aportes del plan decenal de educación 2006 - 2016

El Plan Decenal de Educación dictamina la estructuración en la que la sociedad define las diversas líneas que deben orientar la educación para los próximos diez años. Se basa en un agregado de acciones, propuestas y metas. Al realizar este ejercicio, se hace un compromiso con la sociedad pues tiene como objetivo, servir de ruta y horizonte para la Educación en Colombia a través de planes, programas, proyectos y acciones.

Determina también a partir de la cultura, los saberes, la investigación, la ciencia, la tecnología y la producción, como contribuir al desarrollo humano en todos sus estamentos. Sus objetivos, están encaminados a fortalecer el derecho a la educación y permanencia en el sistema educativo de niños, niñas, adolescentes y jóvenes, desde la inclusión en diversos contextos y realidades sociales, que permiten la reconstrucción del tejido social, fortaleciendo así mismo la educación pública, con la gestión e inversión de recursos, el impulso de la actualización educativa y la fundamentación de la pedagogía. De igual manera, busca garantizar la calidad de vida de todos los individuos que pertenecen al sistema educativo, mantener proyectos de inclusión y diversidad, desde la política pública.

Sus fines se precisan en: la articulación del sistema educativo, sistemas de seguimiento y evaluación (logros y dificultades, acceso, cobertura, permanencia), cultura de la investigación (fortalecer pensamiento crítico e innovador), uso y apropiación de las TIC (acceso, uso y apropiación crítica, como herramientas para el aprendizaje, la creatividad, el avance científico,

tecnológico y cultural), currículo y tiene como macro metas enfocadas en el perfil docente: currículos pertinentes, calidad del sistema, desarrollo humano (potenciar dimensiones del ser, autonomía, competencias, valoración del arte y la cultura), sistema de evaluación y seguimiento, perfil del estudiante. Se enfoca también en el desarrollo para la paz, la convivencia y la ciudadanía.

En cuanto a la renovación pedagógica y uso de las Tic en la educación, el plan decenal propone como metas: la cobertura a instituciones desde la dotación de una infraestructura tecnológica informática; la articulación del sistema de evaluación y promoción; fortalecimiento de procesos pedagógicos que propendan por la transversalidad curricular del uso de las TIC, implementación y construcción de modelos pedagógicos, formación del estudiante del s. XXI y la formación docente y diversos actores en la educación.

Desde las macro metas, se destaca el diseño de currículos, innovación pedagógica a partir del estudiante y a partir de la investigación, fortalecimiento de los procesos lectores y escritores, fortalecimiento de procesos pedagógicos a través de las TIC, formación inicial de docentes y permanente, dotación e infraestructura, fortalecimiento de los proyectos educativos, estándares y competencias (de uso de TIC), por último, la evaluación.

A modo de reflexión en esta investigación, el Plan Decenal aquí referido, invita el análisis a partir de los fines, propósitos, metas y objetivos allí descritos principalmente desde la perspectiva del uso de las TIC en la escuela, de manera que los diversos actores que hacen parte de las comunidades educativas, es decir, estudiantes, docentes y directivos, se apropien de éstas herramientas, se formen en educación de TIC, las institucionalicen mediante planes, proyectos, acciones, las promuevan y desarrollen, de manera que sea eje central dentro del currículo escolar y el entorno social.

3.5. Observando los factores al interior del aula

El estudiante se enfrenta a nuevos retos cada día. El aula puede o no contribuir en brindarle herramientas para superarlos. El aprendizaje significativo bien puede ser soporte para ello en la medida en que facilite la adaptación de un espacio donde libremente éste pueda desarrollar no

solo su capacidad intelectual sino también su capacidad creativa. Los preconceptos y experiencias pueden fomentar en el estudiante la capacidad de crear.

Siendo los factores de la creatividad una fuente inagotable para ese aprendizaje y desarrollo personal, para esta investigación se han escogido los más relevantes: *La fluidez, la flexibilidad, la comunicación, la curiosidad y la imaginación.*

La fluidez: Esta debe tener ciertas características intrínsecas: *metas planteadas, equilibrio en las dificultades y las destrezas, mezcla de actividad y conciencia, olvido del yo, del tiempo y del entorno y alegría en la ejecución de la labor* (Csikszentmihalyi, 1998, p. 139). ¿Cómo se demuestra en el desarrollo escolar? Cuando él o la estudiante realiza una actividad de escritura, bien sea sobre papel o a través del computador, debe haber pasado por varias fases: *preparación, incubación, intuición y evaluación.* Al escribir, el/la estudiante está ubicado en la fase de la intuición, aquí las ideas encajan y salen a flote para ser expuestas, luego se presenta la fluidez, ya que allí las ideas estarían concretándose, puliéndose para exponerlas a la evaluación. El/la joven, sin importar ruidos o desconcentración por parte de otros alumnos estaría proyectando lo que piensa en el papel. De igual manera, esta etapa, se toma también como el florecimiento de gran variedad de ideas.

La flexibilidad: ésta característica se presenta cuando existe una apertura a las diversas críticas que se le puedan hacer al producto creado, en este caso el escrito, por lo tanto el sujeto creador tenderá a la variación o cambio, a la argumentación y contra argumentación sobre su producto creado, y al análisis o reflexión sobre el mismo. Según Calero (2012) ésta debe tener unas características también específicas: *reflexión* (volver a mirar), *argumentación* (exposición de ideas y su respectiva confrontación), *versatilidad* (apertura a los criterios de los otros y adaptación a nuevas ideas) y por último la *proyección* (la idea expuesta al futuro).

La comunicación: El estudiante tendrá la oportunidad de expresar abiertamente su idea. Comentaré sobre los elementos de su narración, describiré personajes, tema, situaciones, etc. de manera que otros le escuchen no necesariamente en frente de todos pero si en un trabajo interactivo con sus compañeros. Su fluidez y la exposición de las ideas frente al trabajo realizado le podrán dar libertad y un sentimiento de alegría. Desde los estándares nacionales se diría que:

Formar en lenguaje para la comunicación supone formar individuos capaces de interactuar con sus congéneres, esto es, relacionarse con ellos y reconocerse (a la vez que reconocerlos) como interlocutor capaz de producir y comprender significados, de forma solidaria, atendiendo a las exigencias y particularidades de la situación comunicativa. Esto es, ayudar a la formación de un individuo capaz de ubicarse claramente en el contexto de interacción en el que se encuentra y estar en capacidad de identificar en éste los códigos lingüísticos que se usan, las características de los participantes en el evento comunicativo, el propósito que los orienta y, en conformidad con ello, interactuar. (pp. 21-22)

Aunque el objetivo es la comunicación es posible que en la dinámica escolar muchos jóvenes todavía tengan numerosos bloqueos, por ello todo se hará sin presión, de forma cautelosa deteniéndose en lo que pueda realmente hacer el estudiante desde el diálogo constante.

La curiosidad. Esta puerta de sabiduría se abre ante la extensa variedad de fenómenos de la naturaleza. Su esencia es la pregunta. En el camino del aprendizaje al estudiante le pueden surgir muchas inquietudes que él o ella pueden contestar. Al realizar un ejercicio de escritura se pueden preguntar qué elementos utilizarán para inventar su relato. Apoyados desde imágenes que incentiven su imaginación recrearan la historia. También el uso de herramientas tic, permite al estudiante jugar desde diversos espacios interactivos que le iluminan y le llevan a concretar sus ideas para llegar a la producción total de su escrito.

La imaginación. En el relato escrito se teje la historia creada. Cada personaje y su caracterización serán escritas por el estudiante, según su imaginación. La experiencia que ha tenido, puede ser según su contexto, enriquecida en las ideas o la estructura del texto completo, en las posibles imágenes que quiera proyectar o en los nuevos códigos que posiblemente utilizará para contar su cuento o su historia.

3.6. La educomunicación

Desde la década de los 60, en el mundo hay preocupación por definir dos campos -los cuales han sido de gran impacto en la sociedad-; estos son: la educación y la comunicación. Pérez Tornero y Varis (2010) lo explicitan así:

El aprendizaje enriquecido con las TIC está generando una nueva pedagogía, la educomunicación y la educación que interesa tanto al docente, como al discente, como, en general, a todos los medios con dimensión educativa, y que se alía, de un modo natural, al movimiento de alfabetización mediática. (p. 135)

En el mundo globalizado y sus problemáticas, la inserción de nueva tecnología, hizo que éstos dos campos se unieran para desarrollarse en lo cultural, económico, político, social, etc. Expresado así por Aparici (2010)

El desarrollo y ocaso de la educomunicación entre los años setenta y fines de los noventa es inversamente proporcional con la expansión de las nuevas tecnologías y al desarrollo de paradigmas economicistas que se trasladan al mundo de la educación. Los audiovisuales, el estudio de la televisión, el cómic, la prensa, el vídeo fueron sustituidos por aulas de informática y los modelos de formación que comienzan a ponerse en práctica oscilaban, mayoritariamente, entre el tecnicismo y la tecnocracia con el uso de los ordenadores en las escuelas. (p. 11)

Desde la comunicación oral, gestual y posteriormente, el desarrollo de la escritura, con el impulso de la imprenta - prensa y libros -, la aparición de los medios eléctricos- cine, radio y la televisión- y por último el desarrollo de los medios digitales han promulgado, cada uno a su tiempo, nuevas formas de ver el mundo y la educación, nuevas formas de enseñar y aprender. La modernización de la escuela trajo consigo innovaciones como el desarrollo de circuitos cerrados de televisión, aparatos para mostrar diapositivas, sistemas audiovisuales y retroproyectors y estos se convirtieron en *“recursos para acentuar la palabra del maestro, y a través de ella la estructura del sistema”* (Prieto Castillo, 2010, p. 34). Sin embargo, la virtualidad y el avance de la tecnología digital, marcaron un hito en el progreso de la humanidad. Desde la aparición del primer ordenador en 1977 y la internet en 1969, el mundo ha sido diferente. La aparición de la World Wide Web en 1992, Nestcape en 1994, Internet Explorer en 1995, Google en 1998, el programa e-learning, en 2000, My Space en 2002, You tube en 2005, Face en 2007 y otros, se abrió una nueva puerta al aprendizaje y elementos como la interactividad, la inmersión y la participación hicieron parte de ese nuevo renacer. De igual manera a través del tiempo se generó

la necesidad de establecer una nueva orientación hacia la educación, es decir, sobre la alfabetización digital y mediática, los cuales debían estar incluidas en el currículo escolar, teniendo en cuenta especialmente el impacto causado tanto en niños, niñas como en jóvenes y en la sociedad en general, esto ha fomentado “*una seria transformación de nuevas habilidades y aptitudes*”, las cuales son transformadas en un aprendizaje significativo.

De las cartas enviadas a caballo entre reinados, que duraban días y semanas, o las cartas enviadas por correo, se pasó al mensaje instantáneo a nivel global. Tiempo y distancia, ya no son un obstáculo en esta época. Las TIC son un recurso valioso a la luz de una mirada crítica y reflexiva. Considerando que el aprendizaje debe ser asimilado, no sólo desde el uso de un artefacto tecnológico, sino desde la conexión entre sujeto, máquina y conciencia de un entorno, armonizado a una vida, unos valores y unas habilidades que se deben promover para un aprendizaje significativo.

3.6.1. Las Tic en el aula como proceso creativo

El proceso creador se puede ver reflejado indudablemente desde la inserción de estrategias didáctico - creativas como el uso de las Tic. El aprovechamiento de las nuevas herramientas tecnológicas debe fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje - en los sujetos. La exploración de las nuevas herramientas tecnológicas que se ofrecen en las instituciones han develado una gama de artefactos tecnológicos para incentivar y fortalecer el aprendizaje, esto ha sido posible desde la nueva visión que la educación y sus políticas educativas ofrecen en la actualidad ante el nacimiento de los niños, niñas y jóvenes, los llamados *nativos digitales* donde las instituciones ven una nueva necesidad para facilitar la enseñanza desde un trabajo mancomunado con el docente quien se adapta y decide ser parte de este proceso y de estos requerimientos que la sociedad exige.

3.6.2. La era de internet

A mediados de los 60s, por sugerencia a la empresa Rand Corporation por parte de Estados Unidos, y a causa de la guerra fría (1964), se creó ARPANET con el objetivo de desplegar un sistema que permitiera el desarrollo de las comunicaciones en caso de una guerra nuclear. El objetivo se cumplió y logró la intercomunicación de universidades y redes comerciales de Estados Unidos con el resto del mundo.

Desde la creación del internet (Interconnected Networks) este ha tenido gran importancia en la alfabetización digital y la lectoescritura para la sociedad actual. Con el surgimiento de un nuevo lenguaje, el multimedia, el ser humano ha tenido la posibilidad de expresarse, crear, de visualizar el mundo desde las imágenes, los sonidos, la escritura, el nuevo matiz de conocimiento e interacción con el mundo virtual, del hipermedia. De primer momento con los expertos y luego con el nacimiento de la World Wide Web, para el ciudadano común, la Internet se hizo pública y accesible para todo el mundo, por ello también se ha convertido en espacio educativo, político, revolucionario, cultural, económico, científico, etc. para apoderarse del sujeto que tiene un ordenador. De este modo, ha sido convertida también, en una herramienta de transformación social. La influencia que ejerce la red y su potencial como recurso didáctico ofrece varias posibilidades de globalización, nuevas formas de comunicación, de creación, de trabajo colaborativo y de interacción.

Internet ha creado, en la actualidad, una perspectiva diferente de mundo y de vida en el ser humano. La radio, la televisión y la imprenta, eran una manera de saber sobre el mundo. Los medios de comunicación retomaban las situaciones del día o los acontecimientos internacionales, definían los productos de consumo, la moda, la cultura, los avances de la ciencia y traspasaban las fronteras para conocer otros lugares, otro panorama diverso y multicultural. La información estaba centralizada, se definía qué decir, cómo decirlo, a quién decirlo. Las instituciones como la radio y la televisión, prevalecían y eran ellas quienes brindaban información.

A través del tiempo, el internet ocupó un espacio en la sociedad. Esta se internó en cada empresa, en cada hogar, o espacio donde hubiese un computador y acceso económico. El ser humano le dio prioridad a este beneficio, el cual estaba dotado de poder y pasó a ser una parte esencial de los medios de comunicación. Surgió entonces el ciberespacio y la cibercultura se tomó la sociedad. El ser humano se volvió una herramienta importante para alimentar la matrix, la red. Sus acciones han prevalecido en la historia y la tecnología. De allí su papel y trascendencia.

La perspectiva antropológica de Cibercultura, de Ardevol (2005) trae a colación una mirada estructurada sobre el papel del ser humano en el impacto del internet. La sociedad se ha transformado, ya no es la misma de antes, limitada y condicionada, con respecto a su visión del mundo, ahora es libre. Internet le ha permitido elevar su categoría de observador determinando

que existe un nuevo mundo que explorar y en este mundo el hombre es importante, por lo tanto debe aportar conocimiento a la sociedad.

El conocimiento se ha ampliado, la tecnología ha contribuido a ello. Las comunidades científicas, investigadores, teóricos, pedagogos, estudiantes universitarios, etc., se ven en la necesidad de compartir sus saberes, estudios y experiencias por diferentes medios, entre ellos internet. Surge entonces, un nuevo modelo cultural con el cual identificarse y compartir. Quien no es participe del mismo puede quedar relegado de la sociedad. El docente es uno de ellos si no estima la posibilidad de transformar la educación mediante otras posibles metodologías, estrategias, prácticas, la alfabetización en Tic, la inclusión en las políticas educativas que prevalecen ahora como el Ministerio de las Tic, y en general un cambio total en su pensamiento.

Los conceptos que se generan en estas comunidades de alto nivel contribuyen al aprendizaje de otros, aquellos cibernautas comunes y corrientes o que tienen un alto nivel de conocimiento, con diversos pareceres, líneas de pensamiento erradas o no, pero que prevalecen en la virtualidad. Aquí se expone también el papel del sujeto que a la luz de diversas lecturas expone en blogs y diversas páginas de internet sus percepciones o conocimiento frente a un tema específico. De igual manera las nuevas tendencias, han generado la producción masiva e *hibrida* de nuevas formas de expresar el arte y la cultura. Los sujetos se ven en la necesidad de crear y exponer lo hecho mediante múltiples herramientas que ofrece el internet. La producción simbólica ha concebido nuevas experiencias, apoyado en la tecnología.

De otra parte, la interacción versus sujetos prevalece en los espacios virtuales. El status de validación de un sujeto se da desde la conexión que este tenga con un grupo de personas de su contexto social. Sus vivencias, experiencias personales, creencias, gustos, características físicas y personales, valores, habilidades, etc. le hacen partícipe de un espacio abierto que recibe a todo aquel que quiera pertenecer a un nuevo mundo. Un mundo virtual donde se generan nuevas comunidades, quienes en un trabajo colaborativo, generan diversos documentos, plataformas virtuales, blogs, etc. El sujeto está allí dispuesto a exponer sus opiniones y forma de pensar, quizás analizado por otros, sus más cercanos o más lejanos ganando un espacio relevante y vivenciando la era tecnológica.

El espacio cibercultura se hace evidente cuando el sujeto contemporáneo, se vive y expresa desde estas nuevas tendencias tecnológicas y sus interacciones con espacios específicos como

internet, lo cual es un mecanismo de comunicación, creación, diversidad de pensamiento, y donde los seres humanos despliegan sin contraindicaciones su realidad o un mundo construido por el mismo, para los demás, para la mirada de otros, quienes toman a su vez, una posición crítica o pasiva, conformista u optimista, etc. de la realidad que ve, oye y asimila. Esto es el presente y el futuro.

Al respecto de esta realidad Llorens (2004) especifica que en la historia de la humanidad se han dado pasos enormes en cuanto al progreso tecnológico del hombre y menciona tres escenarios en la comunicación que se han tenido desde la oralidad hasta lo digital, sin olvidar la imprenta. Estos escenarios son: la Galaxia Scherezade, la Galaxia Gutenberg y la galaxia Marconi (García Rivera 1999, p. 71). El autor cita a Aguirre (1997), quien se refiere a esta evolución desde la división de las culturas en *orales, quirográficas, tipográficas y electrónicas o digitales*.

Para estar a la vanguardia de las últimas novedades tecnológicas las diversas instancias gubernamentales han generado políticas de inclusión de estos artefactos, logrando la creación del ministerio de las Tic; la implementación de estrategias de aprendizaje para el uso y aplicación de los mismos en entidades como universidades y colegios; actualización, organización, planificación y efectividad de las empresas; generación de nuevas redes de consumo; logrando la intervención en comunidades alejadas del ámbito urbano, etc. y considerando el desarrollo tecnológico como pilar de la educación en Colombia.

3.6.3. Incentivar la creatividad a través de las Tic en la escuela

La escuela ha jugado un papel importante. Las políticas de educación han previsto este apocalipsis tecnológico. Las nuevas tecnologías han iluminado las vidas de aquellas escuelas y colegios que carecían de la red y de estas tecnologías. Los docentes y los estudiantes han hecho parte de este proceso. Desde la formación de docentes, la inserción de estas nuevas tecnologías en el aula, la adquisición de materiales tecnológicos y redes, se ha querido dar una nueva pauta al proceso de formación de los niños y jóvenes del presente. Quien no esté a la vanguardia de estos requerimientos es un analfabeta digital. Aunque cabe decir que a pesar de todas estas políticas y estrategias de implementación tecnológica aún faltan llenar vacíos en muchas instituciones a nivel nacional, ya que no todas poseen estos recursos, hay escuelas apenas en construcción,

escuelas sin recursos ni logísticos, ni tecnológicos, ni humanos para implementar un software educativo. Aun a pesar de esta situación, la niñez y la juventud han sabido aprovechar este proceso, establecido hoy día como una necesidad prioritaria en lo que se debe saber y hacer en contexto, en cuanto a la competitividad.

El ciberespacio, lugar en la red a donde llegan miles de usuarios, en tiempo real, por su lado permite el libre albedrío, la plena libertad para interactuar y efectuar todas las creaciones posibles, recurso que debe ser aprovechado al máximo por docentes, ya que los niños y jóvenes de hoy día mantienen una relación estricta con las llamadas Ntics o nuevas tecnologías, recurso que promueve un aprendizaje significativo y motiva al estudiantado a aprender de forma didáctica. La educación en este sentido ya no puede ser unidireccional, destacando a un solo sujeto, regulador de conocimientos en el aula, sino bidireccional o multidireccional, donde todos reciben y aportan a la vez desde un campo, un ámbito y un sujeto creador, quien debe tener un pensamiento crítico y receptivo, que necesariamente se debe preguntar por los acontecimientos de la sociedad, no solamente para escuchar música en sus audífonos sino también para recrear su contexto, sus vivencias, las necesidades de un país, de su propio vecindario, desde la consecución de un sujeto de acción social.

Los docentes por su parte deben buscar espacios que les alfabeticen en tecnología, para que utilice todos estos recursos, logrando destacar en sus clases una mejor didáctica. El uso de esta tecnología puede basarse en el diseño de un blog donde exponga vídeos, información apropiada para el estudiante, evaluaciones, imágenes y todo lo que le pueda ayudar para que los estudiantes reciban y refuercen la información dada. Sin embargo el proceso creador debe instalarse en esta dinámica. No sólo desde lo que el docente genera para sus estudiantes, sino también desde lo que los estudiantes pueden generar con estos recursos, hablando concretamente de la creación literaria.

Parafraseando a Llorens quien cita a Millán (1998), propone cuatro reglas para la inclusión de las Ntics: no informatizar ninguna tarea sin razón justificada, no usar programas que se desconocen, contar con el apoyo técnico de alguien avalado para ello y valorar y aprovechar estas herramientas para enriquecer el trabajo en aula, aunque se sabe que los recursos tecnológicos en la escuela en muchas ocasiones son escasos y menos se tiene el internet, para poder efectuar un

cambio en la educación actual, no como el pilar de la educación, sino como un recurso para tener en cuenta.

La concatenación entre creatividad – escritura - Ntic debe darse desde la fundamentación de cada uno de estos campos. En la literatura se puede ahondar desde diversos documentos (herramientas edumáticas, revistas digitales, páginas web, blogs, CD-ROM interactivos, etc.), acceder a redes que trabajen los mismos campos de investigación y la creación de bibliotecas digitales. En cuanto a la creatividad ya se han analizado las técnicas y el proceso a seguir para el surgimiento de individuos creativos, la escritura nos ofrece una metodología a seguir. De esta manera Llorens (2004) reflexiona sobre la importancia de las TIC en conjunción con la literatura y expresa que “nada puede compararse a la textura o al olor de un libro, pero no debemos olvidar que la literatura se basa en la palabra y no en el libro, que caminamos hacia una sociedad en la que el uso de las TIC debe ayudarnos a crear lectores” (p. 100) y agregaría, escritores, que también tienden a ser generadores de creaciones narrativas virtuales.

3.6.4. Generadores de creaciones narrativas

Los jóvenes de la actualidad han nacido con la tecnología. Los adultos de hoy los han sumergido en un mundo donde se asume que ella es primordial para la vida. Desde que nacen, los niños aprenden a interactuar con la tecnología de diversas maneras. Se hacen álbumes digitales desde el primer año de vida, inclusive antes de nacer de cada paso y aprendizaje que tienen, se les enseña a hablar por celular, en primera instancia con el juguete, luego con el celular real, tienen contacto con las pantallas táctiles, saben para qué sirve el computador, de adolescentes saben manejar programas, juegos, conocen como buscar música, videos en internet, etc., por lo tanto la visión del mundo que les rodea es diferente a la de los adultos. Desde niños aprenden a valorar la tecnología y a identificarse con ella, desde su uso en lo más cotidiano.

¿Y quiénes son en realidad estos niños y jóvenes amantes de la tecnología? Son chicos en su mayoría, espontáneos, que viven el día a día. Cuando llegan a grado once, aún están pensando qué van a estudiar o que van a hacer después de graduarse. Les fascina la música, el baile y el deporte, por ello la trascendencia que tiene para ellos la tecnología. Siempre están conectados; para los jóvenes de hoy, redes sociales como face y aplicaciones como what's app, twitter, line, instagram, pin, entre otros son su vida. En todo momento están conectados, pasan horas enteras

deslizando la pantalla de su Smart Phone. El audífono es una extensión de su brazo o cerebro. ¿Por qué esta necesidad imperiosa de crear una relación casi afectiva con la tecnología y todo lo que ella pueda ofrecer? No se pueden desconocer las diversas problemáticas sociales que emergen en la vida de niños y jóvenes: consumo de sustancias psicoactivas, violencia intrafamiliar, desplazamiento, bullying, pocas oportunidades para trabajar y estudiar, grupos antisociales como pandillas, tendencia suicida, etc., las cuales han permitido que los jóvenes desfoguen estas problemáticas en herramientas tecnológicas que les hacen sentirse “más seguros”. Una seguridad vendida por el mundo consumista y una inseguridad generada por la decadencia de la sociedad.

¿Qué logran los jóvenes al estar conectados con las redes sociales, con conocer diversas aplicaciones e interactuar en la red constantemente? Ellos consiguen un sinnúmero de objetivos: interactuar con personas de su misma edad, que entienden su discurso, con quienes hablan de temáticas acorde a su forma de pensar, con las cuales no tienen que preocuparse por como escriben y como se expresan, con las cuales aprender, y pasar buenos momentos, sobretodo en espacios donde el aburrimiento es total, como un salón de clase, una charla con el coordinador o el rector de la institución, o del director de grupo, o una reunión familiar, o charla con sus padres, con el pastor, sacerdote, policía, en últimas, evitan dialogar con el adulto; buscan salirse de un esquema social inmerso en reglas, que les dicen cómo deben actuar y ser, por ello en sus hogares disfuncionales, buscan estar inmersos en su bati-cueva, o habitación.

Este espacio es su mundo. Un mundo alejado de todo contacto familiar. Allí se genera una energía mágica, que les permite retraerse del mundo y no escuchar a los alienígenas, o sea los humanos de su grupo, sus discusiones, su cantaleta, sus opiniones, etc. Este espacio privado, si se tiene obviamente, da paso a la interacción con otros en el ciberespacio, el cual, no es privado. Son otros quienes les escuchan, les adulan, les hacen sentirse importantes, les muestran el camino del bien y del mal, les hacen percibir que la vida se vive a mil y que no hay nada más, les hacen sentir que todo está bien y que no hay ningún peligro. Preocupantes o no estas relaciones les hacen sentirse únicos, indestructibles y dotados de toda sabiduría, ya que tienen el poder en sus manos, dirigen su vida hacia donde quieren.

Esta nueva forma de relacionarse ha creado un abismo gigante en las relaciones que jóvenes y adultos tienen, por ende se han estipulado ciertas estrategias para atraer la atención de los

mismos. Si se habla del ámbito familiar, sin duda se debe decir que los padres sin importar su edad, deben aprender una nueva forma de interactuar con sus hijos. Los adultos que no habían sido tocados por la tecnología pueden y deben aprenderla de sus hijos, o de terceros, en un incesante correr de las manecillas del reloj, que les dice que la tecnología va a mil y que mientras ellos aprenden a abrir un mail, sus hijos ya saben hacer blogs. Los adultos deben pertenecer a sus grupos sociales, para descubrir con quien se relacionan, que actividades realizan, que les gusta, que opinan, etc., en otras palabras los padres deben ser los “*partners*” de sus hijos o estarán fuera de lugar, en una dimensión desconocida.

De otro lado, la escuela pública y privada, ahora ofrece todo lo habido y por haber, a niños y jóvenes, en cuanto a tecnología se ofrece. Las políticas públicas han hecho que la tecnología llegue a la escuela. En un inmenso deseo de no quedar relegados del mundo, la globalización ha hecho que dentro del proceso pedagógico se inserte este nuevo mundo del joven, para enseñar mejor, para dinamizar el proceso y para interactuar mejor con las nuevas culturas juveniles. Se debe sin embargo proponer un sentido único y verdadero con respecto a esta relación escuela, padres, niños, jóvenes y tecnología, para lograr un verdadero objetivo. Crear verdaderos cibernautas jóvenes, tocados por el mundo y su realidad.

Desde este proyecto de investigación se propone realizar precisamente un ejercicio con los jóvenes desde la creación narrativa en aula y desde el ordenador. Al escribir, los adolescentes deben sentir que se valora su proceso, pero a su vez deben sentir que se fortalecen en ellos una serie de aptitudes y actitudes que les hacen mejores seres humanos. Al crear sus historias podrán desfogar sus ideas y percepciones de la vida y de su mundo en el papel, cuando este proceso esté terminado podrán dirigirse al computador y evidenciar allí este proceso escrito. La conexión con un medio digital, indudablemente les permitirá demostrar que su potencial creativo abarca las fronteras de la imaginación o la fantasía, que al unir lo escrito, con la imagen y el código digital, ha logrado un proceso creativo. La digitalización de sus escritos les hará ser parte del ciberespacio y la cibercultura, entendida como un fenómeno cultural, en el cual se admite una relación máquina, usuario, red y su deseo de pertenecer al mundo virtual. La creación literaria debe jugar un papel trascendental en la inclusión de dinámicas que fortalezcan este proceso. El joven no debe escribir por obligación sino por gusto, mediante técnicas de la creatividad y actividades del proceso escritor que le motiven y le permitan valorar sus productos, más aún si se

logra la interacción con pares, el desarrollo de su pensamiento creativo, la realización de un producto escrito de calidad, el desarrollo de tic y el fortalecimiento de su comunicación, para establecer un desarrollo integral. Teniendo en cuenta este último mencionado, Pérez Tornero y Varis (2012), definen la competencia comunicativa, “como el conjunto de capacidades que permiten a un individuo crear y producir mensajes – utilizando diferentes códigos – y difundirlos a través de diferentes plataformas” (p. 105) y que consideran está conformado por varias habilidades, las cuales pueden ser operativas: motoras, perceptivas e interpretativas; creativas: originalidad e innovación; comunicativas: permiten la transmisión de información a personas o grupos, determinando también habilidades sociales; semióticas y culturales: uso de códigos y convenciones. (p. 112)

El proceso creativo dará un paso necesario en esta época y en los jóvenes florecerán ideas concretas. Esto también será un proceso que no se logrará de la noche a la mañana. La alfabetización digital también proveerá de herramientas significativas a los estudiantes y su proceso no quedará allí, para sí mismo sino para otros. La interacción con sus más cercanos, los de la red permitirá que se realice un proceso creativo: la *preparación* o búsqueda de una historia, la incubación de ideas, la intuición, espacio en que definirá la idea y la evaluación, por parte de pares y docente. Llorens (2004) afirma al respecto, “Cuando un alumno crea un texto que continúan otros, la utilización de la red está sirviendo para alcanzar objetivos compartidos. Docentes y discentes participan en un diálogo en el que comparten información e ideas con un objetivo: la creación de un texto.” (p. 101). Todo ello fundamentado en la lectura y la escritura, en el desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas.

Se fundamenta que para articular la educación y la nueva tecnología y para evidenciar un proceso significativo de aprendizaje y enseñanza, deben trabajar conjuntamente no solo los nativos digitales, los jóvenes sino también los docentes, quienes desde la investigación y creación fortalecerán el desarrollo de la escritura y el desarrollo de las NTic en el aula.

3.6.5. *Los docentes, la creatividad y el desarrollo de las NTic en la escuela.*

La creatividad para los docentes es una parte fundamental en el proceso enseñanza – aprendizaje. Sin embargo, surge la pregunta sobre qué incidencia tendría el conocer el proceso que se utiliza para potenciar la creatividad, detenerse en el análisis de todo lo que implica la

misma y después contrastarla con la realidad de las clases que frecuentemente se dictan, no para invalidar lo que se hace en el aula, ya que es una ardua labor por parte de todos los docentes, sino para identificar el proceso, sus fortalezas y debilidades de manera que se pueda ser consciente de ello.

Las múltiples actividades que se realizan en el aula para promover el aprendizaje, confirman el anhelo frecuente del docente por llevar de la mejor manera su clase. La elaboración de infografías, guiones, realización de portafolios, la escritura de creaciones literarias, la realización de ensayos, etc. son evidentemente actividades que muestran esta preocupación por querer que los estudiantes mejoren sobretodo su proceso escrito, que es uno de los objetivos de la investigación.

El proceso escrito se ha tomado las aulas desde hace ya mucho tiempo. Los esfuerzos son sobrehumanos y podría decirse que la creatividad puede indudablemente fortalecer este proceso. Las estrategias o actividades no deben ser entidades aisladas. Debe ser un aprendizaje significativo para el estudiante, donde se encuentre en plena libertad de expresar ideas nuevas, pero bajo el manto de la comprensión de lo que implica escribir un relato, desde sus vivencias y siguiendo varios pasos como el conocimiento de información específica para la historia a crear, la planeación del mismo y en especial el fortalecimiento de la comunicación, desde la resignificación del sujeto, como individuo creativo y que interactúa con la sociedad, que sigue lamentablemente y en muchas circunstancias solo pautas de consumo. Pérez Tornero y Varis (2010) expresan “La capacidad de crear - de producir- nuevos saberes a partir de la combinación de saberes adquiridos y de generar nuevos símbolos a partir de los ya asumidos representa una dimensión esencial del nuevo currículo de alfabetización mediática.” (p. 127)

Los docentes quienes a pesar de las circunstancias, jornadas agotadoras, enseñanza a un número considerable de estudiantes, carencia de recursos, en especial los referentes a redes y tecnología, etc. se ven inmersos en la necesidad de establecer nuevas estrategias de enseñanza, donde la promoción de la escritura tanto en niños como en jóvenes, sean de impacto y cumplan un papel trascendental en la vida de los estudiantes, a la vez que puedan proyectar ese aprendizaje en la sociedad. En búsqueda de una dinámica más acertada también pueden incluir el uso de herramientas pedagógicas digitales. El plan decenal 2006 -2016 estipula como uno de sus

finas el uso y apropiación de las Tic “Garantizar el acceso, uso y apropiación crítica de las TIC, como herramienta para el aprendizaje, la creatividad, el avance científico, tecnológico y cultural, que permitan el desarrollo humano y la participación activa en la sociedad del conocimiento” (p.2). Estas políticas gubernamentales son por sí mismas una justificación clara y evidente de esa prioridad que deben tener las escuelas con respecto a las herramientas pedagógicas digitales en la construcción de un mejor saber ser y hacer en contexto. La inversión hecha, por ejemplo, en proyectos que tienen que ver con tecnología está muy activada por este tiempo. A muchas instituciones educativas (los que cuentan con la infraestructura adecuada) llegan computadores, televisores, video bean, dvd, tableros inteligentes, portátiles, tabletas, conexión a internet, wi-fi, etc. con la idea de generar precisamente estos proyectos o con la idea de ser utilizados en las clases cotidianas para una mayor alfabetización digital.

Sin embargo, ¿qué tan significativo resulta el uso de estos dispositivos para la enseñanza?, ¿Qué se puede hacer para que realmente se den cambios sociales reveladores en una comunidad con relación al uso de la tecnología? ¿Cómo lograr que los docentes se motiven a reaprender sobre las nuevas formas de Tecnología de la información? Es indispensable tener en cuenta que para lograr una verdadera re-alfabetización digital, dirigida al docente, debe tenerse en cuenta el generar espacios para educarle, sin restricciones de tiempo, de espacio, de límite de personas, o realización de otras tareas que se salen del contexto del docente sino más bien para que vincule en sus proyectos estos nuevos aprendizajes.

También las diversas instancias gubernamentales deben establecer una conciencia sobre el papel que juega el docente en la alfabetización digital, el cual no se debe limitar a la formación mínima que pueda tener el docente y a lo que medio sabe, sino a la ejecución de proyectos (los cuales les permiten una práctica significativa), donde el docente no solo muestre un video sino realice con sus estudiantes productos reflexivos, críticos, que le permitan al estudiante mostrar su realidad y la de su entorno o comunidad, donde el estudiante es co-autor del blog, o donde realiza sus documentos con base en la creatividad y bajo el acompañamiento reflexivo, dinámico e incondicional del docente. El sujeto, llámese docente o estudiante, generará múltiples interacciones con la sociedad que le rodea, desde sus intereses, sentir, proyección de vida, y principalmente, su ser.

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Investigación Cualitativa

Behar (2008) expresa que investigar viene de la palabra latina sustantiva *vestigio* “*seguir la huella*”, al realizar este proceso el investigador, toma en consideración varios elementos que permiten seguir esa huella como: la formulación de preguntas para aclarar dudas, el desarrollo de un objetivo general y específico, la observación constante, la reflexión sobre diversos fenómenos, el retroceder en el camino para visualizar mejor el problema, el diálogo con pares, para escuchar puntos de vista, el análisis y lectura de documentos que establezcan definiciones claras para el sujeto que investiga como apoyo a su misma investigación, el avance de nuevas teorías, interpretaciones, juicios de valor, opiniones, etc. Dentro del marco de esta investigación llamada “Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategias de narración creativa en aula y desde el uso de Ntic” se tiene como paso principal para alcanzar ese rastro, la escogencia del tipo de investigación, la cual es de orden cualitativo descriptivo.

Para Sampieri (2006) la investigación cualitativa posee también varios elementos como: la reflexión, la observación, la interpretación, la no linealidad, el sujeto y sus valores, la lógica inductiva, el significado que tiene la experiencia humana y el investigador como instrumento. Al querer acercarse a una realidad, a una problemática, a un ambiente natural, el investigador organiza una serie de etapas que irán dilucidando poco a poco tanto el problema en sí como las posibles hipótesis, hallazgos y potenciales soluciones del mismo. La hipótesis o las hipótesis se obtendrán desde la inmersión inicial del sujeto investigador en el ambiente, quien determinará qué es importante y útil para la investigación mediante diversas técnicas como la observación y el diálogo reflexivo. Sampieri (2006) expresa también que:

La inmersión total implica observar eventos, establecer vínculos con los participantes, comenzar a adquirir su punto de vista; recabar datos sobre sus conceptos, lenguaje y maneras de expresión, historias y relaciones; detectar procesos sociales fundamentales. Tomar notas y empezar a generar datos en forma de apuntes, mapas, esquemas, cuadros, diagramas y fotografías, así como recabar objetos y artefactos; elaborar descripciones del ambiente. (p. 384)

El tipo de estudio de esta investigación como se ha expresado corresponde al descriptivo. Behar (2008) expresa que éste *analiza cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno*, establece características demográficas de los sujetos investigados, identifica comportamientos sociales (conductas, actitudes, preferencias, etc.), identifica aspectos relevantes de la realidad y utiliza técnicas de recolección de datos como la observación, la entrevista y los cuestionarios.

En resumen la investigación cualitativa tiene como propósitos: estructurar, interpretar, evaluar y relacionar datos, darle significado y otorgar una mayor comprensión a experiencias de los sujetos que participan, desde la explicación de su entorno, formas de vivir y de pensar.

Dentro de los diseños estipulados para la investigación cualitativa se tienen cuatro específicos que son: teoría fundamentada, diseños etnográficos, diseños narrativos y diseños de investigación-acción. A continuación se esclarecerá el último que fue escogido para realizar esta investigación.

4.1.1. Investigación – acción

El deseo de que la investigación no se limitará sólo a los fenómenos medibles, dirigidos solo por el positivismo, hizo que el psicólogo Karl Lewin acuñara la expresión investigación-acción en los años 40. Colmenares y Piñero, citando a Suarez Pazos (2008) expresan que su investigación sobre modificación de hábitos alimenticios, debido a la escasez de algunos artículos, hizo que la investigación, en términos generales, se volviera práctica para dar solución rápida a las problemáticas mediante la participación no sólo del investigador sino de los sujetos inmersos en un ambiente determinado. Es así que, se generaron a su vez dos líneas, la sociológica con Karl Lewin, Sol Tax, Fals Borda y otra línea de tendencia educativa, de la mano de Paulo Freire, Stenhouse, Carr, Stephen Kemmis y John Elliott, surgiendo así, diversos tipos de investigación- acción: Participativa, Reflexiva, Etnográfica, Naturalista, Interpretativa de casos, Educativa, Pedagógica.

Un colectivo de docentes denominado Investigación Acción Cooperativa aparece en 1953. Ellos inmersos en un ambiente natural, no desde un laboratorio, pudieron dar significativos aportes al mundo en cuanto a educación. Sin embargo, este recorrido no fue tan fácil y adquirió fuerza en los años 70, 80 y 90, con investigadores como Carr y Kemmis. También Elliot y Adelman con su investigación llamada *Ford de Enseñanza* y Stenhouse con su *Proyecto en Humanidades* dieron fuerza a la investigación acción educativa.

Parafraseando a Sampieri (2006) quien cita a Sandín, especifica que con la investigación-acción se ha propiciado un cambio social, transformación de la realidad y conciencia en el sujeto sobre esta misma realidad. También cita a McKernan cuyo autor define tres pilares los cuales fundamentan a los diseños de investigación-acción: los participantes, a quienes afecta un posible problema de investigación pueden abordarlo de mejor manera desde su propio ambiente, a su vez este mismo entorno influye en su conducta y por último la metodología cualitativa podría ser la efectiva para este tipo de estudio. Por último Sampieri define a través de Álvarez-Gayou tres perspectivas: La visión técnico-científica, la visión deliberativa y la visión emancipadora. La primera parte de la visión de Karl Lewin quien se enfoca en una serie de decisiones en espiral, con ciclos por los que se puede devolver el investigador desde el análisis y la reflexión en torno a problemáticas que surgen en el camino, existiendo también fases como la planificación, identificación de situaciones, implementación y evaluación. La segunda, fundamentada principalmente por John Elliott, tiene como base la interpretación que hace el sujeto, el diálogo y la deliberación constante; su fuente y desarrollo son los resultados que esta perspectiva aporta. La tercera perspectiva promueve *un profundo cambio social por medio de la investigación*, generando conciencia en los individuos sobre calidad de vida y problemáticas que acaecen en la sociedad. La investigación-acción es cíclica, en palabras de Martínez (2007), quien explica:

“...parten de un problema definido en y para la comunidad estudiada, que se va estudiando, y en la medida como se van obteniendo los resultados el problema va cambiando de la misma manera como van cambiando los instrumentos para la recolección de información.” (p. 76)

Al realizar ésta investigación desde la investigación-acción-educativa se pretende definir a continuación qué es la I.A.E., sus propósitos, importancia y etapas que la distinguen.

4.1.1.1. Investigación – acción - educativa

La reflexión de la práctica pedagógica es el ápice para el inicio de este tipo de metodología. La I.A.E. (Investigación Acción Educativa) según Elliott (2000) *analiza las acciones humanas y las situaciones sociales experimentadas por los profesores*. Estos hechos pueden ser *inaceptables, susceptibles de cambio y requieren una respuesta práctica*.

Su propósito es realizar una acción mancomunada donde se puede obtener como resultado el fortalecimiento de habilidades y capacidades de los docentes, quienes a su vez se convierten en investigadores, mejorando su práctica. Aquí también se fundamenta el aprendizaje de los estudiantes. Esto se logra gracias a la intervención que hace el docente, quien al visualizar una problemática, mediante un diagnóstico previo propone un plan coadyuvado por pares y estudiantes. Esta metodología puede partir de la auto-reflexión del docente, quien inmerso en un ambiente escolar, puede determinar circunstancias que son un inconveniente para el buen desarrollo en el ámbito escolar. Estos actos educativos se analizan también tal y como suceden dentro y fuera del aula, en escenarios naturales. Es indudablemente una tarea sistematizada de recolección y análisis de evidencias. Estas pueden irse recogiendo desde las etapas y fases de la metodología en espiral, propuestas mediante diversas técnicas de recolección variada como son: observación directa, entrevistas y círculos de reflexión o diálogo. La observación, enmarcada en la investigación cualitativa, juega un papel trascendental, ésta, según Sampieri (2006) permite *explorar ambientes, contextos, subculturas y aspectos de la vida social; describir comunidades, contextos o ambientes; comprender procesos, identificar problemas y generar hipótesis*. Con respecto a la observación que hace el docente investigador, Martínez (2007) afirma que: “un docente está dentro o muy cercano a la problemática de sus estudiantes por varios factores tales como: el método, la didáctica y la misma relación que él tiene con ellos” (p. 75). Por ello, desde lo que expresa Elliott (2010) “la observación participante es un método de observación próxima a los datos, de penetrar en una situación de tal manera que el observador pueda empezar a ver las cosas desde la perspectiva de los participantes” (p. 38). Dentro de este proceso de observación la relación del investigador-docente con los estudiantes debe ser de confianza para no bloquear las ideas de los mismos, sin que se sientan cohibidos al expresarse y exista un ambiente cálido y de plena libertad para expresar sus ideas y pensamientos.

El diario de campo como instrumento esencial permite al investigador hacer diferentes tipos de anotaciones de forma estructurada, ellas pueden ser interpretativas, lo que percibe el investigador, en cuanto a interacciones, sentimientos, emociones, formas de pensar, actuar, vivir; temáticas: hipótesis, formulación de preguntas necesarias para la investigación, hallazgos, etc.; personales, lo que se piensa como investigador: de reacción de los sujetos participantes en la investigación como situaciones que no se esperan o reacciones. Los audios, videos, fotografías,

diarios de campo, documentos escritos hacen parte de las evidencias, las cuales pueden complementar el uso del diario de campo.

La investigación –acción-educativa a modo de expresar de Elliott (2010) quien dice que “se trata de una actividad emprendida por grupos o comunidades con objeto de modificar sus circunstancias de acuerdo con una concepción compartida por sus miembros de los valores humanos para conseguir el bien común” (p. 95); de igual manera, se puede identificar por hacer una reflexión alrededor de la práctica educativa para optimizarla, su proceso se realiza en grupos donde todos tienen un papel valioso, da prioridad al proceso, pero también en el resultado o producto, hace una relación de la teoría con la práctica, da pie al docente para direccionar el camino a seguir frente a problemáticas de su labor en la escuela, la interpretación es básica teniendo en cuenta el punto de vista de los participantes de lo que sucede en el camino de la investigación y por último la metodología presenta cuatro fases: planificación, acción, observación y reflexión. El docente investigador debe tener una mente abierta para desligarse de sus propios valores, creencias y prácticas.

Al respecto los proyectos que se iniciaron como investigación - acción – educativa son dos: el primero es el propugnado por Lawrence Stenhouse, formulado en el Centre for Applied Research U.A. Education, de la Universidad de Anglia en Gran Bretaña, denominado Humanities Curriculum Project (1970), surgió para tratar el modelo de proceso en contraste con el modelo de objetivos. Las características de este proyecto fueron: el diálogo constante en aula en vez de la instrucción del docente, aceptación y respeto de los diversos puntos de vista de los participantes sobre diversos *actos humanos y situaciones sociales*, el docente debe presentar neutralidad, no autoridad, en los procedimientos, calidad y variedad en los medios del aprendizaje, el docente facilita y muestra situaciones sociales para el análisis. El segundo proyecto que se mencionó anteriormente es el propugnado por John Elliott, el Ford Teaching Project, el cual surgió *para tratar problemas de la enseñanza de investigación-descubrimiento y para capacitar a los alumnos para que razonen con independencia en clase*. A nivel general existió la participación de 40 docentes, de diversas áreas y niveles. Durante este proceso los estudiantes debían: formular problemas, desarrollar ideas, hacer la comprobación de las mismas, argumentar sus pensamientos con otros. Y el docente se comprometía a permitir la libre comunicación de pensamientos e intervenir para ayudar a los estudiantes a realizar la acción pertinente. Otro proyecto formulado

fue el Teacher- Pupil Interaction and the Quality of Learning, realizado en *Schools Council*, el cual analizaba problemas de enseñanza para la comprensión.

Con relación a las etapas que sigue el I.A.E, según Martínez Miguelez (2000) con respecto al análisis que hizo de varios autores, se puede decir que se plantean 9 etapas específicas que son: etapa 1: *diseño general del proyecto*: es una fase de *acercamiento e inserción de la problemática*, la cual permite explorar ésta en profundidad, deteniéndose en los pros y los contras de su análisis desde todas las perspectivas que se puedan analizar; etapa 2 *identificación de un problema importante*, el cual debe ser de gran significancia para el docente; etapa 3 *análisis del problema*, desde la reflexión en torno a la *percepción* o creencias institucionales y sus posibles soluciones, *cuestionamiento* o conocimiento que se tiene sobre el tema a explorar o describir y *replanteamiento del problema* o reformulación desde la realidad dada al interior del contexto que se va a estudiar, contrastarlo con otros problemas, identificar variables y dirección del problema hacia posibles acciones o hipótesis de solución; etapa 4 *formulación de hipótesis*, la cual se definirá como la más acertada en cuanto a la solución del problema y en la cual se concentrará el estudio; etapa 5 *recolección de la información necesaria* determinada por el tipo de problema que se va a analizar y las hipótesis que guiaran la investigación, ejemplo de ello puede ser: tomar notas en clase, audios y videos, cuestionarios y la observación participante; etapa 6 *categorización de la información*, desde la recapitulación de una idea, noción e información escrita, grabada o filmada; etapa 7 *estructuración de las categorías* a través de la cual se indica que “la estructuración debe integrar las categorías o ideas producidas por la categorización en una red de relaciones que presente capacidad persuasiva, genere credibilidad y produzca aceptación en un posible evaluador” (p. 35); etapa 8 *diseño y ejecución de un plan de acción* diseño y estructuración de pasos, definiendo personas, objetivos, tiempo, espacio, recursos, factores facilitadores e inhibidores, proceso y evaluación que estipula el nivel de logro; etapa 9 *evaluación de la acción ejecutada* en la cual se analiza sí los resultados del plan de acción fueron apropiados para la solución del problema propuesto. La guía en este proceso se determina también por los objetivos planteados; por último, repetición espiral del ciclo 2-9 se analizan los resultados obtenidos desde el conocimiento obtenido en el diagnóstico a profundidad rehaciendo el diagnóstico y planteando nuevas acciones.

4.2. Unidad de Contexto

“Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de Ntic” se realizó en el Institución de Educación Distrital-I.E.D Porfirio Barba Jacob. Está se halla ubicada en la localidad séptima de la ciudad de Bogotá en el Barrio Bosa Palestina, cuyo inicio se dio desde el año 1977 gracias a las construcciones realizadas por el plan “Ciudad Bolívar”. El colegio enseña a estudiantes desde el preescolar hasta grado once. La aprobación definitiva de la básica secundaria se otorgó en 1996. La institución educativa se ha ido consolidando no solo desde su infraestructura sino también desde la consecución de diversos programas como: Media Fortalecida, 40x40, Programa para formar a los estudiantes como Técnicos dentro de un convenio con el Servicio Nacional de Aprendizaje-SENA (Técnico en Contabilización de Operaciones Comerciales y Financieras) en la jornada de la mañana y Programa de inmersión. Su desarrollo en cuanto a recursos y tecnologías se ha ido evidenciando a través de los años en pro del fortalecimiento académico, actitudinal y convivencial de los niños y jóvenes que actualmente pertenecen a la institución. Dentro de la localidad se vivencian problemáticas sociales como: Consumo de SPA, pandillismo, embarazo en adolescentes, violencia intrafamiliar, entre otros. En el Proyecto Educativo Institucional-PEI actual se señala que: *“El colegio es un espacio de participación de niños, niñas y jóvenes que ayuda a comprender y mejorar su realidad social”*, es la base por medio de la cual se parte para dar prioridad y soluciones a las necesidades de los educandos del barrio y de barrios aledaños, de manera que se produzcan cambios efectivos en pro de su formación integral.

4.3. Unidad de trabajo

La unidad de trabajo escogida para el análisis respectivo está conformada por 15 estudiantes del grado séptimo con edades que oscilan entre los 11 y 15 años. Las familias de estos estudiantes se ubican entre los estratos 2 y 3. En su mayoría estos niños, niñas y jóvenes conviven con sus padres y hermanos, un porcentaje menor conviven sólo con su mamá o solo con su papá, otro porcentaje conviven con padres, hermanos y otros familiares. En relación con la unidad de contexto descrita anteriormente y con las problemáticas que se viven en el ámbito social y escolar, a nivel general, el grupo presenta las siguientes características: un estudiante tiene inconvenientes a nivel académico, cuatro de relación con sus compañeros, dos de tipo

familiar, y específicos como la soledad. Hechos de gran relevancia en la investigación, ya que, de aquí surge una de las causas del problema planteado.

4.4. Técnicas e instrumentos

En el desarrollo de esta investigación se tuvieron presentes dos tipos de técnicas mediante las cuales se recogió la información producto de esta investigación:

No.	Técnica	Instrumentos	Justificación
1	Entrevista semi-estructurada.	-Cuestionario de preguntas. -Grabación entrevistas	Sampieri expresa mediante el autor en mención que, “en la entrevista, a través de las preguntas y respuestas, se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema (Janesick, 1998)” (p. 418).
2	Observación participante	-Diario de campo. -Anotaciones de clase de español. -Vídeos de actividades realizadas. -Registros fotográficos. -Transcripción de entrevistas. -Grabaciones	Martínez (2000) define que “...desde el paradigma cualitativo- interpretativo se considera que la penetración del investigador, en tanto más cercana a su objeto de estudio, mejores registros va a obtener; implicando observar y participar sin exclusión alguna” (p. 75)

Con respecto a la técnica No.1 (entrevista semi-estructurada), se entrevistó a siete docentes de forma individual, los cuales pertenecían al área de español e informática, jornada mañana y tarde, esto con el objetivo de visibilizar las prácticas académicas en torno a las categorías: creatividad, escritura y uso de Ntic, dentro de la primera fase de la investigación denominada diagnóstica.

De igual manera se hicieron 6 entrevistas semi-estructuradas a los estudiantes, tanto de forma individual como grupal que permitieron la reflexión personal no solo del docente investigador sino de los educandos, cuyo objetivo fue desde la fase diagnóstica, conocer la opinión de los estudiantes con respecto al concepto creatividad, el desarrollo de su creación narrativa y su realidad frente a las tecnologías de la información y la comunicación que tienen y a las que les dan uso; posteriormente en la fase de ejecución, conocer sus percepciones frente al impacto de las acciones realizadas para su aprendizaje, motivación e interés por el proceso escolar.

Con relación a la técnica No. 2 (observación participante), se inició con la elaboración de anotaciones por parte de la docente investigadora de una clase realizada, las cuales contienen la planeación, desarrollo, ejemplos y conclusiones de la misma, lo que facilitó estructurar el diagnóstico del problema y su posterior categorización; también se realizó observación constante

en las 5 actividades implementadas las cuales se organizaron en el proyecto de aula de las 8 sesiones desarrolladas. Durante esta actividad de observación se hicieron anotaciones en el diario de campo como instrumento guía. Esta técnica permitió analizar elementos claves de este proceso como el ambiente social: formas de pensar y actuar que se generaron en el aula y hechos relevantes para el posterior análisis en la investigación.

No.	FASES	ACCIONES	INSTRUMENTOS	FECHAS
Fase 1	Diagnóstico e identificación del problema	Análisis y reflexión en torno a: Anotación de clase de español Entrevistas a estudiantes y docentes Transcripción de entrevista a estudiantes y docentes. Revisión de la literatura. Lectura de autores que ayudan a esclarecer la teoría e identificar el problema.	Formato seguimiento de clase. Cuestionario	Noviembre 2014 a febrero 2015
Fase 2	Categorización y estructuración de la información.	Estructuración de categorías y subcategorías.	Formato	mar-15
Fase 3	Formulación de hipótesis de acción.	Supuestos teóricos	Formato	ago-15
Fase 4	Diseño y ejecución de un plan de acción: Proyecto de aula	Proyecto de aula: Diagnóstico preliminar Descripción de realidad situacional Fundamentación y justificación Objetivos y propósitos Definición y caracterización de la población objeto del proceso Planeación de la fase operativa Metodología, medios y procedimiento Evaluación del proyecto		ago-16
Fase 5	Evaluación de la acción ejecutada	Hallazgos. Análisis descriptivo		may-16

Cuadro No. 1 Fases de la investigación Acción

De igual manera se hicieron vídeos y registros fotográficos de las actividades realizadas y se realizaron las transcripciones de entrevistas, tanto individuales como grupales, material que

cumplió el objetivo de recoger de manera informal y cualitativa, las debilidades y fortalezas de la metodología empleada para la investigación.

4.5. Fases de la investigación

Fase No. 1

Diagnóstico e identificación del problema

Con el ánimo de identificar el problema y sus causas, no solamente desde la reflexión como docente sino en línea con documentos y con los hechos, se ha tomado de soporte, una de las anotaciones realizadas en la clase de español. Ésta plantea una descripción de lo desarrollado en clase, las percepciones de la docente investigadora, ejemplos de lo escrito por los estudiantes, y unas conclusiones.

La lectura de varios autores permitió ir esclareciendo conceptos teóricos acerca del proceso creativo, el tipo de investigación y el tipo de metodología. Esto reforzó la fundamentación teórica y conceptual.

Clase de español	
Descripción	Percepciones

Formato No. 1 Anotaciones sobre clase de español

De igual manera se realizaron dos entrevistas, una a docentes y otra a estudiantes, cuyo objetivo se centró en conocer la opinión de los estudiantes y docentes en torno a creatividad, escritura narrativa, prácticas comunicativas y realidad frente a las herramientas tecnológicas que poseen y dan uso.

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS

MAESTRIA EN COMUNICACIÓN – LITERATURA - EDUCACION

“Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de Ntic”

ENTREVISTA A ESTUDIANTES

Objetivo:

Conocer la opinión de los estudiantes con respecto al concepto creatividad, el desarrollo de su creación narrativa, las prácticas comunicativas que poseen y su realidad frente a las herramientas tecnológicas que tienen y dan uso.

Cuestionario

1. ¿Qué es la creatividad para ti?
2. ¿Te gusta escribir? ¿Qué tipo de documentos escribes?
3. ¿En qué clases creas textos escritos?
4. ¿Qué expresas cuando escribes un cuento?
5. ¿Qué haces con los textos que escribes?
6. ¿Cuál crees que es el mayor obstáculo al escribir y crear algo (cuento, poesía, historia, etc.)?
7. ¿Qué elementos tecnológicos posees en casa?
8. ¿Cuáles son las aplicaciones que más usas?
9. ¿Qué programas del computador utilizas para realizar exposiciones, tareas, imágenes, etc.?
10. ¿Cuántas horas te mantienes conectado en face u otras aplicaciones?
11. ¿Te han colocado algún trabajo en la clase de sistemas que tenga relación con otra asignatura?
12. ¿Con quién vives?
13. ¿Con quién prefieres dialogar sobre tus cosas personales?
14. ¿Tienes problemas en el momento? Por ejemplo: falta de diálogo en casa, mala relación con tus compañeros de clase, ir mal en tu proceso académico, etc.
15. ¿Cómo crees que sería un salón de clase que fomente la creatividad?
16. ¿En qué clase te sientas a crear algo?

Entrevista No. 1 Estudiantes

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN – LITERATURA - EDUCACION

“Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de Ntic”

ENTREVISTA A DOCENTES

Objetivo:

Visibilizar las prácticas académicas en torno a las categorías: creatividad, escritura y uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Cuestionario

1. ¿Cuál es el concepto de creatividad que usted tiene?
2. ¿Conoce usted las técnicas, factores, elementos y categorías para desarrollar la creatividad?
3. ¿Qué actividades realiza dentro del aula con los estudiantes en la asignatura que usted enseña?
4. ¿Usted desarrolla actividades para fomentar la producción escrita? ¿Qué actividades desarrolla?
5. ¿Cómo evalúa usted a sus estudiantes frente al desarrollo de esas actividades, en forma cualitativa o cuantitativa?
6. ¿El producto escrito hecho por sus estudiantes es devuelto a los mismos o se le da alguna proyección?
7. ¿Usted utiliza tecnologías de la información? ¿Cuáles?
8. ¿Tiene un blog, página en face, etc. en el que publique los productos creados por sus estudiantes?
9. ¿Ha trabajado usted interdisciplinariamente con otras áreas? Si es afirmativa su respuesta ¿En cuál asignatura?
10. ¿Mediante que estrategias fomenta usted la motivación, interés y desarrollo del estudiante en la asignatura?

Fase No. 2

Categorización y estructuración de la información

Al realizar la categorización de estas dos entrevistas semi-estructuradas y el análisis de los apuntes de la clase -los cuales sirvieron de insumo para la siguiente fase- se realizó la categorización que constaba de los siguientes ítems, categoría, subcategoría, contenido y fuente:

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS MAESTRIA EN EDUCACION, LITERATURA Y COMUNICACIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN “Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de Ntic” ENTREVISTA A ESTUDIANTES No. 1			
Objetivo:			
Conocer la opinión de los estudiantes con respecto al concepto creatividad, el desarrollo de su creación narrativa y su realidad frente a las tecnologías de la información y la comunicación, que tienen y a las que dan uso.			
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	CONTENIDO	FUENTE (Entrevista No. Estudiante No.)

Formato No. 2 Categorías y subcategorías. Entrevista a estudiantes

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS MAESTRIA EN EDUCACION, LITERATURA Y COMUNICACIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN “Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de Ntic” ENTREVISTA A DOCENTES			
Objetivo:			
Visibilizar las prácticas académicas en torno a las categorías: creatividad, escritura y uso de herramientas ofimáticas.			
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	CONTENIDO	FUENTE (Entrevista Docente No.)

Formato No. 3 Categorías y subcategorías. Entrevista a docentes

Fase No. 3

Formulación de hipótesis de acción.

En relación con los supuestos expuestos en la investigación, se estructuró un formato dentro del proyecto de aula, el cual se presenta a continuación:

Programa de actividades

HIPÓTESIS DE ACCIÓN						
ACCIÓN	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA			
ACTIVIDADES						

Formato No. 4 Programa de Actividades.

Fase No. 4

Diseño y ejecución de un plan de acción: Proyecto de aula

El aula como centro de interacción entre los sujetos es un espacio local que se ha ido convirtiendo también en un espacio virtual y algo más. En principio el aula estaba centrada en un solo lugar, donde llegaban los estudiantes, hoy en día se promueven una diversidad de espacios centrados en la enseñanza significativa. Al interior del aula, la investigación cobra vida, por ello, el proyecto de aula se ha convertido en *una herramienta de apoyo*, tanto para el docente como para el estudiante, al respecto Cerda (2002) expresa “Tradicionalmente el “aula” o salón de clase es aquel entorno práctico-humano donde se desarrolla la enseñanza institucionalizada y donde realizan sus actividades los dos actores principales del proceso de enseñanza y aprendizaje, el educador y el educando.” (p. 13)

Allí se puede generar un espacio llamado Proyecto de aula, éste tiene el interés de centrarse en una problemática especial, de todas las que acontecen en estos espacios, organizar los sujetos en torno a estrategias de acción que permitan desarrollar un plan de trabajo, donde el análisis del problema, el surgimiento de estrategias para lograr objetivos, la reflexión y el diálogo en torno a las mismas y su evaluación pueden propender a la consecución de resultados óptimos. Cerda (2002) expresa que el proyecto de aula “es un conjunto de actividades que combinando recursos humanos, materiales, financieros y técnicos, se realizan con el propósito de apoyar, complementar y ampliar los programas y al currículo de una clase” (p. 52). El proyecto de aula tiene como características según el mismo autor:

- Globalización e integración del aprendizaje.
- Construcción en conjunción con estudiantes y comunidad.
- Contextualización y adaptación necesidades de la comunidad educativa.
- Promueve la interdisciplinariedad.
- Surgimiento de estrategias de enseñanza que intervienen positivamente en el proceso educativo.
- Ejecución en un tiempo específico y programado.
- Evaluación y desarrollo de la acción.
- Desarrollo de competencias comunicativas.
- Promoción de capacidades investigativas.
- Se insertan nuevas adaptaciones curriculares en pro de la calidad en la educación.
- Incorporación de nuevas áreas académicas.

A continuación se presentan las fases a desarrollar en un proyecto de aula:

Diseño y ejecución de un plan de acción: Proyecto de aula			
Diagnóstico preliminar	Descripción realidad situacional	Fundamentación y justificación	Objetivos y propósitos
Definición y caracterización de la población objeto del proceso	Planeación de la fase operativa	Metodología, planes y procedimientos	Evaluación del proyecto

Cuadro No. 2 Diseño y ejecución de un plan de acción. Proyecto de aula.

Fase No. 5

Evaluación de la acción ejecutada

Desde el análisis descriptivo de las acciones realizadas, fundamentado en los hallazgos se muestra en el siguiente capítulo los resultados de la investigación.

4.6. Análisis descriptivo

El análisis descriptivo de los resultados de la investigación se presenta a partir de las categorías que surgieron desde el diagnóstico realizado de la problemática a profundizar, las cuales son: creatividad, escritura y uso y apropiación de Ntic. A su vez, las técnicas desarrolladas como la observación participante y el desarrollo de entrevistas, acompañados de instrumentos como: anotaciones de clase, diarios de campo, cuyo contenido presentan las entrevistas hechas a estudiantes y el producto escrito elaborado por ellos durante el desarrollo del proyecto de aula. Estos documentos serán un insumo importante en el análisis interpretativo dado a la investigación, los cuales se presentaran en los hallazgos.

La lectura de documentos tomados desde el marco teórico aportará una real fundamentación frente a lo que es la creatividad, sus factores, niveles, desarrollo e implementación de técnicas, la escritura como base central del ejercicio investigativo realizado y el desarrollo de lo digital en el contexto escolar, al igual que su impacto. El discurso del docente investigador permitirá también esclarecer las inquietudes que a través de la profundización han surgido y del mismo desarrollo de estrategias para solucionar el problema. A continuación se irá desglosando poco a poco este material para su respectivo análisis.

En la primera fase (de diagnóstico e identificación del problema) y segunda fase (de categorización y estructuración del problema), se realizaron dos entrevistas, la primera para docentes y la segunda para estudiantes. Se utilizaron unas convenciones específicas para organización y estructuración de las categorías, las cuales se presentan como sigue:

FUENTE	CONVENCIÓN
Institución Educativa Porfirio Barba Jacob	Col. PBJ
Grado 7o.	Gr.7o.
Estudiante	Est.
Investigador	Inv.
Docente	Doc.

TÉCNICA	FUENTE	CONVENCIÓN
1. Observación participante: Instrumento: <ul style="list-style-type: none"> • Anotación de clase • Diario de campo 	Docente Investigador Estudiante	Diar.C Anot. Cl Ent. Gr. (grupal) -Ent. Ind.(individual)
2. Entrevista		

4.6.1. Desarrollo de las Fases de la Investigación

Fase No. 1 y 2

Técnica: Observación participante. Anotaciones clase de español.

Clase de español Docente: Rocío Bernal Fecha: Enero 27 de 2015 Hora: 12:30 p.m. Participantes: Curso 701 Colegio Porfirio Barba Jacob - Bogotá Lugar: Salón Tema: Ortografía, redacción y creación de cuento	
Descripción	Percepciones
Se inicia la primera hora de clase de español con el grado 701. Durante esta clase planteo el siguiente orden: <ol style="list-style-type: none"> 1. Indicaciones generales de la clase (Tipo de actividades a realizar durante el bimestre, cómo se evaluarán, cómo deben trabajar, qué se requiere para participar en clase, normas generales, etc.) 2. Actividad introductoria diagnóstica. Dictado y escrito. 3. Socialización escritos. 12:35. Los estudiantes llegan al salón de clase en grupos, ya que ellos van primero al comedor y luego a los salones. 12:40 Organización de los estudiantes por grupos en las mesas de trabajo.	<u>Con respecto a la dinámica trabajada en la clase:</u> - Se nota comprensión con respecto al trabajo realizado. -El grupo permanece atento en la actividad general de clase. -Se diría que la mitad de los estudiantes presentan errores de ortografía, pero no se desaniman con respecto a esto. Siguen realizando el ejercicio. -Se notó cierta competencia en grupo A y B. -La lectura de la historia creada por parte del docente, motivó a los estudiantes a leer sus historias. - Se motivó la lectura y la valoración por los escritos de manera que un gran número de estudiantes quisieron participar. -Al principio del ejercicio no sabían qué escribir pero luego les fluyeron las ideas, obviamente al ritmo de cada estudiante.

<p>12: 50 Al iniciar la clase hago mi presentación formal como docente. Es la segunda clase que se hace de español, ya que en la semana anterior ellos estuvieron realizando otro tipo de actividades de conocimiento de las dinámicas de la institución y de su director de grupo. Comienzo la clase primero saludándolos y explicando temas como: útiles que se van a necesitar, actividades a desarrollar como son: escritos, juegos, dinámicas grupales, talleres, lecturas, obras de teatro, trabajo en aula y en sala de sistemas, polivalente o audiovisuales, etc., cómo se les va a evaluar, normas de convivencia. Al terminar cuestiono si todo quedó claro o tienen alguna duda, a lo cual todos aclaran haber comprendido.</p> <p>1:15 Empiezo la segunda actividad programada. Los divido por grupo A y B y realizo un dictado de palabras que voy escogiendo al azar de un diccionario, en el orden de grupos dado. Las palabras dadas fueron: Grupo A (bikini, carnaval, ogro, bilingüe, mayordomo, sobandero, trompeta, yoga, zurdo, gitano) Grupo B (bebedor, lavandería, centauro, esperanza, gentil, discípulo, seminario, zanahoria, nicaragüense, chiflado) Este dictado tiene como objetivo hacer una prueba diagnóstica de ortografía y conocimiento de vocabulario. Se hace la corrección en el tablero y se dice a los estudiantes que redacten la palabra frente a la ya escrita si tienen algún error. Se hace la corrección del grupo A y del grupo B. Se pregunta también sobre cuántas palabras tienen mal escritas y cuantas bien. De esta manera son conscientes de sus errores y pueden posiblemente aprender a escribirla bien.</p> <p>1:30 La segunda actividad tiene que ver con el proceso creativo de los estudiantes. Se les dice que escriban una historia breve integrando todas las palabras dadas. Se da un tiempo específico. Yo inicio el mismo ejercicio con los estudiantes de escribir mi historia.</p> <p>1:45 Al terminar el tiempo leo mi historia para motivar la lectura de sus historias en los niños. Así, lo hacen varios estudiantes. Algunas historias causan risa y otras no tanto, pero se leen con el fin de identificar coherencia en los escritos, redacción, ortografía, creatividad.</p> <p>2:30 Se termina la clase. Algunos estudiantes</p>	<p><u>Desde la valoración de los escritos:</u></p> <p>Se escogieron 6 escritos de los estudiantes al azar, los cuales presento a continuación (Se transcriben tal como está en sus cuadernos):</p> <p>1.Cristian Mendieta: “avia una vez una lavandería donde se encontraba un gentil Nicaraguense, el gentil Nicaraguense le gustaba ir donde la tienda el “bebedor” donde encontro un viejo amigo el centauro el ocupado comiendo zanahoria.”</p> <p>2.Luisa Fernanda Aroca “Un día un nicaragüense se encontro un chiflado que resulto ser un bebedor lo llevó al seminario y lo convirtió en un discípulo como premio le dieron un centauro zanahorias tambien tuvo una lavandería se volvió gentil y se lleno de esperansa”</p> <p>3.Solangie Ramírez “había una vez un sobandero que la esposa se escontro un bikini y es un ogro y el hijo es zurdo y la esposa tiene un carnaval y es bilingüe y ademas de sobandero toca trompeta la esposa de ser ogro ase yoga y tienen un mayordomo y el hijo es gitano”</p> <p>4.Mallerly Llanos “Había una vez en una linda ciudad estaban en un carnaval habían bikinis, bilingües, y tocaban trompetas. Depronto apareció un temeroso ogro y toda las personas corrian el ogro cogia alas personas con la izquierda era zurdo un gitano minutos antes había anunciado la llegada de un ogro y el joven que hacia yoga lo había creído loco y le dijo a todos. Y todos corriendo de miedo. una señora se fracturo el brazo en medio de su dolor el gentil sobandero la auxilio y la llevó a su casa la curó y el mayordomo la atendia muy bien la gente logró capturar al ogro.”</p> <p>5.Karen Rodríguez “había una vez un ogro que queria organizar un carnaval Entonces decidio invitar a un bilingüe y a un mayor domo e a un gitano Entonces el carnaval ya había empesado a el mayor domo le tocaba hacer una present ación Entonces al el caminar se le dobla el pie entonces les toco llamar a un sobandero las trompetas sonaban El sobandero cumplio con su debe pero Entonces les toco llamar al yoga para que el mayor domo se pudiera aliviar Entonces como el de yoga era zurdo no pudo hacer nada”</p>
---	--

<p>quedan sin leer el escrito.</p>	<p>6.Laura Arana “El sobandero un día caminando por el bosque se encontró un ogro y lo combirtio mayordomo cuando el iban de regreso a su taller seencontraron bilingüe en bikini dentro del carnaval e iba tocando la trompeta y sefueron hacer yoga. Y después se encontraron a un zurdo que era gitano.”</p> <p>-Los escritos presentan errores de ortografía, redacción y coherencia. -A todos los textos les falta incluir la puntuación. -Las historias 2 y 4 son más creativas. Hay un elemento que se presenta en ellas y es la originalidad. Se hila también una historia. -No todas las historias incluyen el vocabulario dado. - En la historia 1 se hace la introducción. - Al redactar sus escritos las estudiantes No. 3, 5 y 6 presentan falta de comprensión de algunas palabras. Las escriben en el texto pero no saben su significado, esto hace que sus textos no se entiendan.</p>
<p>Reflexión sobre el análisis interpretativo de la actividad</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • El tipo de actividades como la realizada motiva la creatividad de los estudiantes, sin embargo se deben tener en cuenta ritmos de aprendizaje, habilidades y competencias de los mismos. En este caso identificar el campo (espacio donde se desenvuelven mejor) y el ámbito (conocimientos previos) en el que la persona desarrolla su creatividad. • Se puede crear una estrategia que incentive a los estudiantes a mejorar redacción, ortografía y puntuación para mejorar estas notables falencias, desde el proceso escrito. • Se debe hacer con más frecuencia este tipo de ejercicios aplicando técnicas que les permitan a los estudiantes mejorar lo que crean desde su imaginación y originalidad. • Buscar actividades de aprendizaje de nuevo vocabulario y su aplicación. • Incentivar la lectura para la comprensión de textos y a su vez facilitar la escritura con mayor fluidez. 	

Técnica: Entrevista. Categorización entrevista a estudiantes.

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS
MAESTRIA EN EDUCACION, LITERATURA Y COMUNICACIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

“Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de Ntic”

ENTREVISTA A ESTUDIANTES No. 1

Objetivo:

Conocer la opinión de los estudiantes con respecto al concepto de creatividad, el desarrollo de su creación narrativa y su realidad frente a las tecnologías de la información y la comunicación que tienen y a las que les dan uso.

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	CONTENIDO	FUENTE (Entrevista No. Estudiante No.)
	1.1 Como expresión de sentimientos	Para mí la creatividad es expresarse, vivir sin rencores.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 1, 7º.
		Para mí la creatividad es una forma de expresión por ejemplo: estar triste, pintar una carita triste, etc.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 2, 7º.
		Es una manera de expresarse, ejemplo un problema, un sentimiento.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 3, 7º.
		Para mí la creatividad es una forma de expresar lo que uno tiene.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 5, 7º.
		Creatividad es una forma de expresar nuestros pensamientos	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 8, 7º.
	1.2 Hacer, inventar, construir	Para mí la creatividad es la estrategia para improvisar en una cosa y hacerla más bonita.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 4, 7º.
		Es un arte que crea interesantes imágenes que crea una persona que piensa con la mente	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 6, 7º.
		Para mí la creatividad es por ejemplo yo tengo unas cosas sencillas y me ingenio y hago cosas grandes, eso es ser creativo.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 11, 7º.
		La creatividad es una forma de trabajar decorando la cosa u objeto	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 14, 7º.

1. CREATIVIDAD

	Es hacer cosas creativas y decorar y hacer cosas diferentes como algunas cosas	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 15, 7º.
1.3 Arte	La creatividad para mí es un arte que uno hace por ejemplo dibujar, hacer cosas, etc.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 10, 7º.
1.4 Imaginación	Creatividad es poner a volar la imaginación y hacer cosas inteligentes y bonitas	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 9, 7º.
1.5 Originalidad	Es hacer cosas diferentes a las que uno hace siempre y decorar alusivo a algunas cosas creativas	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 7, 7º.
	La creatividad es inventar y crear cosas que sean diferentes y nuevas de cambio alusivo diferente a las de siempre	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 13, 7º.
1.6 Produce cambio de actitud en personas.	Sería mejor, se podría compartir, trabajar en grupo y demás cosas.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 1, 7º.
	Que pusieran más atención y expresaran sus problemas para que lo que ven en la casa no lo transmitan.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 2, 7º.
	y nos dialogaran mejor	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 6, 7º.
	Pues sería muy divertido porque intercambiaríamos nuestros pensamientos, expresiones e ideas.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 8, 7º.
	Muy inteligente y sería el salón más juicios e iría bien académicamente	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 9, 7º.
	Sería muy chévere porque en el salón sería muy bonito, creativo y organizado y creo que cambiaría mucho el ambiente escolar y la amistad entre ellos.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 11, 7º.
1.7 Generación de un buen ambiente	Chévere	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 3, 7º.
	Sería un salón más bonito y el ambiente mejor	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 4, 7º.
	Bonito porque el salón se vería hermoso	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 5
	Divertido y luminoso en algo que tiene en común	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 7, 7º.
	bueno normal y me gustaría	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 10, 7º.
	Divertido y luminoso en algo que tiene en común	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 13, 7º.
	un salón decorado	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 14, 7º.

	1.8 Relacionado con el aprendizaje en la escuela	Sería divertido porque habría muchas cosas que aprender y no escribir tanto solamente en fotocopias	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 15, 7º.
--	--	---	-------------------------------

2. ESCRITURA	2.1 El gusto por escribir y obstáculos	Escribo fácilmente y me gusta.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 1, 7º.
		Me gusta escribir	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 10, 7º.
		Pereza, falta de inspiración, no me gusta escribir, el ambiente escolar no se presta para escribir.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 3, 7º.
		Pereza y no me inspiro	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 12, 7º.
	2.2 Tipos de documentos que escriben	Yo escribo un diario personal y anécdotas	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 3, 7º.
		Diario personal, cuentos, anécdotas	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 5, 7º.
		Anécdotas	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 13, 7º.
		Cuentos	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 10, 7º.
	2.3 Actividad que se comparte con...	Lo comparto con mi familia.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 4, 7º.
		Lo comparto con mis amigos	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 6, 7º.
		Lo guardo y nunca más lo saco	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 9, 7º.
		Lo leo en casa y luego lo guardo	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 11, 7º.
		Lo leo a mis amigos y familia	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 12, 7º.
	2.4 Qué se quiere expresar	Un tema que el profesor diga	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 2, 7º.
		Temática sugerida por el docente, tema familiar, una problemática personal.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 3, 7º.
		Tema familiar	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 4, 7º.
		El docente me da el tema	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 7, 7º.
		Un problema social	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 10, 7º.
		Sobre familia	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 12, 7º.

		Smart Tv, computador de escritorio y tablet	Ent. 1 Est. 1, 7º.
--	--	---	--------------------

3. USO Y APROPIACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES	3.1 Tenencia e Interacción con tecnologías de la información.	Computador portátil y Tablet	Ent. 1 Est. 2, 7º.
		Tablet	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 5, 7º.
		Portátil, consola de juegos	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 12, 7º.
		Portátil	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 14, 7º.
	3.3 Uso de aplicaciones	Face, twitter, instagram, video juegos, whatsapp, skype	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 1, 7º.
		Face	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 15, 7º.
		Face, instagram, video juegos, you tube, mail	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 12, 7º.
		Vídeo juegos	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 11, 7º.
	3.4 Tiempo que gastan en el uso de aplicaciones	Toda la noche	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 4, 7º.
		7h	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 1, 7º.
		3h	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 7, 7º.
		20 m	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 10, 7º.
		3a 5h	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 15, 7º.
	Conocimiento y uso de herramientas ofimáticas	Word, excel, power point, prezi	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 1, 7º.
		Word, excel, power point.	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 3, 7º.
		Word	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 7, 7º.
		Word, power point	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 12, 7º.
		Power point	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 15, 7º.
	Uso de computadores en otras materias	Solo en tecnología	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 13, 7º.
		Sí. Sociales	Col. PBJ, Ent. 1 Est. 9, 7º.

Formato No. 2 Categorías y subcategorías. Entrevista a estudiantes.

Técnica: Entrevista. Categorización entrevista a docentes.

**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS
MAESTRIA EN EDUCACION, LITERATURA Y COMUNICACIÓN
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

“Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de Ntic”

ENTREVISTA A DOCENTES

Objetivo:

Visibilizar las prácticas académicas en torno a las categorías: creatividad, escritura y uso de herramientas ofimáticas.

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	CONTENIDO	FUENTE (Entrevista Docente No.)
1. CREATIVIDAD	1.1 Originalidad e innovación	Es la facultad de crear cosas nuevas originales que puedan motivar al aprendizaje en cualquier área.	Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 1
		Para mí, la creatividad es la capacidad de generar ideas diferentes a las obvias, a las más comunes para la resolución, creación o ejecución de una actividad. Es llevar el proceso de pensamiento y conocimiento a otro nivel que no cabe dentro de lo convencional, pues es ciertamente un nivel superior al común, al general de todos los demás.	Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 2
		Para mí, la creatividad es la capacidad de generar ideas diferentes a las obvias, a las más comunes para la resolución, creación o ejecución de una actividad. Es llevar el proceso de pensamiento y conocimiento a otro nivel que no cabe dentro de lo convencional.	Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 6
	1.2 Resolver problemas	Capacidad de proponer y solucionar según las circunstancias particulares o grupales.	Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 3
		Es la capacidad del ser humano de solventar necesidades mediante escenarios imaginarios y convertirlos en realidad.	Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 5

		Proceso mediante el cual se busca obtener una idea o solucionar un problema de forma sencilla y práctica	Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 7
	1.3 Innovar	Capacidad para hacer cosas nuevas.	Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 4
	1.4 desarrollo de técnicas y estrategias	Creo que dentro de mi quehacer docente hay algunas técnicas y elementos que manejo para el desarrollo de la creatividad en mis estudiantes, pero que aplico de manera incipiente, diría que casi inconscientemente, pues no conozco de manera formal las técnicas, factores, elementos y demás para el desarrollo de la misma. Sería bueno tener un conocimiento académico de ello, para así poder aplicarlo de manera mucho más efectiva.	Col. PBJ, Ent. Doc. 2
		El diseño, las analogías, las ideas, análisis y síntesis	Col. PBJ, Ent. Doc. 5
		Creo que se puede llevar un proceso por ejemplo generar ideas, llevarlas a la práctica y hacer una retroalimentación a manera de evaluación.	Col. PBJ, Ent. Doc. 6
		Lluvia de ideas, romper la rutina, tratar de hacer cosas de manera diferente.	Col. PBJ, Ent. Doc. 7
		Hacen ensayos, escritos sobre un tema, con palabras de un dictado ortográfico, hacen cuentos.	Col. PBJ, Ent. Doc. 1
		Aunque creo que es un aspecto bastante complicado de desarrollar, dado el contexto y la población que se maneja en la institución, lo desarrollo de manera que cada estudiante sienta la libertad de expresar lo que desea y de la manera que lo desea. Usualmente lo hago mediante la redacción de ensayos, ante lo cual generalmente propongo alternativas temáticas y evalúo la correcta redacción y uso de los elementos de coherencia, cohesión y adecuación.	Col. PBJ, Ent. Doc. 2

2.
PRODUCCIÓN
ESCRITA

2.1. Desde la producción individual	Si, a partir de las actividades mencionadas en el numeral 4 (Juegos de memoria, loterías, diccionario, alcanza la estrella, encuentra el tesoro por estaciones, plan lector por estaciones), los estudiantes producen escritos según el nivel y se publican las mejores producciones en el periódico mural del salón.	Col. PBJ, Ent. Doc. 4	
	Se plantea una problemática o una necesidad hipotética, se profundiza su comprensión y se continúa el proceso de la construcción de significados para luego crear un argumento de solución.	Col. PBJ, Ent. Doc. 5	
	Es uno de mis objetivos, me gusta que plasmen con sus propias palabras opiniones y conceptos sobre temas llamativos para ellos, pero como la producción escrita es todo un proceso que viene de casa y desde el preescolar, veces se convierte en reto hacer que los grandes tomen la escritura como herramienta de expresión. Mi herramienta de trabajo es la biblioteca creo que el joven que se muestre motivado a leer; verá la necesidad de escribir.	Col. PBJ, Ent. Doc. 6	
	Creación de cuentos, elaboración de reseñas, Evaluaciones cualitativas de trabajos de los compañeros	Col. PBJ, Ent. Doc. 7	
	2.2 Desde la sugerencia de temáticas dada por el docente	Deben armar una carpeta con textos personales escritos a partir de un título sugerido por la docente. Mi cuarto- mi casa- mi barrio - mi familia, etc.	Col. PBJ, Ent. Doc. 3
		Es devuelto	Col. PBJ, Ent. Doc. 1
	Se les devuelve, pues en la actualidad no hay oportunidades de difusión diferentes a algunos espacios creados dentro de las actividades del colegio. Creo que falta interés de parte de los mismos estudiantes en ayudar o pedir que se generen esos espacios que no existen actualmente.	Col. PBJ, Ent. Doc. 2	

	2.3 Valoración, retroalimentación y proyección del producto escrito	Este material es escogido para exposición institucional de Pileo y luego se devuelve.	Col. PBJ, Ent. Doc. 3
		Los estudiantes llevan un portafolio donde se archivan las producciones escritas con las correcciones necesarias, evidenciando el avance que pueda presentar a nivel personal. Las mejores producciones se publican en el periódico mural del salón.	Col. PBJ, Ent. Doc. 4
		Se profundiza en el análisis de la necesidad o la problemática planteada para desarrollar una solución utilizando la tecnología.	Col. PBJ, Ent. Doc. 5
		Se hace una retroalimentación de los trabajos, me gusta que cada uno cuente su experiencia de su trabajo.	Col. PBJ, Ent. Doc. 6

3. USO Y APROPIACIÓN DE TIC	3.1 Interacción con tecnologías de la información en clase.	Video bean, Tv, computador.	Col. PBJ, Ent. Doc. 1
		Cine foro y si son grandes los videoclips	Col. PBJ, Ent. Doc. 3
	3.2 Interacción con nuevas tecnologías de la información en clase.	Por el momento se hace uso de herramientas digitales convencionales para la creación (tales como procesadores de texto, presentaciones de diapositivas, etc.), pero estoy en proceso de crear algunas para la difusión y proyección de la creación literaria como blogs y páginas web en donde se promueva el talento, no sólo literario, sino artístico y cultural en general.	Col. PBJ, Ent. Doc. 2
		Si. Blogs, wikis, lems, fans-page, ovans, paquetes ofimáticos, recursos web 2.0, sistemas multimediales.	Col. PBJ, Ent. Doc. 5

		Sí, el internet con algunos programas, hoy los jóvenes están sumergidos en ese mundo, pero a pesar de ello soy defensora de la escritura manual y como docente de español debo velar porque no se pierda.	Col. PBJ, Ent. Doc. 5
--	--	---	-----------------------

Formato No. 3 Categorías y subcategorías. Entrevista a docentes.

Fase No. 3

Programa de Actividades

HIPÓTESIS DE ACCIÓN						
<ul style="list-style-type: none"> El proceso creativo se da al considerar elementos como campo, ámbito y persona, por lo tanto, generados en espacios como el aula, sea espacio fáctico o virtual, favorecen factores como: la fluidez, flexibilidad, imaginación, comunicación y la curiosidad. El uso de técnicas que promueven la escritura creativa en jóvenes, desarrolla en los mismos, habilidades y competencias, por lo tanto, les permite obtener un producto escrito más estructurado. Los espacios que se generan en la escuela pueden enriquecer las vivencias e interacción de los jóvenes, tanto de forma individual como grupal, cuando estos se dan en ambientes creativos, motivadores y que son de su interés. La educación y la comunicación van más allá de la interacción entre ellas. Es una relación recíproca donde los sujetos pueden en espacios virtuales como no virtuales, expresar sus vivencias, creencias, modos de ser y vivir, mediante la relación sujeto-máquina y sujeto-mundo. Desarrollando así, un individuo creativo, capaz de interactuar y crear. 						
ACCIÓN	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA			
Proyecto de aula	-Docente investigador -Estudiantes	-Humanos: estudiantes.	Ag. 1	Ag. 5	Ag.10	Ag. 20
		-Logísticos: salón de clases y de sistemas.				
		-Materiales: Papel craft, marcadores, pintura, pinceles, impresiones, cubos de cartón paja, hojas carta, plumones, colores, computadores, pito.	Ag.31	Sept.2	Sept.3	Sept.7
			Sept. 10	Sept. 14	Oct.2 9	Nov.11
ACTIVIDADES		<ul style="list-style-type: none"> Diagnóstico preliminar Descripción realidad situacional Fundamentación y justificación Objetivos y propósitos Definición y caracterización de la población objeto del proceso Planeación de la fase operativa Metodología, planes y procedimientos Evaluación del proyecto 				

Formato No. 4 Programa de Actividades. Proyecto de Aula.

Fase No. 4

Proyecto de Aula

Diagnóstico Pre-liminar y descripción de la realidad situacional.

Durante el desarrollo de la investigación, las anotaciones de la clase de español referidas en el formato No. 1, fueron clave para realizar un diagnóstico preliminar y descripción de la realidad situacional. Allí se estipularon las siguientes problemáticas:

- Frente al proceso creativo, desde los elementos, campo, ámbito y persona, se mantiene una relación congruente con el contexto del estudiante, sus intereses, habilidades y capacidades, sin embargo, es indispensable potenciar estos tres elementos para generar un proceso creativo, significativo, de impacto y motivación para ellos.
- Con relación al desarrollo escrito del estudiante es necesario generar una conciencia personal de las debilidades que el joven tiene al redactar y a su vez, al crear.
- El desarrollo de variadas técnicas y estrategias de escritura, motivará su imaginación y originalidad, elementos que hacen parte del desarrollo creativo.
- Se pueden diversificar las estrategias de escritura, no sólo desde el aula, sino también mediante el desarrollo, uso y apropiación de Ntic, como espacio de interés y motivación de los jóvenes de hoy día, donde la interactividad y participación pueden ser clave para potenciar la creatividad.

Fundamentación y justificación

La creatividad es un proceso donde los sujetos pueden potenciar sus habilidades, destrezas, capacidades en la medida en que cada individuo se hace consciente de ellas y las potencializa, pero además donde se pueden generar espacios apropiados y motivadores, que incentiven la reflexión, la resolución de problemas, la generación de nuevas ideas y una conciencia crítica en torno a la realidad que se vive. Al respecto Torres Soler (2011) afirma "...gracias a la preocupación de muchos estudiosos sobre este aspecto del ser humano en diversas disciplinas, se puede afirmar que la creatividad es una habilidad o capacidad y, más, una herramienta que todos poseemos, salvo que en diferentes grados, y que podrá ser mejor si se trabaja para potenciarla" (p.

14). El trabajo que se realiza en aula en muchas ocasiones es rutinario y aún todavía en muchas instituciones educativas no se sale del esquema ya planteado durante años. El mismo autor expresa: “La educación que se recibe es lineal, esquematizada, de teorías pasadas...” (p. 23) y refuerza “no impulsa la pasión, motivación y deseos de autorrealización, de autoaprendizaje y, sobre todo, de autoconocimiento” (p. 23). Es por ello necesario, generar nuevas estrategias para mejorar la actitud de los jóvenes con respecto al aprendizaje, una manera es potenciar su creatividad, que relacionada con el proceso escritor, mediante técnicas y recursos, puede lograr ese entusiasmo frente a las dinámicas de aprendizaje que se dan en aula.

Objetivos y propósitos

Generar espacios dentro del aula y herramientas digitales que potencien el proceso creativo, mediante estrategias y técnicas de escritura, para motivar el aprendizaje y autovaloración de los estudiantes.

Objetivos específicos

- Realizar actividades de escritura individual y colectiva para incentivar el desarrollo escrito.
- Fomentar el interés personal y valoración de los sujetos, demostrando lo que pueden hacer y crear en el aula.

Definición y caracterización de la población objeto del proceso

El desarrollo del Proyecto de aula está dirigido a estudiantes de grado séptimo del I.E.D. Porfirio Barba Jacob, Ubicado en la localidad 7, barrio Bosa Palestina. Los estudiantes oscilan entre las edades de 11 y 15 años.

Metodología, planes y procedimientos

Planeación de la fase operativa

HIPÓTESIS DE ACCIÓN						
El proceso creativo se puede dar al generar estrategias y técnicas para potenciar las habilidades de los estudiantes, de manera que crean en sus capacidades y las proyecten, en conjunción con el trabajo junto a otros, de manera asertiva y responsable.						
ACCIÓN	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA			
Desarrollo de actividades en aula.	-Docente investigador -Estudiantes	-Humanos: estudiantes. -Logísticos: salón de clases y de sistemas.	Ag.31	Sept.2	Sept.3	Sept.7
		-Materiales: Papel craft, marcadores, pintura, pinceles, impresiones, cubos de cartón paja, hojas carta, plumones, colores, computadores, pito.	Sept. 10	Sept. 14	Oct.29	Nov.11
ACTIVIDADES		<ol style="list-style-type: none"> 1. La sombrilla creativa 2. La caja misteriosa 3. La caja sorpresa 4. El cubo 5. Una nueva historia que contar 				

Formato No. 5 Planeación fase operativa.

Metodología

El trabajo grupal reconoce no solo el desempeño en la habilidad individual sino el trabajo colectivo. De ahí que el interés desde el Proyecto de aula es lograr la concatenación de intereses, la promoción de habilidades, la valoración de lo que hace el otro, la dinámica de grupo, el desenvolvimiento en la ejecución de tareas, junto a la resolución de problemas y el desarrollo de la creatividad, por lo tanto se toma en consideración el aprendizaje cooperativo. Expresado en palabras de Cerda (2002) “para algunos autores es una estrategia de gestión de aula que privilegia la organización del alumnado en grupos heterogéneos para la realización de tareas y actividades de aprendizaje en el aula” (p.81); este trabajo cooperativo supone entonces la formación de grupos y el aprendizaje apoyado en el conocimiento que se tiene y en el saber del otro. La responsabilidad frente a la tarea asignada es individual, pero en últimas el producto creado es consecuencia del trabajo de todos.

La observación participante y las entrevistas hacen parte de las técnicas a trabajar en este proceso. Los instrumentos a utilizar serán: los diarios de campo, los registros fotográficos, transcripción de entrevistas y videos.

Evaluación del proyecto

El cuadro que se presenta a continuación es una matriz donde se brinda el concepto de los factores de la creatividad: fluidez, flexibilidad, comunicación, curiosidad e imaginación. A partir de estos se hará el análisis interpretativo de las categorías, con base en las técnicas e instrumentos definidos en la metodología.

MATRIZ GUÍA DE CONCEPTOS					
CREATIVIDAD					
campo, ámbito, persona					
Factores Categorías	Fluidez	Flexibilidad	Comunicación	Curiosidad	Imaginación
1. Factores de la creatividad 2. Escritura creativa 3. Desarrollo de Ntic	Capacidad para generar una gran cantidad de ideas. Facilidad para ofrecer gran número de respuestas.	Capacidad para cambiar de una perspectiva a otra. Tendencia a producir ideas que son diferentes entre sí. Es la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos. Capacidad de adaptación a las circunstancias que se presentan.	Capacidad de expresar las ideas que surgen de forma espontánea, sin miedo a ser evaluadas.	Es el impulso o estímulo consciente (o inconsciente) que nos induce a realizar alguna actividad y orienta nuestro comportamiento en una dirección específica. El deseo de saber o ver cosas, o de enterarse de algo es lo que comúnmente denominamos curiosidad.	La capacidad del hombre para evocar ideas o imágenes de objetos, sucesos, relaciones, atributos nunca antes experimentados ni percibidos. La imaginación es la facultad de representar los objetos no presentes, de inventar o idear.

Cuadro matriz de conceptos para evaluación cualitativa de factores de la creatividad

Las anotaciones de los diarios de campo, la transcripción de las entrevistas tanto individuales como grupales y el producto escrito realizado por los estudiantes enriquecen esta evaluación y determinan las conclusiones que han dado, para presentar los hallazgos del proyecto en el capítulo que sigue.

5. HALLAZGOS

En la educación actual se han generado un sinnúmero de teorías acompañadas de estrategias, métodos, proyectos, etc. para la consecución de la calidad educativa, cada institución escoge un enfoque cognitivo desde donde posar su mirada para generar una orientación y un ritmo de trabajo reflejado en toda una comunidad educativa. Ello indica que en las instituciones educativas se intenta reflexionar y escoger lo más conveniente para que niños, niñas y jóvenes reciban herramientas de aprendizaje claro y acorde a sus necesidades educativas.

Al hacer un análisis del proceso educativo, se puede también hablar de la educación y de la comunicación que, en términos de Aparici (2011), se trata de la educomunicación: los múltiples lenguajes y medios por los que se realiza la comunicación personal, grupal y social y, la formación del sentido crítico, inteligente, frente a los procesos comunicativos contiene un mensaje de gran trascendencia debido a la necesidad de generar sujetos críticos desde la escuela. No sólo el estudiante debe serlo sino también el docente, quien es el responsable de brindar los espacios para que se de esa educomunicación efectiva.

El proyecto de investigación “Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir de una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de las NTic” aquí analizado ha permitido explicitar las vivencias e interacciones de los jóvenes, bajo el manto de la creatividad, de la narración creativa y del uso de las Ntic.

5.1. La creatividad y el sujeto creador

5.1.1. *El docente generador de ámbitos creativos*

La reflexión que hace la docente del Colegio Porfirio Barba Jacob reconoce, en primera instancia, qué es la creatividad y lo relaciona con la originalidad y la innovación, elementos estos que conforman el proceso creativo, cuyos aportes se exponen con las siguientes expresiones, a razón del ejercicio recopilado de la entrevista realizada a los docentes de esta institución educativa:

La Creatividad es la “Capacidad para hacer cosas nuevas.” Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 4; “es la facultad de crear cosas nuevas originales que puedan motivar al aprendizaje en cualquier área.”

Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 1; “para mí, la creatividad es la capacidad de generar ideas diferentes a las obvias, a las más comunes para la resolución, creación o ejecución de una actividad. Es llevar el proceso de pensamiento y conocimiento a otro nivel que no cabe dentro de lo convencional, pues es ciertamente un nivel superior al común, al general de todos los demás”. Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 2; de igual manera lo relacionan con la solución de problemas “proceso mediante el cual se busca obtener una idea o solucionar un problema de forma sencilla y práctica” Col. PBJ, Ent. 2, Doc. 7.

El concepto de creatividad por lo tanto en los docentes, es claro. En cambio, el desarrollo de la creatividad en aula, a nivel general, se percibe de forma diferente ya que corresponde a una serie de actividades que exponen los docentes frente a la experiencia y didáctica que manejan, al respecto dan como ejemplo: “Deben armar una carpeta con textos personales escritos a partir de un título sugerido por la docente. Mi cuarto-mi casa- mi barrio - mi familia, etc.” Col. PBJ, Ent. Doc. 3.

Usualmente muchas de las tareas que se asignan a los estudiantes están reguladas por condiciones forzadas que se dan en el aula, la obtención de una nota por ejemplo, en contradicción con el proceso creativo, el cual permite libertad en torno a lo que los jóvenes quieren expresar, vivir o sentir. Otro ejemplo de opinión dado por un docente es aquel en donde se refiere así a la creatividad: “Aunque creo que es un aspecto bastante complicado de desarrollar, dado el contexto y la población que se maneja en la institución, lo desarrollo de manera que cada estudiante sienta la libertad de expresar lo que desea y de la manera que lo desea. Usualmente lo hago mediante la redacción de ensayos, ante lo cual generalmente propongo alternativas temáticas y evalúo la correcta redacción y uso de los elementos de coherencia, cohesión y adecuación.” Col. PBJ, Ent. Doc. 2.

Se reflexiona en torno a lo que hacen los estudiantes pero la dinámica creativa se queda corta, ya que se debe tener en cuenta un sujeto, un campo y un ámbito, para potenciar el proceso creativo; al respecto Calero (2012) señala:

La creatividad permite tener una actitud flexible y transformadora que propone romper las barreras para edificar la nueva escuela del futuro, cuyo principal objetivo es ser integrada, solidaria, respetuosa, divergente, desarrolladora, abierta y consistente con las necesidades de todos los alumnos. (p. VII)

El sujeto representado en el estudiante, quien desde sus capacidades y habilidades da la posibilidad de crear; un evaluador, persona con quien puede compartir y quien puede justipreciar el producto creado desde la retroalimentación positiva, pero a su vez crítica y, un campo basado en el conocimiento que el sujeto tiene y va adquiriendo. No es sólo el docente quien genera las ideas, puede ser el estudiante, la educación tradicional estructura todo un plan curricular, en muchas ocasiones, sin permitirle al estudiante dar sus aportes; al respecto se da otro ejemplo: “por el momento se hace uso de herramientas digitales convencionales para la creación (tales como procesadores de texto, presentaciones de diapositivas, etc.), pero estoy en proceso de crear algunas para la difusión y proyección de la creación literaria como blogs y páginas web en donde se promueva el talento, no sólo literario, sino artístico y cultural en general.” Col. PBJ, Ent. Doc. 2.

El proceso creativo no estaría sesgado, a menos que el joven de hoy exprese su opinión con respecto a lo que el docente le pide que haga en clase de manera espontánea y claramente motivado: “El docente me da el tema” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 7, 7º, “La temática es sugerida por el docente, tema familiar, una problemática personal.” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 3, 7º.

Calero (2012) opina “El niño no es un mero objeto de enseñanza. El docente debe tratarlo como una persona que aprende creadoramente y a quien es necesario conocer para orientarlo” (p.VII).

La promoción de los talentos, habilidades y capacidades del estudiante son un paso fundamental y precisamente es válido determinar cómo se genera este proceso, ya que una hoja en blanco de papel o del ordenador, no habla de un proceso, son las estrategias y técnicas apropiadas que se utilizan para llenarla desde factores de la creatividad como son la fluidez, la flexibilidad, la comunicación, la curiosidad e imaginación.

La edu-comunicación se denota no solo en las actividades recurrentes que el docente proyecta en el aula, se manifiesta también en la interacción que tienen los sujetos no sólo con sus pares sino también con su medio, el cual puede ser virtual o fáctico.

La didáctica y uso de estrategias son conocidas por los docentes debido a su experiencia y sabiduría, sin embargo, se podría distinguir que durante el proceso creativo, existen técnicas para desarrollarlas, las cuales aún no se conocen, no por falta de interés de los docentes, sino porque

aún no se ha promovido el proceso creativo en el aula; al respecto de esta realidad un docente expresa “Creo que dentro de mi quehacer docente hay algunas técnicas y elementos que manejo para el desarrollo de la creatividad en mis estudiantes, pero que aplico de manera incipiente, diría que casi inconscientemente, pues no conozco de manera formal las técnicas, factores, elementos y demás para el desarrollo de la misma. Sería bueno tener un conocimiento académico de ello, para así poder aplicarlo de manera mucho más efectiva. Col. PBJ, Ent. Doc. 2”

El proceso creativo representa unas fases, a modo de representación según la escritora Aldana (1995), quien lo compara con el desarrollo de la mariposa: la preparación o generación de ideas (Fase del huevo), la incubación, maduración o recolección de la información (Larva), la intuición, desarrollo del proyecto (Crisálida) y la evaluación o fin del proceso (Mariposa). Es un proceso que se retroalimenta constantemente hasta llegar al producto final. En algunos sujetos surge espontáneamente, dependiendo de sus habilidades, como ya se ha expresado, pero en otros, hay un tiempo de fluidez, un tiempo de concepción de ideas, de volver y verificar, de definir y redefinir, de escuchar a su par y de proceder con el producto a crear, el potenciar la creatividad puede ligarse a la idea del proceso individual y único de los sujetos, está en el docente motivar este proceso. A su vez, puede también ser un proceso grupal, donde unos y otros se dan aportes, donde el individuo puede escribir sólo, a partir de su experiencia o como en el contexto virtual, puede escribir de forma colectiva, para en últimas obtener buenos resultados y llegar a las metas previstas o al producto.

5.1.2. La creatividad. El concepto del joven de hoy también tiene relevancia.

El concepto de creatividad en el joven de hoy día se relaciona con el arte, “La creatividad para mí es un arte que uno hace por ejemplo dibujar, hacer cosas, etc.” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 10, 7°; se relaciona también con la expresión de sentimientos: “Para mí la creatividad es una forma de expresión por ejemplo: estar triste, pintar una carita triste, etc.” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 2, 7°; se relaciona con el concepto de hacer, inventar o construir: “Para mí la creatividad es por ejemplo yo tengo unas cosas sencillas y me ingenio y hago cosas grandes, eso es ser creativo” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 11, 7°; así también con el concepto de imaginación: “Creatividad es poner a volar la imaginación y hacer cosas inteligentes y bonitas” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 9, 7°; con el concepto de originalidad: “La creatividad es inventar y crear cosas que sean diferentes y nuevas de cambio alusivo diferente a las de siempre” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 13, 7°. Finalmente como desarrollo

cognitivo o proceso de pensamiento: “Creatividad es una forma de expresar nuestros pensamientos” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 8, 7°.

Estos conceptos tampoco difieren de la realidad. Su opinión y conocimiento es válido, pues son ellos quienes en últimas, se encuentran inmersos en un ambiente educativo que les proporciona espacios, medios, recursos, información, etc. para su aprendizaje, por ello la preocupación del docente por llevarles lo mejor para que en realidad aprendan, proyecten lo que saben, sus capacidades, habilidades, destrezas, conocimiento, etc. Son también diversas las estrategias que se aplican por parte del docente y su preocupación en torno al proceso educativo se representa en las siguientes opiniones: “Es uno de mis objetivos, me gusta que plasmen con sus propias palabras opiniones y conceptos sobre temas llamativos para ellos, pero como la producción escrita es todo un proceso que viene de casa y desde el preescolar, a veces se convierte en reto hacer que los grandes tomen la escritura como herramienta de expresión. Mi herramienta de trabajo es la biblioteca creo que el joven que se muestre motivado a leer; verá la necesidad de escribir.” Col. PBJ, Ent. Doc. 6; “se profundiza en el análisis de la necesidad o la problemática planteada para desarrollar una solución utilizando la tecnología.” Col. PBJ, Ent. Doc. 5.

Sin embargo, el estudiante quiere ir más allá, tal vez lo que se piensa como docente es diferente a lo que realmente quiere el estudiante de una clase común. La dinámica y el juego son esenciales en este proceso, pero también el sentido de la crítica, el *dar buenas razones*, la formulación de preguntas y demás dinámicas que fortalezcan el sujeto que interactúa, participa, propone, argumenta, descifra, etc. Hay un elemento también muy importante para el joven, el ser tenido en cuenta en su proceso de aprendizaje: sus aportes, valores, proyección de ideas, y todo lo que él pueda ofrecer al proceso educocomunicativo, en realidad importa bastante. El campo, ámbito y sujeto vuelven a dar la vuelta por estos lares para ceñirse a unas normas sobre cómo potenciar la creatividad y acerca de cómo es la conciencia de este proceso por parte del estudiante y por parte del docente. Al respecto unos jóvenes argumentan sobre lo que implicaría tener un espacio creativo en la escuela: “Pues sería muy divertido porque intercambiaríamos nuestros pensamientos, expresiones e ideas.” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 8, 7°; “sería divertido porque habría muchas cosas que aprender y no escribir tanto solamente en fotocopias” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 15, 7°; “sería muy chévere porque en el salón sería muy bonito, creativo y organizado y creo que

cambiaría mucho el ambiente escolar y la amistad entre ellos.” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 11, 7°. Un estudiante desmotivado, puede fácilmente expresar cuando se habla por ejemplo, de su proceso escrito: “me da pereza, me falta de inspiración, no me gusta escribir, el ambiente escolar no se presta para escribir.” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 3, 7°.

El ambiente lo es todo, ello produce motivación, seguridad, autoestima, valor por lo que se hace y se pueden tener reacciones como las que dan estos estudiantes: “Escribo fácilmente y me gusta.” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 1, 7°, o al expresar lo que hacen con lo que producen: “Lo comparto con mi familia.” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 4, 7°; a diferencia cuando el producto realizado por el joven no es valorado positivamente: “Lo guardo y nunca más lo saco” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 9, 7°.

Estos productos escritos o lo que se realice en el salón de clase o cualquier otro espacio de las instituciones educativas son el primer paso que se da para potenciar la creatividad y la valoración de lo que ellos hacen, crean y desarrollan.

Es un trabajo mancomunado, unos y otros deben tener el conocimiento y referirlo de la mejor manera, desde estrategias que impacten y cambien el campo, ámbito y al sujeto en el proceso creativo.

5.2. Algo más que una técnica de escritura

Incentivar la escritura en el aula se puede concebir como un camino largo, más no imposible. Técnicas aplicadas en el proyecto de aula como la lluvia de ideas, los seis sombreros, la formulación de preguntas, el binomio fantástico, etc. son algunas de ellas. Las actividades que se tejieron alrededor del proyecto han promovido los factores de la creatividad y ello se demuestra en la capacidad de respuesta de los individuos que los presentan al ejecutarlas dentro de un ambiente creado para ello. El docente cumple en este caso, el papel de mediador entre las ideas y el producto escrito creado, para que no exista una manzana de la discordia, por decirlo así, entre lo que se aprende, el cómo se produce, el producto logrado y quienes participan. Betancourt y Valadez (2012) exponen: “Un educador que desea el fomento del talento de su grupo de alumnos y, en especial, de los que poseen aptitudes sobresalientes debe incluir en su labor una diversidad de estrategias de enseñanza” (p. 10).

Al implementar estrategias dentro del aula como por ejemplo: juegos didácticos, incentivar la formulación de preguntas, motivar el trabajo grupal, desarrollar juegos de roles, concursos y muchas otras actividades, se genera en sí un ambiente de aprendizaje propicio para el estudiante quien de igual manera mejora también su comunicación, al respecto el investigador piensa que “la comunicación fue un factor clave también, ya que era indispensable escuchar al otro y sus ideas.” (Inv. Diar. C No. 4).

El hacer sentir a los jóvenes que como individuos pueden aportarle a un grupo, puede valer más que una nota que se da y esto a su vez hace que el producto creado surja más fácil; en opinión de los jóvenes que realizaron el trabajo se encuentran diversas ideas tales como: “Más fácil porque cada una aportó una idea y todas vamos creando una historia.” (Diar. C No. 4, momento 2); “...en ese taller hicimos cosas, bueno tuvimos que utilizar el conocimiento que ya sabíamos para resolver el taller. (Diar. C No. 5, Ent. Ind. No. 1); “...es muy interesante aprender cosas nuevas y saber cómo crear el cuento. (Diar. C No. 5, Ent. Ind. No. 2).

Un factor de la creatividad que aportó en gran medida al proceso escrito fue la fluidez, al respecto la docente investigadora expresa: “La fluidez se notó en el proceso, ya que los estudiantes se centraron en la actividad, sin muchas distracciones y redactaron su cuento. Las ideas fluyeron una tras de otra de mejor manera sin estancarse.” (Inv. Diar.C No. 4). Los estudiantes opinaron: “...Han hecho que nos salgan ideas y que la historia sea más creativa”. (Diar. C No. 5, Ent.Gr. No. 2). Un componente importante en la construcción del cuento fue el uso de las imágenes. Estas activaban la fluidez de los estudiantes, quienes iban creando su relato, tanto virtual como fáctico. La idea va madurando, la imaginación surge aquí al redactar la historia, al incluir los personajes, al definir sus características: “Cada vez que iba poniendo una imagen, iba escribiendo y se desarrollaba más la creatividad porque cuando uno pone algo a uno se le van poniendo más ideas.” (Diar. C No. 5, Ent.Ind. No. 5); “porque cada imagen se va incluyendo en la historia...y con nuestra imaginación podemos ver que cada imagen como que encajaba para poder hacer una historia” (Diar. C No. 5, Ent. Gr. No. 3).

El proceso creativo se fundamenta en cuatro fases, la preparación o generación de ideas; la incubación, maduración o recolección de información; la intuición o desarrollo del proyecto y la última fase la evaluación o fin del proceso. Desde el desarrollo escrito de los jóvenes participantes del proyecto estas cuatro fases han surgido en la medida en que se han realizado las

actividades propuestas. La primera fase de preparación se ha visto en las sesiones donde el estudiante ha tenido que prepararse para dar inicio a las actividades propuestas, entre ellas dividirse en grupos de trabajo, estar a la expectativa de la tarea solicitada, el escuchar las instrucciones, el empezar a pensar qué se va a hacer; la segunda fase, la incubación se vivenció cuando al comprender la tarea asignada al estudiante le fluyen las ideas, las expone a sus compañeros, coloca la lluvia de ideas o palabras en la cartelera en otras palabras empieza a construir el texto. En la fase tres, se desarrolla la intuición de los estudiantes al ir comprendiendo poco a poco cómo van generando nuevas palabras para crear nombres, animales, objetos nuevos y se establece un texto escrito, el cual se va creando en grupo, pero desde las ideas individuales. Por último se tiene la fase de evaluación, con el relato terminado el estudiante evalúa su creatividad y puede considerar un producto escrito finalizado. A continuación se dan dos ejemplos de textos escritos en grupo:

“Había una vez un chico muy extrovertido y le gustaba jugar con su rana, el iba caminando y un lagarto se le subió a la rana, el le tomo una fotografía, era pequeña y de color verde claro. Era muy inteligente y era dinamico y vivía en una cueva con un tipo malvado que comia granadilla con pollo. El tipo se dio cuenta de que su lagarto no estaba y oviamente se fue a buscarlo con su cara de malvado, lloraba como un bebe lloron, vio que un chiquito tenia su lagarto el tan furioso se lo rapo, el chico no sabia que hacer ya que se encariño con el lagarto, y quedo solitario con su cueva ya que se dio cuenta de que era muy grande para hacer llorar a un niño pequeño con esa demostración el niño le agradecio y le dio un anillo con un poder que era volar en el cielo ya que el niño no le importaba el anillo solo su lagarto y computadora y haci el niño crecio con su lagarto y el nombre del lagarto era Lanoso ya que dormia en lana....fin” (Inv.Diar. C No. 3)

Segundo texto:

Palabras usadas: Wachin, forifre, cojicora, cemelbra.

“El mundo mágico

Había una vez un mundo mágico llamado wachin, en este mundo habían extraordinarias frutas y animales donde se unían en una sola, en este mudo habían gorifre, cojicora y un cemelbra ellos eran mejores amigos y hacían muchas travesuras.

Un día ellos se cayeron en un hueco y en ese momento cambiaron, el gorifre tenia un cabeza grande, el cojicora tenia un pie pequeño y el cemelbra no tenia dientes en ese momento ellos se

rieron de cada uno pero no sabían que todos tenían un defecto, en ese omento no sabían que pensar y entonces empezaron a bailar sin que lo desearan.

Ellos caminaban mientras bailaba buscaron la salida ya que cuando cayeron al hueco cambiaron y si salen obviamente volverían a hacer normales. Ellos buscaron y buscaron una salida pero estaban perdidos, empezaron a gritar sin quererlo y empezaron a venir más síntomas.

Durante el camino se encontraron con un humano, una cosa que nunca habían visto ellos intentaron hablarle pero no hablaban su mismo idioma, el humano se asusto

Y entro a su cabaña para buscar un traductor y así pudo entenderlos, los animales le hablaron y el entendió que querían salirse de la isla el los guio por un largo camino pero pudieron llegar a la salida y el humano desapareció en la oscuridad y ellos siguieron su camino tranquilos y vultos a la normalidad.” (Inv. Diar. C No. 6)

Al realizar la comprensión de los textos realizados por los estudiantes se pueden identificar varios elementos para enriquecer el proceso escrito desde las técnicas de escritura. Al encontrarse con palabras que no tienen relación como por ejemplo zapato – duende, al igual que con relación al segundo texto desde la creación de nuevas palabras para darles una función de personaje, los estudiantes comprenden que deben salirse de la cotidianidad del vocabulario que usan para crear nexos con palabras que difieren una de la otra y empezar a construir la historia, apoyados unos de otros. En muchas ocasiones se invita a los estudiantes a crear desde una página en blanco, pero sin determinar los bloqueos que estos pueden tener. El incentivar su proceso escrito mediante la consecución de un cuento, siguiendo una ilación de ideas, con palabras que no se relacionan entre sí, puede hacer sobresalir factores como la fluidez en las ideas, la flexibilidad la cual se nota en su capacidad de adaptación y la comunicación que tuvieron al construir la historia.

De igual forma al compartir las historias con sus compañeros se sintió el respeto en la escucha y se le dio valor al producto logrado. El proceso escrito de los estudiantes se puede incentivar, entonces, mediante diversas actividades y técnicas que los motiven, desde la interacción con sus pares, con diversas estrategias diferentes a la clase cátedra y desde el desarrollo de su pensamiento.

Así mismo, el trabajo colectivo fomenta el espíritu de creación. Unos y otros pueden darse aportes o sugerencias de la mejor manera, con respecto y dinamismo. Al mismo tiempo todos los aportes individuales son valiosos, no se rechaza a nadie y todos enriquecen el texto.

Las vivencias e interacción de los jóvenes hoy día son diferentes, por ello un espacio que se les pueda ofrecer para cultivar su creatividad es de gran utilidad ya que además de enriquecer su desarrollo personal, puede proveer un mejor sujeto, ámbito y campo. El resultado es expresado así por los jóvenes: “Cuando uno hace algo desarrolla mucha creatividad.” (Diar. C No. 5, Ent. Ind. No. 5).

5.3. Nuevas herramientas digitales en la educación

El mundo ha ido cambiando según sus necesidades de poder y desarrollo. La sociedad tecnológica y digital emergió para establecerse en un mundo globalizado, que quería imponer un modo diferente de comunicarse. Desde el análisis de Pérez Tornero (2012), tres fases marcaron un hito en la forma de comunicarse, en primera instancia, en la expansión de los imperios antiguos surgieron el desarrollo de tecnologías como el transporte de tracción animal y el uso de la rueda, además, la aritmética y la escritura se desarrollaron como las nuevas tecnologías intelectuales; hacia el año 1400 el transporte marítimo, generó nuevos instrumentos de navegación y cartografía y el surgimiento de la imprenta en Europa hicieron emerger nuevas formas de pensar y relacionarse; la segunda guerra mundial coincide con la explosión de la información y las telecomunicaciones y la revolución del mundo digital. Las nuevas formas de comunicarse se establecieron en la sociedad para cambiar el pensamiento del hombre, el nuevo humanismo estipuló que el hombre sería ahora el centro de una sociedad mediática, surgiendo así, nuevas competencias, lenguajes y formas de ver el mundo desde una perspectiva diferente. La UNESCO ha realizado un sinnúmero de congresos hasta el día de hoy, los cuales han facilitado la reflexión en torno a la promoción, aprendizaje e inserción de las tecnologías en la sociedad, así que, la revolución mediática se ha visto transformada por las diversas comunidades, redes e individuos que han querido crear algo para mostrar al mundo, usando estos medios. La reflexión ha sido tal, que ha llegado a la escuela, donde tecnología y educación se integraron para fortalecer a los individuos, niños y jóvenes, quienes se han apropiado totalmente del tema.

La anterior reflexión permite dilucidar varios aspectos con respecto a la investigación realizada. En un primer momento, la implementación de Ntic favoreció la imaginación, la fluidez y la flexibilidad, factores que como ya se han mencionado, potencian creatividad. Al

desarrollarse la fluidez se presentan una serie de características según Csikszentmihalyi (1998), las cuales se complementan con opiniones de los estudiantes o del docente investigador: *metas claras*, “pues al principio sí fue complicado y después de empezarlo a entender si ya estuvo más fácil, primero empezar a crear y poner las imágenes...como hacer el cuento en torno a las imágenes...” (Ent. Ind. No. 2), el estudiante sabe y conoce a donde debe llegar en esta actividad; *respuesta inmediata a las acciones propias*: “Ellos se han apoyado de las imágenes y están escribiendo. Hay un grupo que está haciendo un diseño diferente de las historias. Se está tomando el tiempo para hacer el título y la historia. Otros grupos ya han empezado, pero están construyendo junto con las imágenes dadas su historia” Audio No. 2 – 4:45, *las posibilidades del sujeto se corresponden con lo hecho*: “Porque el hámster nos dio más creatividad y nos hizo pensar en una historia más chévere” (Ent. Gr. No. 2); *existe una intensa concentración sobre lo que se hace*: “porque lo ayuda a uno a imaginar más hacia allá, no sólo lo normal, lo cotidiano sino cuentos extraordinarios, diferentes”. (Ent. Gr. No. 1); *la autoconciencia desaparece, es decir, demasiado absortos en lo que se hace y el sentido del tiempo queda distorsionado*, “Pues la verdad sí me ayudo en algo. Me ayudó a expresar mi creatividad y mi imaginación pues además de eso, más que todo la imaginación porque...como nos dabas unas imágenes entonces teníamos que hacer un cuento según esas imágenes, entonces eran imágenes que no tenían una secuencia entonces para eso teníamos que pensar mucho para imaginar diferentes cosas.” (Ent. Ind. No.3).

En un segundo momento, la resolución de problemas, hace parte también de esos elementos de la Creatividad. Cerda (2000) argumenta que:

La sola visión de un problema es ya un acto creativo, en cambio su solución puede ser producto de un proceso técnico o intelectual más elaborado. El ver el problema significa integrar, ver, asociar donde otros no han visto. En este acto de darse cuenta intervienen componentes actitudinales, sociales y afectivos entre otros. (p. 53)

Al generar inquietudes en los jóvenes, ellos analizan y se preguntan qué pueden hacer con respecto a una situación determinada como: participar en un ambiente mediático, analizar imágenes para extraer una historia, relacionarse con otros para dar un aporte significativo al relato que se debía crear -el cual debió ser creado en conjunto-, desarrollar un programa especial

en el cual debía incluir sus preconceptos. Cerda (2000) argumenta: “la capacidad para crear no es otra cosa que la capacidad para resolver creativamente un problema, la cual nos conducirá a realidades nuevas” (p. 191). Dar solución a estas problemáticas, desarrolló en ellos una libertad individual, ya que usualmente el estudiante espera recibir todo casi hecho, aplicando la ley del menor esfuerzo y el docente con la plena credibilidad de la incapacidad del estudiante, le da poco para pensar, esto es lo que pasa en el aula frecuentemente.

En tercer momento, la adaptación de Ntic en la cotidianidad de la escuela promueve la inmersión, la interactividad y la participación. Al respecto Belloch dice:

La interactividad es posiblemente la característica más importante de las TIC para su aplicación en el campo educativo. Mediante las TIC se consigue un intercambio de información entre el usuario y el ordenador. Esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos, en función de la interacción concreta del sujeto con el ordenador. Belloch (2012) Las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje (documento on-line) Departamento de Métodos de investigación y diagnóstico en educación. Universidad de Valencia.

Disponible en <http://www.uv.es/belloch/>

La tecnología capta la atención de la juventud actual. Ellos manejan muchas aplicaciones y están conectados frecuentemente a un mundo virtual. Pérez Tornero (2012) opina: Actualmente, los jóvenes viven, en parte, en una burbuja mediática: telefonía móvil, internet, videojuegos en red, redes sociales... (p. 133), la realidad de los jóvenes de la institución no dista de esta afirmación, al preguntarles sobre lo que saben y aplican, frente al manejo de Ntic, uno de los estudiantes responde, sobre lo que conoce y maneja, “Face, twitter, instagram, video juegos, whatsapp, skype” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 1, 7º, lo que tiene en su casa “Smart Tv, computador de escritorio y tablet” Ent. 1 Est. 1, 7º, o los programas que maneja “Word, power point” Col. PBJ, Ent. 1 Est. 12, 7º. El estudiante se halla incluido en un mundo donde la tecnología hace parte de su espacio personal. El medio de comunicación, desde el contexto donde se desenvuelve el joven hoy día, es mediático. Al hacer conciencia sobre esta situación, se comprende como existen múltiples posibilidades de relación con el joven, de igual manera, en la escuela, desde la enseñanza y el aprendizaje que debe adquirir.

La relación sujeto-máquina, por decirlo así, no fue sólo instrumental, o sea sólo el artefacto vs. el individuo, sino que se profundizó, ya que esta interacción generó varias posibilidades, primero la motivación por parte de los estudiantes, quienes se encontraron con actividades fuera del aula normal y dentro de una asignatura, diferente a informática; en segundo lugar el desarrollo de actividades que fortalecieron sus habilidades de creación, desde la escritura, a través, de la imagen; en tercer lugar, el trabajo grupal, fortaleció su autoestima, desde la posibilidad de aportar y construir en conjunto; al respecto una estudiante expresa: “pues es que es divertido trabajar en grupo y así pensar entre nosotros para hacer las actividades y la historia” (Diar. C No. 5, Ent. Ind. 4). Aparici cita a Martín Barbero diciendo “...las nuevas redes mediáticas- desde la televisión escolar hasta Internet –están penetrando en los centros educativos creando nuevos ambientes de percepción y construcción del conocimiento. (p. 45). A su vez, expresa: “La sociedad se está quedando sin aulas, es decir, sin esos espacios cerrados, controlados y reservados en los que el saber fluía verticalmente del maestro a los alumnos” (p. 45). El docente no puede distanciarse de esta realidad y casarse con una sola forma de enseñar. Al preguntar a varios docentes de la institución sobre si dan uso a herramientas Tic expresan: “Sí, uso el internet con algunos programas, hoy los jóvenes están sumergidos en ese mundo, pero a pesar de ello soy defensora de la escritura manual y como docente de español debo velar porque no se pierda.” Col. PBJ, Ent. Doc. 5. La docente de informática expresa: “Si. Uso blogs, wikis, lems, fans-page, ovans, paquetes ofimáticos, recursos web 2.0, sistemas multimediales.” Col. PBJ, Ent. Doc. 5.

Ambos procesos tienen validez, la escritura y la tecnología, pero es evidente que no solo el docente de informática o sistemas es quien debe trabajar un solo proceso, el de la tecnología, y no solo el docente de español debe trabajar en pro del proceso escrito. Es un trabajo mancomunado, el cual tiene impacto en la sociedad, si se es realista. Pérez Tornero y Tapio Varis (2012) expresan:

Sin negar la importancia vital de la alfabetización y de la lectoescritura, hay que reconocer que ésta no basta ya para capacitar a los jóvenes a la hora de participar en el mundo laboral y social. Es necesario introducir el uso de los lenguajes audiovisuales, de la informática, de los ordenadores y de los nuevos medios. (p. 53)

De igual manera aportan en torno a la relación creatividad y uso de Tic:

Nada de ello sucedería si la creatividad- como competencia- no se hubiese instalado entre las habilidades de los ciudadanos del siglo. Es, de hecho, esa creatividad, esa capacidad de generar mensajes significativos, lo que ha dado lugar a la explosión informativa más importante de los últimos años. Es esa misma creatividad la que de haber sido un bien raro, reservado solo para unos cuantos individuos dotados de un genio especial, ha pasado a convertirse en un bien democrático, al alcance de la gente, un bien que impregna el trabajo, las relaciones sociales, la vida cotidiana, esencial para un nuevo currículo. (p. 128)

Los entornos dinámicos e interactivos, promueven un tipo de enseñanza más dinámico y motivante para el joven de la actualidad, quien vive en una *burbuja mediática*. Yuste (2012) en su artículo lo expresa así, “Un uso pedagógico creativo y crítico de los medios y las nuevas tecnologías puede aportar –sin ser ninguna receta mágica –la posibilidad de “aprender por los medios”. (p. 188)

Al realizar diversas acciones e interactuar con el ordenador, sea desde un programa del mismo, o el acceso a internet, genera un impacto positivo y ayuda a los jóvenes en la construcción de textos, imágenes o sonidos, desde su autonomía, competencias y capacidades que tienen un impacto vigente, prácticamente, en todas las tareas que la sociedad establece.

5.4. Un aporte significativo para la sociedad actual.

Al transcurrir el tiempo y en este mundo globalizado, del siglo XXI, se ha generado un impacto en la sociedad forjando una nueva mirada a lo que se puede llamar hoy, boom tecnológico y mediático, el cual ha fortalecido dos elementos importantes para la humanidad, el tiempo y el espacio; es así que la *deslocalización*, la cual tiene que ver con los *procesos comunicativos en contactos a distancia* y la *destemporalización*, que es *la caída brusca del presente físico tradicional en una situación de comunicación* (Pérez Tornero y Varis, 2012), han salido a flote para cambiar el mundo existente. Con ello el surgimiento de la alfabetización mediática, tuvo como objetivo consolidar un marco teórico en torno a este concepto; consolidar un currículo escolar que se preocupara por implementar programas en medios los cuales tendrían que evaluar diversas competencias, estructurar aprendizajes tanto para estudiantes como para docentes; tener apertura de una nueva mentalidad desde las políticas de la sociedad y su proceso intercultural; además de una nueva manera de comunicarse, promoviendo un lenguaje diferente al

que todos tendrían que adaptarse, cambiando de forma sustancial. Pérez Tornero y Varis (2012) exponen:

...el flujo comunicativo de los media, hoy dispone de medios suficientes para comunicar y producir un flujo comunicativo propio: se crean redes sociales escolares, se comparten documentos en la web, se potencian los blogs educativos, se utilizan plataformas educativas y repositorios de contenidos multimedia educativos, se empieza a hablar de libros de textos digitales...Surge así la escuela comunicada. (p. 133)

Escuela y comunicación se unen para transformar el mundo de la educación. De manera que, el decir de los mismos autores es que:

El aprendizaje enriquecido con las TIC está generando una nueva pedagogía, la educomunicación, un saber que se crea en la intersección de la comunicación y la educación y que interesa tanto al docente, como al discente, como, en general, a todos los medios con dimensión educativa, y que se alía, de un modo natural, al movimiento de alfabetización mediática. (p. 134)

Tras esta reflexión se quiere tener en cuenta varios aspectos que incumben a la educación: primero, el docente de la actualidad desarrolla una interacción frecuente con la tecnología, desde la construcción de su quehacer pedagógico tanto a nivel personal como de lo que puede llevar a sus clases, esto ha otorgado nuevas formas de pensar y sentir con respecto a la enseñanza; el docente ha entrado en ese mundo de la alfabetización, como *migrante digital*. Su aprendizaje es personal y es el que lleva a sus estudiantes los cuales ya están inmersos en esa globalidad y desarrollo de Tic, son quienes leen, escriben, se comunican y crean de forma digital. El docente, entonces, debe estar a la vanguardia y adaptarse a ese proceso de educomunicación, de forma crítica.

Por ello, la Maestría en Educación-Comunicación en la línea de literatura, desde su fundamentación es consciente de esta realidad y ofrece un gran aporte al proceso de investigación docente y al perfil del docente investigador. Con respecto a estos dos ítems, tiene como meta, generar ciudadanos con actitud ética; sujetos que se pregunten sobre los diversos fenómenos de la

sociedad, entre ellos los que tienen que ver con la educación y la comunicación; que se formen como lectores críticos, que perciban y reflexionen sobre contextos culturales, históricos, políticos, etc.; que tengan un sentido de la creatividad artística y literaria y que más allá de todo esto, proyecten lo aprendido desde las diversas problemáticas, como otra forma de observar la multiplicidad de contextos y realidades existentes en un mundo globalizado.

En este sentido, la relación que tiene la investigación presente con la Maestría, se condensa en varios puntos: El desarrollo de la educomunicación es de gran relevancia en el proyecto, ya que se da desde el análisis de problemáticas emergentes en la educación y la comunicación y su respectivo abanico de soluciones, mediante diversas estrategias propuestas por la docente investigadora. Como migrante digital pondera el desarrollo de sus capacidades y habilidades y se forja como meta, el trabajo con sus estudiantes a través de un camino que favorece el aprendizaje significativo de los mismos.

La formulación de preguntas que hace la docente frente a las necesidades de la comunidad estudiantil y la promoción de espacios que potencien la creatividad y la escritura creativa, tanto en aula como en el contexto donde se desenvuelve el joven, coadyuvan a generar nuevos procesos de interacción, participación e inmersión haciendo que la educación para este se torne más atractiva, en comparación con las clases destinadas a la tradición que provocan aburrimiento.

La mecanización e instrumentalización se quedan atrás para potenciar la producción personal, autonomía, autoestima, trabajo individual y mancomunado.

El/la joven que escribe, ya no lo hace por obligación sino porque prevalece en él o ella, un sentido de la realidad que vive. Su escritura, tanto en el papel como en lo digital, proyecta un pensamiento diverso, ya que se desenvuelve en un campo mediado por la motivación que le ofrece el ámbito y el desarrollo a su vez, como sujeto que crea.

Pérez Tornero (2000) expresa su sentir frente a la educación desde un documento de la UNESCO (1996), llamado *La educación encierra un tesoro*, que presenta los siguientes ítems:

...la apertura sistemática a nuevas fuentes de saber, la conversión de las escuelas en espacios de exploración, de descubrimiento y de invención, la participación de la comunidad entera, la aceptación de la necesidad de potenciar el tipo de alfabetización propio de la sociedad de la información, la creación de nuevas comunidades educativas a

partir de las escuelas actuales, la renovación tecnológica, la redefinición del rol del profesorado, la implicación de la escuela en el mundo práctico. (p.54)

Esta reflexión se ciñe a la realidad vista desde el campus universitario, el cual genera ese perfil docente que se quiere. Su sentido crítico se expone ante la realidad del mundo actual, la cual desglosa el mismo autor y se resume en los siguientes puntos:

La explosión en la cantidad de información. Saturación y sobrecarga para los individuos.

La llamada cultura mosaico donde la superficialidad y estandarización surgen y producen una falta estructuración y profundidad en la información.

La expansión de una industria cultural que promociona valores sociales en base a la sociedad de consumo.

La modificación de coordenadas de tiempo y espacio. Amplia capacidad para enviar información y sin necesidad de coincidir en momentos y lugares. Disminución en las relaciones personales (p. 185)

Ante esta realidad, la actitud ética del docente corrobora el proceso realizado en la investigación frente a las problemáticas surgidas en aula, que no difieren de las mencionadas anteriormente y que son clave para analizar también las del mundo actual y las que emergen a su vez en el cotidiano vivir de la escuela como eje central de la docente, quien vive el día a día en la institución y se preocupa por cambiar, mejorar, promocionar una mejor educación y comunicación.

CONCLUSIONES

La Creatividad ha sido un campo de estudio por parte de sicólogos, pedagogos, científicos, ingenieros, etc. a nivel mundial. En el campo de la docencia ha tenido gran auge, ya que siempre ha existido la preocupación por mejorar la calidad educativa. Sin embargo, hablar de ella es querer profundizar y comprender qué es, cómo se puede potenciar, quiénes la poseen, qué estrategias se pueden utilizar para producirla, por ello el interés de esta investigación en socavar en la misma. De otra parte, considerándola como un campo que se puede trabajar con otras disciplinas como la escritura y las nuevas tecnologías, se pensó como una forma de encontrar nuevos caminos en la educación. La escritura vista como un campo bastante trabajado en la cotidianidad escolar y que preocupa día a día, por los resultados que se obtienen en el aula, el cual debe ser mejorado mediante diversas estrategias y el uso de Ntic, que ha llegado a estas nuevas generaciones para encantar, pero como no se trata solo de ello, la investigación pretendió generar criticidad e impacto positivo, frente a los resultados de aprendizaje en el joven hoy día.

Es así que, se presentan las conclusiones dentro del marco de esta investigación, las cuales apuntan a:

El docente debe forjar un ambiente de aprendizaje mediado por tres elementos primordiales para incentivar la creatividad: un campo, un ámbito y una persona. Escritura y uso de tecnologías hacen parte del conocimiento que debe poseer para proveer un mejor aprendizaje, de manera que potencie la creatividad desde las técnicas y estrategias propuestas en el proyecto, para que pueda a su vez ser antes que evaluador de un proceso, motivador de los estudiantes en su aprendizaje, generando en ellos, libertad, conciencia y criticidad frente al mismo.

El proceso creativo del joven se fortalece, generando espacios y estrategias dentro de la escuela, que promuevan factores de la creatividad como son: la fluidez, la flexibilidad, la comunicación, la curiosidad y la imaginación. Al profundizar y comprender estos factores el docente ampliara las estrategias a desarrollar en aula o espacio de aprendizaje, creara un ambiente propicio y generará un mayor impacto en los niños y jóvenes de hoy, al comprender que éste puede ser un proceso individual, pero que a su vez, puede ser enriquecido de manera grupal, junto a sus pares, sin limitarse a la rigurosidad de la escuela.

Los jóvenes pueden ser conscientes de su proceso de aprendizaje, comprendiendo qué les motiva, qué les puede interesar, qué puede potenciar sus habilidades, qué capacidades poseen, etc. De ello se dan cuenta, sobretodo, al encontrar espacios que proyecten lo que son, sus vivencias, interacciones, contexto y ello será dado en definitiva por el docente, que es quien está dentro del aula conociéndolos, trabajando con ellos, apoyándolos y proyectando lo que hacen.

La producción escrita de los estudiantes y a su vez, el desarrollo de un producto creativo, se puede incentivar en la medida en que se usan diversas técnicas que fomenten la misma. El estudio metódico de estas, mirando pros y contras, puede proveer cada día un mayor aprendizaje y fluidez a la hora de escribir de los sujetos.

Generar un espacio de creación narrativa de forma libre, sin la rigurosidad de la nota, el tiempo, la ortografía, etc. no solo en aula normal sino también en el aula de informática puede incentivar a los jóvenes, a crear sin obstáculos como el miedo, la falta de autoestima, el matoneo y diversas problemáticas que acontecen en la cotidianidad escolar, dando valor a sus propios productos, y a su vez, valorando el de los demás.

Se puede presentar en los estudiantes un trabajo cooperativo al realizar la creación narrativa como producto tanto en el trabajo de aula como en el ordenador, el cual tiene estos criterios: hay interdependencia positiva, cada uno cumple un rol específico, tanto individual como grupal, hay un intercambio de saberes, existe la retroalimentación, se resuelven problemas conjuntamente, hay comunicación, se toman decisiones y hay interacción entre los miembros del grupo.

La fluidez desde el desarrollo de Ntic presenta las siguientes características: metas claras, respuesta inmediata a las acciones propias, las posibilidades del sujeto se corresponden con lo hecho, existe una intensa concentración sobre lo que se hace y la autoconciencia desaparece, es decir, los estudiantes logran concentrarse en las actividades.

Las vivencias que se tienen en la escuela y la interacción, mediada por el aprendizaje, tanto en un medio fáctico como virtual permitió que los jóvenes se motivaran a aprender.

Los jóvenes pueden resolver problemas, característica de la creatividad, desde su participación en un ambiente mediado por las Ntic, sus preconcepciones juegan un papel importante, la relación que tienen con sus pares en este quehacer escolar, la creación en conjunto, el diálogo amparado en una tarea a lograr y su libertad de expresión.

Las posibilidades de diálogo con los jóvenes de la actualidad son múltiples, si se tiene en cuenta la realidad mediática que viven hoy, como nativos digitales, la cual debe ser aceptada por la escuela y aprovechada como recurso, para lograr también un aprendizaje significativo en ellos y una mejor relación docente-aprendizaje-Ntic.

La posibilidad de crear desde un ordenador, a través de la imagen y la palabra, de forma libre y espontánea, compartiendo con sus pares, en una relación de diálogo con el docente, aportando ideas y participando desde sus conocimientos logran que el proceso creativo con las Ntic se fundamente en la interacción y participación del sujeto.

La educomunicación ha enriquecido el ambiente educativo, para insertar espacios donde los migrantes digitales tienen que necesariamente conectarse con este nuevo universo para potenciar el aprendizaje, mediante las Ntic y para fortalecer la relación con los nativos digitales.

REFERENCIAS

- Aldana, G. et al. (1995). *Creatividad, formación e investigación*. Bogotá, Colombia: Imprenta Nacional.
- Aparici, R. (Coord.) et al. (2010). *Educomunicación: Más allá del 2.0*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- Ardevol, E. (2005). Anthropological perspectives of the internet 1-6. Recuperado de <https://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/cyberculture.pdf>
- Arenas, P. (2006). *Curso de escritura creativa*. Madrid: Edimat Libros, S.A.
- Behar, D. (2008). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <http://rdigital.unicy.edu.cv/bitStream/123456789/106/3/Libro%20metodologia%20investigacion%20este.pdf>
- Bernal, R., Fajardo, T., Flórez, M. y González, Y. (2011). *Visita escolar a Maloka. Ruta de biodiversidad Incidencia de los procesos dialógicos y creativos que posibilitan una conciencia medioambiental en los estudiantes del grado décimo del IED La Toscana*. (Tesis de Especialización inédita). Universidad Distrital. Bogotá, Colombia
- Betancourt, J. y Valadez, M. (2012). *Cómo propiciar el talento y la creatividad en la escuela*. Editorial El Manual Moderno, S.A.

- Cabrera, N y Morales, C. (2011, septiembre 11). Investigación Acción Educativa. Área de formación inicial docente. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=fYuQ04_W3wc
- Calero, M. (2012). *Creatividad reto de innovación educativa*. México: Grupo Editor, S.A.
- Castañeda, L. y Moreno, D. (2001). Hacia la construcción de una propuesta pedagógica que potencialice los procesos creativos en la elaboración de textos escritos (Tesis de Especialización inédita) Universidad Distrital. Bogotá, Colombia.
- Cerda, H. (2000). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Cerda, H. (2002). *El proyecto de aula. El aula como un sistema de investigación y construcción de conocimientos*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Traducción José Pedro Tosaus Abadía. España. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- De Bono, E. (2006). *Seis sombreros para pensar*. Argentina: Editorial Granica.
- Del Moral (1999). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Creatividad y Educación (33-52). Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/20713/20553>

De Zubiría, M. (2006). *El mito de la inteligencia y los peligros del cociente intelectual-CI*.

Bogotá: Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual.

Elliott, J. (2010). *La investigación-acción en educación* (Pablo Manzano, trad.).

Madrid. Ediciones Morata, S.L.

Garner, H. (1995). *Mentes creativas: una anatomía de la creatividad vista a través de las vidas de: Sigmund Freud, Albert Einstein, Pablo Picasso, Igor Stravinsky, T.S. Eliot, Martha Graham, Mahatma Gandhi/Howard Gardner*. Traducido por José Pedro Tosaus Abadía. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Gremiger, C. (2004). *Escribir en clase de literatura*. En M. López. y E. Encabo (Coords.). *Didáctica de la literatura. El cuento, la dramatización y la animación a la lectura*. (pp. 129-141). Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.

Gutiérrez, A. (2003). *La alfabetización digital en la era de internet. Alfabetización Digital*.

Algo más que ratones y teclas. (5) 179-234. Recuperado de <http://www.terras.edu.ar/Alfonso-CAP-2-La-dimension-digital-de-la-alfabetizacion-multiple.pdf>

Llorens, G. (2004). *Literatura infantil e internet:¿una nueva educación lingüística y literaria?*.

En M. López. y E. Encabo (Coords.). *Didáctica de la literatura. El cuento, la dramatización y la animación a la lectura* (pp. 91- 104). Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.

Manual de Convivencia Colegio Porfirio Barba Jacob 2015

Martínez, L. (2007). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema*

de investigación. *Perfiles Libertadores* 1(1) 73-80. Recuperado de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401121/diario_de_campo.pdf

Ministerio de Educación Nacional. Estándares básicos de competencias en lenguaje.

Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

Ministerio de Plan Decenal de Educación 2006 – 2016. Recuperado

de http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-166057_compendio_general.pdf

Morduchowicz, R. (2008). *La generación multimedia: significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Peña, I. (2014). *El universo de la creación narrativa*. Bogotá: El Huaco.

Profa Interactiva (2014, 04, 07). Problemas que afectan a la juventud del siglo XXI.

Recuperado de <http://profainteractiva.blogspot.com.co/2014/07/problemas-que-afectan-la-juventud-del.html>

Parra Rendón, J.F. (2014). *Creatividad y tecnologías de la información y la comunicación tic en la educación media*. Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia.

Pérez T., J.M y Varis, T. (2012). *Alfabetización mediática y nuevo humanismo*.

Barcelona: Editorial UOC.

Pérez T, J.M. (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información*.

Nuevos lenguajes y conciencia crítica. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S. A.

- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon* (MCB University Press) Vol. 9 (5) 1- 6. Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.
- Prensky, M. (2001). Do they really think differently?. *On the Horizon* (MCB University Press) Vol.9 (5) 1 - 9. Recuperado de <https://edorigami.wikispaces.com/file/view/PRENSKY+-+DIGITAL+NATIVES+AND+IMMIGRANTS+2.PDF>
- Rivera, M. & Rozo, S. (2012). Producción literaria digital y colectiva, de los estudiantes del grado cuarto del Colegio Ciudadela Educativa de Bosa. Universidad Distrital. Bogotá, Colombia.
- Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. España: Imprenta Juvenil S.A.
- Rodríguez, A. (2011). *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Sanchez, L. (2008). En M. López. y E. Encabo (Coords.). *Didáctica de la literatura. El cuento, la dramatización y la animación a la lectura*. (pp. 129-141). Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L. (147-173)
- Sampieri, R., Fernández, Carlos y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.

- Suárez, M. (2002). Algunas reflexiones sobre la investigación-acción colaboradora en la educación. *Revista electrónica de enseñanza de las ciencias 1(1)* 40-56.
Recuperado de http://www.docenciauniversitaria.org/volumen1/REEC_1_1_3.pdf
- Taranenko, O. (2014). Creatividad y Tics. Un reto en el aula. Actitudes y percepciones del profesorado de ELE en Islandia. (Tesis de Maestría). Universidad de Islandia. Reykjavik, Islandia.
- Teoría del Aprendizaje significativo. Recuperado de http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf
- Torres, L.C., (2011). *Creatividad en el aula*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Universidad Eafit. Conexiones. Aprendizaje colaborativo/cooperativo. Recuperado de <http://www.colombiaaprende.edu.co/hrml/mediateca/1607/articles>
- Vigotsky, L. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Playa, Ciudad de la Habana. Editorial Pueblo y Educación.

ANEXOS

Anexo 1. Proyecto de aula. Muestra actividad No. 3- La caja misteriosa

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de Ntic”

Rocío Bernal López

Actividad No. 3- La caja misteriosa.

Fecha: Septiembre 3

Objetivo

Fomentar habilidades de escritura en los estudiantes, mediante la técnica del binomio fantástico de Gianni Rodari.

Espacio: Salón de clase o espacio amplio cerrado.

Tiempo de duración: 1 ½ hora

Recursos Materiales y logísticos:

3 cajas de cartón medianas, 6 pliegos de papel craft.
50 palabras escritas a computador (Sustantivos – Adjetivos)
6 marcadores de diferentes colores. 1 Pito.
Cámara.

Desarrollo de la actividad:

1. Los estudiantes se organizan en filas diagonales para hacer relevos en la dinámica con los integrantes de cada fila.
2. Al son de un pitazo el primer estudiante debe dirigirse al centro del salón y escoger una caja, en cuyo interior se encuentran palabras. El estudiante escogerá dos papeles al azar, los cuales contienen adjetivos y sustantivos. El estudiante saldrá corriendo y las pegará en la cartelera que está en la pared, al frente escribirá una frase con ambas palabras dando inicio a un relato. Sólo hasta que el compañero haya escrito su frase puede el siguiente correr por otro juego de palabras a la caja sorpresa y escribir su frase. Así hasta terminar un relato que irán construyendo poco a poco, el cual tendrá un inicio, un nudo y un desenlace.
3. Al terminar todos los grupos, se leerán los relatos que surgieron.
4. Se hace la socialización de la actividad comentando los pros y los contras de la actividad.

Anexo 2. Proyecto de aula. Actividad No. 6- Una nueva historia que contar.

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

“Potenciar los factores de la creatividad en jóvenes, a partir una estrategia de creación narrativa en aula y desde el uso de Ntic”

Rocío Bernal López

Actividad No. 6- Una nueva historia que contar.

Fecha: Octubre 29

Objetivo

Implementar una actividad que potencie los factores de la creatividad como son: fluidez, la flexibilidad, imaginación y la comunicación, mediante el uso de Power Point.

Espacio: Sala de sistemas No. 1

Tiempo de duración: 2 horas

Recursos Materiales:

Computadores portátiles

Usb

Desarrollo de la actividad

1. Los estudiantes se distribuirán en grupos de trabajo, conformado por 3 estudiantes.
2. Escribirán 10 palabras de objetos, organizaran las palabras al azar (no es necesario que tengan alguna relación), luego formarán nuevas palabras para que se transformen en una palabra nueva. Ej: casa- bocadillo (cadibocallosa).
3. Escogerán varias de esas palabras y redactaran un cuento. Las nuevas palabras escogidas les servirán como nombres de sus personajes, ciudades, planetas, etc.

Anexo 3. Muestra del diario de Campo No. 3. Instrumento para la observación de la actividad No. 3 del proyecto de aula.

Diario de campo No. 3 Colegio Porfirio Barba Jacob - Bogotá		Docente: Rocío Bernal	
Fecha: Septiembre 3 de 2015	Hora de inicio: 2:20 p.m. Hora de finalización: 4:10 p.m.	Participantes: Estudiantes 701	Sesión No. 3 Lugar: Salón
Tema: Técnica de escritura creativa: El binomio fantástico Objetivo Fortalecer habilidades de escritura en los estudiantes, mediante la técnica del binomio fantástico de Gianni Rodari. Actividad: La caja misteriosa			
OBSERVACIÓN		ANÁLISIS	
Ambientación del espacio: El salón estaba organizado con 3 mesas en el centro del salón, cada una con una caja de color sellada. Esta caja contenía palabras (adjetivos y sustantivos). En las paredes estaban 4 carteleras de papel craft vacías. Introducción: Saludo y explicación a los estudiantes sobre el trabajo a realizar. Inicio del taller: Momento No. 1 -Los estudiantes se unieron en 4 grupos e hicieron 4 filas. -Los grupos se organizaron en filas frente a unas mesas puestas en el centro del salón. Encima de estas mesas estaban dispuestas 3 cajas de colores en cuyo interior estaban palabras escritas en papeles (paraguas, hormiga, bombero, candado, corbata, ciempiés, delgado, tímido, burlón, manzana, verde, codo, cebolla, creyente, bruja, diente, etc.). Al son del sonido de un pito, el primer estudiante de cada fila, corrió y tomó dos papeles, los leyó, y fue corriendo a escribir en una cartelera el título sugerente de un cuento o la primera frase con ayuda de esas palabras, cuando finalizó su aporte, corrió el segundo estudiante y escribió, así sucesivamente hasta		*Los textos creados se transcribieron según lo escrito por los estudiantes. Grupo No. 1 "El paraguas de 100 pies Erase el paraguas del señor codo crespito y entonces decidió hacer un portarretrato llorando. Con un dibujo de anillos y carros, al señor le dio hambre y fue a la tienda a comprar pan y luego tomó el bus. El bus paro en un semaforo y se subió un señor con una mesa delgada y en ella avia un come 100 pies q' tenia una bocina y el tenia un bebe por el cual debía llegar a casa, gruñía demasiado antes de llegar. Mucho después se sento en la silla y se quito el cinturón y empeso a comer granadilla. Tiempo después empeso a llorar pensando en una fotografía de su mamá, luego llegó su esposa la cual era muy creativa y le ayudo a crear una comida saludable, ya que no tenian casi comida lo hicieron con el 100 pies, un parasol, el bebe se sintió contento mientras pasaron un faro." Grupo No. 2 "El mesa cienpies Avión mil pies Habia una vez una blusa voladora que no le gustaba estar con el armario con el parabrasis. Y el dueño era narizón y soñador y lloraba mucho en una cueva y llevaba corbata delgada iva a una montaña solo y le decian el solitario y tenia un carro muy pequeño y tenia un lagarto dentro del carro y llego a su casa y encontro un duende en la mesa Que era alegre porque también tenia una silla y dentro de la casa Habia una escoba solitaria y una ardilla la molestaba mucho y era pequeña	

<p>cuando todos pasaron, tomaron sus palabras y fueron inventando el cuento.</p> <p>Momento No. 2</p> <p>Al terminar de escribir sus relatos los estudiantes se sentaron frente a cada una de los cuentos escritos. Uno de los estudiantes de un grupo contrario al suyo fue leyendo la historia inventada por el grupo.</p> <p>Momento No. 3</p> <p>Se hizo la reflexión frente a la actividad realizada.</p>	<p>y tenía unos zapatos rojos y un anillo muy valioso y gigante y al lado había una montaña. Lanosa con un semáforo y una pared al lado y estaba picando cebolla y manzana para la ensalada para comer y mientras comía y miraba las montañas.... Fin”</p> <p>Grupo No. 4</p> <p>“El Diente y la Bruja</p> <p>Padre crees que soy feo y el parasol estaba en una montaña La bruja usaba una corbata y era alta</p> <p>Siempre estaba alegre con su mascota que era un cienpies. En el armario tenía ropa muy lujosa un día se fueron para el desierto donde llevaba una computadora y una silla Ella creyente de lo que llevaba se comió una granadilla y se partió un diente al día siguiente se encontró un duende flaco y el duende le regaló unos zapatos y se puso feliz. Se fue para su casa, y muy cansada se acostó comenzó a soñar con una rana cepillándose el pelo y le cedieron crespos y estaba en una silla, confiando mirando un retrato portarretrato diminuto. Fin”</p> <p>Grupo No. 5</p> <p>“El Bonica Desierto</p> <p>Había una vez una niña que se podía convertir en duende y en tigre y tenía un armario donde había una bruja verde y comía mucha granadilla en una montaña escondido en una cueva oscura y entonces cuando iba a comer la granadilla se volvió diminuta.</p> <p>Había una bruja que era muy solitaria y creyente Se ponía zapatos en los codos y todos los días los lavaba en la lavadora y la bruja dejó de comer y se volvió flaca y trabajaba en un semáforo delgado un señor muy burlesco en una mesa y entonces el cielo se puso creativo y en el cielo había una hormiga que podía volar y tenía cienpies era muy sabia pero a la vez muy malgeniada y se ponía una blusa y de mascota tenía un león y vivía en una montaña y un carro tenía una bocina de un bus regetonero que pasaba por el campo y cuando el pequeño se puso alegre porque le compraron una rana flaca.....Fin...No continuara”</p> <p>Grupo No. 6</p> <p>“El parabrasis es un computador</p> <p>Había una vez un paraguas diminuto que era muy creyente pero a la vez muy tímido y una vez una serpiente tierna quería ese paraguas</p> <p>En la silla viendo televisión el pollo llorón era dinámico y</p>
--	---

	<p>muy delgado y un día el pollo se metió en una cueva con un computador</p> <p>El pie soñador era muy burlesco y muy tímido y le encantaba tomarse fotografías en el zapato. Hay una serpiente y esa serpiente salió de la cueva y del cielo comenzaron a caer zapatos.</p> <p>El tigre está en la cueva se fue en el bus y toca su bocina se fue de pie con su amiga la serpiente estaba muy...”</p> <p>Análisis de los primeros textos:</p> <p>Los textos no tienen coherencia de ideas, les falta ortografía, puntuación y difieren mucho de un cuento. Pienso que los estudiantes hicieron frases al azar pero sin una concatenación de ideas. Las palabras dadas aparecen pero no hay una relación coherente cuando se utiliza el adjetivo con el sustantivo.</p> <p>Algunos toman elementos de la realidad de los jóvenes, lo cual es interesante.</p> <p>La cantidad de palabras dadas que incorporan en su historia puede ser favorable porque da pie a su escritura fluida, pero a la vez les puede bloquear porque son demasiadas palabras para incluir en el texto.</p> <p>El uso reiterativo y saturado de la “y” para contar la historia puede ser algo a trabajar en las clases más adelante.</p> <p>El manejo de los tiempos verbales en muchos momentos no es el apropiado.</p> <p>Grupo No. 3</p> <p>“Había una vez un chico muy extrovertido y le gustaba jugar con su rana, él iba caminando y un lagarto se le subió a la rana, él le tomó una fotografía, era pequeña y de color verde claro. Era muy inteligente y era dinámico y vivía en una cueva con un tipo malvado que comía granadilla con pollo. El tipo se dio cuenta de que su lagarto no estaba y obviamente se fue a buscarlo con su cara de malvado, lloraba como un bebé llorón, vio que un chiquito tenía su lagarto él tan furioso se lo rapó, el chico no sabía que hacer ya que se encariñó con el lagarto, y quedó solitario con su cueva ya que se dio cuenta de que era muy grande para hacer llorar a un niño pequeño con esa demostración el niño le agradeció y le dio un anillo con un poder que era volar en el cielo ya que el niño no le importaba el anillo solo su lagarto y computadora y así el niño creció con su lagarto y el nombre del lagarto era Lanoso ya que dormía en lana....fin”</p>
--	--

	<p>-Esta historia presenta las características de un cuento. Aunque falta una mejor redacción, hay ilación entre ideas y más coherencia. Se utilizan muchas de las palabras dadas. Los estudiantes usan más su imaginación con las palabras que se les dan.</p> <p>CONCLUSIONES</p> <p>La relación entre palabras y sus usos no son claras para los estudiantes. Se arman frases al azar pero no hay coherencia en estas frases. Esto puede ser causado por el afán de escribir la historia, por el desconocimiento del significado de las palabras. Aunque ellos saben qué es un cuento y sus partes, al realizar el ejercicio no aplican este conocimiento.</p> <p>Al encontrar palabras conocidas y diferentes a la vez, los estudiantes se chocaron con lo que les parece cotidiano, ya que sacan palabras que no tienen mucha relación (ej: zapato - duende) y por lo tanto tienen que seguir escribiendo una historia salida del contexto normal de los cuentos que ellos leen, conocen o ven en la televisión. La actividad permite la agilidad para pensar, para no quedarse relegado y retrasar al grupo en lograr un producto (cuento). Su fluidez emerge, su capacidad de adaptación (flexibilidad) y la comunicación que debieron tener para crear la historia.</p> <p>Al compartir las historias con sus compañeros se sintió el respeto en la escucha y en el producto logrado. Algunos textos fueron graciosos, a otros les faltaba algo de coherencia o ilación de ideas, pero se logró el objetivo de la actividad.</p> <p>El proceso escrito de los estudiantes se puede incentivar mediante diversas actividades y técnicas que los motiven, desde la interacción con sus pares, con diversas estrategias diferentes a la clase cátedra y desde el desarrollo de su pensamiento.</p> <p>El trabajo colectivo fomenta el espíritu de creación. Unos y otros pueden darse aportes o sugerencias de la mejor manera, con respecto y dinamismo. Al mismo tiempo todos los aportes individuales son valiosos, no se rechaza a nadie y todos enriquecen el texto.</p> <p>Proceso: Dentro del proceso creativo este sería el de Preparación y recolección de información: Larva. Maduración e Incubación.</p>
--	---

Anexo 4. Diario de Campo No. 6 Instrumento para la observación de la actividad No. 6

Diario de campo No. 6 Colegio Porfirio Barba Jacob - Bogotá		Docente: Rocío Bernal	
Fecha: Noviembre 11 de 2015	Momento No. 2 Hora de inicio: 5:00 p.m. Hora de finalización: 6:30 p.m.	Participantes: Estudiantes 701	Sesión No. 8 Lugar: Salón de sistemas
Tema: Escritura creativa: Una nueva historia que contar. Objetivo: Implementar una actividad que potencie los factores de la creatividad como son: fluidez, la flexibilidad, imaginación y la comunicación, mediante el uso de Power Point. Actividad: Una nueva historia que contar.			
OBSERVACIÓN		ANÁLISIS	
<u>Momento No. 2</u> <p>Los estudiantes se organizan en la sala No. 2 de sistemas, en los grupos definidos por ellos. Se les da un computador para realizar el trabajo donde se les graba, grupo a grupo, el taller diseñado en Power point (ver anexo No. 2). Después de 10 minutos los estudiantes pensaron en 10 palabras. Las unieron de dos en dos para ir las mezclando y creando una sola palabra. Esa palabra es un personaje de su cuento. La mayoría de grupos está haciendo el ejercicio de forma grupal. Entre todos armaron sus palabras para empezar la historia. Siempre gastan un tiempo más del dado, pero luego empiezan su historia.</p> <p>Veo que algunos grupos hacen primero la plantilla, ubican el color, la letra, los dibujos que le van a anexar, etc., y luego empiezan a escribir.</p> <p>Relatoría del momento:</p> <p>“Son las 5:56. En la primera parte del ejercicio en la explicación los chicos han tenido dificultad al unir las palabras por lo que siempre están acostumbrados a las palabras usuales del español, entonces, armar las nuevas palabras les ha causado un poquito de dificultad. Sin embargo, tenemos ya, varios grupos, tenemos exactamente, unos tres grupitos que han empezado ya la historia con las palabras nuevas.”</p>		<p>*Los textos creados se transcribieron según lo escrito por los estudiantes.</p> <p>Luisa Fernanda Aroca, María Fernanda Chaparro, Tatiana Silva.</p> <p>Palabras escogidas:</p> <p>Mamá, gordillo, desierto, luna, pulpo, murciélago, lluvia, vaca, lupa, anteojos.</p> <p>Palabras que surgieron:</p> <p>Antielago, viavaca, lugoderto.</p> <p>“El lugoderto</p> <p>Habia una vez un lugoderto llamado: pipinito ustedes se preguntaran ¿que es un lugoderto? Un lugoderto es un animal mitad pulpo y mitad vaca . Una vez el lugoderto fue a aprender a nadar pero para su tristeza empezó a llover y su mamá no lo dejó salir a nadar a el lugoderto le dio mucha rabia que se escapó de la casa a ir a la viavaca que era el lugar favorito del lugoderto al ir caminando se encontró con el antielago. El antielago era un animal muy malvado pero el lugoderto no sabía que el antielago era muy malvado entonces lo invitó a ir a viavaca el antielago con ganas de hacer maldades aceptó y fueron juntos a la viavaca el antielago empezó a hacer los planes malvados de como comerse al lugoderto. A llegar allá el antielago se dispuso a comerse al lugoderto pero cuando volteó a ver estaba la madre de el lugoderto al ver</p>	

	<p>esto empezo a pelear con el antielago y lo mato....”</p> <p>Daniel Amaya, Mateo Barrios</p> <p>Palabras escogidas:</p> <p>Carro, perro, niño, monstruo, cama, patio, pijama, casa, escalera, balón.</p> <p>Palabras que surgieron:</p> <p>No se mezclaron palabras</p> <p>“La nueva oportunidad</p> <p>Había una vez un niño que le temía ala oscuridad Una noche empezó a sentir que su cama se movía Y se asusto mucho miro Debajo de su cama y Observo un par de cuencas rojas Salió como una clase de ser humano Con la piel negra ojos rojos Y dedos largos el niño asustado bajo las escaleras Tan rápido como un rayo Pero resbalo con un balón El monstro corrió de tras y el niño no podía correr y fue al patio por su bicicleta y se dirigía a toda velocidad Ala casa de un amigo pero su pijama se atoro en la cadena de la bicicleta”</p> <p>Julieth Díaz, Estefanía Martínez, Nury Torrijos.</p> <p>Palabras escogidas:No se especifica</p> <p>Palabras usadas: Wachin, forifre, cojicora, cemelbra.</p> <p>“El mundo mágico</p> <p>Había una vez un mundo mágico llamado wachin, en este mundo habían extraordinarias frutas y animales donde se unían en una sola, en este mudo habían gorifre, cojicora y un cemelbra ellos eran mejores amigos y hacian muchas travesuras.</p> <p>Un día ellos se cayeron en un hueco y en ese momento cambiaron, el gorifre tenia un cabeza grande, el cojicora tenia un pie pequeño y el cemelbra no tenia dientes en ese momento ellos se rieron de cada uno pero no sabían que todos tenían un defecto, en ese omento no sabían que pensar y entonces empezaron a bailar sin que lo desearan.</p> <p>Ellos caminaban mientras bailaba buscaron la salida ya que cuando cayeron al hueco cambiaron y si salen obviamente volverían a hacer normales. Ellos buscaron y buscaron una salida pero estaban perdidos, empezaron a gritar sin quererlo y</p>
--	--

	<p>empezaron a venir mas sintomas.</p> <p>Durante el camino se encontraron con un humano, una cosa que nunca habían visto ellos intentaron hablarle pero no hablaban su mismo idioma, el humano se asusto</p> <p>Y entro a su cabaña para buscar un traductor y así pudo entenderlos, los animales le hablaron y el entendió que querían salirse de la isla el los guio por un largo camino pero pudieron llegar a la salida y el humano desapareció en la oscuridad y ellos siguieron su camino tranquilos y vultos a la normalidad.”</p> <p>Jefferson Díaz, Jaider Nuñez, Jhonatan Ramírez</p> <p>Palabras que escogieron: No escribieron las palabras.</p> <p>Palabras usadas: Casarbol, coletrans, pistierratas</p> <p>“Mundo carroloco...</p> <p>La semana pasada pusieron una pista de carros locos y todos los del barrio los santos se ofrecieron a concursar y comenzó el juego comenzaron a concursar en una pista de tierra y a un concursante se le metió un perro y la dueña del perro se metió a salvarlo y pudo salvarlo al perro pero que daban 8 concursantes pero cuando vieron una curva muy serrada y paso el que iba de primeras y otros dos se volcaron la gente era la mejor pista del mundo y la pista quedaba el lo mas lejano del cielo y el carro que caía al barranco .</p> <p>Y después cuando comenzaban la carrera para las semifinales quedaban 4 participantes y en la línea de meta llegaron 2 participantes y los otros 2 no alcanzaron a llegar ala meta y después en la próxima carrera los 2 participantes que ganaron la anterior carrera y comenzó la carrera y uno de los participantes se estrello contra un árbol que avía en la carrea y el otro participante gano y se convirtió en el nuevo carroloco</p> <p>Y en un momento que los participantes estaban encontraron un casarbol y los parcipantes que ganaron se ganaron un coletrans y el p los participante ultimo que gano todo se ganaba pistierratas y entonces los participantes no tuvieron problemas y fueron felices”</p> <p>Mallerly Ilanos, Vanessa Pacheco.</p> <p>Palabras que escogieron: No las identifican.</p> <p>Palabras usadas: usaron palabras pero no las mezclaron.</p> <p>“Habia una vez una niño que vivia en una casa y vivia metido en un armario porque siempre tenia mucho miedo Entonces al lado de la casa de el vivia una señora que lo envidiaba por su forma de ser...</p> <p>Y luego ella decidio ir donde una bruja que se llama anabell, ella para hacer su ritual utilizaba un cepillo y sentada en una silla y con su computador hacia todo lo posible para complacer a su cliente. La bruja conecto un cable para realizar mas facilmente su trabajo</p>
--	---

	<p>Ella cogio una crema y le coloco a su caldero para saber que era lo que el niño hacia en su instante La bruja vio de que carácter era el niño El eracariñoso,amigable,honesto,respetuoso,creativo, responsabe,amable etc...</p> <p>Ella al verlo quedo hipnotizada por su encanto asi que ella no quiso hacerle daño al chico porque era una persona super agradable,ella Le dijo a su cliente: -la verdad no puedo hacer esto el chico es demasiado adorable. Al ver esto la brujase nego a seguir , luego el chico dijo: -Bueno de todas formas gracias y ya un rato despues el chico se dirigia a su casa en fin de coger y descargar una aplicación que estaba de moda llamada «encantamientos» el chico empezo a leer y encontro cosas que jamas haiga escuchado y decidio hacerle un hechizo a la bruja por que le parecio una persona desagradable-- Ya tenia todo preparado cuando puff parecio su madre y el no habia hecho sus tareas el cuales no cumplia entonces a ver esto el decidio irse a su cuarto a terminar con el hechizo.</p> <p>Ya un poco mas tarde en su cuarto empezó con su plan ya tenia todo preparado el queria darle algo que la bruja quisiera mucho entonces decidió hacer un gato con el cual tendria que desaparecer el real e hiria a su casa para entregarle el «nuevo gato» entonces al dia siguiente....”</p> <p>Santiago Soto, Andrés Romero, Jhon Padilla.</p> <p>Palabras que escogieron: No se especifican.</p> <p>Palabras usadas: Ambuelbor, brujacull, bebesor, famelor, aumbelor</p> <p>“Ambuelbor Brujacull y bebesor</p> <p>Un dia ambuelbor avia para su casa y miro si el cielo y vio.</p> <p>Como un chulo y cada vez se iba hacercando y entonces le empezo a ver forma de bruja y le puso brujacull y llevaba un bebesor en sus patas y ambuelor se empezo a asustar y empezo a correr y brujacull lo empezaba a seguirlo y le empezo a tirarle fameler entonces la brujacull se empezaba a mover .</p> <p>Como si fuera esquivando las famelor y de repente tiro el bebesor</p> <p>Y aumbelor lo recogio y se volovio un eroe y el bebesor lo adopto. Fin “</p> <p>Paula Alzate, Solangie Ramírez, Fabiana Falla.</p> <p>Palabras que escogieron: Casa, puente, niño, perro, árbol, carta, zapato, profesora, tablero, campo.</p> <p>Palabras usadas: Tablecasa, puenño, puenño, carperro, profbol,</p>
--	--

	<p>carperro, camzapato, profbol, tablecasa, camzapato.</p> <p>“Una vida en camzapato</p> <p>Había una ves en camzapato que vivía un niño llamado profbol que le gustaba jugar mucho con su carperro siempre en las tardes salían a jugar al parque siempre cuando jugaban veían a niño muy puenño y siempre cuando se iban a casa invitaban al niño puenño a comer ala casa de profbol un día profbol llevo al parque a carperro y se sorprendieron porque no vieron al niño puenño y carperro empeso a buscarlo porque sentía que algo le había pasado buscaron por todas partes y ya se estaba anocheciendo y todabia no lo habían podio encontrar profbol le dijo a camperro</p> <p>Que ya tenían que irse pues no lo habían encontrado y ya estaba anocheciendo se fueron a...”</p> <p>Angie cotes</p> <p>Palabras que escogió: No se especifica</p> <p>Palabras usadas: windermourd, famillorera, mocosalmua, sacaojos.</p> <p>“La vacachina</p> <p>Habia una vez un niño llamado windermourd, Que vivia en una pequeña casa con su famillorera. Windermourd tenia tres fantasmagoricos amigos llamados: uñas locas, sacaojos, y mocosalmua. Una vez sacaojos le dio de regalo una vacachina Con la cual pasaba mucho tiempo con ella. Una noche windermourd se acosto en su almagorica cama y soño que su vaca china estaba peliando con ojoslocos porque vacachina digo que ella gobernaria a windermourd porque el era su mejor amigo.</p> <p>Windermourd se desperto y como loco corria por toda la casa como gallina loca la famillorera se interpuso a que windermourd tuviera a vacachina en la casa.</p> <p>Windermourd llamo a mocosalmua para contarle el sueño que el habia tenido, en ese momento llego sacaojos y windermourd y sacaojos salieron a correr porque le tenian miedo por aquel sueño.</p> <p>Sacaojos se sintio muy mal porque nunca penso que los amigos pensaran de el asi de esa forma.</p> <p>Aquella tarde windermourd fue a jugar con su vacachina y no la encontro y se dio cuenta de que sus amigos se la abian llevado legos de el y nunca mas windermour vovio a ver a la vacachina. Fin”</p> <p>Laura Ruíz, Juliana Timote</p> <p>Palabras que escogieron: no las especifican, pero se deducen.</p> <p>Palabras usadas: windermourd, aguatanque, antenapecosa,</p>
--	--

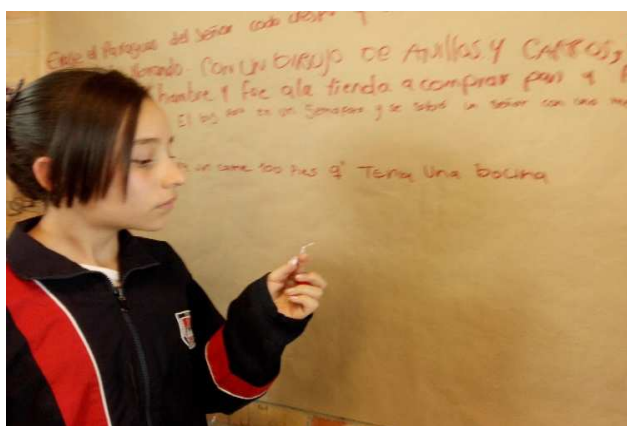
	<p>arbolchino, dientesdeburro,</p> <p>“Los duendes del pantano</p> <p>Habia una ves en un planeta no muy lejano del planeta tierra que se llamaba windermourd que vivia brujas con unas uñas carnosas y unos dientes de burro habia un duende que era un cazador de dientes que queria los dientes de la bruja por que tenia una coleccion de dientes y los unicos que faltaban era los dientes de la bruja el duende encontro a la bruja en un aguatanque y fue rapidamente a abisar a sus amigos por medio de una antenapecosa.....</p> <p>Los amigos se fueron rapidamente a encontrar a esa bruja con esos hermosos dientes de burro los duendes se encontraban en un bosque muy reconocido un niño los vio y asusto se fue corriendo a la casa . Los duendes salieron corriendo y se escondieron en un arbolchino y hay vivia la bruja cuando se dieron cuenta que vivia la bruja con su hermosos dientesdeburro se escondieron haber donde ocultaba sus hermosos dintes cuando la bruja se acosto a dormir los duendes aprovecharon para sacarles sus dientes cuando alfin e los sacaron con mucho esfuerzo salieron del arbolchino ala mañana sigiente la bruja se disperto y centia un dolor muy fuerte en su boca cuando se fue a mirar a su espejo y cuando se dio cuenta que no tenia sus hermosos dientesdeburro</p> <p>Se senti muy contenta x que ya no tenia esos fastidiosos dientes podia salira todas partes del bosque y al fin todos quedaron felices</p> <p>El duende con los dientesdebrro y la bruja podia salir x el bosque ...fin...”</p> <p>Sofía Argel, Yirley Castañeda, Ariana Gómez</p> <p>Palabras que escogieron: no las especifican.</p> <p>Palabras usadas: garsote, cuernoño, puentesillo, campasto, compucama.</p> <p>“El garsote y su amigo el cuernoño</p> <p>Erase una vez un animal llamado Garsote que iba caminando por el puentesillo y de repente encontró en el campasto un cuernoño que estaba en una compucama y el pequeño garsote se le aserco al cuernoño que al verlo se impreciono por sus garras poco después se fueron socialisaron y se volvieron muy buenos amigos al ir caminando los dos por el campasto encontraron un pequeño conejo el cual trato de conversar con el cuernoño y con el garsote quienes decidieron no ponerle atención gracias a que nos les simpatiso después de caminar 10 horas de camino muy largas desidieron hacer una pequeña fogata para calentarsen un poco al final de la fogata les cogio el cansancio y desidieron dormir un poco</p>
--	---

	<p>al amanecer despertaro para seguir su camino y conseguir un poco de comida de repente encontraron una pequeña chosa en la que los acogieron como si fuera de su familia y después de quince días desidieron seguir su camino para llegar a su tribo que estaba a cinco horas de camino después de llegar a su tribo acogieron a cuerniño como si fuera otro de los garsotes fin”</p> <p>Análisis</p> <p>Se debe mejorar en redacción, puntuación y ortografía.</p> <p>El desarrollo de las ideas en las historias es significativo, ya que son relatos breves, pero que causan interés.</p> <p>Mantienen el hilo de un inicio, un nudo y un desenlace.</p> <p>Se generan nuevas palabras, cuyo significado se va develando con las historias.</p> <p>Aunque son palabras extrañas al español usado en la cotidianidad los estudiantes lograron empatarlas en la historia dándoles un papel para desarrollar en la misma.</p> <p>Durante esta segunda parte al unir las palabras también se tomaron su tiempo, pero al final obtuvieron buenos resultados.</p> <p>En este ejercicio se nota aún más el desarrollo de la fluidez, la flexibilidad, imaginación y la comunicación.</p> <p>En cuanto a la imaginación el desarrollo de nuevos personajes y espacios, dio pie a una gran imaginación. El salirse de su espacio de confort frente a lo que ya conocen y crear algo nuevo es importante para ellos y para el proceso en la escritura creativa.</p> <p>El uso de la herramienta power point permitió que los estudiantes hicieran sus propios diseños y colocaran imágenes, dentro de los textos creados.</p> <p>Proceso: Crisálida: Evolución- Intuición.</p> <p>Dentro del proceso creativo este sería el fin del proceso: evaluación. La Mariposa</p>
--	---

Anexo 5. Fotografía. Proyecto de aula. Muestra actividad No. 3. La caja misteriosa



Anexo 6. Fotografía. Proyecto de aula. Muestra actividad No. 3. La caja misteriosa



Anexo 7. Fotografía. Proyecto de aula. Muestra actividad No. 6. Una nueva historia que contar

