



INVESTIGACION EDUCATIVA Y DESARROLLO PEDAGOGICO  
ALCALDIA MAYOR DE SANTAFE DE BOGOTA

**IDEP**

**CONVOCATORIA PUBLICA No. 04 DE 1999  
MODALIDAD 1**

**INNOVACION**

**SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**

**Coord. PABLO DE JESUS ROMERO IBÁÑEZ**

**INFORME DEFINITIVO**

**29 DE NOVIEMBRE DE 2000.**

**SANTAFE DE BOGOTÁ D.C.  
Octubre 19 De 1999**

*Inventario IDEP  
205*

370.118  
R655U  
-H

**INNOVACIÓN**

**SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**

80/19/2

242000

## **FICHA TÉCNICA**

INSTITUTO PARA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y EL DESARROLLO  
PEDAGÓGICO - IDEP -

UNIDAD DE DESARROLLO PEDAGÓGICO

Proyecto 7113: Fomento, investigación y socialización de innovaciones  
educativas

CONVOCATORIA No. 04 DE 1999

**RUTA DE IDENTIDAD**

(Ficha Técnica de Proyectos)

**A. IDENTIFICACIÓN DE LA INNOVACIÓN**

**1. DATOS BÁSICOS**

Título o nombre del proyecto de innovación:

SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Area del curriculum donde aplica la innovación.

EDUCACION ARTISTICA (Dibujo Artístico y Creatividad)

Problema que convoca al innovador: Pasividad académica, creatividad  
adormecida, para autonomía y autoestima baja.

Ciclo de formación que atiende la innovación: 1° a 11°

**2. INSTITUCIÓN QUE PRESENTA LA INNOVACIÓN**

Nombre y razón social de la Institución: Colegio Stella Matutina. Comunidad

Hermanas de Bethania Consoladoras de la Virgen Dolorosa.

Nit. 860013447-5

Representante Legal y Ordenador del Gasto: Sor Myriam Rubio (Repres. Legal)

Sor Fabiola Ramírez (Ordenador del gasto)

Título del PEI: Educación en y para la Vida

Decreto o resolución de aprobación: No. 02250 / 89

Asignado por ICFES  SED  Otra  Cuál? \_\_\_\_\_



Tipo de Institución: Pública  Privada

Niveles de formación que ofrece:  
 Preescolar  Ed. Básica  E. Media  E. Superior

Dirección: Cra. 61 No. 182-60

Tel.: 671 13 32 - 671 88 69

Dirección electrónica (E-mail):  
 \_\_\_\_\_

**3. EQUIPO RESPONSABLE DE LA INNOVACIÓN:**

Coordinador:  
 Apellidos: Romero Ibáñez Nombres: Pablo de Jesús

Tipo de Identificación:  
 C.C.  C.E.  T.I.  Pasaporte

Número: 73.107.583 de Cartagena

Dirección: Calle 167 No. 55-55 Apto. 506 Int. 3

Ciudad: Santafé de Bogotá

Teléfonos:  
674 40 48 Celular 033 - 351 48 44

Correo electrónico:  
gospinam@hotmail.com

Cargo actual:  
Coordinador área de Investigación y profesor de Artes y Filosofía

Institución donde trabaja:  
Colegio Stella Matutina

Integrantes del Equipo:

NOMBRE	CARGO	FUNCIONES QUE DESEMPEÑARÁ EN LA INNOVACIÓN
Maribel Pardo Sotomayor	Profesora de Dibujo Artístico	Sistematizar la producción artística de las niñas de 1° a 8°.
Rita Hinojosa	Profesora de Pedagogía Plástica e Investigación (U. El Bosque)	Asesora: Calidad y creatividad en la expresión artística. Selección y apreciación crítica de las ilustraciones.

Jesús Pineda	Profesor del Colleg de la U. El Bosque	Fundamentación pedagógica de la innovación. Sistematización de las estructuras gráficas de educación artística de 130 colegios.
Gustavo Adolfo Ospina Marsiglia	Ing. Industrial. Maestro en Informática	Responsable del proceso de acabado técnico del software educativo "Creadores sin límites"

### **Síntesis de la crisis fundante de la innovación (Experiencia de crisis que fue ocasión para la innovación):**

1990 es un año especial para esta innovación. En enero comencé mi experiencia académica como profesor del Colegio Stella Matutina. Observé que las estudiantes de este Colegio de clase media tendían a repetir modelos preestablecidos, en lo conceptual sucedía lo mismo. Si se les pedía que contaran algo sobre su dibujo o pintura, se limitaban a describir textualmente lo que habían dibujado. El nivel de creatividad y autoestima era bajo. En la autonomía académica había serios problemas y en los diagnósticos realizados las estudiantes pedían un cambio urgente en lo metodológico y en el ambiente académico.

### **Síntesis de la ruta de prácticas que permiten habitar, morar y direccionar la innovación (Sintetice el tipo de prácticas que, en el proceso de la innovación, han permitido ponerlos en marcha, mantenerse en ella, valorarlos y direccionarlos):**

En medio de esta coyuntura:

1. Lo primero que hicimos en el Colegio Stella Matutina fue un diagnóstico (archivo de resultados) que nos permitió conocer el resultado real del problema.
2. Estrategia metodológica. Aplicamos una didáctica centrada en el Nosotros viviendo el taller del asombro, el taller de la incertidumbre, pensar la imagen y pensar la ausencia.
3. realizamos encuentros intercolegiales para confrontar la calidad de la innovación.
4. He aplicado con éxito la innovación a dos centros educativos distritales (públicos).
5. He socializado la innovación a 39 colegios de diferentes partes del país, tengo listado.
6. Se socializó a la red de artes de la Zona 11 (Suba).
7. Recibo informes y críticas de diferentes profesores de Educación Artística a los que les di copia de la innovación.

### **Síntesis de los referentes conceptuales del proyecto:**

Referente Pedagógico: Dentro del enfoque cognitivo, Susurro de la Creatividad se ha enriquecido con la pedagogía conceptual trabajada por la Fundación Merani. Su filosofía sobre los mentefactos conceptuales y los microensayos gráficos, aquí han sido muy valiosos. Referente Estético: Los aportes de Elliot W. Eisner, Rudolf Arnheim, Omar Calabrese, H. Gardner y V. Lowenfeld son fundamentales. En Creatividad: algunos referentes claves son: El enfoque cognitivo de Desarrollo de habilidades de pensamiento de Margarita A. de Sánchez; La psicología creativa de Mauro Rodríguez, Saturnino de la Torre y Erka Landau.

### **Principales logros reconocidos por la comunidad, con respecto a la crisis fundante de la innovación:**

Son múltiples, aquí señalaré algunos: la Comunidad reconoce el espíritu creativo, autónomo y emprendedor que ahora tienen las estudiantes (Este año la Asoc. de Padres de Familia dio una placa honorífica). En Corferias – Feria Escuela Siglo XXI Pabellón 2 Piso 2, las estudiantes armaron un creativo stand (No.115) donde expusieron sus logros dentro de esta innovación.

- Las niñas tienen numerosas obras y escritos publicados,
- Hoy, disfrutan dibujar, pintar, escribir, crear. (comprobación – autoevaluación)

### **Principales dificultades identificadas en el desarrollo de la innovación:**

- Apatía académica en algunas estudiantes
- Desconfianza entre estudiantes y profesores al enfrentar un nuevo paradigma didáctico
- Falta de presupuesto económico para la elaboración de los talleres, fotocopias, diseño, diagramación e investigación etnográfica. Falta de presupuesto para adquirir material bibliográfico clave.

### **Descripción del sistema de competencias mediante el cual la innovación reconoce el mejoramiento de los aprendizajes de los niños:**

- Producción de gráficos, dibujos, pinturas, poesías alegóricas, reflexiones, microensayos gráficos y ensayos coherentes y creativos.
- Gran capacidad para defender en público sus ideas.
- Aportan nuevas expresiones artísticas
- Viven el Nosotros trabajando en grupo. Así escribieron un libro titulado Expresiones Creativas en el aula (en proceso de publicación)

### **Textos, publicaciones o material educativo producido dentro de la innovación durante su desarrollo:**

Serie de Dibujo: Dibujemos YA A, B, C, y D (Ya corregido) Sendero Editores.

Serie Mis Artistas 1º, 2º, 3º, 4º y 5º. Editorial Magister.

Libro Didáctica y Expresión. Scarg Editores. En este libro hay publicados 5 ensayos, reflexiones y alegorías de las estudiantes de esta innovación. En las series de dibujo están publicadas obras de arte de estas estudiantes.

Artículo Vivencia de la pedagogía del Arte en Itinerario educativo; Artículo Orgasmo de la creatividad; y otros.

**Síntesis de estrategias de socialización y construcción de comunidad académica que propone la innovación:**

1º Publicación de los tres resultados pedagógicos de la innovación (libro, taller, software)

2º Socializar la innovación a todas las redes académicas del distrito en diferentes zonas.

Interesa por sus aportes a la creatividad.

3º Seminario Taller de dos días dirigido a todos los profesores de educación artística de Santafé de Bogotá.

4º Obsequiar volante informativo sobre las bondades de esta innovación a todos los profesores del área de educación artística.

## B. COBERTURA

**POBLACIÓN QUE SE PROPONE ATENDER**

# Docentes  # Estudiantes  Otros:

Cuáles: Profesores y Estudiantes del sector privado y público

Tipo: Docentes  Alumnos  Otros

Total beneficiados:

Nivel escolar: Básica y Media (1º a 11º)

Institución o comunidad educativa:  
Dos instituciones de la básica y media se van a beneficiar directamente:  
Colegio Stella Matutina (Privado)  
CED Vista Bella (Público) Jornada mañana y tarde

ABSTRAC DEL PROYECTO  
DE INNOVACIÓN

# **SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**

**COLEGIO STELLA MATUTINA**  
**SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**  
Tel. 6711332 – 6718869 – Fax:6722366

**Sñrs. IDEP.**

**Dr. Edgar Torres**

**Asesor Área de Desarrollo Pedagógico**

**Dr. Eduardo Galeano**

**Interventor del Proyecto.**

**ABSTRAC**

*SUSURRO DE LA CREATIVIDAD* es un proyecto financiado e intervenido por el IDEP. Donde los tropiezos, las equivocaciones y los errores se están transformando en didácticas significativas. Aquí, los cambios se están produciendo en las didácticas, en las actitudes y los afectos en una rica dinámica de confrontación, reflexión y permanente creación entre estudiantes y profesores.

*Susurro de la Creatividad* nace en el área de Educación Artística y seduce posteriormente al área de Filosofía; hoy, todas las áreas en el Colegio Stella Matutina se están dejando enamorar por Susurro de la Creatividad y de esta realidad, dan testimonio, todos los estudiantes y profesores de la Institución.

Actualmente nos reunimos todos los viernes en pro de lograr nuestra urgente meta: *Desarrollar la Creatividad, afinar la Percepción y el pensamiento Divergente en una sola dinámica cotidiana desde la expresión gráfica y conceptual.*

Esta meta es ya, un compromiso cotidiano de todos los docentes que día a día desean socializar con emoción los diseños creativos de sus guías. Desde este anhelo, en Susurro de la Creatividad se crearon cuatro talleres: 1. El taller de la Pregunta, 2. El Taller de la Percepción, 3. El Taller de la Divergencia y 4. El Taller de Pensar la Imagen. En la actualidad, cada taller contiene 25 guías, reuniendo así, un paquete de cien guías que actualmente estamos aplicando con éxito en el área de Educación Artística y Filosofía.

Otro resultado de Susurro de la Creatividad es la creación de tres Tecnopolidícticos de la Creatividad y cinco micro tecnopolidícticos, elaborado por las estudiantes de 8º, 9º, 10º y 11º. El tercer resultado es el juego de las variables que consta de 50 fichas y su función es afinar la percepción, aprender a identificar y diferenciar técnicas, estilos y texturas. El cuarto resultado es la aplicación efectiva de tres procesos de razonamiento en el área de Filosofía y Educación artística: 1.P. R. Analítico 2.P. R. Creativo y 3. P. R. Práctico. Actualmente, las estudiantes están aplicando esta filosofía de trabajo, en sus preocupaciones cotidianas. El quinto resultado es haber constituido con el equipo de docentes de la Institución, un modelo sencillo para dinamizar la Creatividad en el aula de clase. Esta propuesta tiene nueve pasos y está diseñada exclusivamente para las necesidades de la Escuela. El sexto resultado es haber logrado liberarnos del currículo cerrado en un texto escolar. Hoy las estudiantes escriben ponencias con suficiente argumentación y convicción, escriben ensayos, alegorías, reflexiones, diseñan portadas de libros, diagraman, ilustran y están perdiendo el miedo a errar.

Director de Proyecto: Pablo Romero Ibáñez.

# **INFORME ACADÉMICO Y DE ACTIVIDADES (Noviembre 29 de 2000)**

**Señores IDEP.**

**INSTITUTO PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA  
Y EL DESARROLLO PEDAGÓGICO.  
Dr. Eduardo Galeano.**

Para **SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**, proyecto de Innovación del colegio Stella Matutina, es un motivo de alegría y emoción darles información sobre las actividades, los avances, logros académicos y afectivos del proyecto. Sin duda, el proyecto aportó y logró mucho más de lo prometido y esperado.

En el presente año el proyecto **SUSURRO DE LA CREATIVIDAD** ha tenido diversas coyunturas críticas que han mejorado el proceso académico de la propuesta. Después de las socializaciones ante el IDEP, el enriquecimiento sensible de Eduardo Galeano y las confrontaciones académicas con el experto Alberto Blandón Schiller, el proyecto se fundamentó y creció notoriamente (al respecto, véase carta al Dr. Alberto Blandón S.).

En este proceso de aclaración, fundamentación, aplicación y consolidación del proyecto, consideramos pertinente, recordar el camino que se siguió:

1. En la presentación y estructuración general del proyecto se percibían dos y hasta tres proyectos. Gracias a la intervención del experto, del Dr. Edgar Torres y las sugerencias de la Dra. Elizabeth Rivero, reordenamos el proyecto, trabajo que nos ocupó tres semanas en las que después de discutir entre docentes, algunos padres de familia y algunas estudiantes, llegamos a la conclusión que el proyecto no podía hablar de Talleres, de Dimensiones y Competencias en tres ámbitos separados; por lo tanto, se acordó centrar el proyecto en la estructuración de cuatro talleres con la consolidación de una novedosa propuesta para vivir el proceso creativo en la **Institución**. (Ver copia del libro adjuntado en este informe).

2. Algunos talleres no habían tenido evolución en los últimos tres años y carecían de sistematización aunque poseían un intento de fundamentación teórica. En esto se trabajó fuertemente hasta el punto de cambiar sustancialmente en su rigor teórico y práctico. El taller del asombro pasó a llamarse **Taller de la Pregunta**, el taller de la ausencia, pasó a llamarse, **Taller de la Percepción**, el taller de la incertidumbre pasó a llamarse, **Taller de la Divergencia** y permaneció el **Taller de pensar la Imagen**. Esta transformación sufrida por los talleres no sólo se movió en el campo de los apellidos, también sufrieron un cambio didáctico y se fundamentaron teóricamente con la confrontación con otros autores (ver en informe académico, Estructura Conceptual de Susurro de la Creatividad, presentación en Power Point.).

3. La exposición que se hizo ante el IDEP de los antecedentes del proyecto, daba la sensación de no haber sufrido errores y desaciertos en la historia que se presentó desde el año 1990. En los informes anteriores se aclaró que *Susurro de la Creatividad* es una historia de tropiezos, equivocaciones y desaciertos que han sido asumidos como herramientas y pretextos para mejorar nuestras prácticas educativas, la cual, nos ha arrojado valiosos resultados que hablan por sí mismo (ver libro de *Susurro de la Creatividad*). Desde esta experiencia, creemos en el error como herramienta didáctica para mejorar los procesos educativos.

4. El proyecto se presentó en dos áreas del conocimiento: Arte y Filosofía. Con mayor fortaleza en arte que en Filosofía; sin embargo, se nos preguntó si estábamos trabajando el proyecto en todas las áreas (ya que participan en las reuniones todos los profesores) o sólo en Arte y Filosofía. Al respecto, se nos pidió que hiciésemos una reunión con todos los docentes para tomar una decisión sobre el asunto. Esta inquietud se trató en la reunión del 11 de Febrero, en la reunión del 18 de Febrero y en la reunión del 3 de Marzo de 2000 en las que se llegó al acuerdo de trabajar el proyecto con sus respectivas fundamentaciones teóricas en el área de Arte y Filosofía. Los docentes arguyeron que no es posible aplicar *Susurro de la Creatividad* en todas las áreas en tan poco tiempo para luego presentar resultados al IDEP; por tanto, es mejor ser prudente y desarrollar con fuerza y Creatividad el proyecto en las áreas que fue inscrito inicialmente. **Unir la expresión de la Educación artística y el área de Filosofía con la intención de, afinar la Percepción, el pensamiento Divergente, y Desarrollar la Creatividad en una sola dinámica conceptual y gráfica.** En este proceso, los docentes se comprometieron a:

- Dar aportes didácticos, reflexiones y ensayos a las pretensiones de *Susurro de la Creatividad*.

- Asistir y participar activamente todos los viernes en las reuniones de *Susurro de la Creatividad* y así se hizo.

- Aprender a trabajar en equipo. Para este aprendizaje, hemos empezado por automotivarnos y motivar en la cotidianidad laboral a nuestros colegas, en este proceso nos comprometimos a respetar y valorar el trabajo de nuestros colegas.

- Dinamizar con las estudiantes un proceso consciente e intencionado de motivación permanente, no al inicio de la clase, sino en toda la experiencia de aula.

- Trabajar cotidianamente en el sentido de pertenencia de estudiantes, de docentes y de toda la comunidad educativa.

- Consignar por escrito todas las reuniones de *Susurro de la Creatividad*.

- Todos los docentes nos comprometemos con emoción a preparar guías de trabajo con la filosofía de *Susurro de la Creatividad*. En la actualidad, cada docente ha donado su valioso aporte en lo didáctico y en la práctica escolar. Se está notando el cambio de actitud en todos los docentes y las estudiantes lo han hecho ver.

- Conceptualizar, sistematizar y clasificar las experiencias significativas de *Susurro de la Creatividad*.

- Socializar los aportes de las niñas en las diferentes áreas de estudio.

- Publicar las mejores producciones artísticas y literarias de las niñas en: carteleras, afiches, comunicados a padres de familia, izadas de bandera, artículos, encuentros intercolegiados y publicación impresa.



-Evaluar cada dos meses el proyecto Susurro de la Creatividad. Actualmente con el montaje de la página WEB del proyecto: [Http://WWW.GEOCITIES.COM/SUSURRODELACREATIVIDAD](http://WWW.GEOCITIES.COM/SUSURRODELACREATIVIDAD). El proyecto se está evaluando constantemente con los aportes de los padres de familia y estudiantes.

-Comprobar y confirmar los procesos de Susurro de la Creatividad en las estudiantes.

-Recoger testimonios de estudiantes, padres de familia, docentes, personal administrativo y de servicios sobre las implementaciones, resultados e impacto de Susurro de la Creatividad.

-Formar espíritu crítico y creativo en las estudiantes desde todas las áreas con la filosofía de Susurro de la Creatividad.

-Reflexionar desde el PEI de la Institución, los aportes de Susurro de la Creatividad. Al respecto, la filosofía de nuestro PEI. Ha cambiado notoriamente. Ahora en Noviembre de 2000 hemos estado haciendo un rico trabajo de confrontación y valoración del PEI de nuestra Institución con la Innovación *Susurro de la Creatividad*. Incluso todos los maestros estamos releendo el libro producido por la Innovación para desde estos sueños, hacer las modificaciones del caso en nuestro PEI. En la Agenda que vamos a publicar en Enero de 2001, ya salen esta serie de cambios inspirados por *Susurro de la Creatividad*.

*Hoy señores IDEP. Podemos contarles con entusiasmo y orgullo que:*

-Publicamos mil copias del libro *Susurro de la Creatividad* y cien software que recogen todas las experiencias, conceptualizaciones, diseños, confrontaciones, talleres, fichas y demás aportes de Susurro de la Creatividad.

-Socializamos al IDEP el proceso de consolidación de Susurro de la Creatividad y entregamos resultados finales del proyecto.

-Compartimos la experiencia de Susurro de la Creatividad con otras Instituciones educativas: En diferentes seminarios talleres que realizamos durante el año con apoyo de diferentes Instituciones educativas y editoriales, logramos llegar a 300 Instituciones educativas aproximadamente sin contar los 241 maestros de Cartagena y poblados del Departamento de Bolívar a los que les llegamos el día 18 de Noviembre de 2000. Estas Instituciones y maestros (véase algunas evaluaciones referenciadas en los anexos) conocen las bondades de *Susurro de la Creatividad* y dan excelentes testimonios de las fortalezas y bondades de este proyecto preocupado por el desarrollo de la Creatividad, el afinamiento de la Percepción y el pensamiento divergente. Las Instituciones educativas Distritales donde se aplicaron los talleres de *Susurro de la Creatividad* y que dan testimonio de la efectividad de esta Innovación son: **CED. VISTA BELLA. CED. NUEVA CONSTITUCIÓN CED. SANTA CECILIA ALTA** (Incluso, las bondades de *Susurro de la Creatividad* en estas Instituciones, fueron expuestas en la feria interactiva del 28 de Noviembre de 2000). Aquí, es conveniente aclarar que gracias al proyecto: **Didácticas para el desarrollo del pensamiento** de la Universidad el Bosque, proyecto de asesorías de Innovaciones en centros educativos distritales financiado e intervenido por el IDEP. Se pudo socializar este proyecto al **CED. NUEVA CONSTITUCIÓN Y CED. SANTA CECILIA** en conjunto con otros programas de desarrollo de pensamiento como el de la Dra. Margarita de Sánchez, el Reuven Feurstein, el Mini Arco y otros. Se evaluó el aporte de *Susurro de la Creatividad* y fue considerado como excelente en su metodología, fundamentación y aplicación práctica, se aplicó a estudiantes de la básica primaria y estudiantes y las profesoras se mostraron

complacidos con los resultados. lo hemos asumido como un serio compromiso para seguir mejorando los talleres de *Susurro de la Creatividad*. Queremos decirle al IDEP. Que desde esta Innovación hemos cumplido y contribuido al crecimiento de la Didáctica como disciplina que se preocupa por el aprendizaje significativo en la Escuela.

5. Se nos pidió aclarar el concepto de Creatividad del Proyecto. Este compromiso ya se cumplió no sólo reflexionando entorno a la Creatividad, sino además, creando nuestro propio camino o modelo para vivir el proceso creativo en la Institución. Este proceso tiene 9 pasos y son:

1. Motivación y emoción
2. Percepción y Preparación
3. Inferencia
4. Divergencia
5. Iluminación
6. Interconexión
7. Valoración
8. Aplicación y Socialización
9. Auto revisión Crítica.

Para llegar a este diseño que busca dinamizar con efectividad el proceso creativo en la Institución, se partió de la experiencia de cada docente, de la historia académica del colegio, de la experiencia académica con las niñas, de diversas confrontaciones teóricas como las de Guilford, Saturnino de la Torre, Margarita de Sánchez, Elliot Eisner, Rudolf Arnheim, Viktor Lowenfield, Lambert y otros autores e investigaciones. (véase el libro y el software de *Susurro de la Creatividad* ).

6. En este compromiso, también tenemos una interesante reflexión, Conceptualización y aplicación práctica sobre **PERCEPCIÓN**. (Ver libro y software de *Susurro de la Creatividad* ).

7. Actualmente toda la comunidad educativa conoce el proyecto *Susurro de la Creatividad* y existe una gran motivación por aportarle al proyecto. Existe además, grandes expectativas por los cambios que se van a seguir dando en el 2001 desde los aportes de *Susurro de la Creatividad*.

**8. PRODUCCIONES:** En todo el proceso que duró la aplicación de esta Innovación, los aportes de las niñas y docentes a *Susurro de la Creatividad* han sido numerosos y de calidad. Tanto docentes como estudiantes se muestran entusiasmados con este interesante proceso. Las producciones de *Susurro* son: 1. Software educativo *Susurro de la Creatividad* con videos, juegos, hipertextos, talleres, procesos creativos y sistema original de dibujo para el usuario. (ver Software). 2. Un libro con talleres, con excelentes ilustraciones de las niñas del Colegio Stella Matutina y algunos ejemplos de las aplicaciones del proyecto en el CED. VISTA BELLA. 3. Tres Tecnopolidícticos de la Creatividad, 4. Juego de las Variables 5. Micro Tecnopolidícticos de la Creatividad 6. Dominó artístico, 7. Talleres de la Pregunta, la Percepción, la Divergencia y Pensar la Imagen, Taller de Pensar la Imagen, 8. Procesos creativos de *Susurro de la Creatividad*.

9. En toda la historia del colegio, jamás habíamos tenido en tan poco tiempo (febrero-  
Noviembre de 2000), tanta producción teórica, gráfica, artística y tecnológica de parte  
de los docentes y de las estudiantes.

10. En los tres últimos años, con los grados 10 y 11, hemos participado en diversos  
encuentros e intercolegiados educativos en el área de Filosofía, este año lo hicimos con  
dos niñas del grado 9 , ellas llevaron una ponencia de filosofía titulada: La Incidencia de  
la Postmodernidad en la violencia colombiana. La escribieron, la expusieron, la  
argumentaron y la defendieron con autoridad; incluso, se atrevieron a refutarles a un  
profesor de Filosofía que las cuestionó. Este evento se realizó el jueves 25 y 26 de  
Mayo de 2000. en el colegio San Viator. Posteriormente nos invitó la Universidad San  
Buena Ventura a participar con una ponencia sobre Filosofía Postmoderna. Esta vez, se  
diseñó una ponencia entre niñas de 9º, 10º y 11º. La ponencia no sólo fue de gran  
calidad, sino que además, la argumentaron con rigor y aplicación al contexto  
Colombiano.

11. El martes 23 de Mayo de 2000, las niñas de nuestro colegio Stella Matutina  
participaron en el concurso de las dionisiacas de Usaquen, hicieron una presentación  
poco común, original y de gran calidad. Actualmente están en la final de este certamen.

12. Las niñas están realizando numerosas obras artísticas que fundamentan y diagraman  
al proyecto *Susurro de la Creatividad* para su publicación en el libro y el Software  
educativo. Aquí, se está reconociendo los créditos de las estudiantes. La posibilidad de  
publicar, es otro elemento de motivación para las niñas. (ver algunos trabajos en el libro  
de *Susurro de la Creatividad*).

13. Con *Susurro de la Creatividad* se ha logrado vivir procesos de evaluación sin el  
apego a la nota, donde la protagonista es la valoración en los procesos.

14. En el área de Filosofía, se leyó el libro *Ética para Amador* y las preguntas de la Vida  
y con la confrontación de textos y comic del periódico el Tiempo le aplicamos los  
cuatro niveles de lectura que propone *Susurro de la Creatividad*. Actualmente las  
niñas se lo están aplicando a las lecturas que hacen en todas las áreas. Los cuatro niveles  
de lectura que trabajamos son: 1.El nivel explícito, 2. El nivel Inferencial crítico o nivel  
interpretativo, 3. El nivel analítico y 4. El nivel valorativo. Este último nivel conduce a  
las niñas a dar un aporte a la lectura y las lleva a generar nuevas realidades literarias,  
nuevos mundos (ver libro *Susurro de la Creatividad* ).

15. En el área de Filosofía estamos haciendo interesantes ejercicios dialécticos con los  
libros leído y su respectiva intertextualidad con la situación actual del país.

16. El libro *Susurro de la Creatividad* es un interesante y valioso aporte para docentes y estudiantes, incluso para adultos que no tengan nada que ver con la docencia, por los talleres y la filosofía que expone este original libro. Aquí, adelantamos algunos aportes del libro (ver toda las secciones del informe académico).

17. El software está terminado con elementos jamás pensados y programados. Estos aportes se deben al aporte de las estudiantes. Todo el multimedia es creación de estudiantes y profesores con asesorías académicas y técnicas de especialistas. En la feria interactiva del 28 de Noviembre de 2000 se le permitió al público jugar y navegar por el universo del software de *Susurro de la Creatividad*.

19. Otro Valioso aporte de *Susurro de la Creatividad* es la experiencia de Creadores sin límites, 20. Otro interesante y novedoso aporte de *Susurro de la Creatividad* es el Tecnopolidético de la Creatividad, 3 de estos aparatos didácticos ya están terminados. Trabajo, también realizado por las estudiantes para la básica primaria. Cada Tecnopolidético de la Creatividad, consta de 70 cubos que giran para observar en cada uno de los lados una realidad de aprendizaje diferente. A. Para estudiar las técnicas artísticas, B. Para estudiar los estilos artísticos, C. Para estudiar la teoría y psicología del color y D. Para armar rompecabezas hasta de 70 Piezas sólidas.

21. Hay muchas ideas que *Susurro de la Creatividad* no prometió al IDEP. Pero fueron surgiendo en el proceso de consolidación de la Innovación. Estas ideas surgidas de las niñas, dignas de ser publicadas. Prometimos en el anterior informe darlas a conocer ante el IDEP en la socialización del 28 de Noviembre de 2000. Así lo hicimos y los comentarios de los asistentes quedaron consignados en el libro de sugerencias (ver en Anexos, los comentarios o valoraciones de algunos de nuestros visitantes).

22. Señores IDEP. Estamos en el compromiso de construir una mejor Colombia donde se viva ardientemente la convivencia, la fraternidad y el perdón al otro. Nuestro aporte ya ha sido evaluado y valorado por diversos escenarios académicos y son realmente una colección de piropos. Esperamos y este proyecto de Innovación haya llenado sus expectativas como las llenó en los que han vivido a *Susurro de la Creatividad*.

**GRACIAS IDEP POR PONER SU CONFIANZA EN SUSURRO DE LA CREATIVIDAD.**

**GRACIAS POR DARNOS ESTA SENSIBLE OPORTUNIDAD.**

**GRACIAS POR LA CRÍTICA QUE CONSTRUYE Y POR LA PERMANENTE VALORACIÓN ACADÉMICA Y AFECTIVA QUE COMPARTIERON CON NOSOTROS.**

COLEGIO STELLA MATUTINA  
IDEP

SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

ARTÍCULO AULA URBANA



**SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**  
**COLEGIO STELLA MATUTINA**  
Http:// [WWW.geocities.com/susurrodelacreatividad](http://WWW.geocities.com/susurrodelacreatividad)  
Tel. 6711332 – 6718869 – Fax:6722366

Señores IDEP.

Dr. Edgar Torres. Asesor Área de Desarrollo Pedagógico

Dr. Eduardo Galeano. Interventor del Proyecto.

Ref. Artículo para Magazín Aula Urbana

**SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**

*SUSURRO DE LA CREATIVIDAD* es un proyecto financiado e intervenido por el IDEP; Donde los tropiezos, las equivocaciones y los errores se están transformando en didácticas significativas. Aquí, los cambios se están produciendo desde las actitudes, los afectos y las didácticas aplicadas cotidianamente en el Colegio Stella Matutina, en una rica dinámica de confrontación, reflexión y permanente creación entre estudiantes y profesores. *Susurro de la Creatividad* nace en el área de Educación Artística y seduce posteriormente al área de Filosofía; hoy, todas las áreas en el Colegio Stella Matutina se están dejando enamorar por Susurro y de esta realidad, dan testimonio, todos los estudiantes y profesores de la Institución.

Actualmente nos reunimos todos los viernes en pro de lograr nuestra urgente meta: *Desarrollar la Creatividad, afinar la Percepción y el pensamiento Divergente en una sola dinámica cotidiana desde la expresión gráfica y conceptual.*

Este anhelo, surge de la necesidad de transformar la actitud pasiva, poco creativa y poco crítica hacia el aprendizaje; en: amor por el conocimiento y el arte. Hoy, nuestro anhelo, es un compromiso cotidiano de todos los docentes que ahora, día a día desean socializar con emoción los diseños creativos de sus guías. Desde esta ambición, en Susurro de la Creatividad se crearon cuatro talleres: **1. Taller de la pregunta, 2. Taller de la Percepción, 3. Taller de la Divergencia, 4. Taller de pensar la Imagen.** Cada uno de estos talleres, poseen 25 guías, que constituyen un paquete de cien interesantes herramientas didácticas que se aplican en el área de Educación Artística y en el área de

Filosofía. Ahora, veamos que pretenden cada uno de estos talleres: **1. El taller de la Pregunta:** Este taller, con su paquete de guías, busca abandonar los procesos de aprendizaje basados en la respuesta, para dinamizar la pregunta como mecanismo didáctico que haga posible el aprendizaje significativo donde el conocimiento no se pierda en el laberinto del olvido y la mente no se convierta en la inútil red por donde se escapa el mar de los recuerdos. Pero, ¿cómo preguntamos?: Desde las niñas y desde los maestros planteamos preguntas cognitivas, interpretativas, hipotéticas, analíticas y valorativas. Desde esta experiencia hemos logrado que las estudiantes aprendan a cuestionar con sentido, emoción y razón; todo su entorno.

**2. El Taller de la Percepción:** Con la aplicación de estas guías y ejercicios didácticos, se asume la percepción como suceso cognitivo y hay la conciencia de identificar la visión como función de la inteligencia. Aquí, las niñas aprenden a observar, determinar, identificar y caracterizar desde las particularidades del sujeto, del objeto o de la experiencia. Ahora, no se asume el árbol o la mesa como entes genéricos; sino desde su individuación. Es decir, ¿cómo es realmente este árbol o esta mesa?, ¿qué hace diferente a este árbol de los demás?, etc. De esta forma, las niñas aprenden a ser respetuosas de su entorno, de cada ser humano que les rodea, de cada objeto y de toda su realidad. En esta experiencia, se deja de dividir el mundo en bellos y feos para valorarlo desde su individuación y así: estamos aprendiendo a asumir a cada ser humano como únicos e irrepitibles, cada uno tiene algo que preguntar, algo que reflexionar, algo que aportar.

**3. El Taller de la Divergencia:** En esta realidad didáctica, las niñas aprenden a responder una pregunta desde variadas respuestas posibles y a resolver un problema desde muchas opciones y lo hacen desde el arte y desde la Filosofía. En la escuela, durante mucho tiempo se ha dado prioridad a los procesos de aprendizaje memorísticos y lógico matemáticos, descuidando el pensamiento lateral con todas sus posibilidades creativas. En *Susurro de la Creatividad*, sin descuidar la inteligencia lógico matemática, el



pensamiento convergente, lineal, vertical o natural, se hace énfasis en el pensamiento divergente; es decir se le plantean a las estudiantes problemas gráficos, conceptuales o situacionales que impliquen su resolución desde múltiples alternativas; por ejemplo, a partir de una línea curva, deben crear nueve o más diseños con diferentes temas, técnicas, estilos y texturas. En vez de dibujar una casa, en una sola hoja de trabajo, crean nueve casas diferentes en contextos diferentes y en técnicas diferentes y así sucesivamente en todos sus dibujos. Además, se hacen ejercicios ilusorios donde se crean todo tipo de figuras sin dibujarlas produciendo interesantes efectos visuales engañosos; también se diseñan gráficos que expresen dos, tres y mas formas en una sola. De esta forma no sólo llevamos al aula de clase los presupuestos de la teoría de la Gestalt, sino que además, los trascendemos y comprendemos que no todo lo que vemos, es lo que aparenta ser. En estos ejercicios, se desnuda la unión entre Filosofía y Arte.

**4. El Taller de Pensar la Imagen:** Desde estos talleres, se considera que todo escrito, todo gráfico, toda imagen, video, Tv., obra de teatro, deporte, paseo o convivencia, constituyen un texto que puede ser leído. Aquí, se busca que las niñas pierdan el miedo a la expresión, pierdan el miedo a errar, pierdan el miedo a enfrentar su entorno y realidad. Concretamente en el área de filosofía, desde la lectura de un libro, o desde un video, se plantean problemas disciplinares o cotidianos que implican una resolución divergente. Aquí, se aplican tres procesos de razonamiento: **El analítico:** se resume, se sintetiza, se interpreta, se confronta, se interconecta, se argumenta y se concluye. **El creativo:** se propone, se idea o se crean nuevas situaciones o realidades. **El práctico:** en este proceso de razonamiento se aplica y se auto critica la situación en cuestión.

Un segundo resultado de Susurro de la Creatividad es la creación de tres Tecnopolidícticos de la Creatividad, elaborados por las estudiantes de 8º, 9º, 10º y 11º. El tercer resultado es el juego de las variables que consta de 50 fichas y su función es afinar la percepción, aprender a identificar y diferenciar técnicas, estilos y texturas. 4º. creación



de cinco micro tecnopolidícticos de la creatividad formados cada uno por nueve cubos de madera donde cada uno de sus seis lados posee una enseñanza. 5°. la aplicación efectiva de tres procesos de razonamiento en el área de Filosofía y Educación artística: 1.P. R. Analítico 2.P. R. Creativo y 3. P. R. Práctico. Actualmente, las estudiantes están aplicando esta filosofía de trabajo, en sus preocupaciones cotidianas. 6°. haber constituido con el equipo de docentes de la Institución, un modelo sencillo para dinamizar la Creatividad en el aula de clase; este modelo consta de nueve pasos planteados en este orden:1. Motivación y Emoción, 2. Percepción y Preparación, 3. Inferencia, 4. Divergencia, 5. Iluminación, 6. Interconexión, 7. Valoración, 8. Aplicación y Socialización, 9. Auto revisión crítica. Esta propuesta está diseñada exclusivamente para las necesidades de la Escuela. Desde esta experiencia, no emprendemos ningún proceso educativo sin motivación. 7°. haber logrado liberarnos del currículo cerrado en un texto escolar. 8°. Otro valioso resultado es la actual creación en proceso de un multimedia y un libro donde se pueden consultar todos los aportes de Susurro. 9°. Haber acordado entre todos los profesores y personal directivo, reunimos todos los viernes para trabajar en pro del proyecto. 10°. se determinó toda una ética cotidiana de trabajo que está mejorando nuestras experiencias fraternas. Hoy las estudiantes escriben ponencias con suficiente argumentación y convicción, escriben ensayos, alegorías, reflexiones, diseñan portadas de libros, diagraman, ilustran y están perdiendo el miedo a errar.

Susurro de la Creatividad, proyecto de Innovación surgido en el Colegio Stella Matutina, ha facilitado sus aportes, sus talleres y su filosofía a diversas instituciones educativas privadas y Distritales, estas las han aplicado a sus estudiantes con excelentes resultados. Algunas de estas Instituciones son: El CED. Vista Bella, primer centro educativo Distrital donde se aplicó el proyecto con resultados sobresalientes, el CED. Nueva Constitución, el CED. Santa Cecilia Alta, el CED. Tibabuyes Universal, el CED. Carlos Arturo Torres y el colegio privado Watt Wittman entre otros. **Coordinador del proyecto: Pablo Romero Ibáñez.**

**CONFRONTACIÓN ACADÉMICA  
CON EL EXPERTO DEL PROYECTO  
DOCTOR ALBERTO BLANDÓN SCHILLER**

**ESTA FUE UNA DE LAS EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS DE SUSURRO DE  
LA CREATIVIDAD**

**DESDE LAS OBSERVACIONES Y CRÍTICAS DEL EXPERTO  
EL PROYECTO SE FUNDAMENTÓ MEJOR Y POR CONSIGUIENTE  
SE CONSOLIDÓ.**

**ESTE TIPO DE CRÍTICAS SIN DUDA CONDUCE  
A LA CRISIS Y DESDE AQUÍ, SURGE LA CONFRONTACIÓN VALORATIVA.**

**SIN DUDA, SI EN UN PRINCIPIO NO NOS AGRADÓ LA EXPERIENCIA DE  
CONFRONTACIÓN, HOY LA VEMOS MUY NECESARIA PARA  
CUALQUIER PROYECTO QUE DESEE SER TRANSPARENTE Y EFECTIVO  
EN SU PROCESO DE CONSOLIDACIÓN.**

# COLEGIO STELLA MATUTINA

## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

### REFLEXIONES PERTINENTES



Dr. Alberto Blandón Schiller  
Experto del proyecto.  
Copia al Dr. Eduardo Galeano  
Interventor-profesional especializado  
Área Desarrollo Pedagógico IDEP.

“El hombre es un animal atrapado en las redes de la significación que él mismo ha tejido”.

Clifford Geertz

Dr. Alberto Blandón Schiller, es para nosotros un gran placer responderle aquello que usted llama comentarios impertinentes.

En Susurro de la Creatividad, estamos en el compromiso de construir una rica red de significaciones que nos permita dinamizar una mejor escuela donde el aprendizaje significativo sea una efectiva realidad académica de afectos, razones y creaciones. Sabemos que lograr este sueño en toda la comunidad educativa no es fácil; pero desde Susurro de la Creatividad nos hemos comprometidos tanto docentes como estudiantes, personal directivo y administrativo, experiencia que está haciendo realidad poco a poco nuestro sueño.

Desde este sueño nos comprometimos a: Desarrollar la Creatividad, afinar la Percepción y el pensamiento divergente en una sola dinámica conceptual y gráfica uniendo los aportes de la Educación artística y la Filosofía. Este compromiso es claro para toda la comunidad educativa: Estudiantes, docentes, padres de familia, personal directivo y administrativo. Desde esta realidad aclaramos nuestros conceptos de Escuela, Innovación, Creatividad, Arte, Pensamiento divergente, Didáctica y Motivación como variables claves de nuestro proyecto.

La Escuela no la asumimos como espacio de reproducción del conocimiento, no la asumimos como administradora de currículo, la Escuela no es para enseñar cosas, no es para saber; **la Escuela la asumimos como el ámbito privilegiado de la comprensión y del aprender a pensar para humanizarnos.** Aquí en la Escuela, no sólo aprende el estudiante, aprende el docente, el padre de familia y toda la comunidad educativa.

**¿Qué intentamos innovar?:** La didáctica que se desarrolla en el área de Educación artística y el área de Filosofía. Para ello, hemos creado una serie de talleres con cien guías que buscan el aprendizaje significativo. Es decir: que el conocimiento quede arraigado emocional y racionalmente en las estructuras cognitivas de quienes participamos en el proceso. Desde estos talleres: 1. T. de la Pregunta 2. T. de la Percepción 3. T. De la Divergencia 4. T. De pensar la Imagen, estamos dinamizando la creatividad, afinando la percepción y el pensamiento divergente. Los talleres no son guías que se quedan en el plano de activar conocimiento, por el contrario; son guías que se preocupan por el ámbito morfosintáctico, el ámbito expresivo, el creativo, técnico procedimental, productivo temático y estilístico, pedagógico, evaluativo (más desde la valoración que desde el enjuiciamiento), perceptivo, histórico y desde la experiencia de la investigación.

Desde esta experiencia, nosotros no intentamos convencer a nadie, por el contrario, hemos sido muy desnudos con la socialización de nuestros talleres, los cuales hemos hecho llegar a más de 40 colegios quienes los han aplicado y evaluado (ver anexo). Al IDEP entregamos un paquete de talleres que hemos creado para el área de Educación artística y para el área de Filosofía. Queremos enfatizar además, que estos talleres se preocupan por tres procesos de razonamiento, el analítico, el creativo y el práctico interrelacionados con cuatro niveles de lectura: 1. Nivel Explícito, 2. Nivel Implícito 3. Nivel Intertextual y 4. Nivel Valorativo. Los primeros talleres hacían énfasis en uno de los anteriores procesos, los talleres que se van a aplicar en la tercera etapa del proyecto (ya socializado en el documento anterior) contienen la aplicación de todo el sistema de lectura y razonamiento que proponemos...

### **¿Qué entendemos por niveles de lectura en el área de Filosofía y Educación Artística? :**

Dr. Alberto Blandón, en nuestra experiencia cotidiana de lectura, sobre todo en el área de Filosofía, aplicamos cuatro niveles explicitados así:

**Niveles de Lectura: 1. Nivel Explícito:** es para conocer el texto y sólo el texto desde lo literal sin plantear opiniones o comentarios subjetivos. Este primer nivel requiere de una rica estrategia didáctica que comprometa afectiva y académicamente a las niñas y adolescentes con el texto, ya sea un cuento, una historia, una experiencia o un programa de TV. vídeo, teatro, paseo u otra experiencia. Recuérdese que desde esta experiencia de lectura, todo lo que nos rodea constituye un texto. Este primer nivel de lectura nos permite aprender a respetar la intención explícita del texto.

**2. Nivel Interpretativo:** Aquí, las estudiantes y maestros tenemos la oportunidad de aprender a interpretar el texto, a leer entre líneas y a realizar ejercicios de explicitación de la intención del autor. En este nivel, las niñas comprenden que interpretar no es contar lo que se le ocurra o lo que consideramos que debe ser o lo que se pueda entender. Desde esta nueva experiencia en el colegio Stella Matutina, interpretar sería ir más allá de la literalidad del texto; en este nivel comprendemos que en toda realidad existen situaciones explícitas e implícitas que nos hablan si las interpelamos. Desde esta reflexión, el nivel Interpretativo permite desnudar lo implícito en el texto, lo oculto, las intenciones del autor y no el capricho de nuestras apreciaciones. La aplicación de este nivel, nos está permitiendo profundizar, determinar, caracterizar y clasificar situaciones.

En Enero, socializamos este proceso con los docentes y actualmente, todos, en cada una de nuestras disciplinas, estamos aplicando este sistema de lecto escritura dentro del proceso de razonamiento analítico, creativo y práctico que en Filosofía y Educación artística nos está arrojando resultados que hablan por sí solos.

**3. Nivel Intertextual:** Este nivel permite a las estudiantes y maestros comparar el texto o la situación que están viviendo con otros textos. Desde este nivel, desarrollamos la capacidad intertextual y aprendemos a realizar paralelos críticos. Aquí, la confrontación y la clasificación son realidades que enriquecen la cognición de quienes participamos en el proceso. En esta experiencia de lectura, se orientó a los docentes para que realicen ejercicios de confrontación donde las niñas se diviertan con el proceso; desde esta preocupación los talleres de la Percepción y la Pregunta de Susurro de la Creatividad, se

constituyen en herramientas didácticas que complementan las teorías y ejercicios que se están dinamizando con los docentes.

**4. Nivel Valorativo:** Desde este nivel las estudiantes y maestros, tienen la oportunidad de producir, generar nuevas ideas, nuevos mundos simbólicos, nuevas expresiones pictóricas y múltiples ideas propias de su paradigma. Este nivel es fundamental para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente. Aquí, las estrategias didácticas del juego, de lo lúdico son importantes para el despliegue de la imaginación. La visita a una exposición de arte, apreciar un video, un programa de TV. u observar un cuento dramatizado, pueden ser un pretexto para inducir a las niñas a la generación de nuevas ideas. En este proceso, los aportes de los talleres de la divergencia fueron fundamentales para conducir a los niños a expresar sus propias ideas. Esta herramienta, le permite al maestro replantear sus sistema de trabajo para mejorar su relación académica consigo mismo y con las niñas; de esta forma, las niñas, empiezan a vivir procesos de lectura crítica que las lleven a penetrar en el contenido del texto conociendo a fondo sus conceptos, elementos, interrelaciones y sus estructuras. Desde esta experiencia, las niñas y adolescentes aprenden a ver la TV. Desde otra óptica, donde no podrán volver a ser un receptor pasivo, por el contrario, cuestionarán las imágenes que reciben, las valorarán y podrán exponer su propio juicio sin dogmatizar o endiosar la TV...

**¿Qué entendemos por procesos de razonamiento en Filosofía y Educación Artística?:** Es aplicar en cada experiencia de aprendizaje, tres procesos: **1. Analítico:** se resume, se sintetiza en forma gráfica (aplicación de mapas conceptuales, mentefactos conceptuales y diversos sistemas de árboles gráficos), se interpreta, se argumenta y se confronta. Aquí, se aplican los talleres de la Pregunta y los talleres de Pensar la Imagen como apoyo didáctico. En este proceso de razonamiento, **el analítico**, la argumentación se basa en datos objetivos que corresponden a la complacencia fiel del texto, permitiendo dilucidar, comprender y valorar el texto: sea pictórico, gráfico o teórico.

En la confrontación se busca que tanto estudiantes como docentes aprendamos a comparar una situación con otra dentro de un contexto determinado; para esta dinámica, se aplican diversas estrategias didácticas, una de ellas es la implementación de diversos sistemas de paralelos gráficos donde a partir de una serie de variables, hay que aportar nuevas variables y desarrollarlas, situación que nos lleva a pensar, diseñar y generar ideas.

**2. El Creativo:** es el segundo proceso de razonamiento que aplicamos; aquí, hacemos énfasis en los ejercicios de inferencia como un mecanismo para generar ideas; además, se permite errar, jugar, opinar y aportar por más descabellada que parezca la idea. En este proceso, aplicamos los talleres de la Percepción y de la Divergencia.

**3. El Práctico:** en este tercer proceso de razonamiento, se busca fundamentalmente, aplicar lo que aparentemente se sabe. Si la experiencia de aprendizaje llevó a las niñas a arrojar una idea, ésta, debe llevarse a cabo.

Un ejemplo concreto en el área de Filosofía es el estudio que estamos aplicando a los libros: *Ética Para Amador* de Fernando Savater, *La Rebelión de las Masas* de José Ortega Y Gasset y al libro *Liberación de la Mujer y Erótica Latinoamericana* de Enrique Dussel. Las niñas están aplicándole los tres procesos de Razonamiento, compromiso que debe llevarlas no sólo a conocer los textos, sino además, a trascenderlos y a

plantearles aportes muy concretos desde lo conceptual, lo gráfico y lo artístico. Esta dinámica de trabajo, ya la han aplicado a afiches o carteles publicitarios de rumbas o eventos festivos, o carteleras informativas....

### ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA:



Estos tres procesos de razonamiento son una interpretación muy práctica que hemos hecho al pensamiento Sternberg y Louise S. Swerling.

**Dr. Alberto Blandón**, al principio cuando aplicamos estos procesos de razonamiento con los talleres de Susurro, fue muy complicado entender la dinámica de trabajo, hoy, tanto estudiantes como maestros conocemos las bondades de esta experiencia en la búsqueda del aprendizaje significativo. Ahora, aplicamos el proceso iniciando ya sea desde la instancia creativa, o desde lo práctico o desde el proceso de razonamiento analítico; hoy hemos comprendido que podemos iniciar nuestra experiencia de aprendizaje y descubrimiento desde cualquiera de los tres procesos de razonamiento. Con este sistema de trabajo, nos atrevimos a llevar dos niñas de 9° a representar el colegio con una ponencia sobre la violencia en Colombia ante el congreso de filosofía del San Viator. No sólo expusieron con propiedad, sino que además, ante la avalancha de preguntas, algunas de filósofos, se defendieron con sólidos argumentos y valoraciones propias.

Desde esta coyuntura, estamos viviendo una experiencia nueva, de cambio de actitud entre estudiantes y maestros. Para nosotros, todo lo que hemos estado viviendo entre 1999 y 2000 es completamente nuevo y trascendental hasta el punto de llevarnos a replantear todo nuestro PEI y sistema de trabajo desde el preescolar hasta once.

Agradecemos sus críticas y cuestionamientos porque nos ha permitido en medio de la crisis afectiva, medir la fortaleza de nuestro proyecto, hoy, ya no nos interesa preocuparnos por saber si Susurro de la Creatividad es una Innovación o no, sólo sabemos que es un gran proyecto que nos está moviendo el piso, nos está poniendo a pensar, nos preocupa, nos interpela, nos tiene inconforme, nos ha llevado a prepararnos, ha actualizarnos, a perder miedos y a dar valiosos aportes a otras instituciones educativas, de esto da fiel testimonio MALOKA, numerosas instituciones educativas y numerosos maestros de preescolar, la básica y Media...

### **¿Qué ha sucedido con las demás áreas?**

A partir de observar los valiosos resultados que están arrojando el área de Filosofía y Educación artística, las demás áreas se están comprometiendo con el proceso, haciendo reflexiones, participando activamente en todas las reuniones de los viernes, diseñando y aplicando guías que responden a los principios de los talleres de la Pregunta, de la Percepción, de la Divergencia y de Pensar la Imagen. Los maestros han confesado que no es sencillo el proceso y para todos es una experiencia nueva que les implica sacrificio académico, preparación y actualización. Este año, sólo nos comprometimos con el IDEP. Ha socializar resultados en el área de Educación Artística y Filosofía...

### **¿Qué entendemos por innovación?:**

Es una pregunta que usted nos hace, entre tantas que nos ha hecho y nos seguirá haciendo, cosa que en un principio, nos enojó, hoy nos complace y de paso lo invitamos a que siga haciendo todas las que desee.

**Dr. Alberto Blandón**, entendemos por Innovación, los procesos intencionados y planeados que generan reflexiones, análisis, confrontaciones, cambios o transformaciones efectivas que responden a situaciones o problemas concretos en contextos determinados. En un proceso de Innovación, no sólo se mejora lo existente, se abandonan concepciones, se superan tradiciones, se dan cambios o modificaciones académicas y afectivas que mejoran lo ya existente. Las experiencias de Innovación no siempre se pueden determinar o medir, en ocasiones, surgen explosiones de ideas no intencionadas o planeadas, y en otros contextos las innovaciones adquieren componentes investigativos rigurosos. La Innovación no es una realidad que se pueda enmarcar o cuadricular dentro de referentes pre establecidos o determinados universalmente. En definitiva, las experiencias de Innovación son realidades únicas e irrepetibles, porque responden a contextos y representaciones culturales concretas que poseen sus propias preocupaciones y anhelos.

Una Innovación puede ser transferida, pero ésta, jamás podrá ser la misma experiencia. Desde esta óptica, desde Susurro de la Creatividad, no pretendemos cambiar a Colombia y mucho menos al mundo, lo que pretendemos es mejorar nuestros procesos didácticos para encontrar el aprendizaje significativo. Hoy, no sólo hemos mejorado en

lo didáctico, también hemos cambiado de actitud y esto es nuevo, sustancial y fundamental para nuestra Institución educativa, así, lo indican nuestros resultados, nuestras evaluaciones internas y externas...

### **¿Qué entendemos por aprendizaje significativo?**

Que el conocimiento no navegue en el laberinto del olvido y la mente no se convierta en la inútil red por donde se escapa el mar de los recuerdos.

Cuando olvidamos con facilidad lo que aparentemente hemos aprendido, allí, no hay aprendizaje significativo, cuando no sabemos como aplicar lo que hemos aprendido, allí, no hay aprendizaje significativo; pero cuando somos capaces de transmitir con nuestras propias palabras lo que hemos aprendido y darle utilidad práctica o valorar intersubjetivamente el conocimiento, allí, hay aprendizaje significativo.

En nuestras preocupaciones por alcanzar el aprendizaje significativo sabemos que el aprendizaje es un proceso individual y social, porque cada individuo es único e irreplicable, cada ser humano incorpora a cada experiencia una combinación singular de realidades previas y además, necesita del otro para hacer realidad dinámicas intersubjetivas que le permitan complementarse y realizarse con el otro; el aprendizaje nunca es completo, siempre estamos evolucionando en nuestros conceptos; el aprendizaje es activo en la medida en que no existen vacunas para el aprendizaje, nadie puede aprender por nosotros; el aprendizaje es agradable y doloroso; en definitiva, el aprendizaje en esencia, implica cambio...

### **¿Cuáles son nuestras principales estrategias para alcanzar el aprendizaje significativo?**

#### 1. Los Talleres de Susurro de la Creatividad:

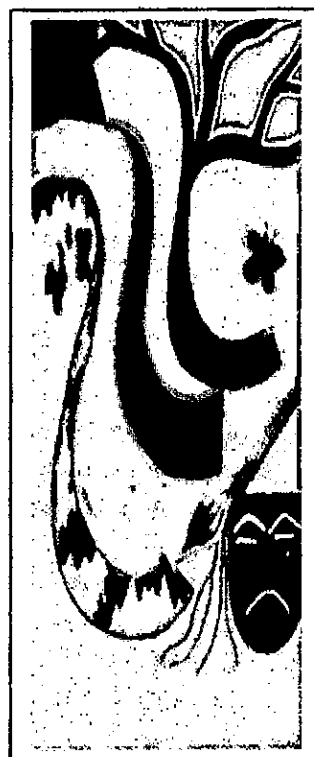
- 1.1. Taller de la Pregunta
- 1.2. Taller de la Percepción
- 1.3. Taller de la Divergencia
- 1.4. Taller de Pensar la Pregunta

#### 2. Nuestro modelo de Procesos Creativos:

- 2.1. Motivación y Emoción
- 2.2. Percepción y Preparación
- 2.3. Inferencia
- 2.4. Divergencia
- 2.5. Iluminación
- 2.6. Interconexión
- 2.7. Valoración
- 2.8. Aplicación y socialización
- 2.9. Auto revisión Crítica

#### 3. Nuestra Ética cotidiana:

- 3.1. Antes que imponer motivamos
- 3.2. Antes que mirar, observamos
- 3.3. Antes que generalizar percibimos
- 3.4. Antes que oír escuchamos



Ilustraciones de las niñas



- 3.5. Antes que calificar, valoramos
- 3.6. Antes que regañar, dialogamos
- 3.7. Antes de responder, dialogamos
- 3.8. Antes de socializar, comprobamos.

4. La aplicación de los tres procesos de razonamiento con la implementación práctica de cuatro niveles de lectura.
5. Diseño, construcción y aplicación de los Tecnopolidícticos de la Creatividad, los micro tecnopolidícticos y el juego de las variables.

### **¿Qué se entiende por Arte en Susurro de la Creatividad?**

El arte no acepta conceptos estáticos ni preestablecidos, no se deja calificar desde referentes fijos, no es fácil definirlo. Si viajamos por la compleja y fascinante historia del arte, vamos a observar múltiples concepciones y enfoques que hacen difícil cualquier intento de definir el arte. Hoy, incluso, “en arte se ha llegado a la imposibilidad de establecer normas estéticas válidas y se difunde el eclecticismo que, en el campo de la moral, se traduce en la secularización sin fronteras de los valores, lo que constituye para algunos una fuerza incalculable”; esto afirma Joseph Picó en su compilación sobre modernidad y Postmodernidad.

Desde Susurro de la Creatividad, hay una doble polaridad en el concepto Arte, este lo asumimos como **Expresión pura** Y como **Mediación**.

El arte como **expresión** nos permite percibirlo como sujeto y no como un objeto o resultado artesanal. Aquí, se produce un conocimiento no reificado, donde lo que se hace, lo que se vive, tiene existencia propia, no se pretende hacer referencia a nada; por ejemplo, el rapto de las hijas de Leucipo (1618) de Pedro Pablo Rubens hace referencia a ese hecho, aquí, a pesar de la subjetividad y fineza del artista, el arte funciona como medio de expresión y no necesariamente como expresión. Asumir el arte como expresión es vivir todas sus consecuencias estéticas, donde lo feo, lo bello y lo sublime arman una interesante dialéctica con lo apolíneo y lo dionisiaco.

Desde esta perspectiva, estamos de acuerdo con F. Gil Tovar, cuando afirma que: “comienza a haber arte cuando se da un fenómeno de expresión peculiar, no cuando se busca ante todo una referencia a algo”. Ya Croce, había advertido lo artístico como una forma de conocimiento intuitivo; aquí, el arte permite generar nuevas realidades, nuevos mundos, nuevas reflexiones y algo esencial; nos permite encontrarnos con nuestros complejos, alienaciones, estereotipos, frustraciones y anhelos.

El arte como **Mediación** no lo asumimos como medio de expresión, como algo que está en medio; por el contrario, como afirma Gadamer: “el arte como mediación está en los extremos y no en el medio, y a su vez, lo que acontece en los extremos, los disuelve como términos subsistentes e independientes el uno del otro”. Aquí, el arte persiste como sujeto y es sujeto en cuanto que es acontecimiento desencadenado por el encuentro. Desde este ámbito de la Educación artística, las niñas han creado más de once propuestas didácticas originales que no se consiguen en ningún mercado editorial, además, se están aplicando en la Básica primaria y tres de esas propuestas didácticas van a ser publicadas y comercializadas por dos editoriales. En verdad, Susurro de la Creatividad, es real, lo invitamos a que venga, huelga, toque, sienta y deguste nuestro proyecto.

No olvidemos, que el sentido del arte es relativo a la pregunta para la cual ella es respuesta.

Dr. Alberto Blandón, a la pregunta **¿A qué principios de la filosofía nos referimos?**, le exponemos, que no nos estamos preocupando por unos principios determinados, porque sería parcializar la complejidad de la filosofía. A lo que nos estamos refiriendo, es a la forma de percibir la filosofía: el mundo, la sociedad, el ser humano, la naturaleza y la cotidianidad. La filosofía no sólo a interpretado el mundo, también se ha asombrado con él y lo ha transformado. Ya en la estética Crociana se veía esta preocupación llegando a afirmar que Arte y Filosofía constituyen en su conjunto la forma teórica del espíritu (se refiere al espíritu universal que abarca toda la realidad, deviene y progresa sin cesar).

En Susurro de la Creatividad, interesa la Educación artística con la Filosofía, queremos asombrarnos, reflexionar, pensar y soñar desde la filosofía y también lo queremos hacer desde la Educación artística.

### **¿Es real el impacto o experiencia significativa que hay en Susurro?**

Feurstein, el programa de Margarita de Sánchez, Mini Arco y otros. En esta experiencia, ambas Instituciones Educativas, con todos sus maestros, reconocieron las riquezas y aportes de Susurro de la Creatividad. No sólo conocen el proyecto, sino que además, lo aplicaron a sus niños y de inmediato observaron resultados en lo afectivo y lo académico. Al respecto, consideramos que esta sola experiencia habla por si sola.

El Primer resultado es la creación de los cuatro sistemas de talleres (ya mencionados anteriormente) con sus respectivas guías de trabajo.

Un segundo resultado de Susurro de la Creatividad es la creación de tres Tecnopolidícticos de la Creatividad, elaborados por las estudiantes de 8°, 9°, 10° y 11°. El tercer resultado es el juego de las variables que consta de 50 fichas y su función es afinar la percepción, aprender a identificar y diferenciar técnicas, estilos y texturas. 4°. creación de cinco micro tecnopolidícticos de la creatividad formados cada uno por nueve cubos de madera donde cada uno de sus seis lados posee una enseñanza. 5°. la aplicación efectiva de tres procesos de razonamiento en el área de Filosofía y Educación artística: 1.P. R. Analítico 2.P. R. Creativo y 3. P. R. Práctico. Actualmente, las estudiantes están aplicando esta filosofía de trabajo, en sus preocupaciones cotidianas. 6°. haber constituido con el equipo de docentes de la Institución, un modelo sencillo para dinamizar la Creatividad en el aula de clase; este modelo consta de nueve pasos planteados en este orden: 1. Motivación y Emoción, 2. Percepción y Preparación, 3. Inferencia, 4. Divergencia, 5. Iluminación, 6. Interconexión, 7. Valoración, 8. Aplicación y Socialización, 9. Auto revisión crítica. Esta propuesta está diseñada exclusivamente para las necesidades de la Escuela. Desde esta experiencia, no emprendemos ningún proceso educativo sin motivación. 7°. haber logrado liberarnos del currículo cerrado en un texto escolar. 8°. Otro valioso resultado es la actual creación en proceso de un multimedia y un libro donde se pueden consultar todos los aportes de Susurro. 9°. Haber acordado entre todos los profesores y personal directivo, reunirnos todos los viernes para trabajar en pro del proyecto. 10°. se determinó toda una ética cotidiana de trabajo que está mejorando nuestras experiencias fraternas. Hoy las estudiantes escriben ponencias con suficiente argumentación y convicción, escriben

ensayos, alegorías, reflexiones, diseñan portadas de libros, diagraman, ilustran y están perdiendo el miedo a errar.

Susurro de la Creatividad, proyecto de Innovación surgido en el Colegio Stella Matutina, ha facilitado sus aportes, sus talleres y su filosofía a diversas instituciones educativas privadas y Distritales, estas las han aplicado a sus estudiantes con excelentes resultados. Algunas de estas Instituciones son: El CED. Vista Bella, primer centro educativo Distrital donde se aplicó el proyecto con resultados sobresalientes, el CED. Nueva Constitución, el CED. Santa Cecilia Alta, el CED. Tibabuyes Universal, el CED. Carlos Arturo Torres y el colegio privado Walt Wittman entre otros.

Dr. Alberto Blandón, sobre el software o aplicación multimedias que estamos diseñando, no le hemos enviado ningún tipo de muestra; lo que usted observó fue un ejemplo de la presentación del proyecto en Power Point.

Al IDEP. Presentamos una documentación muy completa con ejemplificaciones y demostraciones de lo que estamos haciendo; en sus interesantes comentarios impertinentes nos dio la impresión de que usted no conoce aún, toda la complejidad del proyecto, o conoce parcialmente a Susurro; por lo que sería para nosotros un honor, nos pudiese acompañar en una de nuestras sesiones de trabajo.

Atentamente.

---

Pablo Romero Ibáñez  
Coordinador del proyecto  
Tel. 6744048  
Cel.0333514844.  
Beeper: 6355959 cod. 103555.  
Colegio: 6711332.

## **CARTA AL PERIÓDICO EL TIEMPO**

**PARA SOLICITAR AUTORIZACIÓN DE  
MANIPULACIÓN Y PUBLICACIÓN DE  
ALGUNOS DE SUS COMIC. SE USARON  
FUNDAMENTALMENTE PARA LOS TALLERES  
DEL ÁREA DE FILOSOFÍA.**

COLEGIO STELLA MATUTINA  
Santa fe de Bogotá, 25 de Octubre de 2000.

Atn: Dr. Enrique Santos.  
Director Periódico El Tiempo.  
Asunto: Solicitud  
Proyecto Susurro de la Creatividad  
Proyecto financiado e intervenido por el IDEP.  
INSTITUTO PARA LA INVESTIGACIÓN Y EL DESARROLLO PEDAGÓGICO

Reciba un fraterno saludo.

A partir del año 1999 al colegio Stella Matutina, el IDEP. Le aprobó la financiación e intervención de nuestro proyecto de Innovación: *Susurro de la Creatividad*, el cual va a ser publicado. Su lanzamiento posiblemente es el día 19 de Diciembre del presente año al que desde ya están cordialmente invitados usted y su equipo de trabajo. Este día les obsequiaremos el libro ( contiene numerosos talleres para afinar la Percepción y desarrollar el pensamiento divergente) y el software (multimedia sobre creatividad). En este proyecto, muchas Instituciones educativas se van a beneficiar.

De los cien talleres de Percepción, borradores y originales a publicar, sobre Creatividad y Divergencia, 20 están diseñados con la utilización creativa de los comic de Quino, Mafalda, Abordo, Cuentos dibujados y Peanuts.

El motivo de esta carta, es solicitarle que nos permita publicar en el libro *Susurro de la Creatividad*, los comic que hemos seleccionado (naturalmente citando los respectivos créditos de El Tiempo).

Concedernos este permiso, es contribuir al crecimiento de la creatividad en Colombia, las Instituciones educativas que se van a beneficiar y nosotros, lo vamos a agradecer de manera especial al Tiempo.

Cordialmente,

Sor María Eva Duarte  
Rectora

Pablo Romero Ibáñez  
Director del proyecto

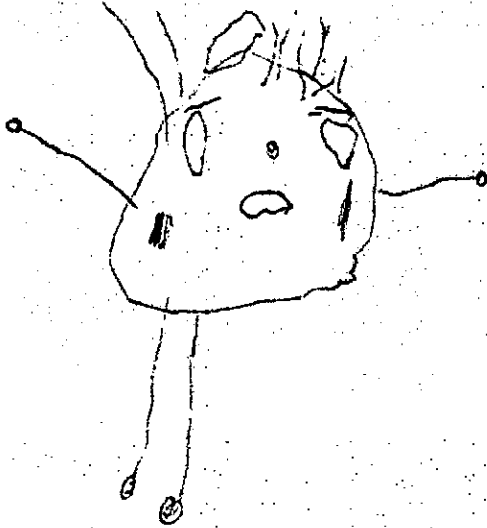
LIBRO

SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

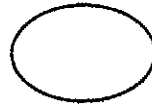


**SUSURRO DE  
LA CREATIVIDAD**

Una propuesta efectiva para afinar la percepción,  
desarrollar el pensamiento divergente y la  
creatividad.



Colegio  
Stella Matutina



IDEP

# **SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**

Una propuesta efectiva para vivir  
la Creatividad y el pensamiento  
divergente

**Director del Proyecto  
Pablo Romero Ibáñez**

Instituto  
PARA LA INVESTIGACIÓN  
EDUCATIVA  
Y EL DESARROLLO  
PEDAGÓGICO

ALCALDIA MAYOR SANTA FE DE BOGOTÁ



**SUSURRO  
DE LA CREATIVIDAD**

Una propuesta efectiva para vivir  
la Creatividad y el pensamiento  
Divergente.

Pablo Romero Ibáñez.  
Coordinador del Proyecto.

Institución Colegio Stella Matutina  
Profesores Estudiantes

Profesores

Sor Myriam Rubio, Sor Teresita Jaramillo, Sor Maria Eva Duarte, Sor Fabiola Ramírez, Sor Maria Eugenia Salazar, Sor Maria Mónica Suárez, Sor Blanca Jaramillo, Sor Maria Del Sagrado Corazón Monsalve, Luz Gladys Mariño, Maribel Pardo Sotomayor, María Cristina Junca, Maria Fernanda Benítez, Dolores Alicia Botero, Ana Judith Chacón, Olga Lucia Ceballos, Ruth Delgadillo, Martha Lilia Escobar, Franci Liliana González, Mary Luz García Rozo, Constanza Garzón, Luis Eduardo Hernández, Marcela Hernández, Luz Astrid huertas, Luz Marina Martínez, Patricia Nieto, Pilar Pachón, Jaime A. Peña, Clemencia Reyes, Flor Alba Rubio, Doris Calderón, Sonia Alfaro, Esperanza Fandiño, Carmenza Herrera.

**2000 Instituto Para la Investigación  
Educativa**

**y el Desarrollo Pedagógico  
Alcaldía Mayor de Santa fe**

**de Bogotá**

**Dirección General**

Clemencia Chiape Hoyos

**Subdirectora Académica**

Maria Cristina Dusán De Suárez

**Subdirectora Administrativa y Financiera**

Maria Teresa Pardo Camacho

**Área de Innovación Educativa**

Edgar Torres Cárdenas

Eduardo Galeano López

**Área de Comunicación Educativa**

Maria Eugenia Romero Moreno

**Director de Proyecto**

Pablo Romero Ibáñez

**Asesor Proyecto**

Rita Hinojosa

**Auxiliar de investigación**

Maribel Pardo Sotomayor

**Portada**

Paola Andrea Romero Pardo

**Corrección de Estilo**

Aura Guzmán

**Diagramación**

Maribel Pardo Sotomayor

**Ilustración**

Estudiantes Colegio Stella Matutina y CED.

Vista Bella

**Número de Ejemplares**

1000

## **DEDICATORIA**

A todas las niñas y niños de  
Colombia, que gracias a sus Preguntas y  
apuntes creativos, hicieron posible a  
*Susurro de la Creatividad.*

## AGRADECIMIENTOS

*Susurro de la Creatividad*, es fruto de múltiples crisis, confrontaciones, errores y aciertos que hoy hablan con Motivación, Creatividad y Sentido.

En este proceso de fundamentación agradecemos al IDEP. Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, que con sus ricas reflexiones, confrontaciones y observaciones, se imprimió una rica pincelada de afecto, academia y expresión.

Agradecemos a las niñas del colegio Stella Matutina por la permanente y creciente expresión artística y literaria que donaron al proyecto con emoción, creatividad y pasión.

Al colegio Stella Matutina y a las Hermanas de Bethania, por el apoyo afectivo brindado al proyecto.

A Maribel Pardo Sotomayor por su permanente motivación y apoyo académico.

A Edgar Torres y Eduardo Galeano, que desde el IDEP. Contribuyeron a la fundamentación de *Susurro de la Creatividad*.

A Alberto Blandón por su crítica aguda.

A la Universidad El Bosque por aportar una interesante y rica confrontación teórica a *Susurro de la Creatividad*.

## CONTENIDO

PRÓLOGO.....

INTRODUCCIÓN.....

### **PRIMERA EXPERIENCIA:**

*Susurro de la creatividad*

#### **PRIMER ENCUENTRO:**

*Desde susurro de la creatividad...*

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA EN EL AULA

- ¿QUÉ ES LO QUE HACE QUE UNA EXPERIENCIA SEA SIGNIFICATIVA?
- CAMBIOS EN LOS APRENDIZAJES

#### **SEGUNDO ENCUENTRO:**

*Proceso creativo en Susurro*

*de la Creatividad ....*

- PROPUESTAS Y MODELOS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
- PROCESO CREATIVO EN SUSURRO DE LA CREATIVIDAD
- MOTIVACIÓN Y EMOCIÓN
- PERCEPCIÓN Y PREPARACIÓN
- INFERENCIA
- DIVERGENCIA
- ILUMINACIÓN

- INTERCONEXIÓN
- VALORACIÓN
- APLICACIÓN Y
- SOCIALIZACIÓN
- AUTO REVISIÓN CRÍTICA

## **SEGUNDA EXPERIENCIA:**

*Creadores sin límites...*

### **TERCER ENCUENTRO:**

*Taller de la pregunta .....*

- APLICACIÓN DE TALLERES
- IDEAS DESDE EL DESORDEN

### **CUARTO ENCUENTRO:**

*Taller de la percepción .....*

- APLICACIÓN DE TALLERES

### **QUINTO ENCUENTRO:**

*Taller de la divergencia .....*

- APLICACIÓN DE TALLERES
- IDEAS Y MÁS IDEAS DESDE UNA LÍNEA

### **SEXTO ENCUENTRO:**

*Taller de pensar la imagen*

- APLICACIÓN DE TALLERES

## **TERCERA EXPERIENCIA:**

*Arte y filosofía.....*

### **SÉPTIMO ENCUENTRO:**

*Nuestra expresión .....*



#### **CUARTO ENCUENTRO:**

##### ***Taller de la percepción .....***

- APLICACIÓN DE TALLERES

#### **QUINTO ENCUENTRO:**

##### ***Taller de la divergencia .....***

- APLICACIÓN DE TALLERES
- IDEAS Y MÁS IDEAS DESDE UNA LÍNEA

#### **SEXTO ENCUENTRO:**

##### ***Taller de pensar la imagen .....***

- APLICACIÓN DE TALLERES

#### **TERCERA EXPERIENCIA:**

##### ***Arte y filosofía.....***

#### **SÉPTIMO ENCUENTRO:**

##### ***Nuestra expresión .....***

- ¿QUÉ SE ENTIENDE POR ARTE EN SUSURRO DE LA CREATIVIDAD?
- ¿QUÉ HA SUCEDIDO CON LAS DEMÁS AREAS?
- ¿QUÉ SE HA LOGRADO CON ESTA DINÁMICA DE TRABAJO?
- ASÍ ES NUESTRA EXPRESIÓN
- EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

#### **OCTAVO ENCUENTRO:**

##### ***La didáctica como herramienta fundamental de la creatividad ...***

- DIDÁCTICA Y EXPRESIÓN
- El Valor de los Recuerdos
- Minuto A Minuto ¡Todo Corre!
- EL JUEGO, SU DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN
- Tecnopolidético de la Creatividad
- Micro tecnopolidéticos
- Juego de las Variables
- EL ENTORNO COMO PRETEXTO PARA CREAR
- HACIA UNA CONCLUSIÓN
- BIBLIOGRAFÍA



## PRÓLOGO

Hace poco tiempo Pablo Romero publicó su libro "Didáctica y expresión" donde concreta algunas preocupaciones suyas sobre la educación artística y el campo de la enseñabilidad. Desde ahí se puede reconocer el inicio de otras búsquedas que han tomado forma a través de Susurro de la Creatividad; obra que contiene sus encuentros y sus visiones de una escuela comprometida con una nueva forma de vivir y conocer en nuestro medio.

Sus observaciones de aula, la consulta de opiniones reconocidas sobre el tema que le ocupa, le han permitido constituir las posiciones que consagran la manera como estructura las conexiones entre Creatividad y Educación, a cuya exposición dedica los esfuerzos del presente proyecto.

Nos sugiere Pablo Romero su concepción de creatividad como "una postura que hace posible el descubrimiento de aspectos nuevos en lo que ya nos es conocido, y de otra parte, en afrontar lo nuevo y

desconocido transformándolo en una nueva vivencia, gracias a lo que ya conocemos”. Puesto así el énfasis en la experiencia del conocimiento, es consecuente que algunas de sus ideas centrales -motivos de Susurro- sean proposiciones que se aplican en los procesos formativos en el aula.

La primera idea, sitúa en la escuela el ambiente que propicia experiencias en las cuales la creatividad de los niños, las niñas y los jóvenes, es la aptitud que debe recibir los mayores estímulos en la experiencia educativa. Concibe además, la escuela como el espacio donde ocurren (y transcurren) las preguntas; esto hace posible que se le conceda ser a ella el lugar privilegiado donde toman vida los susurros de la creatividad.

Otra idea, seguramente muy importante, destaca los ámbitos que le competen a la creatividad y reflexiona sobre una pedagogía de la pregunta que “abandone las actitudes dogmáticas y estereotipadas” para dar paso a una Didáctica que haga posible la formación de niños/as y jóvenes creativos dotados de iniciativa, plenos de confianza, afectuosos y tolerantes, preparados para la vida.

La atención que dedica a los fenómenos perceptivos como una vivencia de acercamiento al mundo y a su comprensión, manifiesta otra idea suya acerca de la necesidad de estimular y provocar sensiblemente estos procesos como fuentes abiertas de la creatividad. Reconoce que la Psicología ha dado aportes significativos en el conocimiento de esos fenómenos, pero se preocupa más de las vivencias en las que se desarrollan estos fenómenos y de sus consecuencias en el campo que le ocupa.

La estrategia utilizada por el autor no sólo para confirmar sus posiciones sino también para argumentarlas, ha sido el diseño y escenificación de Talleres apoyados en la Educación Artística. Parece pues, que la visión que señala para la Educación Artística es la responsabilidad de desarrollar el principio de fecundidad en el aula, que es ya opinión común entre quienes propician experiencias artísticas educativas. Desde luego esta es una situación apreciable que reconoce en las relaciones de Percepción y creación

como los hilos delicados para el tejido de los procesos educativos.

Este libro esta escrito en un lenguaje esperanzador, cargado de tonalidades afectivas, que hace uso de una cierta libertad en el manejo de las ideas que en él concurren y se constituye en una invitación para avanzar explorando caminos sobre el terreno de la investigación educativa, cuyas sofisticadas claves están codificadas en términos de creatividad.

Ha sido para mí un motivo de personal satisfacción acercarme a las visiones que Pablo Romero de manera tan cálida y comprometida, ha revelado a través de las palabras con que ha construido a Susurro de la Creatividad con el protagonismo de sus estudiantes y el apoyo afectivo y académico de los colegas.

Rita Hinojosa.

## INTRODUCCIÓN

*Susurro de la Creatividad* es una nueva forma de experimentar con ardor, pasión y creatividad, el complejo universo de la pedagogía, donde los estudiantes son los protagonistas del proceso educativo. La idea, la iniciativa y la acción es de ellos. Aquí, se vive la sensibilidad, la incertidumbre, la divergencia, la creatividad y la autonomía.

El presente texto no pretende ser un recetario didáctico; por el contrario, es una valiosa herramienta de reflexión, confrontación y motivación para emprender efectivos procesos creativos en la escuela, es además, una rica galería de ideas perceptivas y divergentes.

Su estructura es como sigue:

Este sueño está formado por tres experiencias y ocho encuentros. En la primera experiencia proponemos dos encuentros: 1. Desde *Susurro de la Creatividad*, se presenta la forma en que

éste percibe los procesos de enseñanza aprendizaje, se asume la creatividad, el afinamiento de la percepción y el desarrollo del pensamiento divergente como elementos claves para hacer realidad el aprendizaje significativo.

La variedad de conceptos sobre creatividad que exponemos de diversos pensadores, al igual que nuestra forma de asumirla en los contenidos, le permiten al lector introducirse en las complejidades de los múltiples planteamientos acerca de la creatividad.

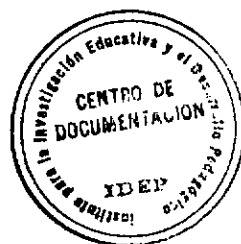
*2. Procesos Creativos de Susurro de la Creatividad:* aquí se sintetizan diversos modelos de creatividad, y seguidamente se plantea y desarrolla una propuesta para afinar la percepción, desarrollar el pensamiento divergente, y propiciar la creatividad en la escuela.

En la segunda experiencia, se inicia la socialización de *Creadores sin Límites*, donde se ubican los cuatro talleres de *Susurro de la Creatividad*: Taller de la pregunta (tercer encuentro), Taller de la percepción (cuarto encuentro), Taller de la divergencia (quinto encuentro), y Taller de pensar la imagen (sexto encuentro). Se presentan,

además, las guías de trabajo desarrolladas con resultados positivos en el *Colegio Stella Matutina* en el área de Educación Artística y Filosofía (1999-2000).

La tercera experiencia se inicia con el séptimo encuentro, *Nuestra expresión*, donde se exponen valiosos aportes que construyeron las niñas del *Colegio Stella Matutina*, a partir del trabajo realizado con los talleres de la pregunta, la percepción, la divergencia y pensar la imagen. El mecanismo de aplicación de estos talleres se realizó desde los nueve pasos del *proceso creativo* que sugiere *Susurro de la Creatividad* en el segundo encuentro; fueron desarrollados además, desde una rica interpretación de la teoría Triárquica, donde resulta importante trabajar en forma intersubjetiva, el proceso de razonamiento analítico, el creativo y el práctico.

Esta tercera experiencia, termina con el octavo encuentro - *La Didáctica como herramienta fundamental de la Creatividad*- donde se incluyen unos interesantes ejercicios de construcción de juegos didácticos con las niñas del *Colegio Stella Matutina* con el objeto de



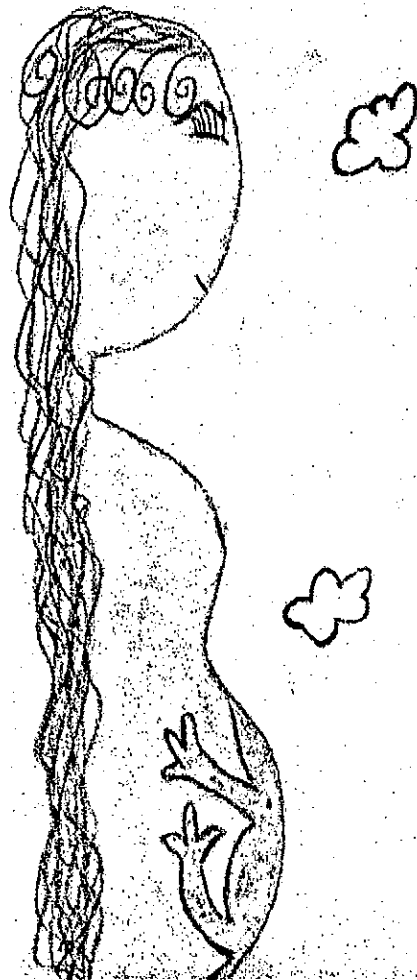


afinar la percepción y propiciar experiencias divergentes. Actualmente, estos juegos se están utilizando en todo el colegio. Aquí, las principales beneficiadas han sido las niñas de los primeros años escolares.

*Susurro de la Creatividad*, es un proyecto generoso, y en su etapa de experimentación lo demostró ofreciendo sus talleres a diversas Instituciones Distritales; una de ellas es el CED Vista Bella, donde se produjeron riquísimos aportes. Algunos de estos, se exponen al final del séptimo encuentro.

**PRIMERA  
EXPERIENCIA**

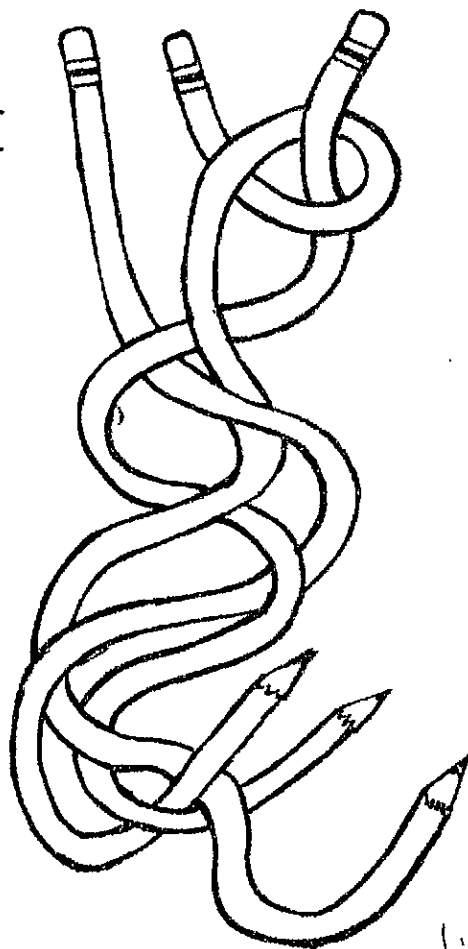
**SUSURRO  
DE LA  
CREATIVIDAD**



*María Angelica Salazar.*

PRIMER  
ENCUENTRO

DESDE  
SUSURRO  
DE LA  
CREATIVIDAD



*Lina Gonzalez*

## **DESDE SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**

*“Ser Creativo, significa estar sensiblemente alerta en estado divergente”.*

*Pablo Romero I.*



Grely Gómez

Afinar la Percepción, preocuparse por desarrollar el Pensamiento Divergente y comprometerse con la Creatividad en el aula de clase, si bien no es una tarea sencilla, su ejercicio cotidiano es placentero y excitante desde sus procesos y desde sus resultados.

En *Susurro de la Creatividad*, los dogmas, los prejuicios, las prevenciones, los estereotipos, los enjuiciamientos, el pesimismo y todas aquellas realidades que impiden crecer multidimensionalmente, no tienen cabida. Aquí, la Inteligencia Emocional, el pensamiento lógico o convergente, y el pensamiento divergente, son una rica melodía de dialécticas encontradas, donde las confrontaciones académicas no existen si no se aseguran los afectos.

**Creer en sí mismo y en el otro, es abrir espacios a la Creatividad.**

**Afinar la Percepción, es afinar la sensibilidad.**

Cuando se valora el espacio del otro, cuando se vive el Nosotros, antes que experimentar la individualidad, el conocimiento adquiere sentido y la comprensión se toma la Escuela.

### **Experiencia Significativa en el Aula:**

Vivir una experiencia significativa en el aula, no es gratuito; por el contrario, requiere de una serie de compromisos afectivos y académicos intencionados y organizados desde un currículo abierto, flexible, creativo, dinámico y fundamentado, donde el comprender, el aprender a pensar y aprender a convivir con los demás, se constituyan en una dulce dinámica cotidiana. En este sueño, los maestros y la sociedad se están alimentando de nuevos y mejores paradigmas educativos; sin embargo, se dice que la educación está en crisis, que atravesamos por una fuerte crisis de valores, que el mundo se está deteriorando, que estamos acabando con la naturaleza, que el ser humano cada vez se mecaniza más, que la sociedad tecnocrática, la sociedad light o sociedad postestructuralista, está

**Una sociedad  
tan golpeada  
por el cambio,  
urge cuanto  
antes de  
personas  
creativas**

**En la valoración  
del otro, se  
descubre mi  
propio valor.**

**Si la Respuesta  
fue la constante,  
ahora es tiempo  
de vivir la  
Pedagogía de la  
Pregunta**

acabando con la sensibilidad y la capacidad de asombro, que los niños y jóvenes, cada vez son más irrespetuosos con los adultos; éstas, entre otras múltiples lamentaciones se escuchan, y lo único que han logrado es acrecentar el pesimismo y el terrorismo emocional en lo personal y en el otro. Desde las anteriores preocupaciones, más allá de las lamentaciones, de las prevenciones y del pesimismo ilustrado, podemos emprender múltiples caminos vestidos de esperanza, de anhelos, de motivaciones y ganas de cambiar para crecer multidimensionalmente con el otro, desde una real experiencia intersubjetiva. En esta experiencia de ayudar con intención, compromiso y sentido, en la construcción de un mejor mundo, la escuela, como espacio donde se recrea, el conocimiento y los afectos, cumple un papel esencial desde donde se pueden plantear múltiples preguntas que den sentido integral a toda la comunidad educativa y desde aquí, al resto de la sociedad. Estamos refiriéndonos a una escuela que toca sensiblemente a la familia, al barrio, a la ciudad y a toda la representación cultural de la nación.



Olga Guzmán

A partir de esta visión, algunas preguntas que pueden motivar nuestro compromiso con el diseño y vivencia de un mejor mundo desde la escuela, pueden ser: ¿qué hacer desde el ámbito educativo, para contribuir a la construcción de un mundo optimista, lleno de esperanza, pero consciente de sus imbecilidades y alieneaciones?, ¿Cómo afinar la Percepción sin descuidar el plan de estudio?, ¿Cómo generar procesos creativos sin descuidar los contenidos?, ¿Cómo formar en competencias, sin imponer concepciones y metodologías cerradas?, ¿Desde qué enfoques, paradigmas y concepciones podemos orientar la enseñabilidad?, ¿Cómo podemos enseñar a pensar sin descuidar el crecimiento en lo intrapersonal y lo interpersonal?, ¿Cómo generar procesos creativos desde la individuación de cada niño?, ¿Cómo construir un currículo abierto, flexible, creativo y dinámico para la comprensión y la humanización?. Estas, y muchas preguntas más, son sencillas y profundamente necesarias para iniciar un proceso de cambio y de Innovación en cualquier ámbito escolar.

**Una experiencia es significativa cuando los afectos, los anhelos y las razones se transforman sensiblemente para mejorar multidimensionalmente.**

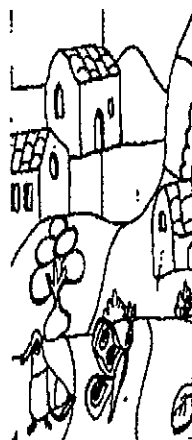
**Cambiar, significa abandonar concepciones, ideologías o creencias, para reemplazarlas por otras mejores.**

## ¿Qué es lo que hace que una Experiencia Educativa sea Significativa ?

Este proyecto, que nace en el área de la educación artística, integra sensiblemente al arte y a la filosofía - ambas disciplinas coordinadas por el docente e investigador Pablo Romero Ibáñez - teniendo como interacción la imagen y el concepto, desde una dinámica creativa que busca el aprender a aprender, donde la pregunta se tome al aula de clase como complejo epistemológico de nuestra cotidianidad pedagógica, y el aprendizaje significativo sea una rica y dulce realidad cotidiana mediada por la fuerza expresiva del arte.

Desde Susurro de la Creatividad, se considera que una experiencia educativa es significativa cuando conduce al niño y al adolescente a vivir la dinámica del aprendizaje como un dulce juego donde el conocimiento no se pierda en el laberinto del olvido, y la mente no se convierta en la inútil red por donde se escapa el mar de los recuerdos.

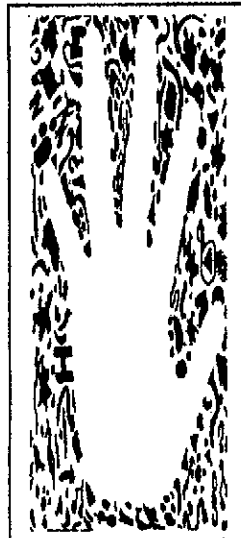
Lo significativo es una realidad que impregna lo emocional y lo racional, donde los implicados se ven tocados por una experiencia que no



Maribel Pardo S.



sólo es nueva, sino que, además, conduce al cambio y al compromiso, desde la confrontación de los afectos, los anhelos y las razones de los participantes de la experiencia. En esta dinámica, lo significativo nace cuando hay una intención de cambio, cuando existen acuerdos y compromisos entre los implicados en el proceso. Cuando se cree que el paradigma que se viene desarrollando en el contexto educativo es bueno y, por tanto, no necesita ser modificado; es muy difícil vivir una experiencia significativa. Desde esta concepción, se escuchan expresiones como: *siempre se ha tenido este sistema de trabajo y ha funcionado; entonces, ¿por qué cambiarlo?; la filosofía de la Institución es ésta, y es delicado cambiarla; el PEI de nuestra institución fue hecho con muchos esfuerzos y sacrificios, por tanto, no puede ser modificado aún.* Otros dicen: *Es cierto, tenemos fallas, pero hasta ahora todo ha funcionado bien, por tanto, cambiar lo que tenemos es peligroso, así que es mejor mantener el "proceso".* Estas y muchas expresiones más, impiden generar experiencias significativas de cambio. Si en verdad deseamos generar reales dinámicas significativas, debemos empezar por asegurar los afectos entre



Sandra  
Múnevar

los maestros y a partir de allí, asumir una convivencia multidimensional e ínter-subjetiva con los estudiantes, los padres de familia y toda la comunidad educativa.

### **Cambios en los Aprendizajes**

Cambiar es justamente la clave para generar reales procesos de Innovación. En esta dinámica, es urgente pasar de una actitud pasiva ante el conocimiento, a una actitud crítica y creativa ante el mismo. Esto implica abandonar la respuesta como rectora de los procesos cotidianos, y asumir la pregunta como experiencia cotidiana en las dinámicas académicas y afectivas. Ahora bien, ¿Qué significa asumir la pregunta como eje esencial en los procesos de enseñanza aprendizaje? significa abandonar las prácticas pedagógicas y la aplicación de didácticas revestidas de prejuicios, estereotipos, dogmas y reproducciones académicas pasivas. Asumir la Pregunta implica vestirse de flexibilidad, dinamismo, motivación, optimismo, rigor, creatividad, investigación, pasión, emoción, reflexión, confrontación, razón y fundamentalmente de Amor.

**La  
experiencia  
ínter subjetiva  
nos lleva a  
valor nuestra  
individuación  
en relación  
sensible y  
transparente  
con la del  
otro.**

**Asumir la  
pregunta como  
dinámica afectiva  
y académica, es  
abrir espacios  
infinitos de  
flexibilidad y  
divergencia.**

Vivir la pregunta implica trascender el texto<sup>1</sup> en uso; es decir, interpretarlo, confrontarlo, inquietarlo, cuestionarlo, complementarlo y valorarlo desde una real dinámica creativa donde se vaya más allá del resumen y la mera repetición del texto. Este compromiso, permite pasar de la acrítica reproducción de modelos preestablecidos, a la explosión creativa de numerosas expresiones, conceptos, ideas gráficas, arte y texto escrito.

Comprometerse con la pregunta es crecer, además, en la reflexión desde sus diversas expresiones, donde el respeto de sí mismo y del otro son componentes fundamentales que nos llevan a vivir el NOSOTROS como dinámica afectiva y académica.

La pregunta como herramienta didáctica, permite que el estudiante viva la autonomía académica, en el sentido de tener la oportunidad de cuestionar y proponer nuevas ideas y formas de abordar la temática.

A nivel general, Susurro de la Creatividad propone, desde lo metodológico, que tanto estudiantes

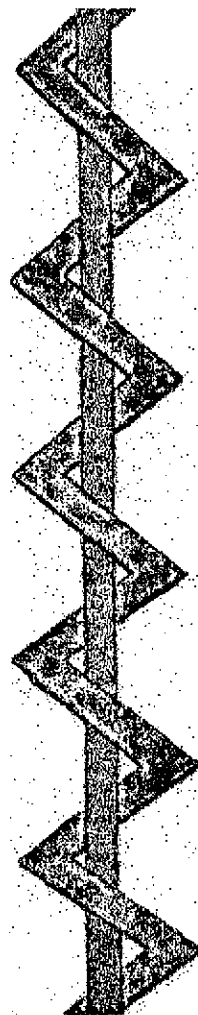
**Para quien está alerta en estado divergente, todo lo que percibe se convierte en un pretexto para generar nuevas ideas.**

---

<sup>1</sup> Cuando hablamos de texto, nos referimos a todo tipo de expresiones (videos, cine, teatro, danza, deporte), experiencias (convivencias, retiros, paseos), acontecimientos (noticias, convocatorias, sucesos), eventos y escritos gráficos, conceptuales o pictóricos.

como maestros, a partir de una idea, de una reflexión, de un problema, de pensar la ausencia, de vivir la incertidumbre, de pensar la imagen y desde vivir la duda, tengan el pretexto para producir conceptos, obras de arte, pensamientos, situaciones novedosas, realidades idealizadas e impensadas que potencien la creatividad en un ambiente en el que se disfrute la experiencia del Nosotros. *Susurro de la Creatividad* sabe que la creatividad es una realidad que arde como una llamarada infinita que atrapa toda la esencia del ser humano. Ella está en el niño, en el adolescente, en el joven, en el adulto y en el anciano; sólo hay que dejarse invitar y atrapar por su aguacero y su explosión artística conceptual.

La creatividad no se crea, surge dentro de la creatividad. Por tanto, hoy, educador que desee liberar y desarrollar su creatividad, debe empezar por superar sus múltiples temores, debe tener la fortaleza para alejarse de las realidades fragmentadas, y desnudar con entusiasmo y optimismo su imaginación.



Kary Alexandra  
Moreno M.

## Hacia un Concepto de Creatividad

*“La creatividad no es un don de seres humanos predestinados, por el contrario, es propia de la humanidad, y ésta debe ser trabajada con entusiasmo, intención, motivación, emoción y actitud. En este compromiso, la escuela está invitada a cumplir un papel protagónico”.*

*Pablo Romero I.*

Hasta el Siglo XIX, en muchos ámbitos académicos se seguía pensando que el potencial creador era un don que recibían un número reducido de personas, justificando así la genialidad de algunos maestros del arte, científicos o inventores. Desde el siglo pasado, sobre todo desde los años cincuenta, empezó a tomar fuerza la idea de que “todos tenemos un potencial creador, semejante al de la inteligencia, susceptible de ser desarrollado”<sup>2</sup>.

A partir de esta concepción, *Susurro de la Creatividad*, sabe que todos los niños poseen un rico potencial creativo que puede ser desarrollado o destruido, según las prácticas educativas que se dinamicen en su espacio afectivo

---

<sup>2</sup> Al respecto consúltense las investigaciones de Saturnino De La Torre, Torrance, Curtis, Demos y Guilford entre otros. Véase, por ejemplo DE LA TORRE Saturnino. *Educación en la Creatividad*. Madrid: Narcea, S.A., 1987.

y académico. La creatividad es una realidad tan compleja que no puede ser medida desde un tests tradicional de inteligencia; de hacerlo, podríamos correr el riesgo de atropellar la intimidad pluridimensional del niño. Además, ningún ser humano puede ser creativo en todas las facetas o cualidades cognitivas, se puede ser creativo para una determinada área o para la particularidad de un oficio, y esto no indica que se pueda ser creativo para otra actividad. Según lo anterior, en un proceso educativo que se preocupe por el aprendizaje significativo, no se podría presionar al niño a destacarse en todas las áreas, lo que no quiere decir que al niño hay que desarrollarle el proceso de razonamiento que más le agrade; por el contrario, se pueden respetar las inquietudes disciplinares del niño, y a su vez emprender un proceso intencionado de desarrollo de los tres procesos de razonamiento básicos: 1. El analítico, 2. El creativo, y 3. El práctico.

Una educación que desee emprender procesos multidimensionales, por lo menos debe preocuparse por los anteriores sistemas de razonamiento. Este sistema, que *Susurro de la Creatividad* interpreta de la teoría triárquica de R. Sternberg,

**La creatividad es una realidad compleja que no puede ser medida desde un tests tradicional de inteligencia**

permite que el niño, el adolescente y el joven, desde el proceso de razonamiento analítico, aprenda a resumir, sintetizar, interpretar, codificar, decodificar, comparar o confrontar, argumentar y analizar.

En el proceso de razonamiento creativo, se aprende a inferir, idear, proponer y crear. Desde el proceso de razonamiento práctico, se aprende a aplicar, a seguir instrucciones, a saber cómo funciona algo, cómo se manipula, cómo se resuelve en forma práctica una situación determinada.

Este sistema de trabajo permite construir un currículo centrado en competencias, donde lo motivacional, lo emocional y las razones, se tomen la escuela.

### **Concepciones Acerca de la Creatividad:**

A través de la historia, el ser humano, siempre se ha preocupado por vivir mejor, por obtener calidad de vida. En este anhelo, innumerables ideas, descubrimientos e inventos se han dado y se seguirán dando, pero cada vez, con mayor rapidez. La prueba es que, segundo tras segundo, se están produciendo en el mundo numerosas propuestas, reflexiones, ideas,



Kary Alexandra  
Moreno M.

innovaciones e inventos en todos los campos del conocimiento el arte y los afectos.

Sobre creatividad, a nivel de investigación científica, se habla desde los años cincuenta con los valiosos aportes de Guilford<sup>3</sup>, iniciando la etapa experimental que generó posteriormente numerosas investigaciones sobre el concepto, sus implicaciones, e incluso, propuestas de modelos, etapas o caminos para alcanzar la creatividad.

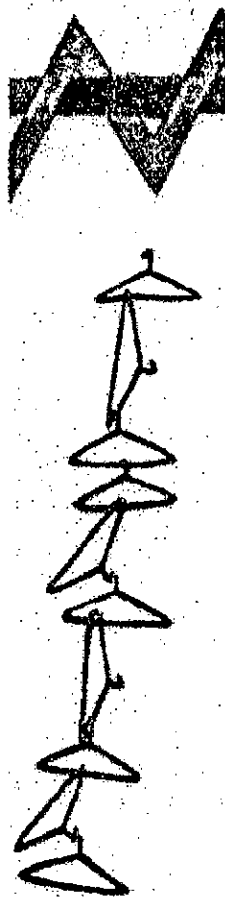
Antes de socializar un concepto de creatividad con el cual nos identificamos desde *Susurro de la Creatividad*, revisemos algunos de los numerosos conceptos que existen sobre esta sensible palabra.

Torrence, nos cuenta que la creatividad es el proceso de percibir problemas o lagunas en la información, formular ideas o hipótesis, y verificar las mismas para posteriormente comunicar

---

<sup>3</sup> En este proceso de estudiar el comportamiento creador y productivo, Gottfried Heinelt afirma que antes de Guilford, ya existía una preocupación concreta sobre el problema de la creatividad, pero no en un nivel científico. En este proceso se registran por lo menos tres etapas: 1.Precientífica: desde lo filosófico se dan algunos aportes acerca del acto de crear. 2.Preexperimental: se produce un rico estudio sobre la esencia de la creatividad -así lo llamó Guilford-. 3.Experimental: fue iniciada por Guilford en 1950. Al respecto, véase HEINELT Gottfried. Maestros creativos, alumnos creativos. Buenos Aires: Kapelusz, 1979.

**No temamos a la complejidad, allí, se descubren las necesidades y de aquí, surge la creatividad.**



Kary Alexandra  
Moreno M.

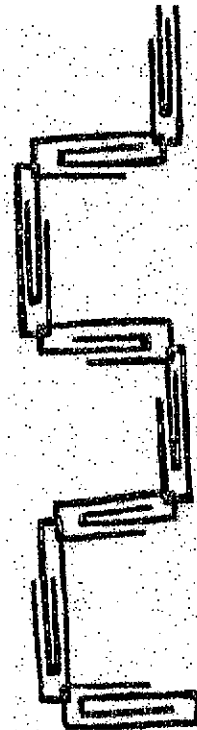


los resultados. Perkins sostiene que la creatividad surge cuando la persona trata de hacer algo difícil, -"la necesidad es la madre de la invención"- y agrega que no sólo es una necesidad, sino que es un tipo de compromiso que lleva a algunas personas a ser poco razonables en las demandas que ellos se imponen e imponen a sus productos, y generan situaciones de presión que influyen en la mente e impulsan la creatividad( DE SÁNCHEZ Margarita, 1997).

H. James Harrington, Glen D. Hoffherr y Robert P. Reid, son de la idea de que la creatividad no es un proceso aislado, sino que se trata de un conjunto de procesos que conforman un sistema que perfecciona los patrones de pensamiento (Harrington James, 1999).

Por otra parte, Chibás asume la creatividad como el proceso de encontrar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas. Margarita De Sánchez plantea que la creatividad es un componente esencial del pensamiento que contribuye a diversificar el uso de la mente (DE SÁNCHEZ Margarita, 1997; LÓPEZ Blanca, 1998).

Mauro Rodríguez Estrada, desde el análisis del concepto, sostiene que todo acto creativo implica tres



Kary Alexandra  
Moreno M.

elementos: 1. La persona creadora, 2. El proceso creativo y 3. El objeto creado. En esta dinámica afirma que la creatividad incluye dos aspectos esenciales, y sólo dos: 1. La producción de algo nuevo y 2. Que este algo sea valioso (RODRÍGUEZ Mauro, 1995).

Blanca Silvia López e Hilario Recio, afirman que la creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende en alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo (LÓPEZ Blanca, 1998).

Oscar Billorou define la creatividad como un proceso mediante el cual se soluciona en forma original un problema preexistente, generalmente no original (GROSMAN Gustavo, 1990).

Erika Landau en el prólogo de su obra el Vivir Creativo, expone que la creatividad es un fenómeno común a todos los hombres. Picasso y Einstein la tuvieron. Ambos pensaron en conceptos que también a otros les fueron familiares; pero ellos introdujeron nuevas relaciones y conexiones, que



Karol Minive

desembocaron en una escuela artística o en una teoría científica. En ninguno de los dos surgió la creatividad de la nada, sino que descansaba en el conocimiento y la vivencia, en el coraje para avanzar y adentrarse en lo nuevo, lo ignorado y lo desconocido. Desde aquí, arguye que la creatividad es una postura que hace posible, de una parte, el descubrimiento de aspectos nuevos en lo que ya nos es conocido y familiar, y, de otra, el afrontar lo nuevo y desconocido transformándolo en una nueva vivencia gracias a lo que ya conocemos. La creatividad es la meta de toda educación, y representa el escalón más alto de la salud anímica (LANDAU Erika, 1987).

Desde los estudios realizados por Richard L. Gregory, se asume como un concepto que dirige una cantidad de asuntos bastante diferentes como la innovación, el descubrimiento, la imaginación y la fantasía (GREGORY, 1995).

Pero, *¿cómo asumimos este concepto desde Susurro de la Creatividad?*. Aquí, la creatividad es una actitud, una aptitud, una experiencia, y un proceso de estar permanentemente alerta en estado divergente. La creatividad permite percibir sensiblemente lo que

**No importa el concepto que asumamos de creatividad, lo esencial es ser creativo.**

los demás han dejado de percibir, asombrarse con aquello que aparentemente es considerado como cotidiano, comprender lo que otros memorizan mecánicamente, asumir la vida con sentido crítico, retomar el conocimiento con sentido divergente, sentir antes que tocar, descubrir preguntas y problemas donde los demás sólo observan eventos, y resolver con intención y originalidad las diferentes situaciones que nuestro entorno nos proporciona.

Desde esta concepción, comprometerse con el desarrollo de la creatividad en la escuela implica asegurar los afectos desde una experiencia íntersubjetiva que involucra, además, el afinamiento de la percepción, la ejercitación de la intuición, el despliegue de la imaginación, el desarrollo del pensamiento divergente, la valoración de sí mismo y del otro, y la interconexión de múltiples textos. Con esta experiencia, proponemos mejorar nuestra dinámica intrapersonal e interpersonal, donde el otro, realmente sea asumido como complemento de nuestra individuación, para que el Nosotros sea la melodía que acompañe la cotidianidad escolar. Pero, vivir el



Elizabeth Soñalanda

nosotros ¿qué implica? Implica cambiar de actitud superando los múltiples temores que nos acompañan. Por ejemplo, en *Susurro de la Creatividad*, pedimos que:

Antes que imponer, motivemos

Antes que mirar, observemos

Antes que generalizar, percibamos

Antes que oír, escuchemos

Antes que tocar, sintamos

Antes que juzgar, comprendamos

Antes que calificar, valoremos

Antes que regañar, dialoguemos

Antes de responder, reflexionemos y analicemos.

Antes de socializar, comprobemos.

Estos compromisos adquieren sentido en su real emoción, razón y aplicación que cada miembro de la comunidad educativa le imprima. Es un hecho que estamos invitados a respetar y valorar las particularidades de cada ser humano; pero, si cada sujeto, participe de un equipo de trabajo, quiere ir arbitrariamente en su propia dirección, según sus intereses particulares, es muy complicado generar un proceso de cambio que beneficie a toda la comunidad educativa. Si el temor es perder mi individuación, no olvidemos que se puede caminar con el

**Vivir la  
individuación,  
implica asumir al  
otro como parte  
de mi existencia.**

**El cambio, no es  
una consigna, ni  
una moda, es una  
necesidad  
creativa**

otro, desde una forma de ver la vida, y sin atropellar aquellas particularidades que nos hacen ser infinitamente diferentes a los demás.

Lo anterior está motivado por todas esas cantidades de prácticas "educativas" que cotidianamente se observan en múltiples centros educativos, donde los estudiantes son atropellados afectiva y cognitivamente con respuestas prestadas y administraciones curriculares acríticas, que aún se siguen dando, y que mezclados con unas series de sistemas metodológicos contradictorios, producen confusión e indigestión cognitiva. Si antes de atravesar el umbral de las aulas de clase, los maestros nos diéramos a la tarea de acordar, confrontar, valorar y socializar a todo el equipo de convivencia nuestras propuestas de trabajo, seguramente nos enriqueceríamos mutuamente y -por consiguiente- mejorarían nuestras prácticas educativas y los primeros beneficiados serían los estudiantes.

Si los maestros participantes de un proceso de cambio, no conocemos los referentes pedagógicos y didácticos de los colegas y la filosofía de la

**Todos los seres humanos poseemos temores y obstáculos, internos y externos, que impiden nuestro despliegue creativo.**

Institución, se puede caer en el error de contradecir las prácticas de los compañeros de trabajo, y lo que es peor, confundir a los estudiantes. Hoy, en una sociedad que viaja a gran velocidad en todos los niveles de la ciencia, la tecnología, el arte, las ideologías, las concepciones y la política, urgen cuanto antes, maestros amantes del conocimiento dispuestos a cambiar y a interactuar en forma flexible con el otro. El cambio no es una consigna, ni una moda, es una necesidad creativa.

Desde esta concepción, en *Susurro de la Creatividad*, no se juzga a los seres humanos en malos o buenos, en feos o bellos; por el contrario, se valora a cada uno desde su particularidad, desde su individuación. Asumir esta misión y optar por la construcción de un mundo divergente y creativo, implica abandonar una serie de temores, estereotipos y obstáculos que impiden nuestro despliegue creativo. Algunos de estos temores son:

- Temor a ponernos en evidencia
- Temor a la confrontación
- Temor a correr riesgos
- Temor a la vergüenza
- Temor a equivocarnos



María Eugenia  
Miranda 9º

Temor a cambiar

Temor a influir directamente en los demás

Temor a fracasar

Temor a la frustración

Temor a lo desconocido

Existe un listado muy, pero muy largo sobre la cantidad de temores que nos rodean y agobian nuestro espíritu creativo; sin embargo, todos estos temores pueden ser superados cuando hay confianza en sí mismo y en el otro.

● Sentir que confían en nosotros y particularmente en uno mismo, ayuda a atrevernos a equivocarnos, ayuda a probar nuevos e inciertos caminos.

El problema no termina aquí; además de esta serie de temores, existe también un gran paquete de obstáculos<sup>4</sup> que hay que sortear; algunos de ellos son:

La rutina: Cuando todos los días ocurre lo mismo de ayer, y todo parece ser que ya está determinado, es muy complicado generar procesos creativos.

● La vigilancia: Observar y observar constantemente a los niños mientras

**Todo proceso educativo es evaluable. Se puede evaluar sin calificar**

---

<sup>4</sup> No olvidemos que cada temor se constituye en un obstáculo que a su vez, se acrecienta con las limitaciones que cada uno poseemos



trabajan, generalmente los cohibe en su expresión.

Los Estereotipos y las Estereotipias: Estos nos alejan de los demás, nos arman barreras que nos impiden la seducción, la interacción y la creación con el otro.

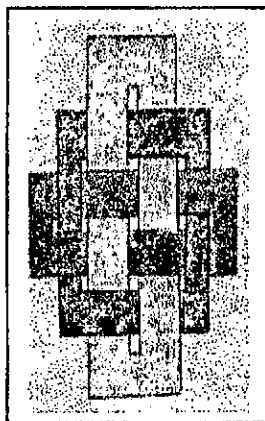
Los Premios: Cuando nos excedemos en premios a los que supuestamente son los mejores, desmotivamos a los que no los reciben. En los preescolares debería premiarse a todos los niños sin excepción.

La Calificación: Si todo lo que hacemos es para recibir una nota, muy pronto perderemos el disfrute de leer, escribir, dibujar y aprender por emoción. No olvidemos que se puede vivir un proceso educativo, evaluando sin necesidad de calificar, es decir, valorar los procesos de aprendizajes de cada estudiante.

El exceso de Planificación: Tener aparentemente todo controlado y programado en todas las actividades cotidianas escolares, es perderse la oportunidad de vivir la incertidumbre.

El Activismo: Hacer y hacer, por hacer, resulta dañino para la reflexión interior, para la digestión de los procesos.

Las Presiones: Establecer tiempos y exageradas expectativas en el niño y en



María E. Miranda

la comunidad educativa, nos impide vivir nuestro propio ritmo. La creatividad no es sinónimo de rapidez, es sinónimo de particularidad y divergencia.

**Las Competencias:** Cuando es constante la práctica de ejercicios competitivos a nivel individual, ésta desmotiva a los que no ganan. El caso contrario se produce cuando las competencias son grupales.

**El Conformismo:** Creer que algo realizado ya es perfecto, es perder la oportunidad de seguir mejorando o transformando lo propuesto, es eliminar la crítica.

**Las Prácticas Autoritarias:** el exceso de reglas, órdenes y prohibiciones, generalmente obstruyen la espontaneidad en los escolares.

**El Dogmatismo:** Creer que las cosas son así porque sí y que no pueden ser cuestionadas o refutadas porque están dadas por un dios, por una concepción religiosa o por una filosofía establecida, impide el despliegue de nuevas ideas.

Es conveniente destacar que los miedos o temores<sup>5</sup> y los obstáculos

---

<sup>5</sup> Los temores son propios del ser humano, incluso, algunos de ellos son necesarios; pero aquellos que no nos dejan crecer, debemos aprender a manejarlos o a superarlos.

**Los múltiples  
obstáculos que  
nos impiden vivir  
la creatividad, se  
pueden superar,  
siempre y cuando  
vivamos el  
Nosotros como  
realidad  
constructiva.**

internos (los propios) y externos (los del ambiente o contexto), si no son manejados o superados, pueden causar serias dificultades para alcanzar la creatividad en los espacios escolares. Estas dificultades pueden ser individuales o grupales. Algunas de ellas son:

Dificultad para comprender un texto escrito, gráfico, pictórico, visual, audiovisual o experiencial: Esta dificultad está asociada con la incapacidad para resumir, sintetizar, interpretar, codificar, decodificar, comparar o confrontar, argumentar, analizar y valorar un texto.

Dificultad para percibir; observar sólo generalidades y olvidar las particularidades de cada fenómeno, es perder la oportunidad de disfrutar la experiencia de captar permanentemente nuevos eventos: Esta dificultad está asociada con la incapacidad para observar particularidades, incapacidad para el asombro y la incertidumbre, incapacidad para interpretar textos ilusorios, engañosos o contradictorios. Aquí, el aporte de la Educación Artística y el área de Filosofía, son fundamentales.

Dificultad para la expresión; debido al temor de ponerse en



*Leonardo A.  
y Paola Andrea Romero.*

evidencia o al de la vergüenza, las o los estudiantes, evitan participar o escribir; sobre todo, si luego hay que socializar: Esta dificultad está relacionada con la incapacidad de creación; se dificulta proponer, idear, inferir. Aquí, los ejercicios de inferencia y divergencia son una gran ayuda (véase el segundo y el quinto encuentro).

Dificultad para interrelacionar textos: Conectar una situación con otra, para muchos es un ejercicio abstracto y complicado de hilar. Aprender a relacionar textos, interpretarlos y valorarlos es una necesidad creativa.

Dificultad para la convivencia: Esta se debe a una serie de prevenciones, estereotipos, costumbres, tradiciones, y hasta a concepciones religiosas que no nos permiten entrar al otro sin prejuicios. Aquí, los ejercicios que se hagan desde la inteligencia interpersonal, son valiosos.

Dificultad para aceptarme: Esta dificultad está relacionada con la anterior. El creer que somos menos que otros, o que no somos capaces de aprender o resolver un determinado problema, no nos ayuda a crecer. En esta dificultad, es urgente realizar desde la escuela, la familia y el entorno social, proyectos de inteligencia emocional que

**Tener problemas en la aceptación de sí mismo y en la convivencia con los demás, es perderse la oportunidad de vivir la alegría de la creatividad.**

nos permitan trabajar la intra personalidad, para mejorar la autoestima tan golpeada en los contextos latinoamericanos.

Dificultad para valorar: Irrespetar la expresión, el trabajo o producción de los demás, es un problema que hay que superar. Esta dificultad es de las más complicadas, puesto que está relacionada íntimamente con el fenómeno de la multiculturalidad que implica superar ideologías, mitos, creencias, estereotipos, tradiciones y concepciones sociales. Aprender a valorar al otro, es también valorar mi expresión; valorar al otro es comprender la individuación del otro, valorar al otro es contribuir al crecimiento del otro. Asumir el compromiso de valorar, es comprometerse con la vida. Desde *Susurro de la Creatividad*, existen numerosos ejercicios para aprender a valorar al otro. Aprender a valorar es, también, aprender a vivir el Nosotros. A partir del segundo encuentro, se inicia la socialización de estos procesos.

Estas reflexiones las planteamos para hacer una sensible invitación -a todos los maestros- a construir una Escuela centrada en el amor, la comprensión, la divergencia y la



KAROL M. DE

creatividad. Es difícil, pero no imposible. En este compromiso, desde *Susurro de la Creatividad*, sugerimos empezar por asegurar nuestros afectos, el respeto y valoración del espacio del otro. Este primer ejercicio, nos ayuda a emprender otra experiencia: el juego del sentido de pertenencia, y de aquí, fortalecer mi autoestima en relación con la del otro.

Cuando disfrutemos del afecto, de la empatía del otro, podremos iniciar ricos y mejores encuentros académicos en la Escuela. Asegurar los afectos, la valoración de los espacios ajenos, ayuda a superar los temores, los obstáculos, y por consiguiente, a resolver las dificultades. En este compromiso, lo que se esperaría es que cada día, el maestro adquiera mayor conciencia, aunque sea largo y complejo el camino que nos queda por recorrer.



JENNY LOPEZ 19 10



SEGUNDO  
ENCUENTRO

PROCESO  
CREATIVO DE  
SUSURRO  
DE LA  
CREATIVIDAD



Andrea M. Bermudez<sup>55</sup>

## **Propuestas y Modelos para Desarrollar la Creatividad.**

Existen numerosas propuestas para emprender procesos creativos desde lo empresarial, lo industrial, lo comercial y desde el ámbito educativo; sin embargo, a pesar de ser muy valiosas, ningunas de estas formas de generar procesos creativos se asumieron en *Susurro de la Creatividad*, por considerarlas muy genéricas para el proceso de enseñanza aprendizaje que se quería emprender desde lo motivacional, lo emocional, lo estético y lo racional. Pero antes de explicitar los procesos que se sugieren desde *Susurro de la Creatividad*, revisemos algunas ricas y valiosas propuestas:

Hacia la década de los años veinte del Siglo XX, el sociólogo británico Graham Wallas observó el proceso creativo desde cuatro pasos fundamentales:

1.Preparación: La creatividad se produce cuando está sostenida por un sólido conocimiento y entendimiento del campo en cuestión. Así, si se desea crear algo original en cerámica, por ejemplo, primero debemos saber como darle forma a un trozo de arcilla.

**Según Graham Wallas, una forma de llegar a la experiencia creativa es siguiendo estas cuatro fases:  
La Preparación  
La Incubación  
La Iluminación  
y  
La Verificación.**



2.Incubación: Aunque el pensamiento creativo empieza en la mente consciente, hay que dejar que se incube en el inconsciente, más flexible, antes de que podamos alcanzar todo el potencial. Así, el mejor modo de resolver un problema, consiste en formularlo lo más claramente posible, haciendo uso de sus conocimientos sobre la materia.

3.Illuminación: Wallas también le llama experiencia del "¡eureka!"; aquí, la respuesta a un problema con frecuencia viene a nosotros de improviso. Se tiene un sentimiento de certeza en la solución correcta.

4.Verificación: Por inspirada que sea una idea, debe ser práctica y factible. Por ejemplo, una manera de valorar una nueva idea, consiste en ponerla por escrito, y luego analizarla varias veces con espíritu crítico.

En la propuesta de Graham Wallas<sup>6</sup>, cualquiera de nosotros podría llevar a cabo la fase de preparación, escogiendo la materia que nos gusta; pero, la fase de incubación e iluminación son procesos mucho más



LUISA F. ACUÑA-M

---

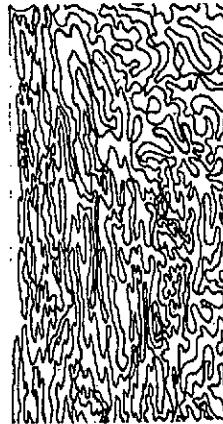
<sup>6</sup> Al respecto, véase, la colección INTELECTOR, El poder de la mente. En especial el N. 3 Desarrolle su Creatividad. EE.UU. Traducido por Lluís Miquel Bennassar Grijalbo, 1993.

complejos. De esta propuesta hay que destacar la sencillez y profundidad del procedimiento, y el énfasis en la valoración del proceso que cada uno debe imprimirle a su experiencia.

Otro modelo para el desarrollo de la creatividad es el inspirado en Guilford y en los planteamientos de Torrance, donde se expone como elementos esenciales para la creatividad, la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

Esta propuesta, Blanca Silvia López e Hilario Recio<sup>7</sup> la sustentan en niveles de la creatividad, así:

1. Fluidez: Es la capacidad de generar ideas.
2. Flexibilidad: Capacidad de adaptar tácticas para llegar a la meta, aceptar ideas de otros, cambiar de enfoques.
3. Originalidad: Es la generación de soluciones únicas y novedosas
4. Elaboración: Se refiere a qué tan acabado y rico en detalles es el producto de la idea creativa.



MARABEL PÉREZ

En la misma filosofía del anterior proceso, está la presentación de

---

<sup>7</sup> Para el conocimiento de los planteamientos y el desarrollo de los ejercicios de esta propuesta, se sugiere revisar los niveles de la creatividad expuestos por LÓPEZ, Blanca y RECIO Hilario. Creatividad y Pensamiento Creativo. México: Trillas, Edusat, itesm, ILCE. 1998.

Gustavo Livon Grosman en su trabajo: *Permiso yo soy Creatividad*; este autor sugiere la siguiente secuencia:

1.Fluidez: Mientras más imágenes y palabras fluyan, mayor será la composición de ideas. 2.Flexibilidad: Capacidad para pasar de un campo a otro en la búsqueda de una solución. 3.Originalidad: Renunciar a la moda, buscar lo impensado, despreocuparse por los tabúes. 4.Capacidad de Redefinición: Esto implica trascender nuestra propia cultura, atrevernos a dudar y a redefinir un concepto.

5.Sensibilidad: Es una especie de sexto sentido que nos permite darnos cuenta de que algo no anda bien, o que podría andar mejor. Al respecto, Grosman propone que nos atrevamos a problematizar las cosas, para encontrar soluciones. Desde esta inquietud, Grosman<sup>8</sup> afirma que: “en la creatividad las peculiaridades emocionales tienen, quizá, mayor fuerza que las intelectuales”.

Mauro Rodríguez Estrada<sup>9</sup>, también tiene una rica propuesta en el

**Antes que un método o procedimiento para emprender un proceso creativo, lo que importa esencialmente es la actitud y la aptitud.**

---

<sup>8</sup> Los planteamientos de este autor, se exponen a manera de reflexión y de consejos. Véase: GROSMAN Gustavo. *Permiso Yo soy Creatividad*. Argentina: Macchi, 1990.

<sup>9</sup> Este autor es humanista de amplia formación psicológica, antropológica e histórica. Es fundador de la Asociación

proceso creativo. Este autor distingue seis etapas que sólo mencionaremos: 1. El Cuestionamiento 2. El Acopio de datos 3. La Incubación 4. La Iluminación 5. La Elaboración y 6. La Comunicación. Este autor aclara que no se trata de un proceso, sino de una constelación de procesos de muy variable complejidad y duración.

Michael Gelb, estudió el pensamiento de Leonardo Da Vinci, y desde allí, propuso siete principios que permiten despertar el ingenio; a estos, los llamó principios davincianos:

1. *Curiosità*: Es la actitud de acercarse a la vida con una curiosidad insaciable, y la búsqueda continua del aprendizaje.
2. *Dimostrazione*: Es el compromiso de poner a prueba el conocimiento a través de la experiencia, la persistencia y la disposición de aprender de nuestros errores.
3. *Sensazione*: Implica el continuo refinamiento de los sentidos, especialmente el de la vista.

---

Mexicana de la Creatividad. Para el conocimiento de sus planteamientos, véase: RODRÍGUEZ E. Mauro. Psicología de la Creatividad. México: Pax México, 1995.



Katherine 1992

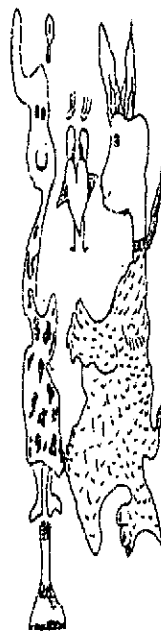
4. Sfumato: Es aceptar la ambigüedad, la paradoja y la incertidumbre.
5. Arte/Sciencia: Es poder establecer equilibrio entre la ciencia y el arte, la lógica y la imaginación. Pensar con todo el cerebro.
6. Corporalita: Aquí, Gelb nos invita a cultivar la gracia, la ambidestreza, la condición física y el deporte.
7. Connessione: Es el reconocimiento de la interconexión de todas las cosas y de todos los fenómenos. Pensar en términos de sistemas.

En esta propuesta, Michael Gelb<sup>10</sup> realiza una rica experiencia didáctica, exponiendo una serie de ejercicios prácticos para ser aplicados, incluso en cualquier momento o espacio.

Daniel Goleman, en una de sus últimas producciones, *El Espíritu Creativo*, expone cuatro herramientas:

---

<sup>10</sup> Michael J. Gelb es maestro certificado de la Técnica Alexander para la integración de la mente y del cuerpo, tiene una maestría en re-educación psicofísica y es fundador del Centro de Aprendizaje para el alto desempeño (High Performance Learning Center). Para estudiar más a fondo su propuesta, véase: GELB, Michael. *Inteligencia Genial*. Bogotá: Norma, 1999.



Yuryi Rincón

Fe en tu creatividad  
Ausencia de crítica  
Observación precisa  
Preguntas agudas.

Este autor es del criterio de que la creatividad no tiene edad, y de que cualquier persona puede desarrollar la creatividad a la edad que desee. En este empeño, lo que se necesita es empezar por alimentar la fe en sí mismo, pero no cualquier fe. Goleman se refiere a poder confiar en algo sin pensarlo dos veces; así, afirma que: "Tener fe es saber, que hay en tu interior un poder que siempre está disponible para ti. Tu creatividad puede convertirse en eso para ti, y la fe en ella fortalece su presencia en tu vida cotidiana"<sup>11</sup>.

En este ejercicio, al revisar numerosas propuestas, procesos, estrategias y métodos para el desarrollo de la creatividad, se observa que existen numerosos caminos; pero, ¿cuáles son los ejes de encuentro en estas propuestas?. Según la revisión y confrontación realizada por Susurro de la Creatividad, existen tres elementos claves en todo proceso creativo: La Motivación, la Preparación y la Creación. Estas, son tres realidades constantes en todo proceso creativo; sin embargo, reducir un proyecto de creatividad en la escuela a éstas, es arriesgarse a perderse en el proceso; por tanto, desde este conocimiento, de la revisión de numerosas propuestas y desde nuestra experiencia de trabajo en el aula de clases, proponemos los siguientes procesos:

Motivación y Emoción  
Percepción y Preparación  
Inferencia



Laura Medina

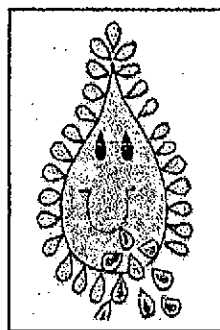
---

fondo su propuesta, véase: GELB, Michael. Inteligencia Genial. Bogotá: Norma, 1999.

<sup>11</sup> Cfr. GOLEMAN, Daniel; KAUFMAN y RAY. El Espíritu Creativo. Argentina: Vergara, 2000, p.82.

Divergencia  
Iluminación  
Interconexión  
Valoración  
Aplicación y socialización  
Autorevisión Crítica

La propuesta que integra estas nueve realidades, no constituyen un proceso; por el contrario, cada una de ellas forma toda una estructura que merece su propio estudio y aplicación sensible. En este primer documento de *Susurro de la Creatividad*<sup>12</sup>, introducimos una primera exposición a manera de reflexión y propuesta sobre los procesos de enseñanza que podríamos asumir en la escuela, para hacer realidad el aprendizaje significativo. Empecemos este primer acercamiento a la propuesta de *Susurro de la Creatividad*, preguntándonos ¿por qué la motivación y la emoción son el primer proceso para propiciar espacios creativos en la escuela?



*Susurro de la Creatividad*

## 1. Motivación y Emoción

La motivación es el motor que mueve todo nuestro ser; es difícil pensar o realizar una actividad o construir algo, incluso pintar, escribir o hacer deporte, si no existe una motivación de por medio. La motivación no sólo nos impulsa a vivir, a hacer las cosas con ganas; la motivación también se siente en nuestras actitudes, en nuestra expresión, en lo que decimos, como lo decimos, en lo que hacemos, como lo hacemos, y en

---

<sup>12</sup> En la próxima publicación, *Susurro de la Creatividad II*, vamos a continuar exponiendo con mayores detalles y ejemplificaciones, el estudio de los procesos creativos de esta innovación.

nuestras decisiones. Un docente motivado, es un Maestro, y todo lo que dice y hace produce impacto en sus estudiantes; ellos, los niños, los adolescentes, los jóvenes y adultos, sienten la motivación y emoción con que llega un docente a interactuar con ellos. Un docente amargado, pesimista, cucho, dinosaurio, dogmático y regañón, es un docente que no conoce la esencia de su vocación. Justamente el sentido y valor de su quehacer, se encuentra en su entusiasmo y actualización permanente.

Un docente desmotivado, generalmente no llega a sus estudiantes, no propicia aprendizaje significativo. Un padre de familia que no acaricie con la palabra, que no bese el espacio de su hijo, pierde autoridad y crea inseguridad en su hijo. Aquí, la invitación es a recuperar la ternura, la sensibilidad, la percepción infantil, y a generar diariamente procesos creativos; sabemos que el docente, hoy, se está preocupando por automotivarse y motivar a sus estudiantes; por eso, queremos animarlos a seguir en este compromiso amoroso que nos va a ayudar a construir una mejor familia y una mejor Colombia.

Desde este primer proceso de Susurro de la Creatividad, aconsejamos no emprender ninguna experiencia educativa sin motivación, no compartir sin motivación, no investigar sin motivación, no actuar sin motivación, no reflexionar sin motivación, no expresarnos sin motivación. No olvidemos que todo, absolutamente todo lo soñado, lo pensado, lo impensado, lo experimentado y evaluado, debe hacerse con motivación y fundamentalmente con emoción.

En esta dinámica, debemos comprometernos con una motivación que asuma

**Un docente motivado, es un Maestro que generalmente seduce y propicia aprendizaje significativo en sus estudiantes.**



Franci Herrera 9°



una doble experiencia, 1. Desde lo extrínseco: lo que nos llega de afuera y 2. Desde lo intrínseco: Motivarse a sí mismo, es decir, nos debe interesar la motivación de la inteligencia intrapersonal y la motivación de la inteligencia interpersonal. Sabemos que motivar y vivir constantemente emocionados con lo que pensamos y hacemos, no es fácil, pero es fundamental para la comprensión. Si lo que nos ofrecen, estudiamos y hacemos no nos gusta, no lo sentimos parte nuestra, es muy complicado llegar a la comprensión, y seguramente navegaremos en el laberinto del olvido; por eso, día a día, debemos revisar nuestros ejercicios de motivación. Si resolvemos el problema de la motivación, seguramente la emoción se tomará nuestra existencia y nuestro entorno.

En este proceso, estamos invitados a tener conciencia de la importancia del entorno, del espacio que nos rodea e influye en nuestros estudiantes. Si realmente queremos vivir el aprendizaje significativo, hay que empezar por comprender la importancia de la doble motivación en el estudiante. Ahora bien, no se trata de consentir todos los caprichos que se producen en el aula de clase, ni de mimar, ni de caer en la relajación académica; por el contrario, de lo que se trata es de establecer experiencias inter-subjetivas, donde predomine el respeto y la valoración de sí mismo y del otro, asumiendo la misión cotidiana de vivir la divergencia y la creatividad con todas sus consecuencias afectivas y racionales.

En este planteamiento, hay que recordar que motivar no es un asunto fácil, pero tampoco imposible. Motivar implica percibir con sensibilidad, implica respetar y valorar el espacio del otro, lograr la atención, el interés, e implica, además, construir experiencias de convivencia en el aula de clase. Si no motivamos al estudiante y

**Motivar implica  
percibir con  
sensibilidad,  
respetar,  
valorar el  
espacio del otro,  
y lograr atrapar  
su atención.**

olvidamos asegurar ambientes agradables, creativos y fraternos, donde el amor sea el acento y el protagonista, será muy difícil vivir el aprendizaje significativo. En este proceso de motivación permanente, no hay realidades fáciles o difíciles, lo que hay son experiencias significativas.

Desde esta invitación, estamos en la dinámica de sorprendernos con el sentido profundo de la individuación de sí y del otro, en una rica experiencia intersubjetiva.

### Ejercicios de Motivación

Partiendo de la idea de que la motivación no es un estado fijo, sino que, por el contrario, es un proceso dinámico en donde se da un continuo flujo de crecimiento y declive constante, aconsejamos que los ejercicios de motivación que emprendamos en un proceso de enseñanza aprendizaje, no deben ser momentáneos, sino permanentes; algunos de ellos se podrán ejercitar en forma explícita, y otros, de manera implícita. Pero, ¿a qué nos referimos con esto?: A que algunas actividades motivacionales, son esencialmente eso, ejercicios de motivación y a que otros ejercicios motivacionales, están implícitos en las actividades académicas. Veamos algunos de estos ejercicios que sugerimos para acercar los procesos motivacionales a la escuela:

Plantear una frase de reflexión antes de iniciar la clase genera preguntas, dudas, propicia el cuestionamiento y, a su vez, la confrontación afectiva entre los y las estudiantes. Permitir que ellos o ellas puedan interpretar libremente una frase de reflexión, es donar espacios sensibles de participación.

Proponer un problema, una paradoja o un acertijo, despierta la atención entre los y las

estudiantes. Es, también, un pretexto para activar el pensamiento divergente.

Desarrollar un tema de cualquier área, con la didáctica del juego, invita a los y a las estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje de la disciplina en cuestión. De ahí la importancia de enriquecerse de una serie de juegos didácticos que despierten curiosidad, pregunta y reflexión. Es bueno enfatizar que no todo juego es constructivo, también existen juegos que alienan, que en vez de despertar la imaginación, la atrofian e impiden su crecimiento. En este ejercicio, no aconsejamos utilizar el juego como mecanismo de evaluación, sino como herramienta didáctica para generar aprendizajes, o como instrumento de refuerzo.

Generar experiencias de incertidumbre ayuda a despertar el interés entre los y las estudiantes, puesto que están ante la expectativa de lo impensado, de lo nuevo o inesperado.

Propiciar la empatía, la amistad con los estudiantes, es romper las barreras verticales entre el profesor el estudiante; además, ayuda a iniciar reales caminos de encuentros sensibles.

Cambiar de espacio de trabajo con los y las estudiantes en algunas actividades académicas, ayuda a oxigenar y despertar nuevas motivaciones.

Enriquecer las actividades académicas con el uso inteligente de afiches, carteles, fotopalabras, diapositivas, acetatos, videos o audiovisuales, es una forma de propiciar la interconexión textual, que, de hecho, se convierte en un fuerte instrumento motivador.

Animar constantemente a los y las estudiantes, en vez de estar dando lata, ayuda a creer en sí mismo y en el otro, ayuda a la autoestima, al optimismo, evita el desaliento e imprime fortaleza ante las dificultades.

**Vivir la pedagogía del cambio, de la incertidumbre, el juego y la pregunta, es generar procesos de motivación.**

Enviar memorandos, notas o cartas positivas a los padres de familia, por ejemplo, contando los aciertos, triunfos y proyectos del colegio, como los avances de sus hijos, es un sano y valioso ejercicio que contribuye al sentido de pertenencia, y motiva a continuar mejorando.

Reunir, por lo menos una vez a la semana, a todos y todas las estudiantes del plantel educativo para socializar algún evento positivo de la Institución; para felicitar a toda la comunidad educativa por los logros alcanzados; para animar a los o las que aparentemente van mal en lo académico, o que tienen problemas en lo afectivo, es una inteligente estrategia que ayuda a creer en la institución educativa en la que se encuentran viviendo su proceso de aprendizaje.

Hablar muy, pero muy bien, de los colegas ante los y las estudiantes, ayuda a creer en los maestros y a valorarlos desde sus particularidades y riquezas.

Las anteriores dinámicas motivacionales, son algunas de las múltiples experiencias que podemos generar para propiciar el universo de la creatividad en la escuela.

## 2. Percepción y Preparación

Sin preparación en el campo que se desea desarrollar la creatividad, es muy difícil generar experiencias creativas. Las ideas no surgen de la nada, vienen motivadas por un conocimiento y una emoción que se funden en una sola experiencia.

En estos procesos que estamos desarrollando para acercarnos a las experiencias creativas en la escuela, el determinar la motivación como un primer proceso, no implica que se está partiendo desde una ordenación de tipo neurofisiológica, sino desde un planteamiento didáctico. Recuérdese que desde la neurofisiología, para que



Paula Ramirez



cindy caldas

se produzca una experiencia motivacional y emocional, debe darse primero un evento perceptivo; sin embargo, desde Susurro de la Creatividad se propone como primera experiencia a la motivación antes que el proceso de la percepción, por la intención didáctica que se quiere experimentar con maestros y estudiantes. Además, hay que aclarar que, tanto la motivación como la Percepción no son procesos que se puedan ubicar como primero, segundo, tercero, etc. Son realidades que deben permanecer eternamente en el ser humano.

Una vez que hayamos emprendido un compromiso serio con los procesos motivacionales, las emociones<sup>13</sup> de los y las estudiantes se tomarán los espacios educativos. Desde esta experiencia, es sencillo generar dinámicas perceptivas que contribuyan a una mejor preparación de estudiantes y maestros. Aquí, en Susurro de la Creatividad, tanto maestros como estudiantes, nos formamos desde un proceso afectivo que no tiene porque tener fin. En la aplicación de esta propuesta educativa, el maestro no es un instructor ni un conductor de informaciones; por el contrario, en estos procesos, el maestro es un dinamizador de experiencias significativas y un problematizador de conocimientos, que, en vez de saturar de información a los estudiantes, les lleva problemas, les plantea reflexiones, los seduce y



Milena Cárdenas

<sup>13</sup> Cuando hablamos de emociones, nos referimos a aquellos fenómenos multidimensionales donde se dan unos estados afectivos subjetivos que hacen que nos sintamos de una manera particular, por ejemplo: rabia, alegría, asco, miedo, sorpresa, angustia. Para el conocimiento de las diversas investigaciones que existen sobre motivación y emoción, sugerimos consultar a REVE, Johnmarshall. Motivación y Emoción. España: Mc Graw Hill, 1999. También véase a BALL, Samuel. La Motivación Educativa. Madrid: Narcea, 1988.

les proporciona realidades sensibles y de asombro que les afinan la percepción, y les enseñan a pensar.

Educación en la percepción, es un serio proceso de autoaprendizaje permanente que propone Susurro de la Creatividad para complejizar nuestra visión del mundo. La observación de los diversos fenómenos que nos han señalado desde la respuesta preestablecida, nos ha hecho perder la capacidad de asombro y de determinación de las particularidades de los objetos o distintos fenómenos a los que nos enfrentamos. Hemos, incluso, perdido la capacidad de asombrarnos hasta de nuestro sentido profundo de individuación.

En este compromiso de impregnar de percepción todos los procesos de formación, el niño aprende a observar particularidades, aprende a valorar cada realidad desde su contexto específico, sin universalizar o generalizar arbitrariamente. Desde esta concepción, ya no se asume el árbol, la casa o la mamá en forma abstracta como elementos conceptuales de juzgamiento universal, sino por el contrario, cada sujeto, cosa, concepto, fenómeno o realidad, se estudian como entes sustancialmente diferentes a los demás. Por ejemplo, dos vasos de tamaños iguales fabricados con el mismo material, incluso decorados con el mismo diseño, continúan siendo diferentes para aquel que ha aprendido a afinar su percepción, puesto que siempre habrá algo que lo diferenciará del otro.

En esta reflexión podríamos afirmar que los sentidos desempeñan un papel tan crucial en nuestra vida cognitiva, que aprender a usarlos con sensibilidad e inteligencia debe ser un serio compromiso en nuestro currículo académico. Concretamente, con Rudolph Arnhem, sabemos que: "La visión misma es una función de la inteligencia, que la percepción es un suceso

**Desde los ejercicios perceptivos, el niño aprende a valorar cada realidad desde su contexto específico.**



Diana María Caballero

cognitivo, que interpretación y significado son un aspecto indivisible de la visión y que el proceso educativo puede frustrar o potenciar estas habilidades humanas”<sup>14</sup>

Para aproximarnos a una práctica didáctica de la percepción, en Susurro de la Creatividad estamos creando un fuerte referente teórico y un valioso grupo de talleres didácticos y juegos, que hagan posible el afinamiento de la percepción en la escuela (véase, en la segunda experiencia de este documento, el cuarto encuentro: Taller de la Percepción).

Pero, ¿qué es percepción?, ¿qué significa percibir?, ¿por qué no se puede descuidar el afinamiento de la percepción en el niño?, ¿cuándo debemos preocuparnos por el afinamiento de la percepción?, ¿cómo podríamos afinar la percepción sin descuidar el plan de estudio? son preguntas que no pueden faltar en el menú de nuestros afectos y experiencias académicas.

Aunque tradicionalmente la percepción no se ha considerado una actividad inteligente, percibir implica explorar con nuestros sentidos el mundo exterior no desde una relación vertical y mecánica, sino -por el contrario- desde una experiencia basada en la complejidad. Es decir, no se aprende un sujeto, objeto o fenómeno sólo desde su apariencia, sino también desde una doble relación donde el sujeto que observa rodea al objeto, y el objeto observado rodea al sujeto. Esto quiere decir que, según el contexto donde se encuentre el objeto y según los estados anímicos del observador, así será la experiencia perceptiva. Entonces, si bien es cierto que la percepción se mueve en la doble experiencia de lo subjetivo y de lo objetivo, la percepción, está lejos de aportar un conocimiento arbitrario. Cuando hay pura



Luisa Olarte

<sup>14</sup> ARNHEIM, Rudolph. Consideraciones sobre la educación artística. Barcelona: Paidós. 1993., p 20.

subjetividad en la expresión de lo aparentemente percibido, aquí, no hay un evento perceptivo, lo que hay es relajo perceptivo.

Se dice que generalmente los procesos perceptivos son inconscientes, pero sin embargo, el fenómeno de la Percepción, se deja estudiar y valorar. Desde las investigaciones experimentales en el ámbito de la fisiología, "podemos descubrir el fundamento fisiológico de la percepción y sobre la manera en que descubrimos cuando somos bebés y llegamos a poder interpretar los significados de las imágenes y de los símbolos<sup>15</sup>". Además, la percepción no es un fenómeno abstracto intangible e inexplicable; por el contrario, se deja estudiar y se puede afinar en el niño desde numerosos ejercicios motivacionales, emotivos, corporales, lúdicos, y desde la provocación de emociones, de la sorpresa, el asombro, la incertidumbre, el placer, el dolor, la alegría y la tristeza, entre otras muchas dinámicas que se pueden generar.

Antes de plantear algunos ejercicios perceptivos que se pueden trabajar en el aula de clase, recuérdese que el afinamiento de la percepción está ligado a los procesos motivacionales y emocionales que seamos capaces de provocar. En la didáctica de la percepción, recomendamos trabajar en pro de la superación y manipulación de los múltiples temores, obstáculos y dificultades que todos, de una u otra forma poseemos, algunos de ellos ya socializados en el primer encuentro de esta reflexión.

**Afinar la  
Percepción en la  
escuela es enseñar  
a observar con  
sensibilidad  
particularidades.**

**Afinar la  
Percepción es  
volver a  
asombrarnos con  
aquello que  
consideramos  
común.**

---

<sup>15</sup> Para el conocimiento de las diversas investigaciones que existen sobre Percepción, obsérvense los diversos estudios planteados por GREGORY, Richard. Diccionario Oxford de la mente. Madrid: Alianza editores, 1995. Véase además EISNER, Elliot. El Ojo ilustrado. Barcelona: Paidós, 1998.



## Ejercicios Perceptivos:

Afinar la percepción es una necesidad urgente en la escuela y no es una tarea exclusiva de especialistas en la materia; es tarea de todos los que estamos comprometidos con el universo de la educación. La percepción no es un tema aparte de la asignatura, es un fenómeno implicado en los eventos, los contenidos y las problematizaciones de la práctica educativa. Esto significa que podemos afinar la percepción desde la Educación Artística, desde las Matemáticas, la Geometría, el Lenguaje, el área de Sociales, la Física, la Química, la Educación Física, el área de Tecnología, la Educación Religiosa o la educación en Valores y todas las áreas del conocimiento que se desee; pero, sin necesidad de descuidar el plan de estudio o los contenidos.

Algunos de los numerosos ejercicios perceptivos que podemos provocar en el aula de clase son:

Proponer y desarrollar ejercicios de visión engañosa, contradictoria e ilusorias (véase en el cuarto encuentro Taller de la Percepción). En el desarrollo de estos ejercicios, el niño, a partir de la observación de dibujos o gráficos que producen la sensación de otras ideas, debe proponer otros diseños. Desde un gráfico o dibujo que da la sensación engañosa de ser dos cosas a la vez, el niño se divierte y tiene la oportunidad de construir esquemas divergentes. A partir de gráficos que dan la sensación de movimiento (Cinetismo) o inestabilidad, el niño enriquece su visión. Este tipo de ejercicios afinan la percepción porque le enseñan al niño a comprender que no todo lo que aparenta ser es lo que realmente es.

Llevar al aula de clase, los principios de organización de la teoría de la Gestalt<sup>16</sup>, ayuda a enriquecer nuestra visión. Recordémoslos: a) Figura y Fondo: Se refiere a que cualquier campo perceptual puede dividirse en una figura contra un fondo dando la sensación de dos figuras desde un mismo diseño. b) Proximidad: Los elementos de un campo perceptual son vistos en grupos según su cercanía en el espacio y en el tiempo. Si se ubican doce líneas en una misma dirección, pero separadas a una cierta distancia en bloques de tres por ejemplo, estas se aprecian separadas en conjuntos de tres y no en el todo de las figuras. c) Similitud: En ocasiones, se perciben reunidos a los elementos muy semejantes, se pueden separar figuras, formas y colores, pero la vista va a tender a relacionar de manera inconsciente los colores iguales o las formas de igual diseño. d) La Proximidad supera la Similitud. Es decir, pueden haber diversos diseños, formas o colores en un grupo, pero si estos se separan a cierta distancia, la vista tiende a percibirlos siguiendo los grupos estructurados aunque hayan diversas cosas y colores en cada grupo. e) Dirección común: los elementos o líneas separadas que se ubican dando la sensación de una figura, hacen percibir la forma, más no los elementos separados. Si las líneas dan la sensación de una casa, se observa la casa y no las líneas dispersas. f) Simplicidad: este principio, plantea que los seres humanos

---

<sup>16</sup> La corriente de la Gestalt comenzó a principios de siglo en Alemania con un grupo de psicólogos. Gestalt significa forma, aspecto, configuración. Véase entre otras fuentes a: SCHUNK Dale. Teorías del Aprendizaje. México: PHH. Prentice Hall, 1997.

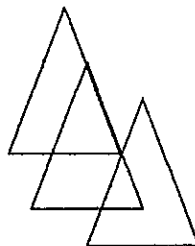
organizan sus campos perceptuales en rangos simples y regulares y no desde sus complejidades. Si superponemos tres triángulos, eso es lo que vemos, pero no alcanzamos a percibir que pueden haber cinco triángulos, un rombo, un paralelogramo, dos trapecios y una figura irregular entre otras formas. g) Cierre: Desde este principio, se comprende que los seres humanos tendemos a concluir las experiencias o los patrones incompletos. En un grupo de líneas separadas, pero ordenadas en círculo, hacen percibir el círculo y no las líneas. El conocimiento de estos ejercicios nos ayudan a enriquecer la percepción visual del niño, cuestión que contribuye al crecimiento cognitivo y a la riqueza de la observación de gran valor en todos los campos de estudio.

Armar un círculo con los estudiantes fuera del aula de clase, y pedirles que cuenten con sus palabras todo lo que creen que hay en su salón, resaltando aquello que más les gusta y les desagrada, ayuda a reflexionar sobre la propia observación y memoria de cada uno; como también contribuye al autoconocimiento y conocimiento del otro.

Tomar tres, cinco o más objetos aparentemente iguales y pedir que sean observados durante un minuto, proporciona diversos ejercicios perceptivos; como pedirles que describan varias diferencias y semejanzas. Entre más inferencias correctas se hagan, mayor es la capacidad de observación.

### 3. Inferencia:

Para dejarse seducir por la experiencia infinita de la creatividad, hay que atreverse a



**Inferir implica  
superar  
temores,  
obstáculos y  
dificultades  
internas y  
externas.**

equivocarse cuantas veces sea necesario. La inferencia permite estos y muchos más atrevimientos. Pero, ¿qué es inferencia?. Desde Susurro de la Creatividad, la inferencia se asume como un proceso de ilación de ideas que se generan a partir de un evento, una experiencia o cualquier situación; es además, consecuencia de un proceso de razonamiento analítico, creativo o práctico.

Desde las diversas formas de inferir, estas pueden surgir en forma a priori o en forma espontánea, motivadas por cualquier situación; pero también, existen otros sistemas de inferencias más elaborados o argumentados; motivados generalmente por situaciones académicas o actividades profesionales o laborales. En este proceso de inferir sobre una situación, se puede asumir un procedimiento de inferencia deductiva o inductiva, se puede ir de lo general a lo particular o de lo particular a lo general o de lo particular a lo particular.

Liberar experiencias de inferencia en los niños y niñas, ayudan a desplegar los procesos creativos en la escuela. Además, los ejercicios de inferencia propician en el niño y la niña, la capacidad de soñar, anhelar, confrontar, argumentar y valorar las múltiples situaciones que el entorno nos proporciona. Una escuela que se preocupa por la cotidianidad del silencio, la normativización de la vida y el exceso de prohibiciones, arroja niveles bajos de inferencia; pero una escuela que dinamice proceso de flexibilidad, de convivencia, de crítica, de valoración y respeto en el otro, es una escuela que proporciona niveles altos y ricos en inferencia.

El desarrollo de la inferencia en los niños, es importante porque les permite desahogarse



e incrementar la fluidez verbal, y esta a su vez, permite al niño sentirse creador. Venimos de una escuela que nos prohibió hablar en clase y nos indicó cuando y donde podíamos expresarnos; ahora, la escuela y los maestros estamos cambiando sustancialmente en esta y muchas otras prácticas; sin embargo, el maestro hoy, necesita seguir enriqueciéndose en lo pedagógico, lo didáctico, lo disciplinar y en lo experiencial; el maestro además, necesita que la sociedad crea en él y le colabore en los afectos y en las razones.

### Ejercicios de Inferencia

Los ejercicios que podemos desarrollar en el aula de clase para propiciar los procesos de inferencia pueden estar relacionados directamente con el tema o pueden ser experiencias externas a la temática. Esto quiere decir que, los ejercicios de inferencia se pueden convertir en pretextos para la motivación, la recreación o la introducción a la temática. Ya en pleno desarrollo de la clase, esta debe continuar propiciando situaciones de inferencia. Algunos ejercicios que podemos compartir con los niños son:

Iniciar por generar un clima sereno, cordial, amistoso, y de confianza en el aula de clase, ayuda a romper el hielo y a manejar los temores y múltiples obstáculos que estropean nuestro proceso creativo.

Pintemos con palabras el objeto: estos ejercicios se desarrollan a partir de la observación de un objeto, luego se hace un círculo y se le pide a cualquier niño que hable todo lo que se le ocurra sobre el objeto y posteriormente lo pase al compañero de al lado y éste, seguirá haciendo lo mismo. El



Samanda  
Ballesteros

objeto puede ser un balón, un libro, un cuaderno, un lápiz, una flor, una hoja, un dulce, etc. Al principio se muestran tímidos y temerosos a equivocarse, pero después de varias aplicaciones toman confianza, hasta el punto que hay que pedirles que suspendan su expresión.

La palabra quiere construir: Es un proceso de ejercicios que consiste en proponer una palabra para construir otra a partir de las dos últimas letras. El niño que sigue, debe estar atento para poder construir su palabra. Por ejemplo: Casa, la palabra siguiente podría ser saco, la que sigue, coco, etc. Este tipo de ejercicios se pueden variar a partir de un tema que se esté estudiando. La imaginación e ingenio del maestro en todas estas prácticas, es importante porque permite la divergencia en los procedimientos de este y los demás ejercicios.

La experiencia emocionada: A partir de unas diapositivas, un video, una obra de arte, un cuento, una historia, un paseo u otras situaciones, se pide al niño que exprese en forma muy libre sus emociones. En esta experiencia, la intención es propiciar la fluidez, por tanto, hay que evitar corregir hasta donde se pueda.

## Divergencia

La práctica cotidiana de ejercicios divergentes en la escuela, permite generar múltiples ideas en todas las áreas donde se trabaje la divergencia. Vivir la divergencia en la escuela, es luchar por procesos flexibles que se alejen del dogmatismo y las lógicas mecánicas y rígidas propias de las prácticas educativas

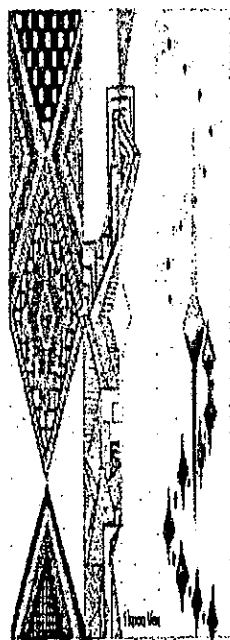
**La  
Divergencia  
permite la  
flexibilidad, la  
aceptación de  
otros puntos  
de vista y la  
generación de  
múltiples  
ideas.**

centradas en la respuesta. Desde la divergencia es sencillo dinamizar la pregunta como metodología pluridimensional que funciona como estrategia para el logro del aprendizaje significativo.

Comprometerse con la divergencia en la escuela, implica conducir a los niños hacia situaciones problemáticas que puedan solucionar de diversas formas con propuestas originales. La implementación de la divergencia en las diversas actividades escolares, permite superar los rígidos modelos a que sometemos a los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje; implica además, vivir la incertidumbre, la pregunta, la duda, la elasticidad en el pensamiento, vivir lo probalístico, la flexibilidad, lo inductivo y la disgregación de los problemas.

La divergencia como proceso de Susurro de la Creatividad exige ponerse en el lugar del otro, para así, entrar en la comprensión del otro desde una sensible relación intersubjetiva; implica además, abrirse a otros pensamientos, valorarlos e interpretarlos de manera original. La divergencia, pide además, abandonar los dogmas preestablecidos para atreverse así, a construir nuevos y mejores mundos. Desde Susurro de la Creatividad, estamos construyendo una serie de talleres de la divergencia que en su aplicación conducen al estudiante a generar innumerables ideas que jamás se imaginó (véase en la segunda experiencia, el quinto encuentro de este trabajo, Taller de la Divergencia). En el diseño de estos talleres se está contando incluso, con la valiosa colaboración de las y los mismos estudiantes. Por ejemplo, un sencillo y

**Los ejercicios  
divergentes no  
requieren  
justificación  
de sus  
diversas  
etapas.**



Sharon Vera

profundo taller de la divergencia es plantear una línea curva, recta, quebrada o mixta y repetirla nueve veces o doce veces según la intención del taller. A partir de esta línea se pide crear nueve o doce ideas diferentes, con técnicas diferentes, con temas diferentes y en lo posible, con estilos diferentes, y además, se les invita a clasificar cada una de las ideas<sup>17</sup>.

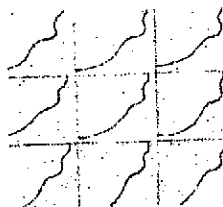
#### Ejercicios Divergentes:

Estos procedimientos, conducen a maestros y estudiantes a ser fecundos en su expresión. Para lograrlo hay que asegurar ambientes de confianza en el otro y excitar la imaginación de los participantes. Algunos de estos ejercicios son:

● **Manipulemos la historia:** Consiste en proponer una historia que la puede iniciar el maestro o el estudiante; en lo posible es bueno que el tema y la historia tienda a nacer de ellos. El siguiente participante, ubicado a la izquierda o a la derecha, continúa la historia según su gusto. Este ejercicio, generalmente cambia de estilo, de temática y de emociones en su desarrollo según el gusto o los estados anímicos de los participantes. Puede hacerse armando un círculo u óvalo con los estudiantes y se empieza desde la ubicación de cualquier de los estudiantes.

● En cualquiera área de estudio se les podría pedir a los estudiantes que, en vez de solucionar el problema con una opción, se

**Las ideas no surgen de la nada, son consecuencias de vivir sensiblemente alerta en estado divergente.**



Taller de La Divergencia



<sup>17</sup> En el quinto encuentro: Taller de la divergencia, se desarrollan un poco más estos planteamientos, además, se indican ejemplos con sus respectivos resultados.

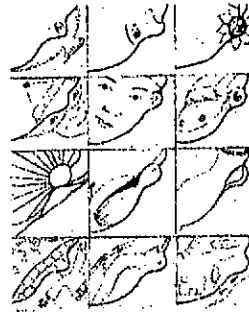


planteen diversos caminos, posibilidades de solución o diversas respuestas.

Plantear hipótesis: Se puede iniciar la clase con una paradoja, un acertijo, un problema o una temática que exija el levantamiento de diversas hipótesis que deben argumentar con sentido y profundidad.

¿Qué pasaría si...?: es una forma de despertar la divergencia en los estudiantes. El maestro plantea inicialmente una suposición que ellas y ellos, deben resolver de diversas formas; cada participante es motivado a proporcionar diversas posibilidades.

Diseñando la incertidumbre: diseñar, construir y aplicar talleres gráficos que contienen diversas resoluciones o caminos a seguir, enriquece tanto a maestros como a estudiantes.



## Iluminación

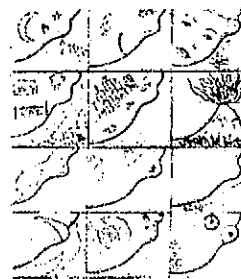
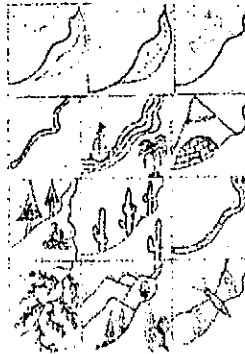
Si en toda la comunidad educativa nos comprometemos con la generación de procesos motivacionales, emocionales, perceptivos, inferenciales y divergentes desde una preparación flexible, crítica, sensible y basada en la pregunta, es decir, basada en lo problémico; la iluminación seguramente se tomará el ámbito educativo. La iluminación, esa realidad del eureka, del se me encendió el bombillo, se me prendió el foco; no es gratuita ni coincidental, ni surge de la nada; nace, justamente de la interrelación de muchos factores que generalmente están vestidos de

**Crear la  
costumbre de  
relacionar un  
texto con otro  
desde  
contextos  
específicos,  
desarrolla la  
capacidad  
intertextual.**

emoción y razón. En estos procesos, el apoyo de los padres de familia, las directivas, docentes y compañeros de estudio, es de gran importancia. Es muy difícil generar ideas en ambientes de prevención, egoísmo y prohibiciones. Recordemos que en la generación de ideas intervienen tres elementos claves: el sujeto, el proceso y el objeto creado que en palabras de Mauro Rodríguez, debe ser nuevo y valioso. Este proceso tiende a darse cuando generalmente el sujeto está sensiblemente alerta en estado divergente.

### Interconexión

En el surgimiento de las ideas, no termina nuestra propuesta. Para que las experiencias creativas se conviertan en costumbres, en sensibles y cotidianas actividades académicas, se hace necesario interrelacionar nuestras ideas con las de los demás. Posiblemente creemos que lo ideado es único en el mundo, a nadie más se le ha ocurrido y resulta que ya otros, incluso hace mucho tiempo, habían arrojado la misma idea pero en contextos distintos. Además, relacionar, confrontar aquella idea surgida en los afectos con otra semejante, ayuda a enriquecer y mejorar las propuestas de cada participante en el proceso. Existen muchas formas de interconexión; una puede ser mediante la consulta de múltiples fuentes relacionadas con el planteamiento del estudiante, otra mediante la divulgación pública del proyecto puesto que permite la crítica o la puesta en evidencia de la idea. En estos planteamientos, se asume la crítica como



aquella experiencia de enriquecimiento conceptual y experiencial y de ninguna manera se toma la crítica como elemento negativo o dañino de los procesos creativos.

Para hacer realidad la experiencia lumínica en la escuela, no olvidemos enfrentar los temores, superar los obstáculos y prepararnos para las dificultades desde lo impensado y lo complejo. Si al niño, desde sus primeras experiencias escolares, lo acostumbramos a darle todo resuelto y sólo a seguir instrucciones mecánicas, muy pronto no tendrá nada sobre que opinar, expresar, escribir y dibujar.

### Valoración

No se puede concebir ningún proceso de enseñanza aprendizaje sin evaluación de sus experiencias. Se puede educar, enseñar, aprender sin necesidad de la nota, pero no se puede formar sin evaluar; es decir, podemos evaluar sin calificar. En estos procesos, Susurro de la Creatividad, concibe la evaluación como un intencionado y permanente proceso de valoración, donde antes que calificar se valoran los procesos particulares de cada estudiante.

En esta fase del proceso creativo, el sujeto que propone, diseña y aplica ideas, se muestra alegre, optimista, flexible y motivado. Pero esta experiencia a la que se llega, es fruto de un sensible trabajo intencionado donde estudiante y maestro han resuelto los abismos o fronteras afectivas y académicas que los separan.

En este proceso, es importante exponer todos los trabajos que se han creado en el aula de clase, clasificarlos y fundamentalmente destacarlos a todos como trabajos significativos. Aquí, discriminar un trabajo o considerar unos como buenos y otros como malos, o feos y bellos, es desmotivar la generación de ideas de aquellos que han sido juzgados. Además, a ellos: los niños, los adolescentes, hay que permitirles que vivan su propia experiencia de autovaloración. Cuando ellos observan en exposición sus producciones y los trabajos de los demás, a parte de enriquecerse, tienden a hacer su propio proceso de valoración que de hecho los interroga, cuestiona y les habla. Las exposiciones no tienen por que esperar hasta mitad de año o final de año; es una sana y rica dinámica que debería practicarse más a menudo, incluso semanal o quincenalmente en los últimos minutos de la clase.

Sobre valorar las prácticas académicas de los estudiantes, recomendamos después de cada ejercicio académico que implique generación de ideas, no importa la disciplina; hacer exposición de trabajos en los últimos minutos. Esto enriquece a los niños y adolescentes implicados en un proyecto de desarrollo de la creatividad. Además, los motiva a mejorar sus dinámicas de trabajo. En esta concepción de praxis educativa, si no es posible hacer la exposición al final de la clase, puede permitírseles que en el momento que lo deseen, den un paseo por el salón observando los trabajos de todos sus compañeros, también ayuda a estimular la imaginación y a valorar lo que otros producen.

**Valorar es un  
compromiso  
sensible de toda  
escuela  
preocupada por el  
aprendizaje  
significativo.**

Ejercicios de valoración: Entre los infinitos ejercicios de valoración que podríamos hacer, sugerimos empezar con estos:

Al terminar nuestro trabajo, intercambiémoslo con aquel compañero que deseemos; dejemos unos minutos de apreciación estética y posteriormente hablemos de las bondades y fortalezas de la expresión del compañero.

Organicemos exposiciones permanentemente con la intención de animar y motivar; esto ayuda a la dinamización de ambientes creativos.

Utilicemos un lenguaje optimista y valorativo en los diversos procesos académicos y afectivos que se dinamizan en el aula de clase.

En las diversas actividades culturales, deportivas y científicas del colegio, hagamos ejercicios de valoración grupal.

Evitemos en lo posible las premiaciones individuales y ejercitemos con mayor frecuencia las competencias grupales.

Si el niño, se siente vigilado, hagámosle ver que estamos apreciando su producción, animémoslo. Esto no quiere decir que no se puedan corregir los procesos de aprendizaje; hay que hacerlo, pero con amor y sabiduría.



Diana Paola Rozo

## 8. Aplicación y Socialización

Ya sea artística, deportiva o en el área de las ciencias, nuestra experiencia de creación; es bueno saber, que entre mayor disciplina, ritmo y constancia le imprimamos a aquello en que nos gusta crear, mayor costumbre y práctica crearemos en nosotros. En una ocasión una periodista le preguntaba a una importante diseñadora de modas que, cuáles

eran los sacrificios que había hecho para lograr ese cuerpo escultural sin ser modelo y a parte de eso, tener tres hijos y ser una gran profesional. Ella le respondió: No he hecho ningún sacrificio porque todo lo he realizado con gusto y placer; un día me dije, todas las mañanas voy a hacer diez minutos de ejercicios y las debidas abdominales, además no voy a golosinear entre comidas, y así fue. Hoy, mientras lo hago, lo disfruto y cuando no hago por algún motivo, me hace falta.

El ejemplo que acabamos de exponer, es para reflexionar sobre la necesidad de convertir en hábitos el estudio, el amor por el arte, el deporte y en definitiva, habituarnos a amar la vida. Crear un inconsciente colectivo que ame el conocimiento desde su multidimensionalidad, implica iniciar con algo de sacrificio sobre aquello que nos hace crecer, que nos permite ser mejores seres humanos.

#### Ejercicios:

Esquematizar un proyecto de vida en forma libre con aquellos intereses particulares, ayuda a comprometerme con una práctica de aprendizaje cotidiano.

Revisar constantemente los objetivos, misiones y visiones que me he propuesto, recuerda que estoy o no, en el ejercicio de mis compromisos.

Contar, socializar las ideas o proyectos que tenemos en mente, es una dinámica que conduce a la confrontación, valoración y revisión de mis procesos.

Aplicar<sup>18</sup> con mentalidad divergente aquellas<sup>1</sup> ideas que hemos generado, contribuye al autoconocimiento o comprensión de nuestras propias dinámicas creativas.

## 9. Auto revisión Crítica permanente

Algunos autores consideran que la crítica es un elemento que no permite desplegar la creatividad; sin embargo, después que las ideas han surgido y hemos vivido con ellas, procesos de interconexión y valoración, la auto revisión crítica, se convierte en un valioso elemento de mejoramiento de nuestros procesos, no de perfeccionamiento porque implicaría no volverlas a revisar por su perfección.

No se trata de construir en la escuela una creatividad alocada, sino por el contrario, propiciar espacios y dinámicas creativas que donen mejores realidades y mejores mundos donde los afectos y las razones se fundan en una sola melodía de convivencia.



## Características del sujeto Creativo

Los anteriores nueve procesos, no son realidades verticales ni lineales que funcionen como niveles mecánicos; por el contrario, están interrelacionados entre sí y se necesitan

---

<sup>18</sup> Aplicar en *Susurro de la Creatividad*, no es sólo hacer, poner en ejercicio algo, también es apreciar, permitir la experiencia.

mutuamente para hacer realidad las experiencias creativas en los ámbitos educativos.

Ahora, podríamos preguntarnos, ¿qué pretende Susurro de la Creatividad, con los anteriores planteamientos?, ¿qué otros elementos de aplicación práctica se pueden aportar desde Susurro de la Creatividad?

Si bien es cierto que ser creativo implica infinitas realidades que aún el ser humano no ha podido determinar, también es un hecho que podemos acercarnos a aquello que caracteriza a una persona creativa sin pretender moldear al sujeto creativo. Los elementos que, a continuación se plantean, sólo son algunos rasgos de los creativos.

Las personas creativas, generalmente son curiosas, les gusta indagar sobre lo nuevo o aquello que no comprenden.

Tienden a salirse de los modelos, de los caminos preestablecidos o señalados. Cuando un estudiante realiza una operación matemática con un proceso diferente al planteado por el maestro, podríamos estar ante un creativo.

En sus producciones, a parte de ser estéticos, son prácticos.

Cuestionan aquello que no les convence.

Poseen movilidad y fluidez, pero no en todos los campos. Se puede tener actitud creativa para todo, pero no se es apto para ser creativo en todas las áreas del conocimiento.

Se movilizan con entusiasmo en las incertidumbres.

La divergencia es la principal característica y desde aquí, ven múltiples opciones para la resolución de un problema.



Paola Robayo



Los creativos, generalmente dependen más de la motivación intrínseca que de la extrínseca. Poseen imaginación y consideran hasta lo impensado para la solución de sus problemas. Demuestran actitud de apertura, están lejos de ser dogmáticos.

En sus decisiones demuestran autonomía y confianza en sí mismos.

La ambigüedad es parte de sus dinámicas y no temen tomar riesgos en sus diversas preocupaciones.

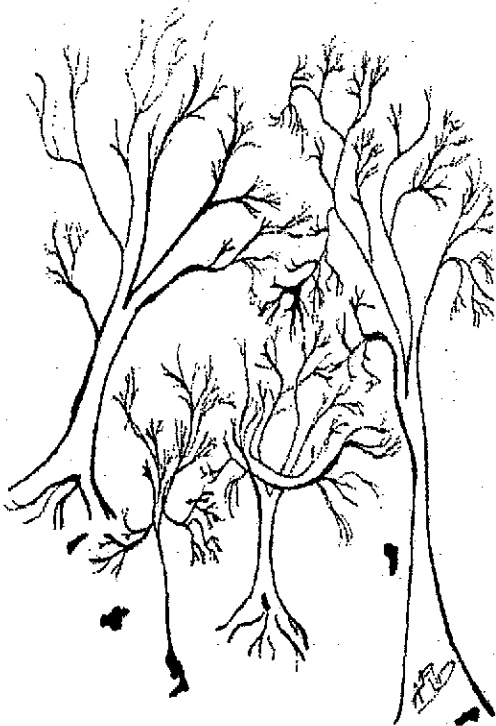
Una persona creativa, no necesariamente reúne todas las características aquí señaladas, puesto que los creativos no pueden describirse en forma universal, pero esas características ayudan a comprender la complejidad de los creativos.

Desde estos planteamientos, invitamos a continuar construyendo una escuela donde las emociones y las razones se construyan en espacios de convivencia y de creatividad.

**Una persona creativa no se puede reducir a esquemas actitudinales y académicos predeterminados.**

TERCER ENCUENTRO

TALLER  
DE LA  
PREGUNTA



Andrea del Pilar Villarraga

77

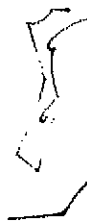
91

## TALLER DE LA PREGUNTA

*"El acto de Preguntar, es por sí mismo, un compromiso con la indagación, el cuestionamiento y las ganas de conocer."  
Pablo Romero Ibáñez.*

El taller de la pregunta es un pretexto para inferir, cuestionar, interpretar, confrontar, analizar y valorar las múltiples situaciones o reflexiones que nos plantean los contextos en los que interactuamos. El acto de preguntar es una acción que el niño desde muy pequeño hace y disfruta, motivado por las múltiples experiencias de asombro con las que se encuentra. Pero una escuela basada en la respuesta, fácilmente puede estropear o frustrar la actitud inicial de pregunta en el niño. Si un niño pregunta, el mundo entero debería detenerse para responderle y plantearle nuevos cuestionamiento; es decir, si el inició el proceso de la pregunta, no lo detengamos, ni lo saciemos, por el contrario, desde ahí, continuemos una rica dinámica de confrontaciones, al estilo de la mayéutica: una respuesta conduce a otra pregunta y así sucesivamente. Obsérvese el siguiente ejercicio socrático contado por el filósofo griego Platón:

*Meno: Sócrates, venimos a ti sintiéndonos fuertes y sabios, y te dejamos sintiéndonos débiles e ignorantes, ¿Cómo se entienda esto?*



Lina Johana  
Jaime Díaz 6º

Sócrates: Ahora lo verás y llamando a un joven griego y haciendo una raya en la arena, prosigue diciendo: muchacho, ¿Cuál es el largo de esta raya?

Joven: tiene un pie de largo.

Sócrates: ¿Cuál es la longitud de esta otra recta?

Joven: Dos pies.

Sócrates: ¿Cuánto mayor será el cuadrado construido sobre la segunda recta que el construido sobre la primera?

Joven: Será el doble de grande.

Entonces, Sócrates dirigido por el joven traza los dos cuadrados.

Sócrates: ¿Cuánto mayor dijiste que sería el segundo cuadrado.

Joven: Dije que sería el doble.

Sócrates: ¿Y cuánto mayor ha resultado?

Joven: Cuatro veces.

Sócrates: Gracias, muchacho; puedes irte. Ya vez, Meno, que este muchacho vino a mí, lleno de confianza y creyéndose sabio. Nada le he dicho.



Leidy Teresa  
Rincón

*Unas cuantas preguntas sencillas le han llevado a ver su error y a describir la verdad. Aunque más sabio que antes, se siente humillado al marcharse<sup>19</sup>.*

La anterior historia, nos hace recordar que las prácticas relacionadas con la pregunta, la confrontación, la reflexión y el cuestionamiento, ya tenían valiosos ejercicios desde hace más de dos mil años. Hoy, vivir una pedagogía de la Pregunta, implica abandonar las actitudes dogmáticas y estereotipadas sobre el conocimiento y los afectos.

El Taller de la Pregunta reúne una serie de valiosas guías de trabajo que buscan mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje mediante las prácticas cotidianas en torno al acto de Preguntar. Existen numerosas formas de clasificar las preguntas. Desde *Susurro de la Creatividad*, después de realizar numerosas prácticas con niñas y niños de diversas edades, se llegó a esta dinámica:

1. Pregunta explícita:
2. Pregunta interpretativa
3. Pregunta Hipotética
4. Pregunta analítica
5. Pregunta valorativa

**Preguntar,  
implica  
desnudar y  
valorar  
nuestros  
discursos  
internos.**

---

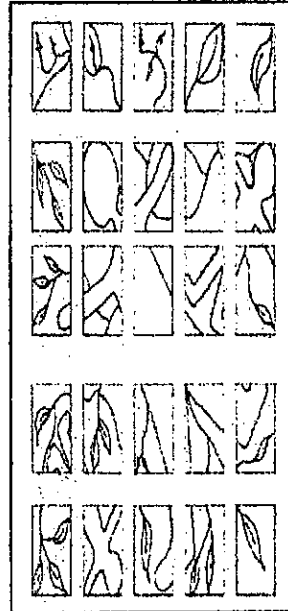
<sup>19</sup> Cfr. SÁENZ, Javier et al. *Mirar la Infancia: Pedagogía, moral y modernidad en Colombia, 1903-1946*. Santa fe de Bogotá: Colciencias, Ediciones Foro Nacional por Colombia, Ediciones Uniandes, Editorial Universidad de Antioquia / Clio. 1997, p.34.

**Pregunta Explícita:** Determinar la información literal de un texto, evita manipular las intenciones del autor. La pregunta explícita, ayuda a desnudar el texto y sólo el texto; permite además, la auto motivación y motivación de los participantes en el estudio de un tema. Algunas preguntas explícitas pueden ser: ¿Cuál es el título de la película?, ¿De qué trata?, ¿Cuáles son los personajes?, etc.

**Pregunta Interpretativa:** Este tipo de cuestionamiento se ubica en el segundo nivel de lectura y busca indagar sobre los contenidos interlineales de un texto. Aquí, la intención del autor sale a flote por interrogación sensible sobre la misma. Una forma de plantear o exponer las preguntas, podría hacerse así: ¿Qué pretendía con...?, ¿A qué se refiere cuando se afirma...?, ¿Qué significa...?, etc.

**Pregunta Hipotética:** En la dinámica de lo hipotético, este tipo de cuestionamiento permite desnudar las fuentes, intereses o preocupaciones prioritarias de un texto. Algunas formas de interrogar para generar la búsqueda de la hipótesis de un texto puede hacerse así: ¿Desde donde se fundamenta esta idea con...?, ¿Por qué el texto o el autor insiste tanto en la idea de...?, ¿De dónde parte el autor para afirmar...?., etc.

**Pregunta Analítica:** Esta forma de interpelar un conocimiento, permite comparar o confrontar diversas situaciones problemáticas en un texto. Desde la pregunta analítica las relaciones ínter textuales pueden ser internas;



Julieth Velásquez



Vanesa Castañeda

es decir, desde el mismo texto o externas cuando la relación se hace con otras fuentes. Relacionar a manera de pregunta diversos textos que tratan la misma temática, enriquece el análisis. Este tipo de pregunta, exige en el niño: competencia enciclopédica y capacidad ínter textual. En esta forma de preguntar, se pueden hacer planteamientos como estos:

¿Qué relación tiene esta idea con...?, ¿Cuáles son los puntos de encuentro entre...?, ¿Cuáles son las diferencias entre...?, etc.

**Pregunta Valorativa:** En este tipo de planteamiento, los intereses afectivos y académicos se imponen. Desde esta dinámica de preguntar, los niños tienen la oportunidad de preguntarse sobre aquello que realmente les interesa y las respuestas son muy personales porque se mueven en los puntos de vista de cada lector. Por ejemplo, se podría preguntar:

¿Qué fue lo que más te gustó...?, ¿Por qué te impactó...?, ¿Qué título le pondrías al texto?, ¿Qué final le crearías al texto?, etc.

Estas formas de preguntar, son una rica dinámica que enriquece y fortalece los procesos de soluciones convergentes y divergentes de los niños. La idea es que tanto maestros como estudiantes, se pregunten, se cuestionen y reflexionen desde los diversos niveles de lectura que se asuman.

Comprendemos por niveles de lectura, aquellas etapas que desarrollamos en el proceso de comprensión de un texto. Hoy, existen numerosas propuestas para abordar un texto, desde *Susurro de la Creatividad*, proponemos esta:

### **Niveles de Lectura**

**Preguntar desde nuestras motivaciones, es permitir que nuestros afectos y rencores se desahoguen.**

La siguiente exposición, más que un proceso metódico o sistemático, es una reflexión que se origina desde el pensar la experiencia de *Susurro de la Creatividad*<sup>20</sup>.

**1. Nivel Explícito:** es para conocer el texto y sólo el texto desde lo explícito sin plantear opiniones o comentarios subjetivos. Este primer nivel requiere de una rica estrategia didáctica que comprometa afectiva y académicamente al estudiante con el texto, ya sea un cuento, una historia, una experiencia o un programa de TV. vídeo, teatro, paseo u otra experiencia. Recuérdese que desde esta dinámica de lectura, todo lo que nos rodea constituye un texto. Este primer nivel de lectura nos permite aprender a respetar la intención explícita del texto. Aquí, se aprende a determinar las proposiciones y macro posiciones del texto, las temáticas y sus relaciones proposicionales. Aquí, los mapas conceptuales y las estructuras gráficas de resumen se constituyen como herramientas claves para desnudar la literalidad del texto.

**2. Nivel Interpretativo:** Desde este nivel, los estudiantes tienen la oportunidad de aprender a inferir, interpretar el texto, a leer entre líneas y a realizar ejercicios de explicitación de la intención del autor. En esta dinámica, los estudiantes comprenden que interpretar no es

---

<sup>20</sup> Confrontar las propuestas de *Susurro de la Creatividad* con numerosos autores, entre ellos, los planteamientos de Donna Marie Kabalen, Margarita A. De Sánchez y los ricos aportes de la Pedagogía conceptual, nos llevó a reflexionar sobre esta propuesta.



*Manos plexadas (Donna Marie)*

**Leer es una  
aventura  
mágica  
porque ahí, en  
los múltiples  
textos se  
encuentran los  
pretextos para  
percibir y  
crear nuevos  
mundos.**



contar lo que se le ocurra o lo que ellos consideren que debe ser o lo que pueden entender. Interpretar, sería ir más allá de la literalidad del texto; en este nivel comprendemos que en toda realidad existen situaciones explícitas e implícitas que nos hablan si las interpelamos. Desde esta reflexión, el nivel Interpretativo permite desnudar lo oculto para profundizar, determinar, caracterizar, categorizar, clasificar y valorar situaciones. En este proceso, las estructuras gráficas, como los mentefactos conceptuales se convierten en herramientas claves para atrapar la esencia del texto en sus posibilidades ínter textuales. Vivir el nivel interpretativo, es entender el texto para experimentar la comprensión, y quien comprende ama.

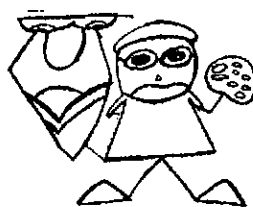
**3. Nivel Analítico:** Este nivel permite que los estudiantes comparen el texto o la situación que se está viviendo con otros textos. Desde este nivel, se desarrolla la capacidad intertextual y se aprende a realizar paralelos críticos. Aquí, la confrontación y la clasificación son realidades que enriquecen la cognición del estudiante. En este proceso de lectura, se pueden desarrollar ejercicios de comparación, donde los y las estudiantes se diviertan con el proceso; desde esta preocupación los talleres de la Percepción de Susurro de la Creatividad, se constituyen en herramientas didácticas que complementan las teorías y ejercicios de interpretación. Aquí, los paralelos gráficos se convierten en herramientas claves para vivir la intertextualidad.



*Dalida Villar*

4. **Nivel valorativo:** Desde este nivel se tiene la oportunidad de producir, generar nuevas ideas, nuevos mundos, simbólicos, nuevas expresiones pictóricas y múltiples ideas propias del paradigma del lector. Este nivel es fundamental para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente. Aquí, las estrategias didácticas del juego, de lo lúdico son importantes para el despliegue de la imaginación. La visita a una exposición de arte, apreciar un video, un programa de TV. u observar un cuento dramatizado, pueden ser un pretexto para inducir al estudiante a la generación de nuevas ideas. En este proceso, los aportes de los talleres de la divergencia de Susurro de la Creatividad son fundamentales para conducir a las y los estudiantes a expresar sus propias ideas. Esta herramienta, le permite al docente replantear sus sistema de trabajo para mejorar su relación académica consigo mismo y con los estudiantes; se permite además, empezar a vivir procesos de lectura crítica que nos lleve a penetrar en el contenido del texto, conociendo a fondo sus conceptos, elementos, interrelaciones y sus estructuras. En esta dinámica, se aprende a ver la TV desde otra óptica, donde no podrán volver a ser un receptor pasivo, por el contrario, de lo que se trata es de que seamos capaces de cuestionar las imágenes que recibimos, las valoremos y expongamos nuestro propio juicio sin dogmatizar o endiosar la TV y su fuerza multi signica.

Las socializaciones de los sistemas de representación gráfica como mapas conceptuales, mentefactos conceptuales y paralelos gráficos adaptados a los niños, son otras herramientas claves para enriquecer los



Juliana Pérez

procesos de lectoescritura crítica.. En esta forma de trabajo, el y la niña, aprenden a graficar, sintetizar, caracterizar, determinar y clasificar todo tipo de conceptos o situaciones; desde esta experiencia aprendemos a buscar la raíz original de un concepto, a diferenciarlo de otros con sentido divergente, a clasificarlo, a caracterizar sus propios elementos o relaciones y a generar otras realidades a partir de las planteadas.

Concretamente desde el nivel valorativo, los estudiantes tienen la oportunidad de dejarse seducir por el bello y complejo universo de la literatura donde los límites y las fronteras desaparecen, las intolerancias y los cementerios alienantes son impensadas realidades.

No olvidemos, a través de la lírica y lo visual, se puede deleitar la imaginación de la infancia, donde la justicia y la paz se besen en un solo ritmo de preguntas inquietantes que no permita la pobreza afectiva y académica, sólo manjares de ideas, seducciones, anhelos y sueños pensados hechos realidad.

En *Susurro de la Creatividad*, sabemos que para construir un mejor mundo del que tenemos, implica comprender las crisis que vivimos para entrar en otras crisis que nos lleven a confrontar nuestros afectos y razones.

Ahora, observemos algunos diseños de talleres de la Pregunta, que seguramente nos van a generar múltiples reflexiones, confrontaciones y cuestionamientos.

## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Autora: \_\_\_\_\_ curso \_\_\_\_\_

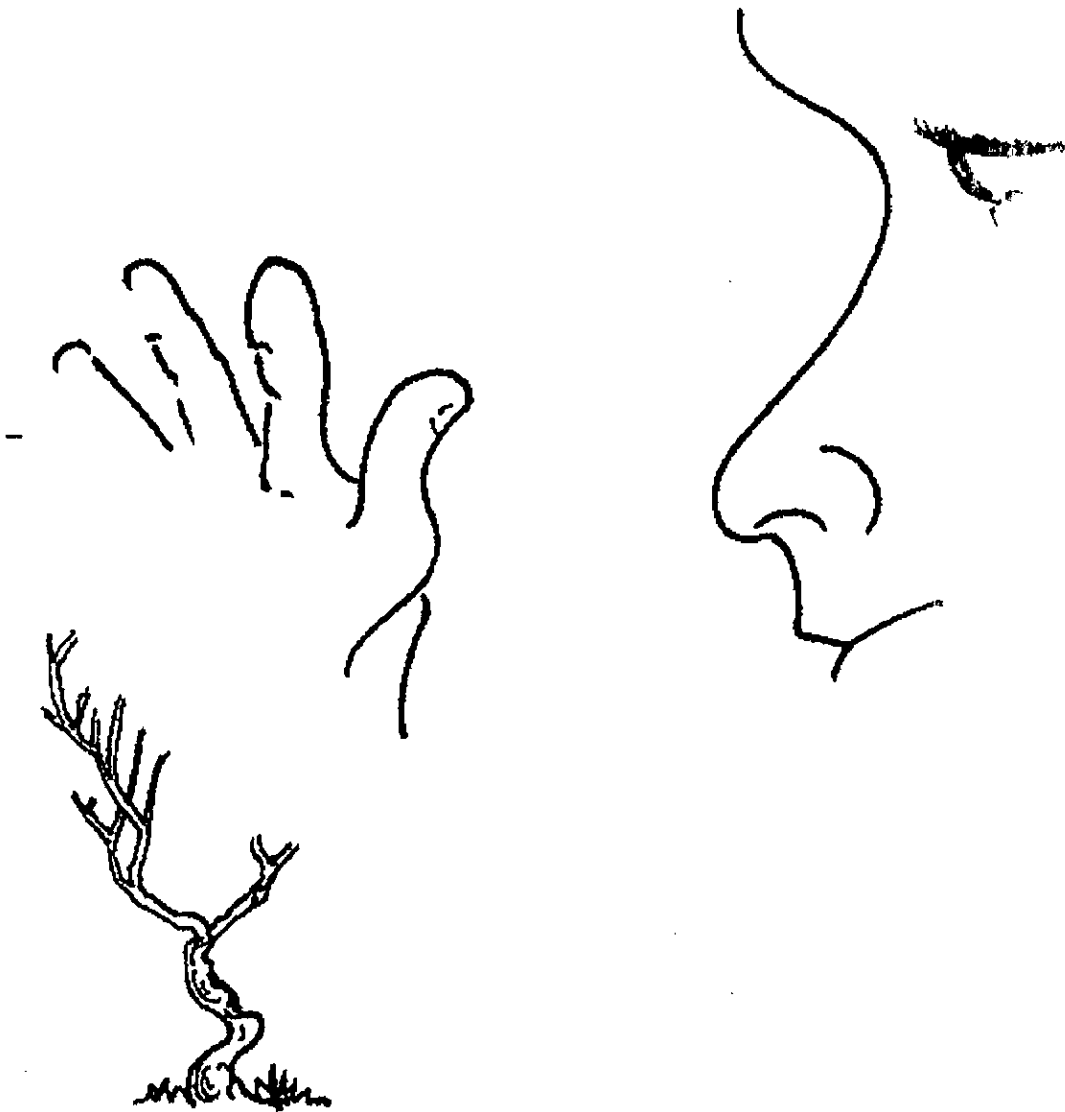
**TALLER DE LA PREGUNTA:** Las siguientes líneas quebradas son una pregunta cubista. Son múltiples las expresiones que puedes obtener partiendo de estas líneas. Haz una o dos obras de arte cubistas aplicando color y diferentes texturas. Detrás, plantea cinco preguntas al diseño o diseños que haz obtenido.



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Autora: \_\_\_\_\_ curso: \_\_\_\_\_

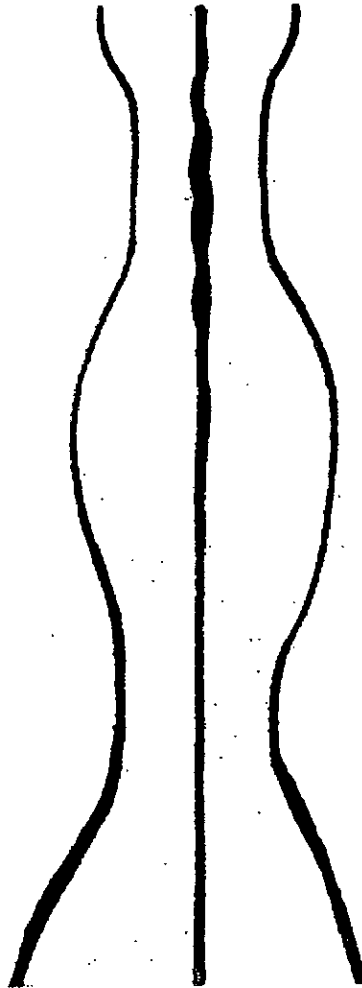
**Taller de La Pregunta:** Todo lo que observamos, todo lo que nos rodea es un texto que nos habla, que nos pregunta y al cual podemos hacerle numerosas preguntas que nos van a llevar a comprender mejor las situaciones que nos rodea; a continuación, termina esta obra a tu antojo y aplica el ambiente o armonía cromática que desees. Detrás, en forma muy libre plantea tres preguntas al texto gráfico. Imagina que este texto gráfico pudiese hablar, ¿qué crees que te diría o te preguntaría?



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Autora: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

**TALLER DE LA PREGUNTA:** El siguiente diseño es una pregunta estética que debes resolver en forma creativa. La abstracción, el cubismo, el Surrealismo, el realismo caben en este diseño. Pon a volar tu imaginación y haz tu propia composición. En la parte posterior de este taller, plantea a tu solución estética, una pregunta cognitiva, una interpretativa, una hipotética, una analítica y una pregunta valorativa.

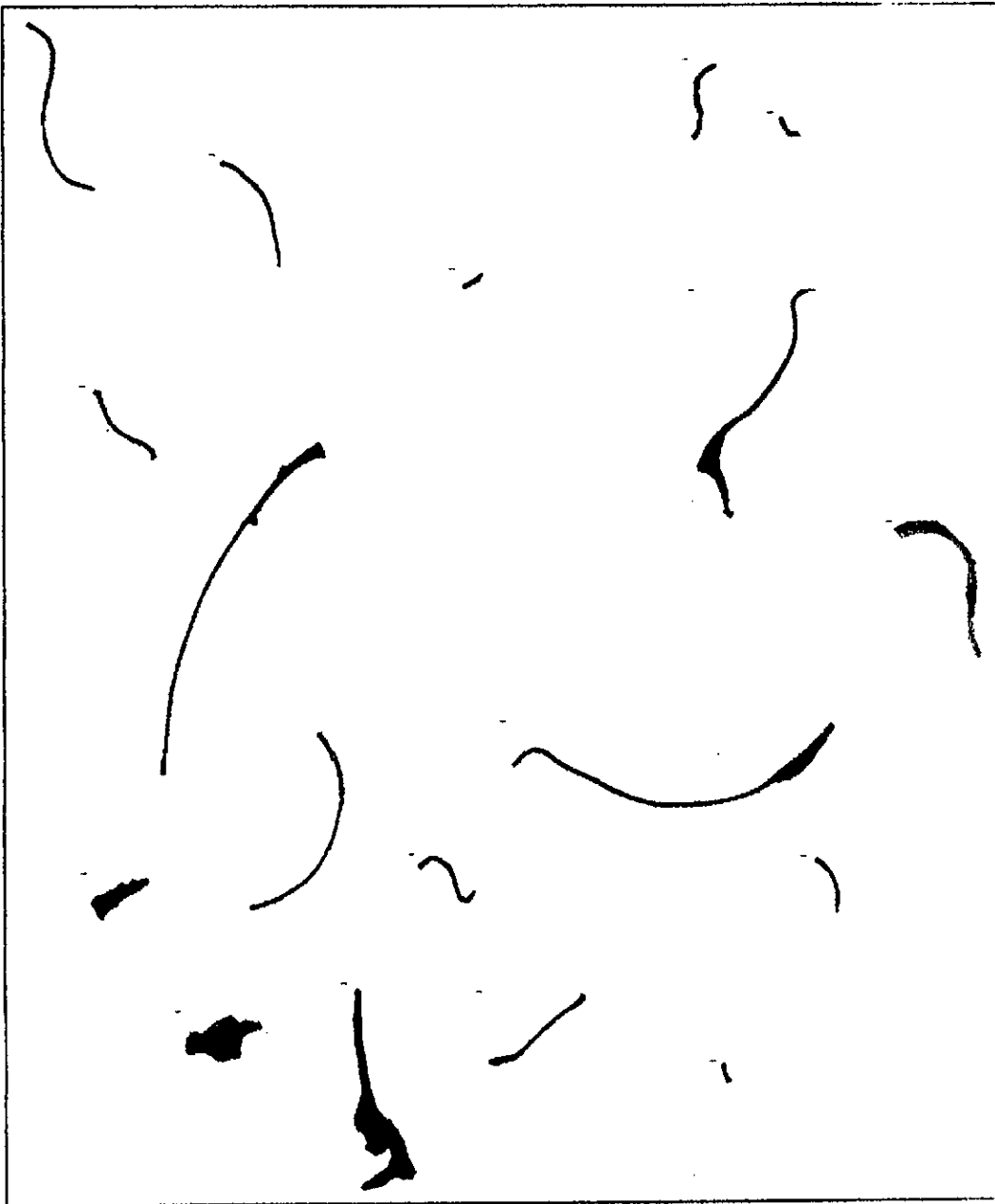


## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ curso: \_\_\_\_\_

**Taller de la Pregunta:** El desorden, también es un motivo para crear, para jugar, para asumirlo como pretexto de múltiples expresiones. A partir de las siguientes líneas dispersas, haz una composición artística sobre el dolor, la esperanza, la alegría, la familia o la ciudad. Aplica la técnica artística que desees y el estilo de tu gusto.



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_

### Taller de la Pregunta.

Si afinamos nuestra capacidad de observación, notaremos que el mundo es mucho más complejo e infinito de lo que nos imaginamos. Cada sujeto, objeto, raya, línea, fenómeno o experiencia que nos rodea, nos está hablando en silencio y nos está interrogando, naturalmente, ¡si lo permitimos!. Las siguientes líneas rectas, constituyen un texto que está pidiendo continuar su camino. Permíteselo desde tu expresión artística: gráfica, pictórica o por medio de un texto escrito. Vamos, ánimo y a divertirnos.





## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ grado \_\_\_\_\_

### ACERCÁNDONOS A PABLO PICASSO

**TALLER DE LA PREGUNTA Y LA PERCEPCIÓN: PABLO PICASSO**, es uno de los grandes genios del arte del siglo XX. Asistir a una de sus exposiciones de arte, es verdaderamente una experiencia estética de emoción, conocimiento y creatividad. Junto con Georges Braque desarrolló el Cubismo: movimiento de liberación artística y de geometrización de las formas. Estudiar a Picasso, es estudiar la complejidad estética del ser humano; en él, se funden en forma dialéctica: emoción, sensibilidad, expresión, dolor, amor, concepto y creatividad.

En esta visita, déjate llevar por tu propia experiencia estética y valora lo siguiente:

1. Dos frases claves del pensamiento de Pablo Picasso son:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. El dolor se ve reflejado en las obras: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

El amor se ve reflejado en las obras: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. La obra que más me impactó: \_\_\_\_\_  
¿Por qué?: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. De Pablo Picasso aprendí: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Plantearé cinco preguntas a Pablo Picasso y su obra:

Pregunta Cognitiva: \_\_\_\_\_

Pregunta Interpretativa: \_\_\_\_\_

Pregunta Hipotética: \_\_\_\_\_

Pregunta Analítica: \_\_\_\_\_

Pregunta Valorativa: \_\_\_\_\_

6. El aporte de Pablo Picasso al arte:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7. ¿Qué técnicas trabajó Pablo Picasso?:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

8. Mi experiencia en esta exposición de arte fue:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

9. Haz una composición original sobre la experiencia vivida con Pablo Picasso. Puede ser un cuento, una poesía, una anécdota, una alegoría, una pintura, etc. En esta actividad, deja volar tu imaginación hasta el infinito.

## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_

grado \_\_\_\_\_

**TALLER DE LA PREGUNTA:** Sabemos que una persona competente es aquella que sabe qué hacer con el conocimiento, el concepto lo puede aplicar con efectividad. Observa el siguiente texto y resuelve: 1. ¿Qué sucede en el texto?. 2. ¿Cuál es la intención del texto?. 3. Haz al texto, una pregunta cognitiva, una pregunta interpretativa, una pregunta hipotética, una pregunta analítica y una pregunta valorativa. 4. El estilo de esta caricatura es sencillo y dinámico, idea tu propia caricatura y haz una mini historieta crítica con el tema que deseas.

SE QUE  
ARTE ES:  
INSPIRACION,  
TRANSPIRACION,  
DOLOR,  
PLACER,  
SENSACION.  
IMPRE-  
sion.



FORMA, IDEA,  
ORDEN, CAOS,  
ANARQUIA,  
DISCIPLINA,  
LIBERTAD,  
NEGOCIO,  
ESPIRITU,  
EQUILIBRIO,  
SERENIDAD,  
SENSIBILIDAD.



ARREBATO,  
FUERZA,  
LOCURA,  
AUDACIA,  
ARMONIA,  
CONTRADICCION,  
ESTUDIO,  
ESFUERZO,  
IMPROVISACION.



CREAR,  
RECREAR,  
IMITAR  
(EN EL SENTIDO  
ARISTOTELICO),  
REIMITAR,  
DECIR  
CALLANDO,  
CALLAR  
DICIENDO,  
TRADICION  
POR  
VENIR.



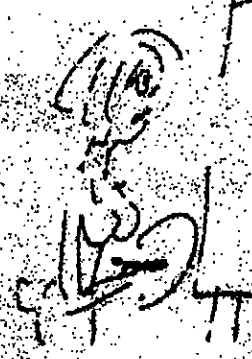
ANGUSTIA,  
EXPRESION,  
GOZO, PULSO,  
EMPEÑO,  
ESCOMBRO,  
VISLUMBRE,  
ESTILO, BRIO,  
DOMINIO,  
TRABAJO,  
LAGRIMAS.



MORIR SIN  
DEJAR  
DE VIVIR,  
VIVIR SIN  
DEJAR  
DE MORIR,  
SI,  
PERO...



NO SE  
COMO  
PINTAR



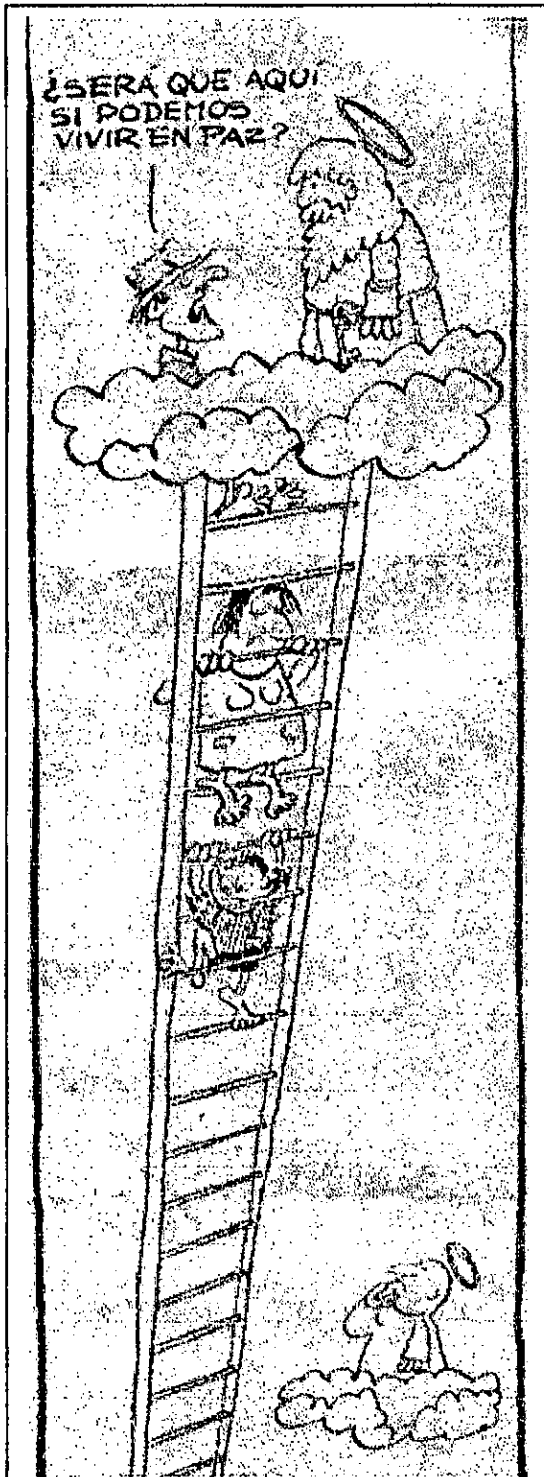
# LA CREATIVIDAD

## TALLER DE LA PREGUNTA

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

AUTOR: \_\_\_\_\_

Observa cuidadosamente los siguientes textos, reflexiona, relaciona, cuestiona, diviértete y pregúntate.



... Lo justo es lo proporcional; lo injusto lo que está fuera de la proporción, lo cual puede ser en más y en menos. Esto es lo que acontece en la práctica: el que comete injusticia tiene más; el que la sufre, menos de lo que estaría bien...

La justicia es la cualidad por la cual se llama justo el que obra lo justo por elección, y que sabe distribuir entre él y otro, lo mismo que entre dos extraños, no de modo que le toque a él más y a su prójimo menos si la cosa es deseable, y al contrario, si es nociva, sino a cada uno lo proporcionalmente igual, y lo mismo cuando distribuye entre dos extraños.

La injusticia, al contrario, es relativa a lo injusto, que es el exceso y el defecto de lo provechoso o de lo nocivo, respectivamente, fuera de proporción. Por lo cual la injusticia es exceso y defecto en el sentido de que resulta en exceso y defecto, a saber: en lo que respecta al injusto, en exceso de lo provechoso, y en defecto de lo nocivo, en tanto que en lo que respecta a los demás, si bien el resultado es el mismo en conjunto, la proporción puede ser violada en cualquier sentido. Y en el acto injusto tener menos es sufrir injusticia, y tener más cometer injusticia.

Fuente: Aristóteles. *Ética a Nicómaco*, libro V.

1. ¿Qué relación existe entre la ilustración cómica y el texto de Aristóteles?
2. ¿Qué relaciones tienen los textos con los planteamientos de Fernando Savater en su libro *Ética para Amador*?
3. Describe con tus palabras, ¿Qué entiendes por justicia e injusticia?
4. ¿Cuál es la referencia explícita e implícita de esta ilustración cómica con la actual coyuntura colombiana?
5. Piensa, propón y diseña una ilustración cómica que haga referencia explícita a la justicia y a la injusticia.

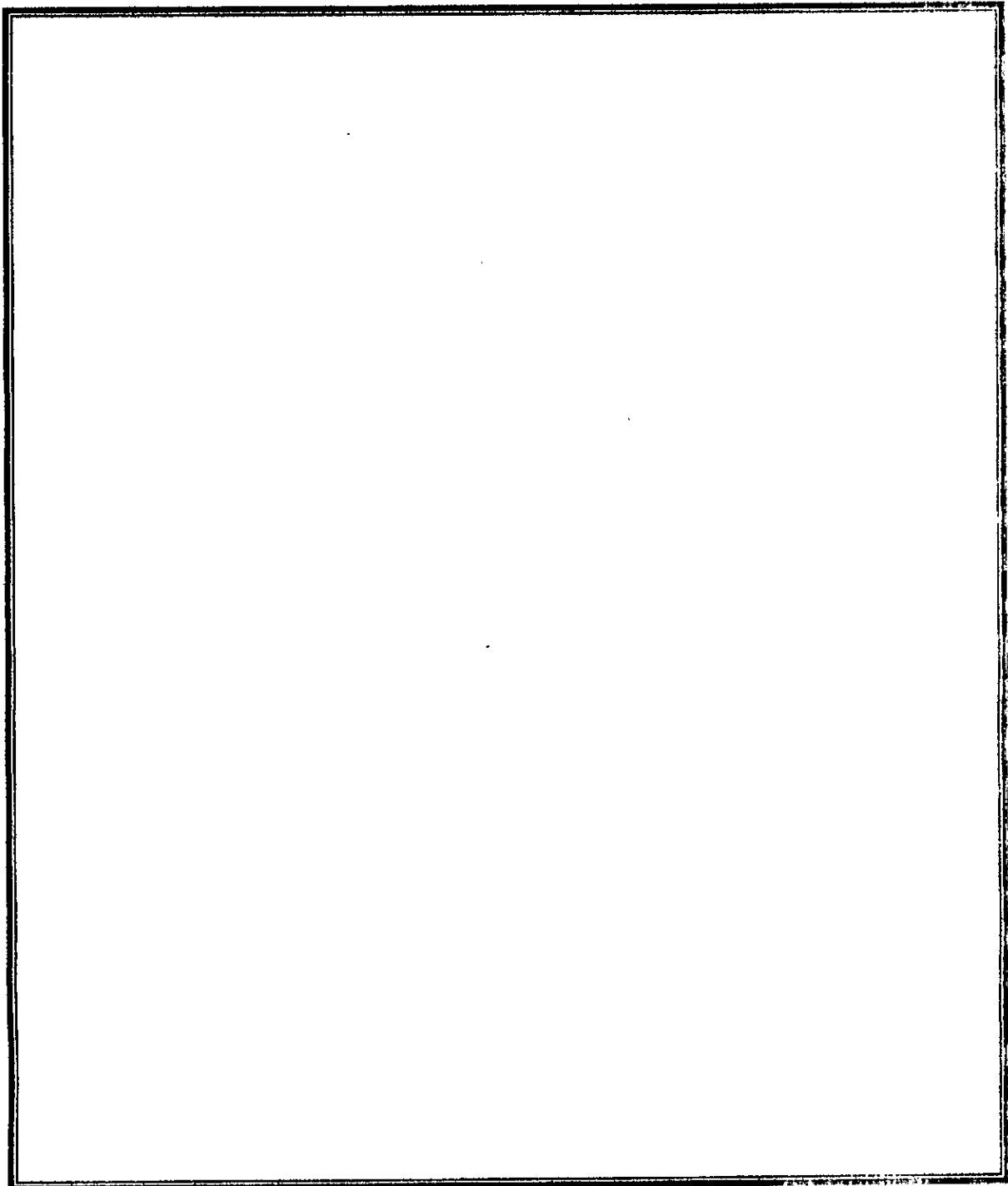
## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

**Institución:** \_\_\_\_\_

**Autor:** \_\_\_\_\_

**Taller de la Pregunta:** El arte, desde su plurisignificación, forma sensiblemente un universo de Preguntas, donde pueden converger todos los sentimientos, anhelos, frustraciones, deseos, alegrías, pasiones y encuentros. A continuación, haz una composición artística donde se encuentren variados sentimientos o experiencias emotivas o racionales.

Nota: Full tinta o full color.



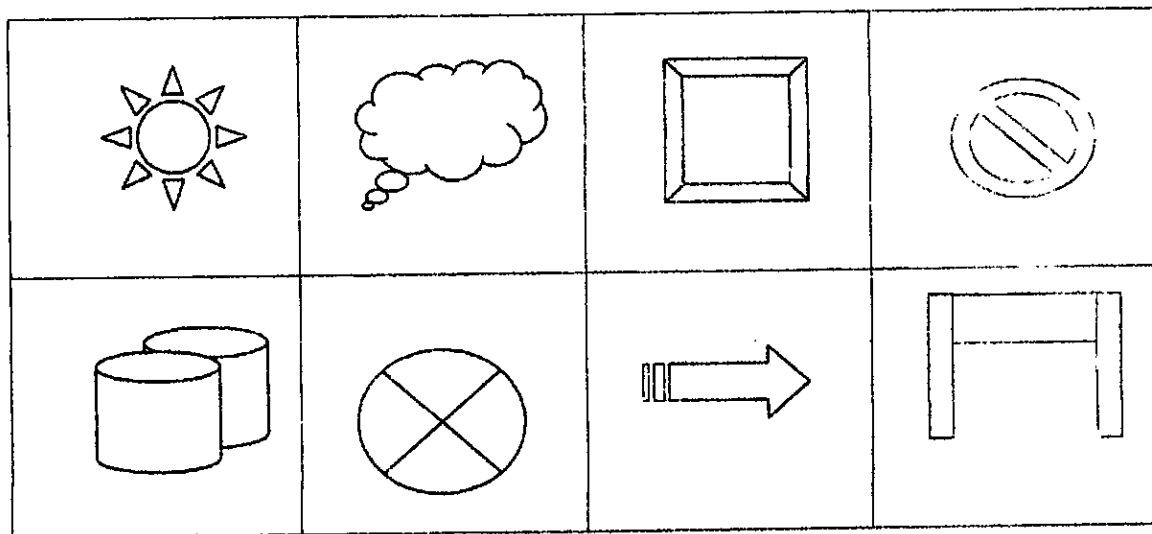
SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

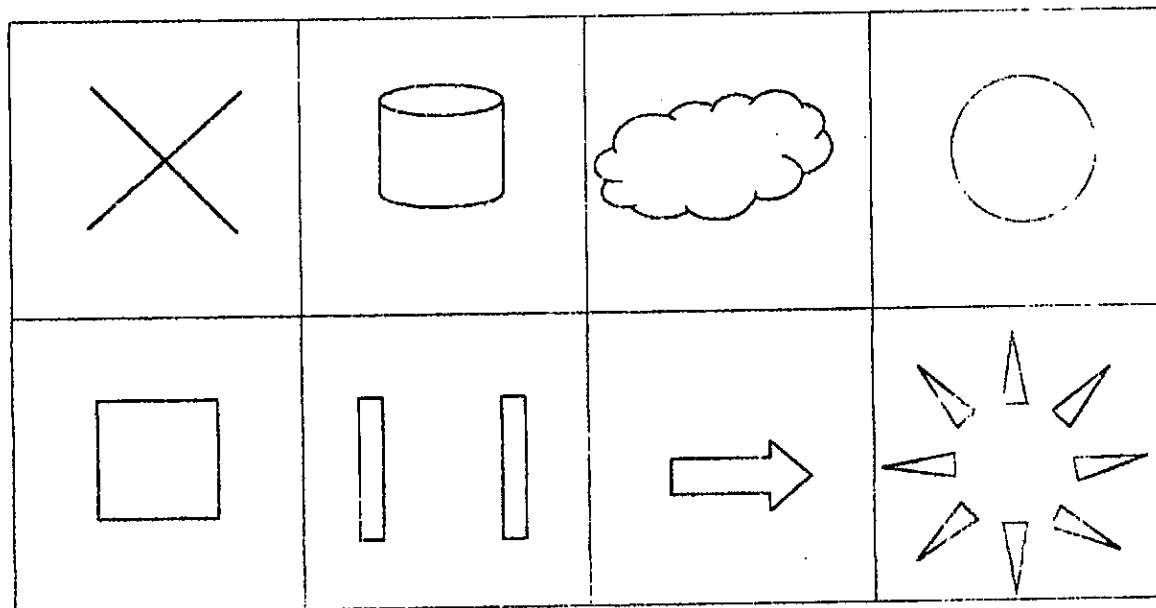
NOMBRE: \_\_\_\_\_

GRADO \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

TALLER DE LA PREGUNTA: Observa las siguientes figuras.



¿A que figuras le corresponden los siguientes elementos? Complétalas.



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

**Institución:** \_\_\_\_\_

**Autor:** \_\_\_\_\_

### Taller de la Pregunta

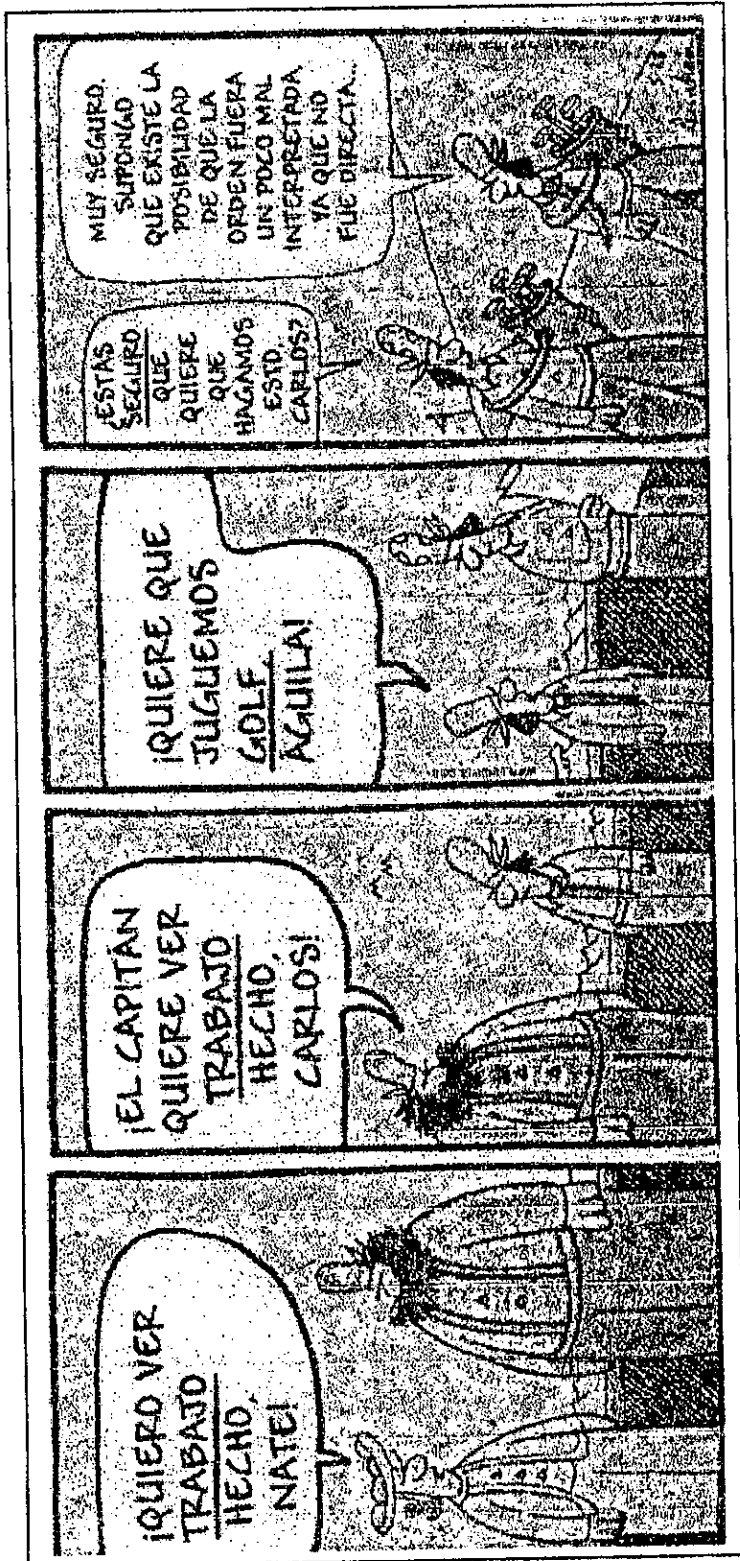
El entorno que nos rodea está formado por múltiples textos que nos hablan y preguntan. A partir de las líneas y diseños que este texto nos presenta, haz una composición artística que refleje esperanza en un mundo que la necesita con urgencia.



# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD TALLER DE LA PREGUNTA

Institución: \_\_\_\_\_  
Autor: \_\_\_\_\_



**Lectura Explícita:** 1. ¿Cuál es la situación que plantea el texto?  
2. ¿Cuántos y qué temas plantea el texto?:

3. ¿Cuántas proposiciones tiene el texto?:

4. Los personajes de este texto son:

**Lectura Interpretativa:** 1. Sobre la orden que se da, ¿qué interpreta Carlos?:

2. ¿cuál es la intención del texto?

3. ¿Es consciente Carlos de la interpretación que le ha dado a la orden?:

4. ¿Qué concepto de libertad y responsabilidad tiene Carlos?:

### Lectura Analítica:

1. ¿Qué relación tiene este texto con el libro Ética para Amador de Fernando Savater?

2. ¿Qué afirmaciones del texto Ética para Amador critican la actitud de Carlos?:

### Lectura Valorativa:

1. En alguna ocasión, ¿haz tenido una actitud semejante a la de Carlos?, ¿Por qué?

2. Se puede construir una sociedad

Fuente: El Tiempo, Lecturas Dominicales. 27 de Agosto de 2000.

3. Plantea al texto Abordo, una pregunta explícita, una interpretativa, hipotética, analítica y una valorativa.

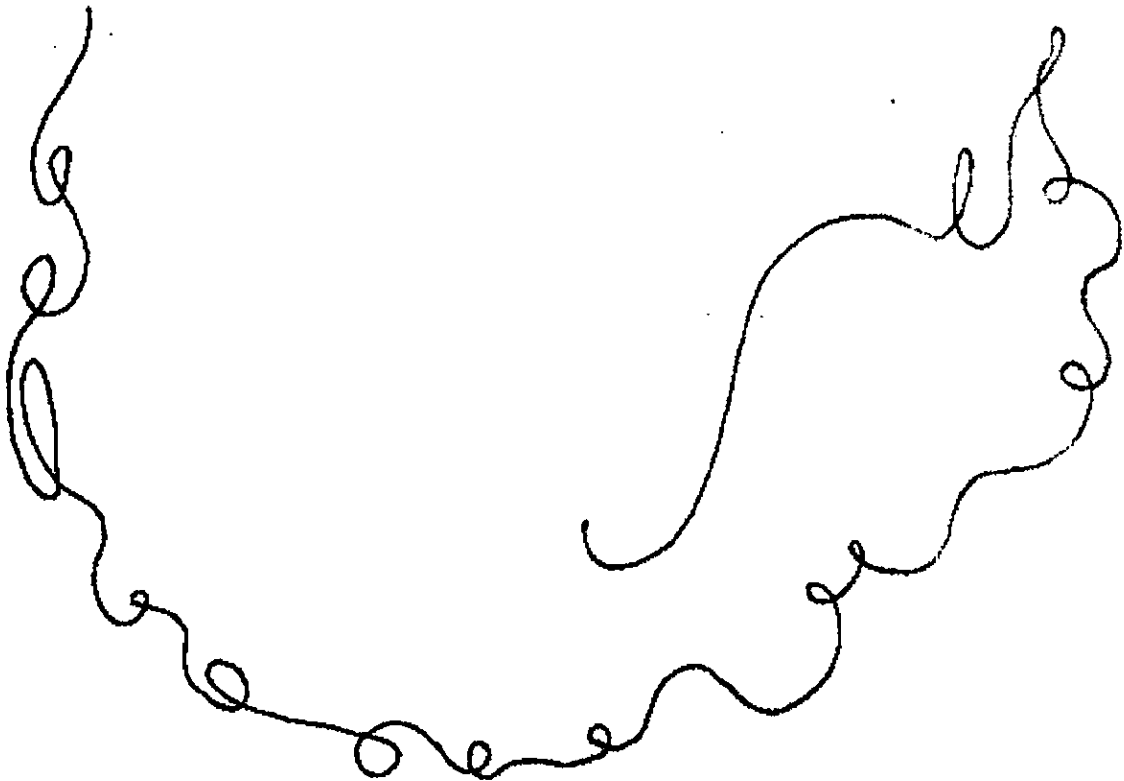
## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_

### Taller de la Pregunta.

Déjate preguntar por unas líneas que quieren bailar la melodía de la expresión. Son infinitas las ideas que puedes generar. Obsérvalas, pregúntales y continúa tu propio ritmo gráfico, armando una composición original.



\_\_\_\_\_



SUSURRO DE LA CREATIVIDAD  
TALLER DE LA PREGUNTA

**Institución:** \_\_\_\_\_

**Autor:** \_\_\_\_\_

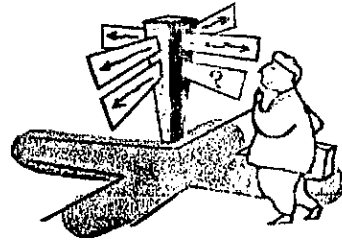
**Taller de la Pregunta:**

Si afinamos nuestra Percepción, cualquier situación, experiencia, objeto, línea; puede convertirse en un pretexto para generar ideas. Vive esta experiencia, creando nuevas realidades artísticas, hazlo en forma muy libre.



SUSURRO DE LA CREATIVIDAD  
VIVAMOS NUESTRO PEI CON LA FERIA DEL  
LIBRO 2000.

Estudiantes: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



La feria del libro es una valiosa ocasión para interactuar con el conocimiento, para navegar por los infinitos caminos de la literatura, el arte, la ciencia, la tecnología, el deporte, la creatividad y la imaginación. A continuación, observen y pregunten para resolver los siguientes interrogantes :

1. Si en vehículo transitas, cual es la velocidad máxima que debes andar: \_\_\_\_\_ y esta es la feria No.: \_\_\_\_\_
2. Qué forma tiene el símbolo de Corferias: \_\_\_\_\_
3. En el mundo de la literatura, dos obras les gustaría leer, estas son: \_\_\_\_\_
4. Cinco grandes genios del arte deben encontrar y el pabellón deben mencionar: \_\_\_\_\_

5. El libro más raro que encontraron se llama: \_\_\_\_\_
6. Los nombres de dos libros de fotografías creativas y su autor enamoraron nuestra vista, estos son: \_\_\_\_\_
7. Un apunte creativo en la feria del libro fue: \_\_\_\_\_

8. En Corferias hay un espacio para Maloka, allí, esculturas, y cerámicas son juegos para pensar y divertirse. El juego de las esculturas se llama: \_\_\_\_\_
9. Retaila es otro juego, ¿ en qué consiste? \_\_\_\_\_

10. El Pabellón que más les gustó : \_\_\_\_\_
11. La fachada del pabellón que más les gustó : \_\_\_\_\_
12. El país invitado a la feria del libro de 2000 es: \_\_\_\_\_
13. La oficina de derechos de autor es para: \_\_\_\_\_
14. Los diez libros más vendido en la feria son: \_\_\_\_\_

15. Para ustedes, el libro ideal de la feria es: \_\_\_\_\_
16. ¿Cuál es la caricatura que más les gustó?: \_\_\_\_\_
17. El video que les gustó: \_\_\_\_\_
18. El Pabellón infantil está lleno de sorpresas, ¿qué es lo que más les gustó? \_\_\_\_\_

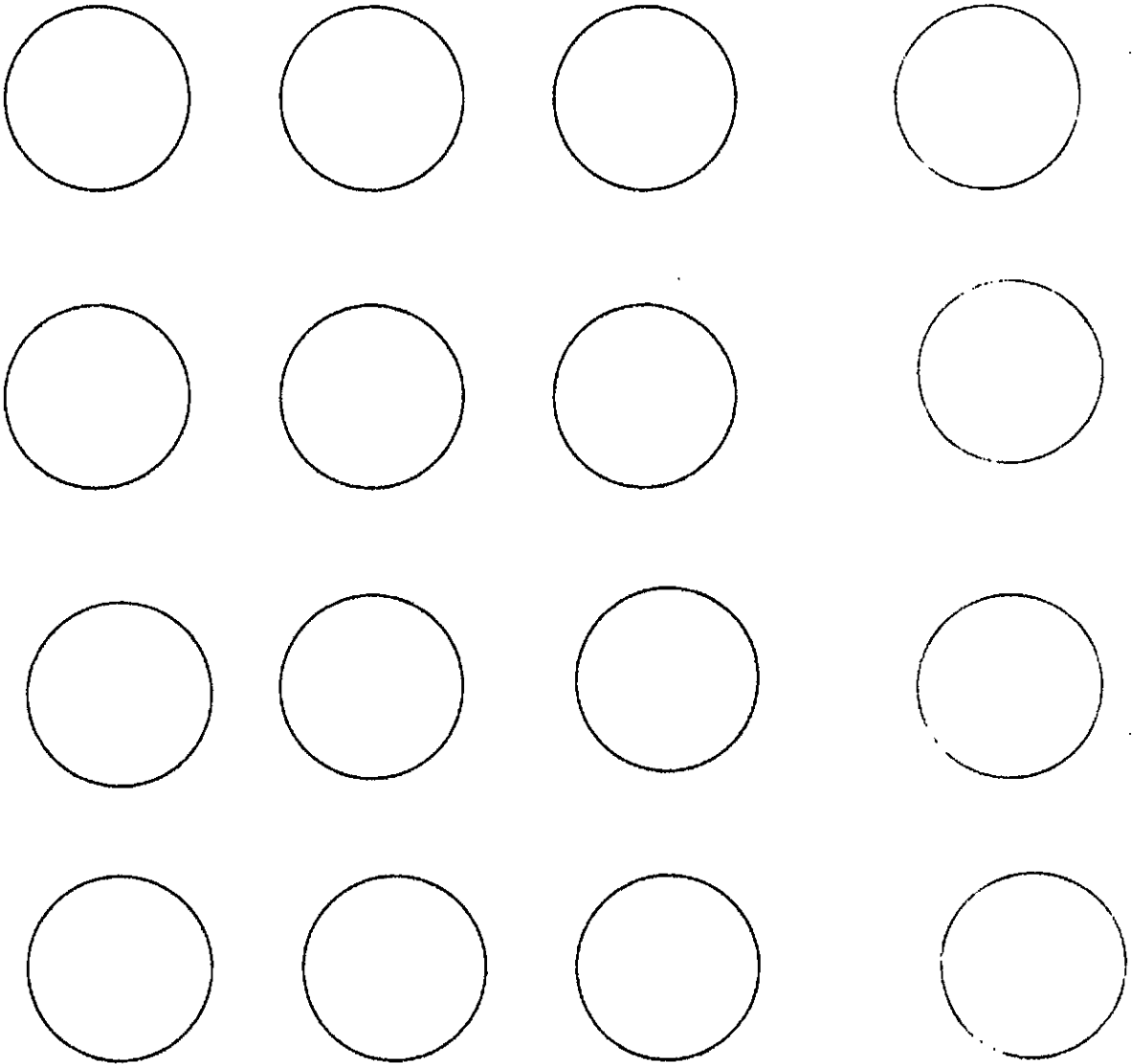
19. En una palabra define esta feria del libro de 2000: \_\_\_\_\_
20. En una palabra definan la experiencia de ustedes en la feria: \_\_\_\_\_

## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN-----

Nombre \_\_\_\_\_ curso \_\_\_\_\_

Dimensión y creatividad: utiliza los siguientes círculos a tu antojo y conviértelos en una obra de arte. Siéntete libre para expresarte como desees. Puedes aplicar tinta negra y colores .

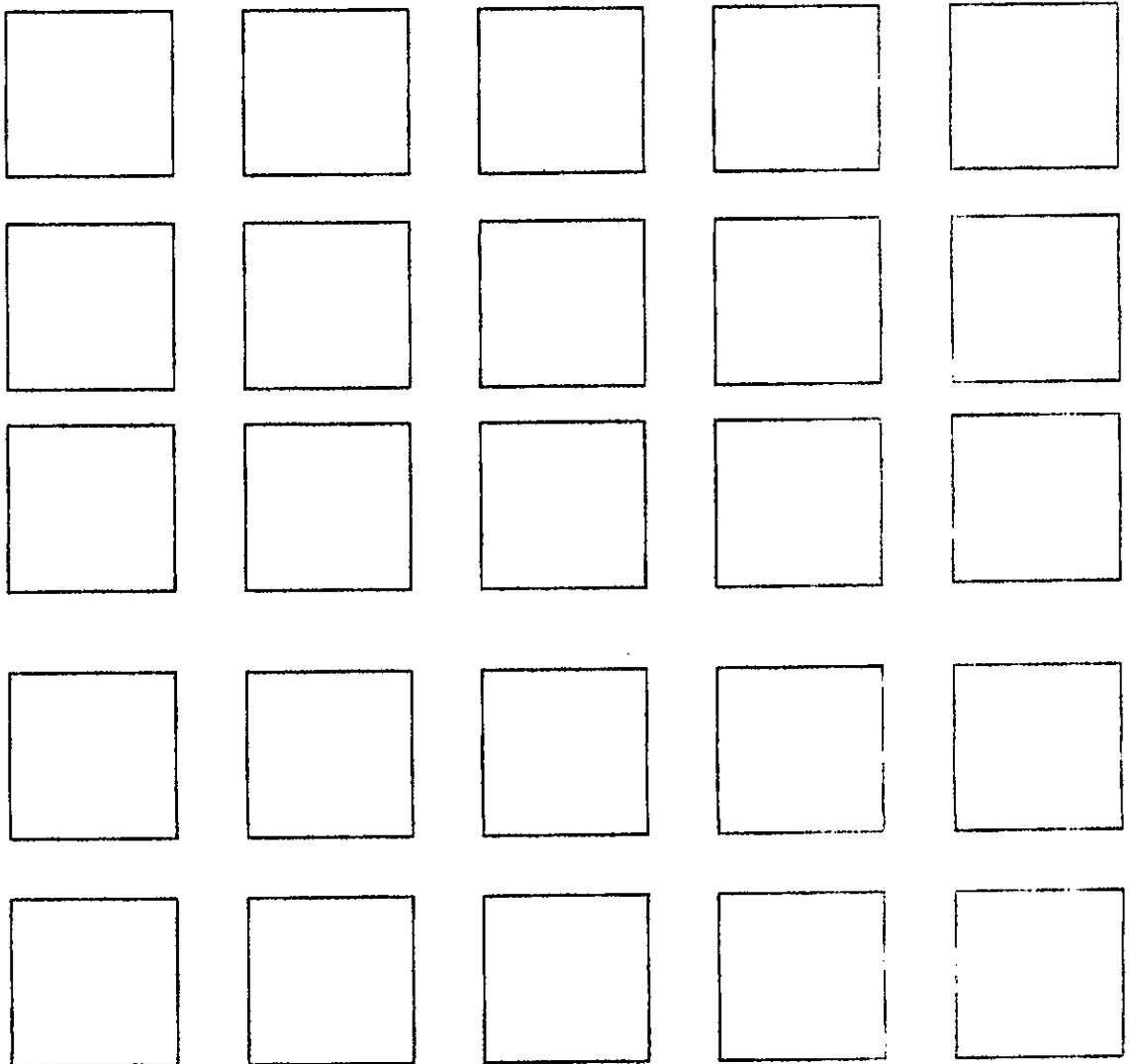


## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN-----

Nombre \_\_\_\_\_ curso \_\_\_\_\_

Composición Y Creatividad: utiliza todos los cuadrados, los espacios que lo rodean y realiza una composición original y llena de vida puedes aplicar tinta negra y color donde desees. Recuerda deja volar tu imaginación hasta el infinito.



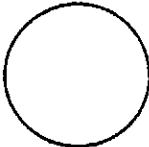
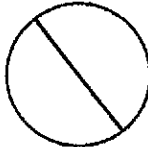
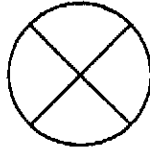
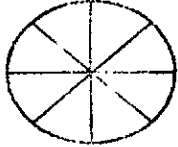


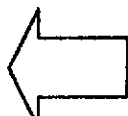


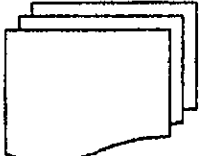
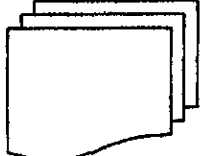













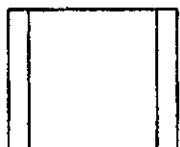
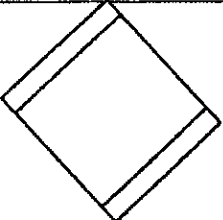


# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ curso \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

TALLER DE LA PREGUNTA: Completa la secuencia

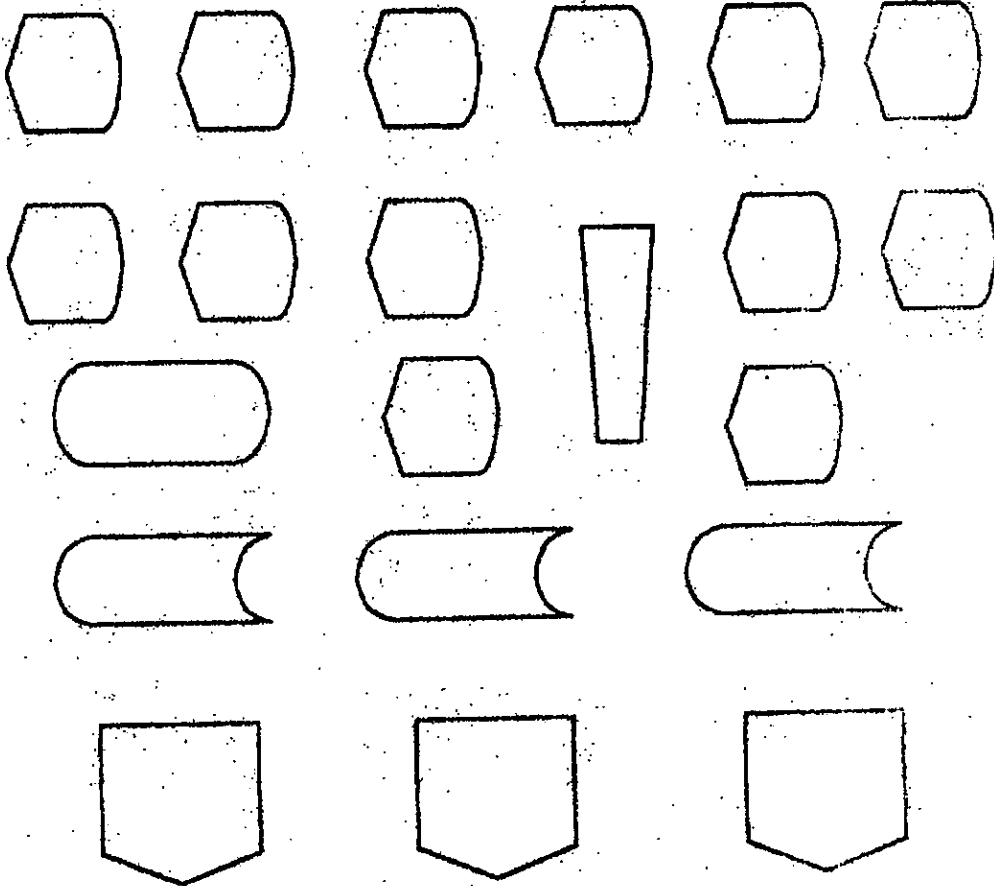
## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ curso \_\_\_\_\_

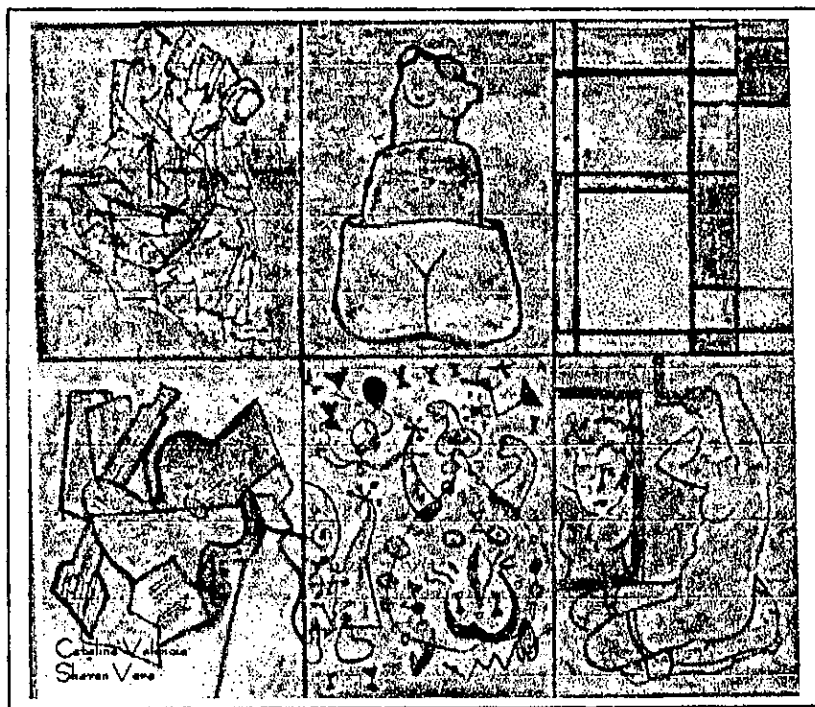
EDAD: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

TALLER DE LA PREGUNTA: La expresión es un ejercicio libre que nos hace libres, humanos, creativos, perceptivos y divergentes. Aquí, puedes vivir esa realidad del arte. A partir de los siguientes elementos geométricos, haz una, dos, tres o más obras de arte según tu expresión. La obra o composición artística debe ser abstracta. Recuerda y aplica los elementos del arte abstracto en esta expresión.



# CUARTO ENCUENTRO

## TALLER DE LA PERCEPCIÓN



Catherine Ruíz  
Sharon Vera

154

## Taller de la Percepción

Desde la dinámica de estos talleres, se busca que las y los estudiantes, aprendan a observar particularidades, a describir con textos orales, escritos y pictóricos. Además, desde estos ejercicios perceptivos, se aprende a identificar situaciones ocultas y también se aprende a interpretar textos complejos como imágenes ilusorias, engañosas y contradictorias que generalmente nos hacen ver lo que en realidad no es.

En el diseño de estos talleres, cualquier tipo de texto, sea gráfico, escrito, audiovisual o experiencial, son un pretexto para motivar el afinamiento de la percepción.

La aplicación de estos talleres debe hacerse con una didáctica artística que atienda lo estético, lo motivacional, morfosintáctico y lúdico desde una experiencia afectiva, sensible, creativa, racional y emocional. No se trata sólo de entregar el taller a los estudiantes y listo. En este compromiso, hay que seducir, motivar y lograr atrapar la atención de los implicados en el proceso. Al respecto, obsérvense los nueve procesos propuestos por *Susurro de la Creatividad* explicados en el segundo encuentro.

A continuación vamos a realizar un ejercicio perceptivo con la socialización del diseño y resultado de algunos talleres para diferentes edades. En el séptimo encuentro se exponen a manera de galería otros resultados perceptivos.

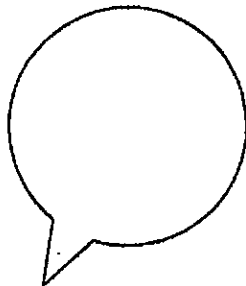
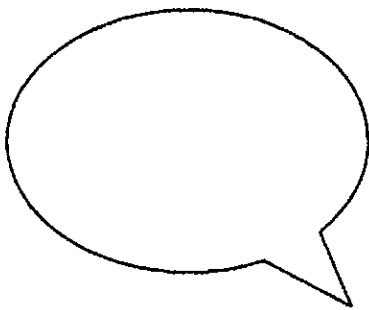


SUSURRO DE LA CREATIVIDAD  
Taller de la Percepción

**Institución:** \_\_\_\_\_

**Autor:** \_\_\_\_\_

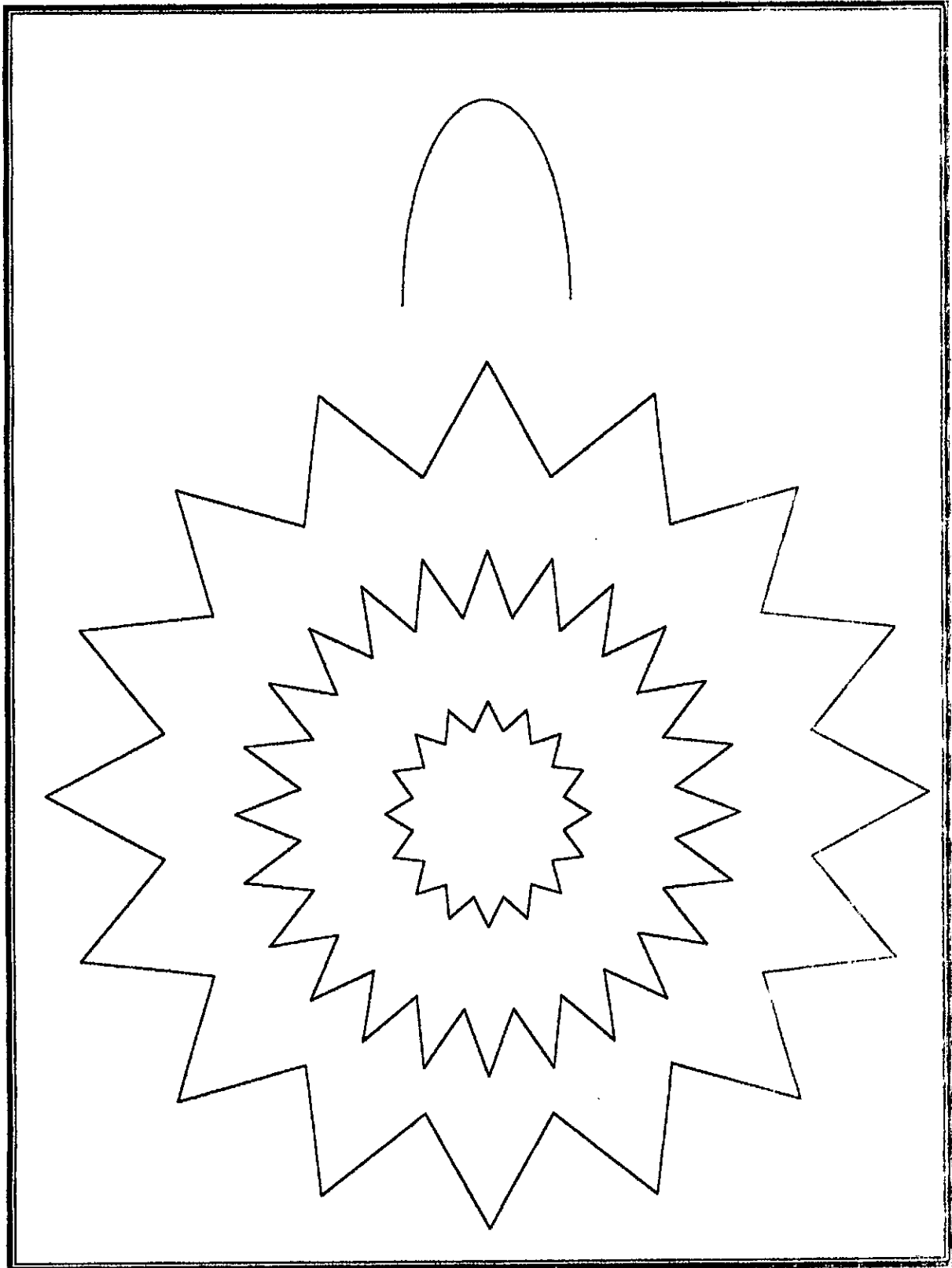
En este texto, hay una historia que contar, una historia que desea despegar. Observa las llamadas que siguen y crea tu propia historia. Los personajes pueden ser personas, animales, cosas, objetos naturales o artificiales. Si deseas agregar otra llamada, lo puedes hacer.



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

### TALLER DE LA PERCEPCIÓN

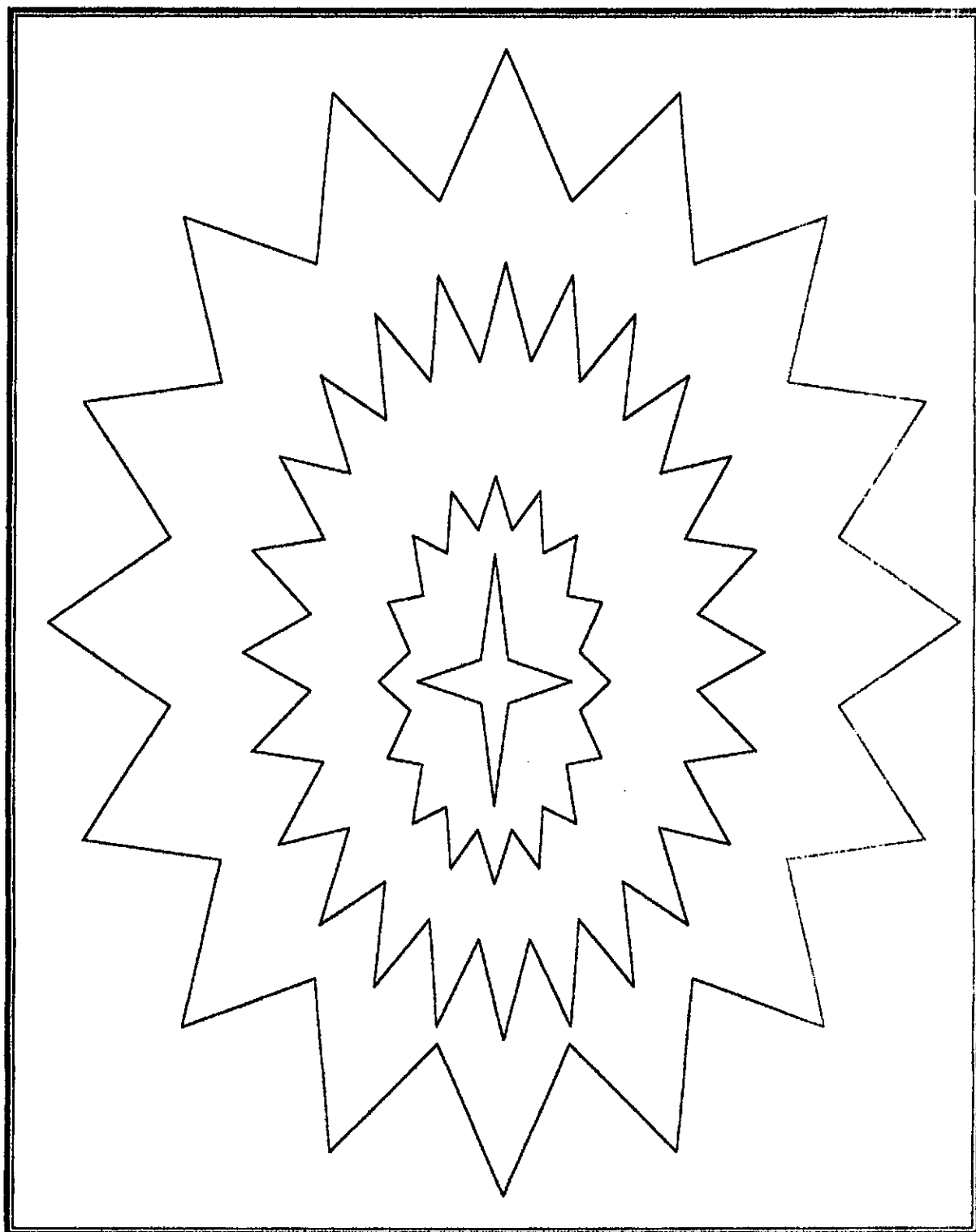
A partir del siguiente diseño, haz una obra de arte abstracta o Cinética. En lo posible, logra la sensación de movimiento e imprime alegría o dolor.



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

### TALLER DE LA PERCEPCIÓN

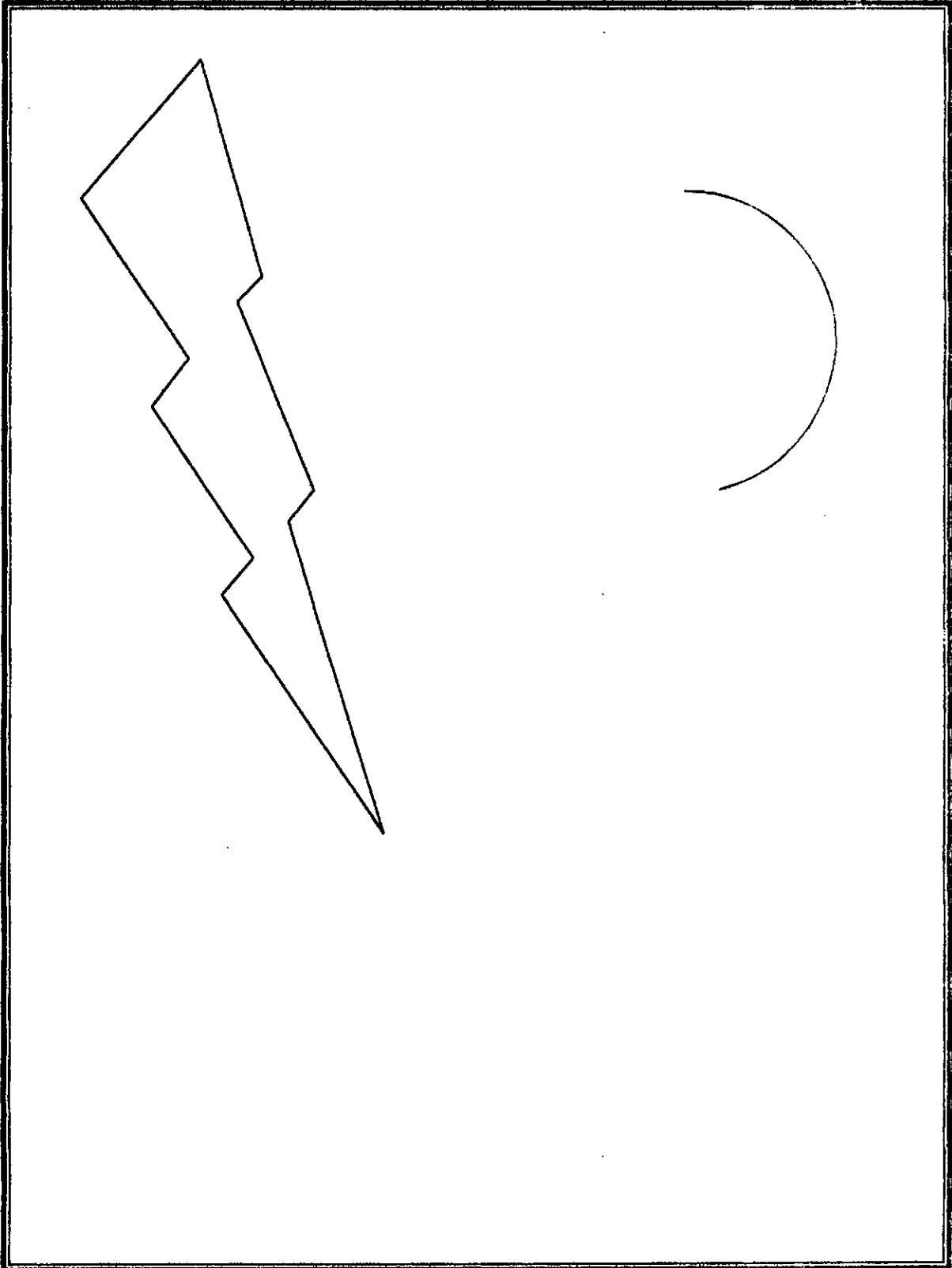
A partir del siguiente diseño, haz una obra de arte abstracta o Cinética. En lo posible, logra la sensación de movimiento e imprime alegría o dolor.



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

### TALLER DE LA PERCEPCIÓN

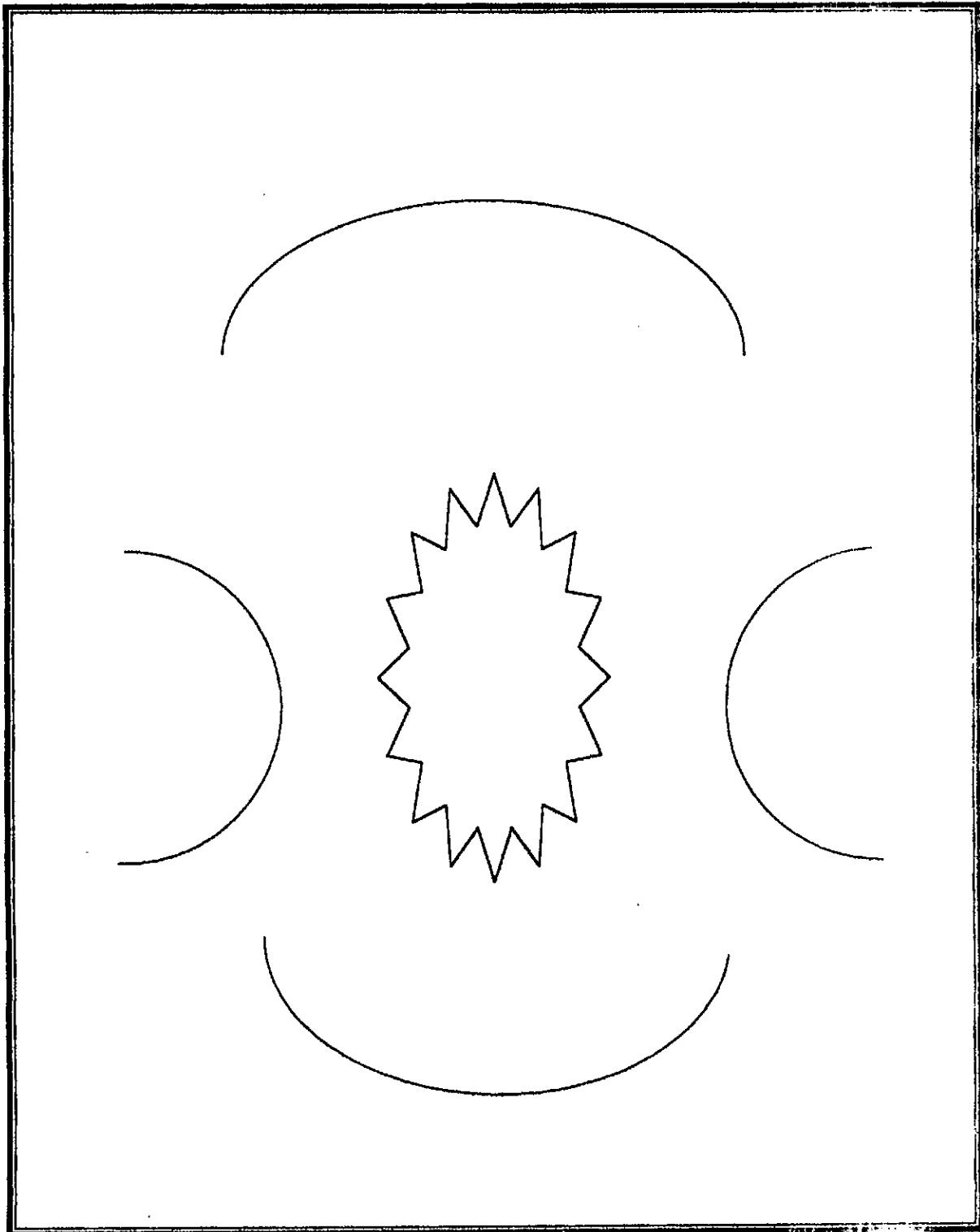
A partir del siguiente diseño, haz una obra de arte abstracta o Cinética. En lo posible, logra la sensación de movimiento e imprime alegría o dolor.



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

### Taller de la Percepción

A partir del siguiente diseño, haz una obra de arte abstracta o Cinética. En lo posible, logra la sensación de movimiento e imprime alegría o dolor.



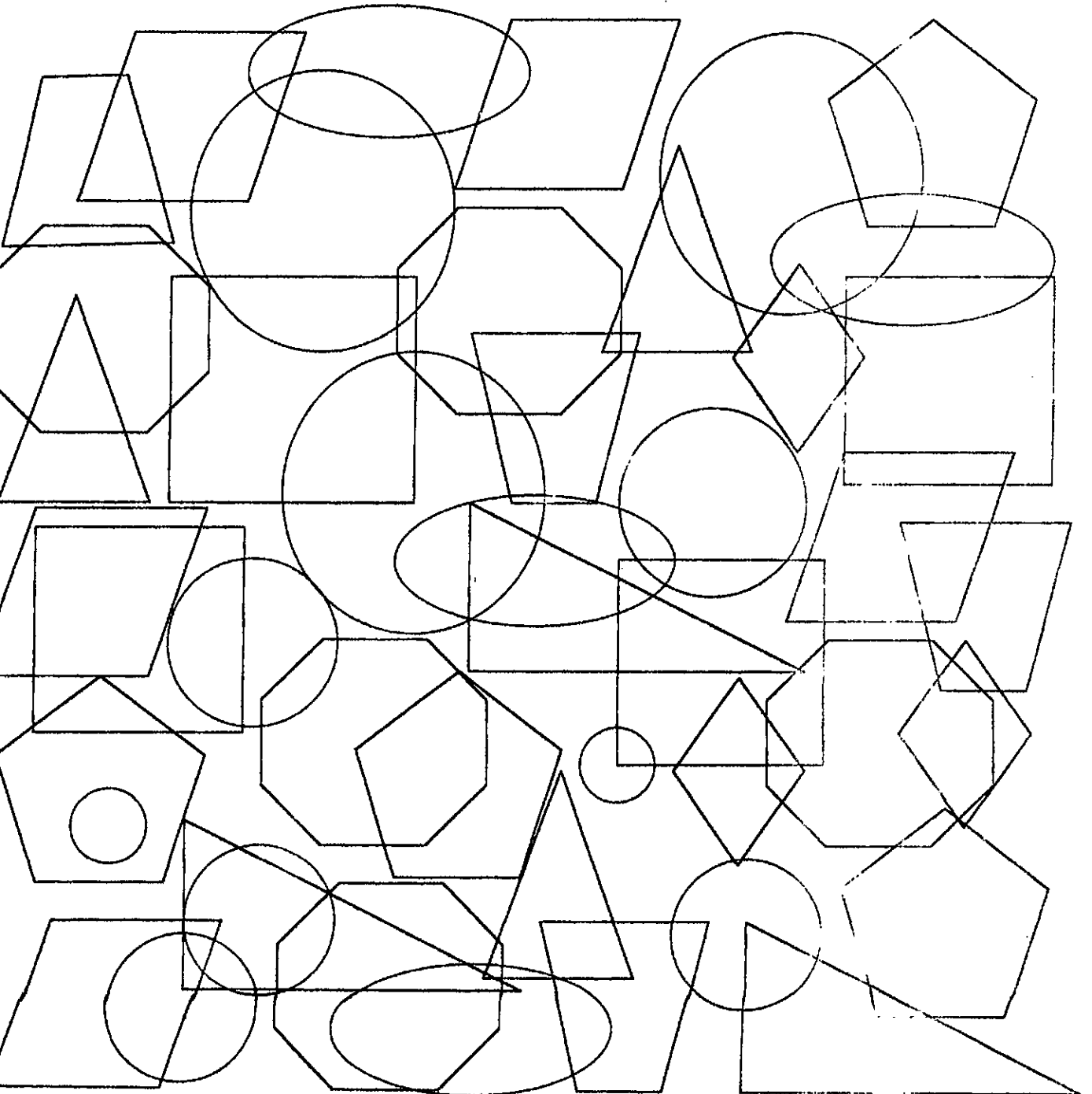
# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## Taller de la Percepción

INSTITUCIÓN \_\_\_\_\_  
AUTOR \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Descubre las figuras geométricas planas. Elige una de cada especie y colorea. Cuantas figuras hay de:

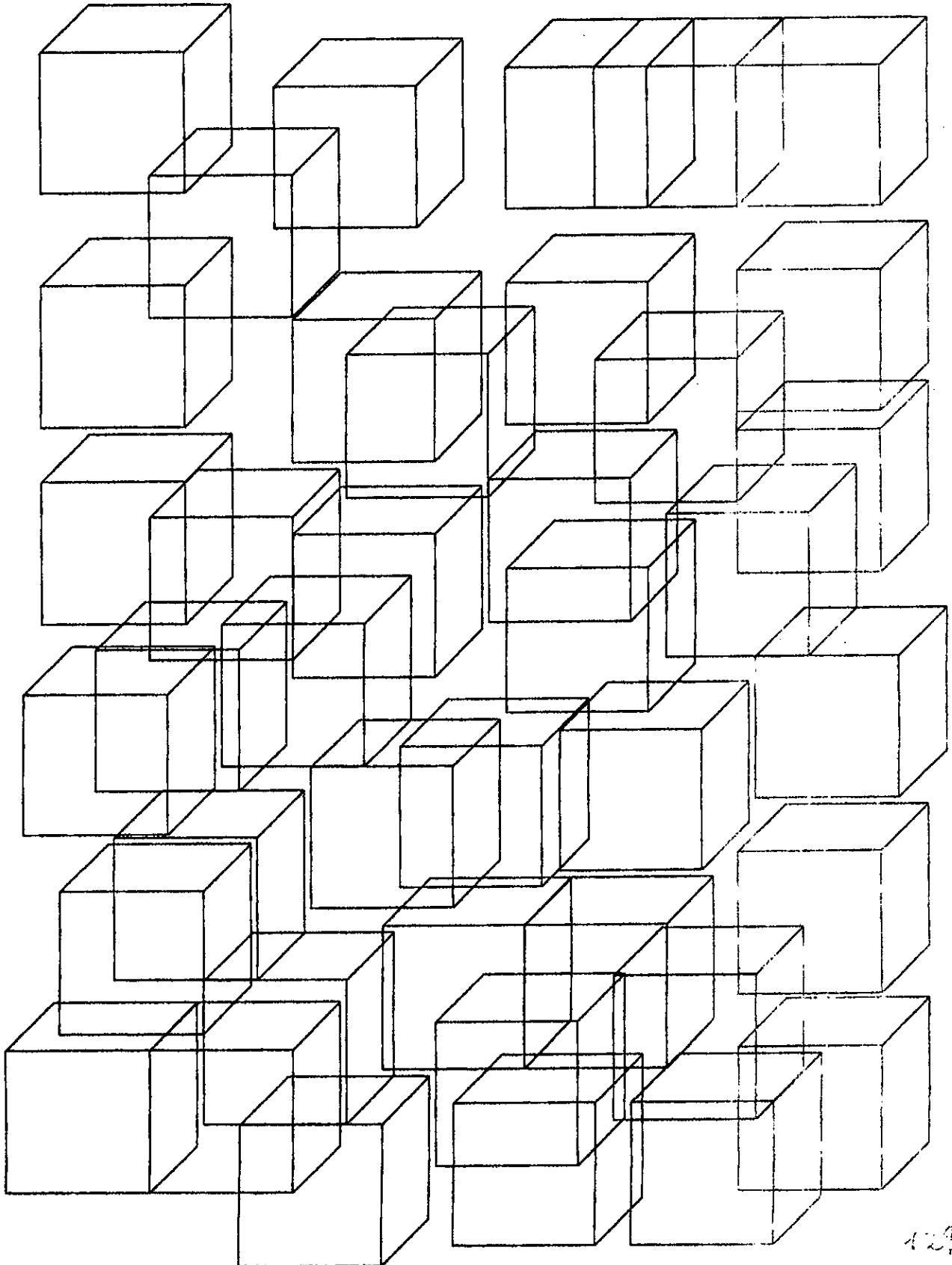
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## Taller de la Percepción

¿Qué figuras geométricas observas? Identifica cada una de ellas con un color diferente

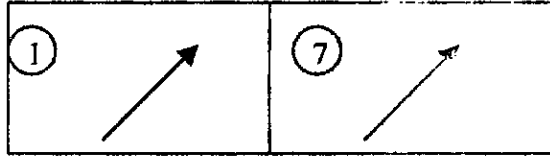


# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

AUTOR: \_\_\_\_\_ GRADO \_\_\_\_\_

**Taller de la percepción:** Identifica que líneas son exactamente iguales. Encierra en un círculo del mismo color los números que corresponden a los cuadrados que contienen las líneas iguales.

Ejemplo:



1 	2 	3 	4 	5 
6 	7 	8 	9 	10 
11 	12 	13 	14 	15 
16 	17 	18 	19 	20 





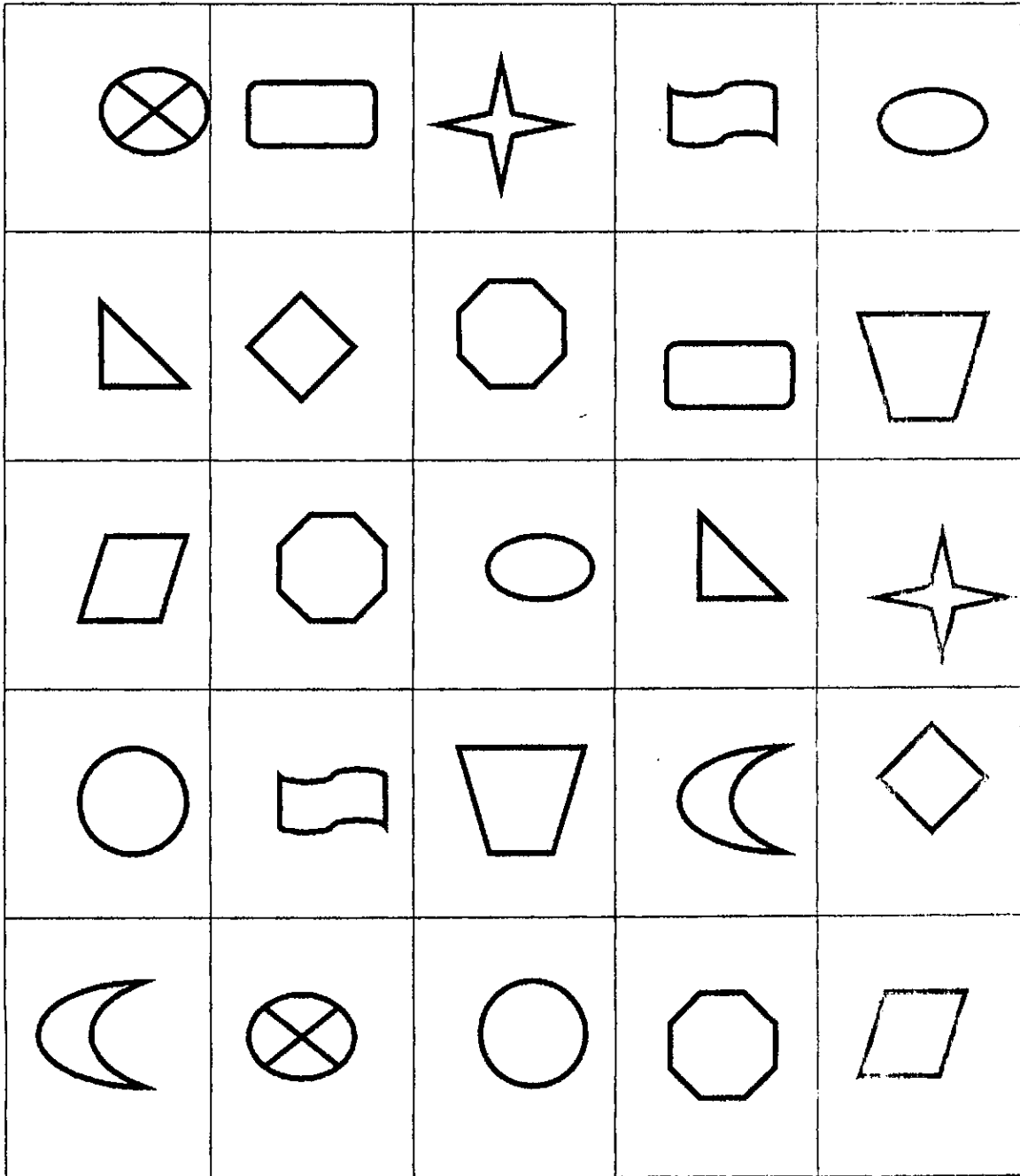
## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

AUTOR: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_

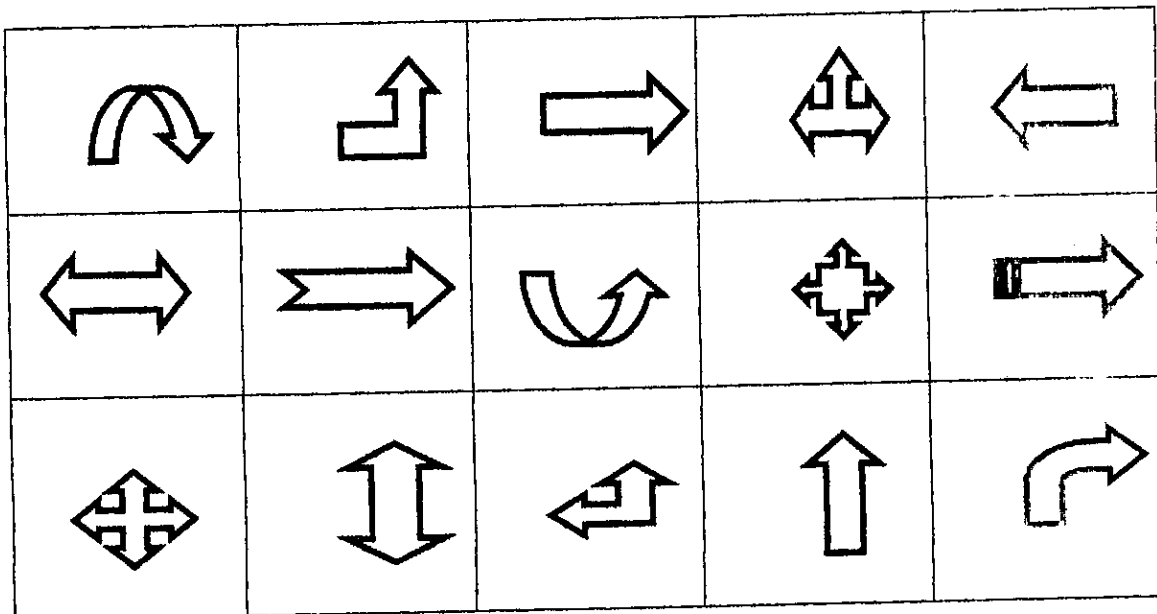
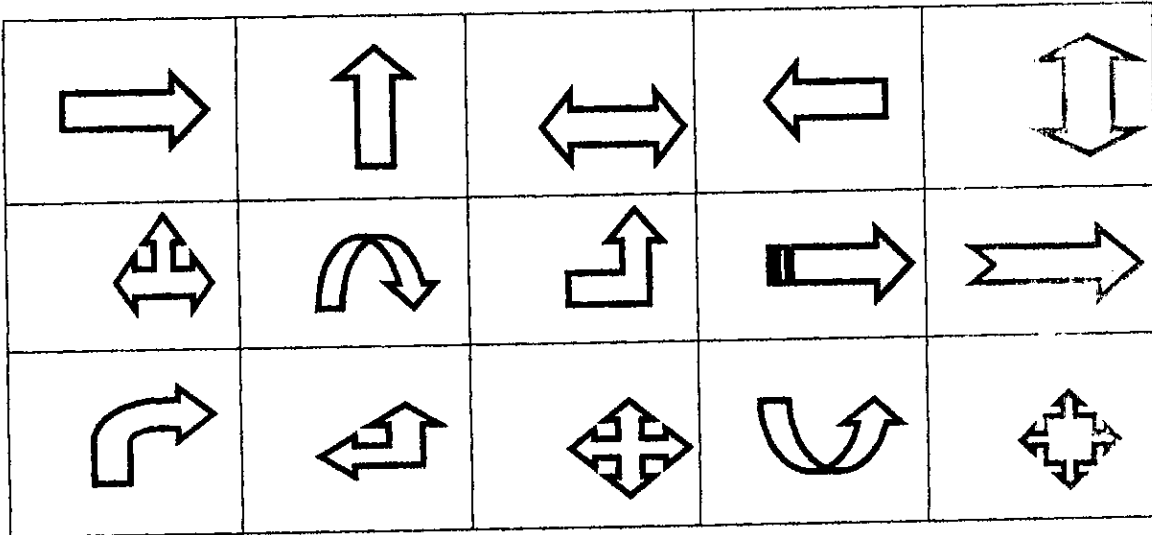
TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Identifica las parejas de figuras iguales y coloréalas de un mismo color.



# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_  
AUTOR: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Identifica y colorea de un mismo color las flechas iguales.

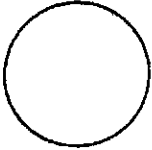
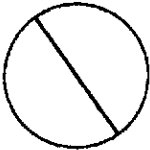
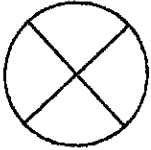
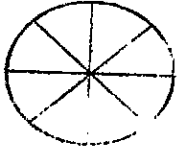
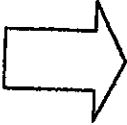




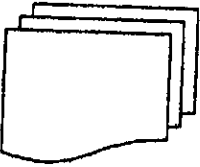
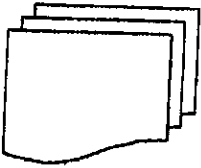
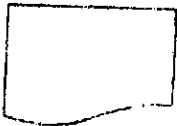












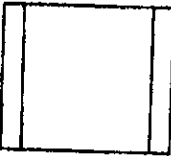
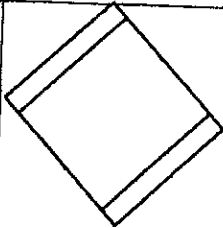
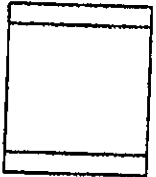
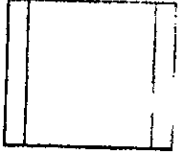


# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

AUTOR: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Taller de la Percepción: Completa la secuencia

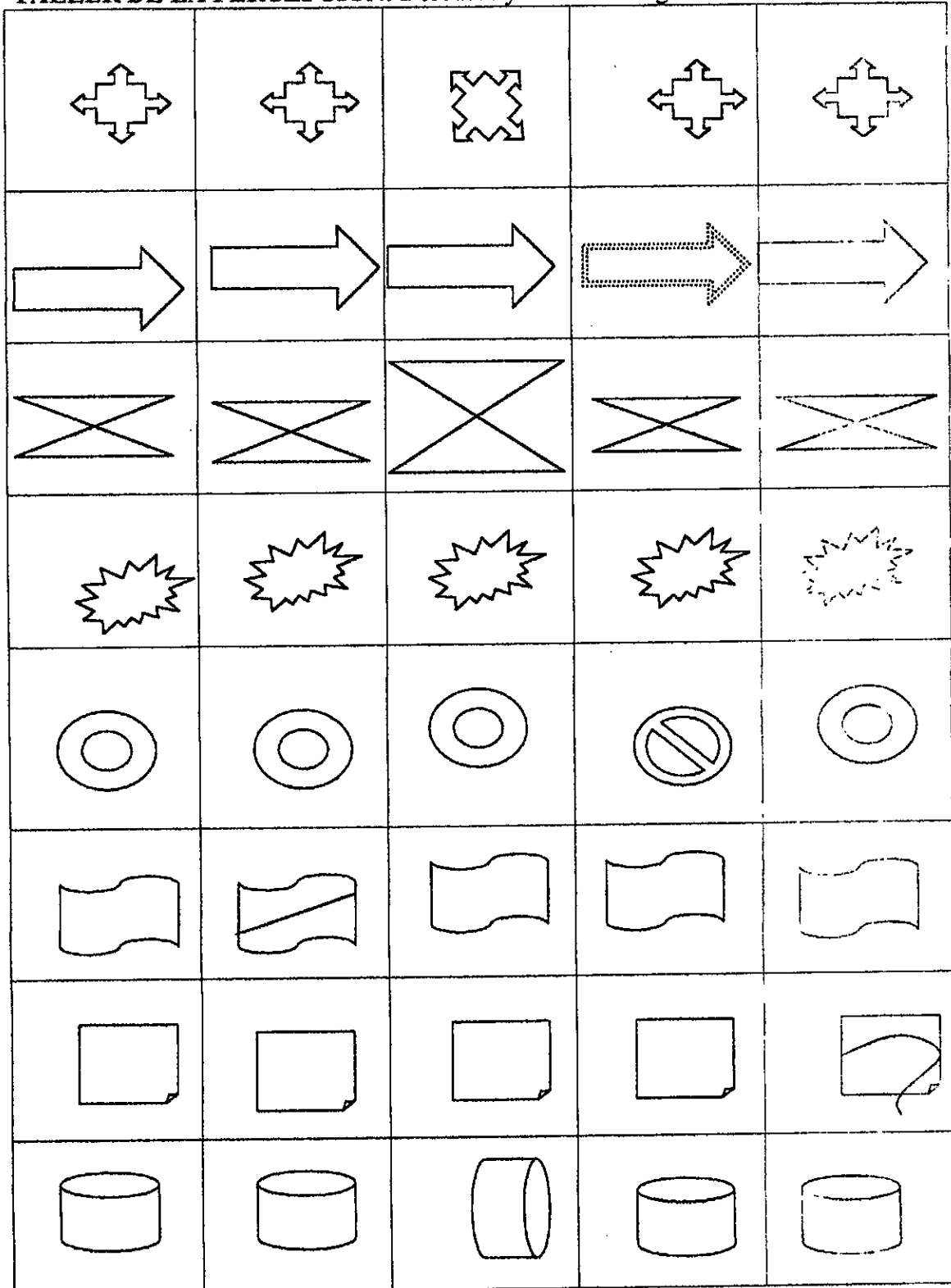
				
				
				
				
				
				
				

# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

AUTOR: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

**TALLER DE LA PERCEPCIÓN:** Descubre y colorea la figura diferente.

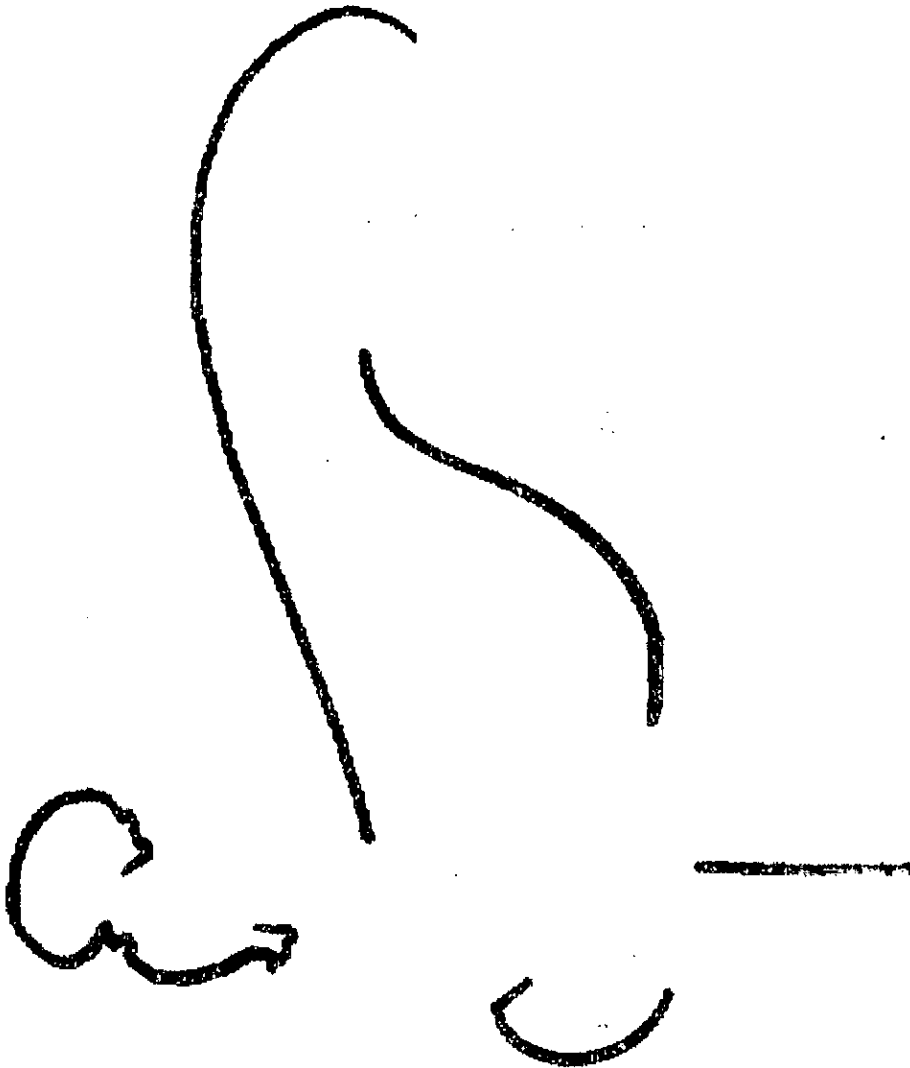


## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_

**Taller de la Percepción:** A partir de las siguientes formas, construye un diseño que en la parte inferior refleje dolor, angustia o desesperanza; en la parte superior: alegría, esperanza, emoción o celebración.

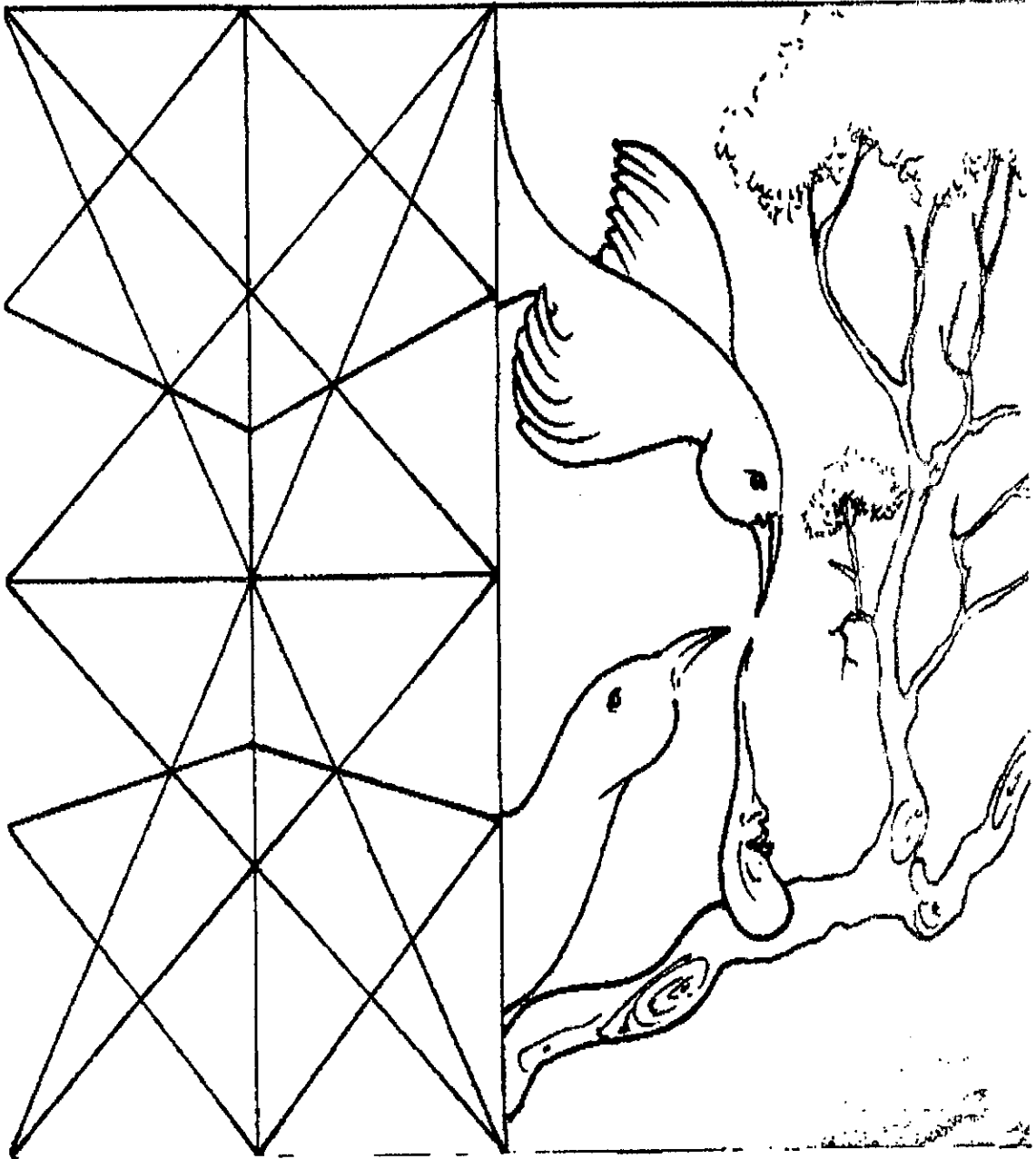


\_\_\_\_\_

## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Autor (a): \_\_\_\_\_ curso: \_\_\_\_\_

**TALLER DE LA PERCEPCIÓN:** Hay dos diseños que esperan que les des una ambientación cromática agradable. Un diseño ambiental con colores cálidos y el otro con colores fríos. Justifica, da razón de tu opción cromática; es decir, ¿qué te motivó a imprimir colores fríos o cálidos a uno u otro diseño?. La creatividad, es nuestra cotidianidad, por tanto, exprésate con libertad, flexibilidad y originalidad.

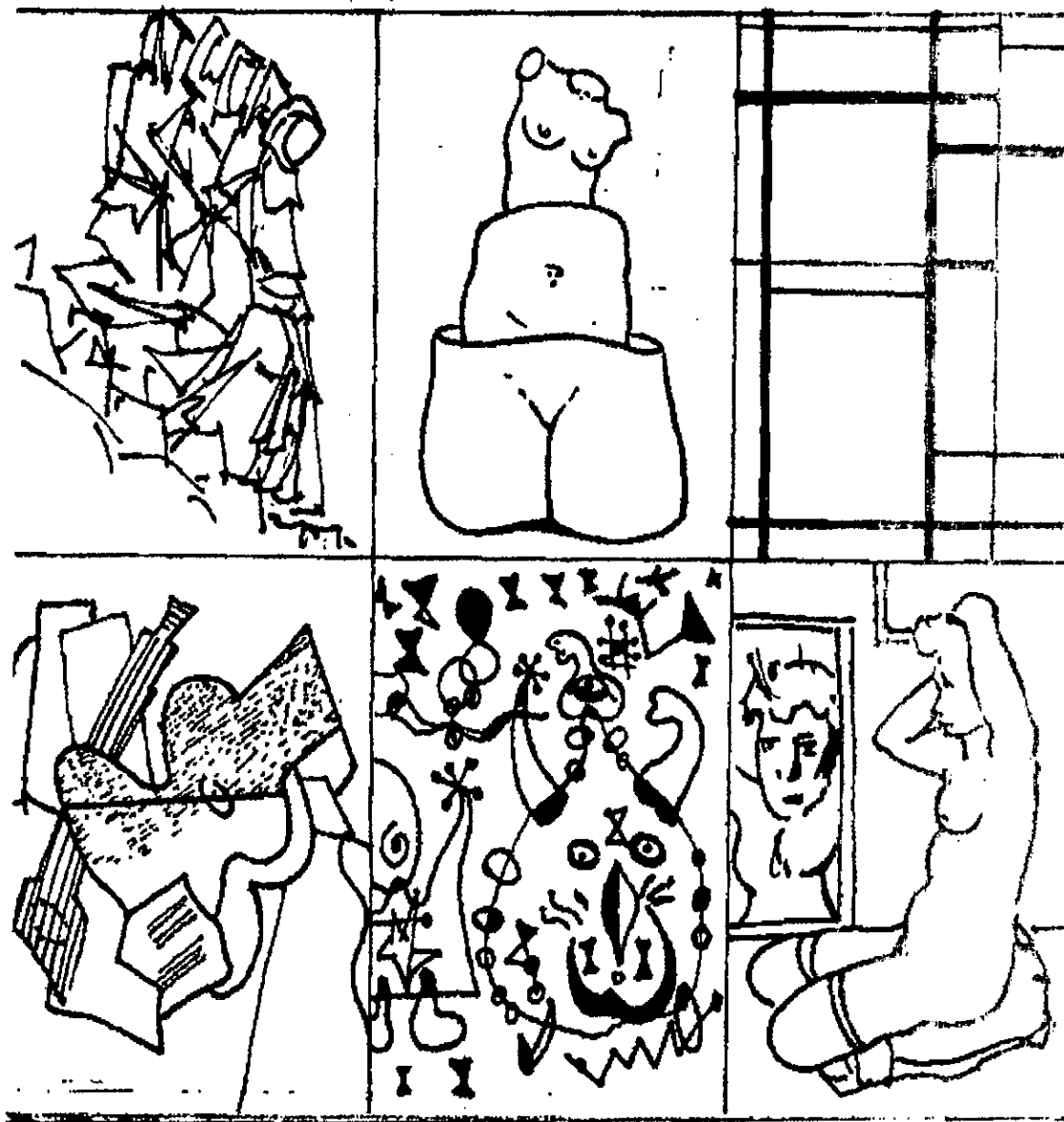


## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

Autor (a): \_\_\_\_\_ curso: \_\_\_\_\_

**TALLER DE LA PERCEPCIÓN:** Observa los siguientes diseños planteados en diferentes estilos artísticos y juega cromáticamente con cada uno de ellos, así: La obra abstracta imprimele una armonía complementaria, la obra cubista en armonía monocromática, la obra surrealista en armonía de colores análogos, la obra con el estilo del futurismo ambiéntala en colores cálidos su parte superior derecha y toda la parte inferior en colores fríos. La obra fauvista imprimele los colores propios de este estilo. Al Onirismo imprimele colores cálidos a cada uno de sus objetos y el fondo, armonízalo en colores fríos.

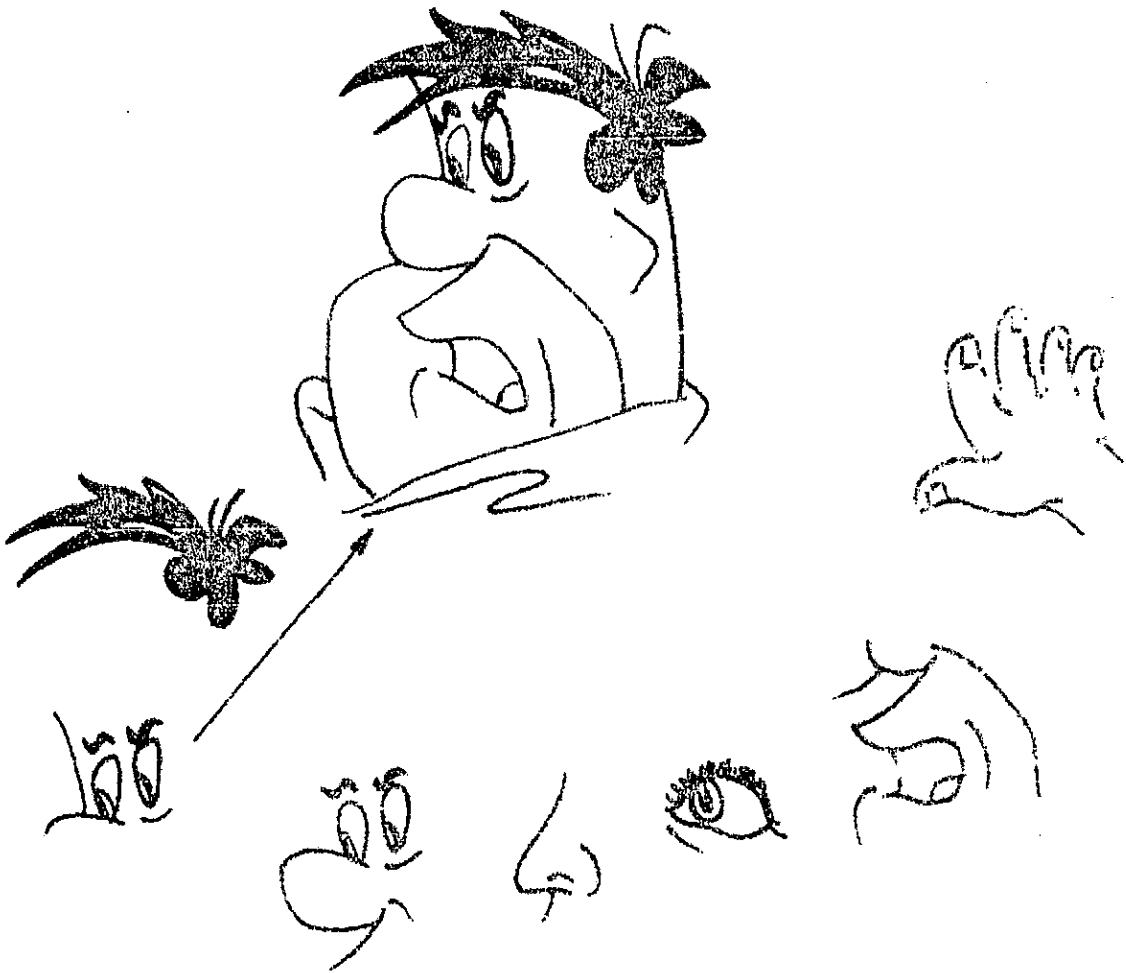


## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

**Taller de la Percepción:** Vamos a observar y colorear. Encuentra las partes del rostro de pica piedras y señala cada una de sus partes con una línea. Da el color que desees a cada una de sus partes.



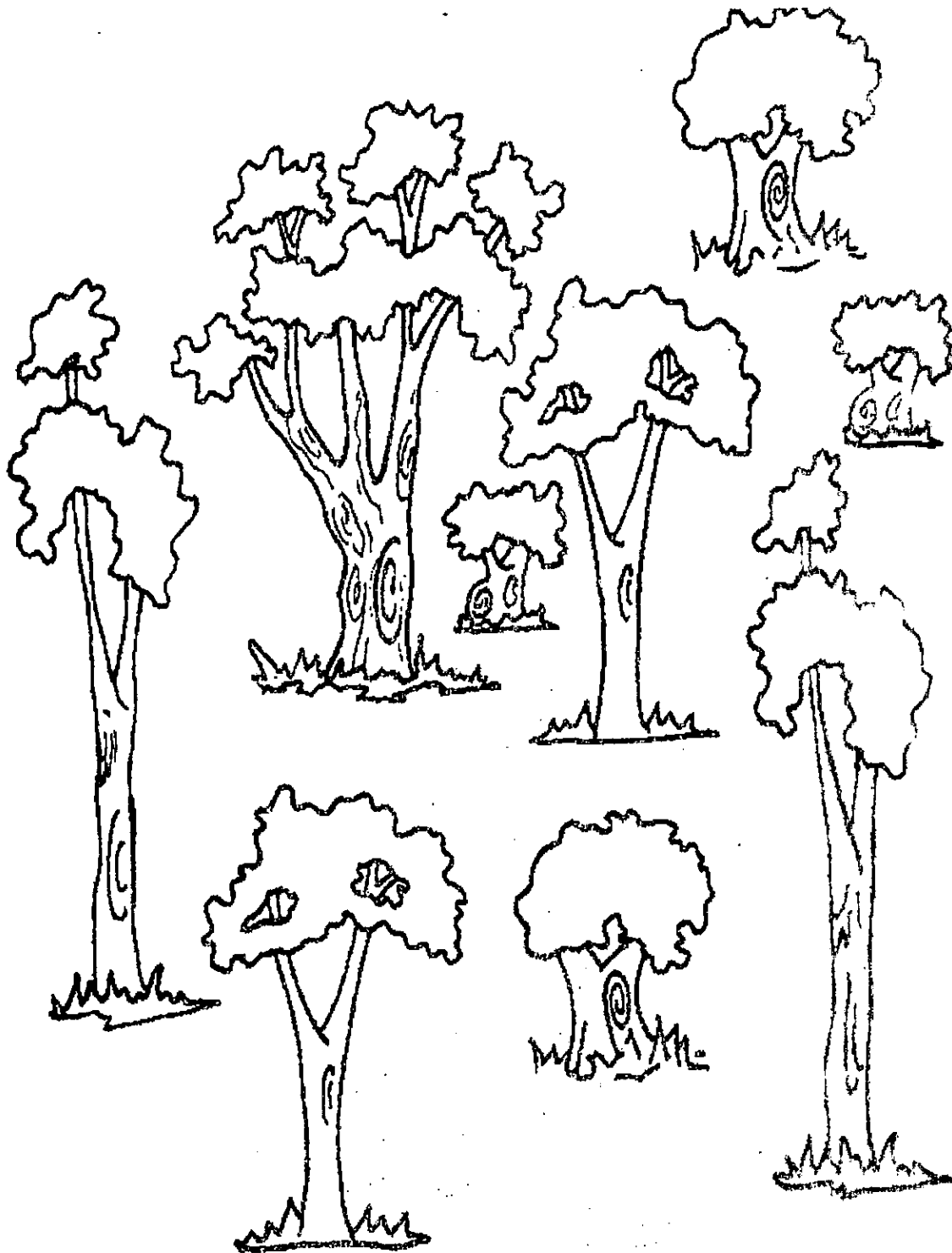


## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Taller de la Percepción: Sólo hay un árbol que no está repetido, ¿Cuál es?  
Ahora, dale vida con los colores que desees.



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

Autor \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

**Taller de la Percepción:** Vamos a ayudar a nuestro amigo Stuart a encontrar la cima de la casa. Utiliza el color que más te agrade para jugar con nuestro amiguito Stuart.

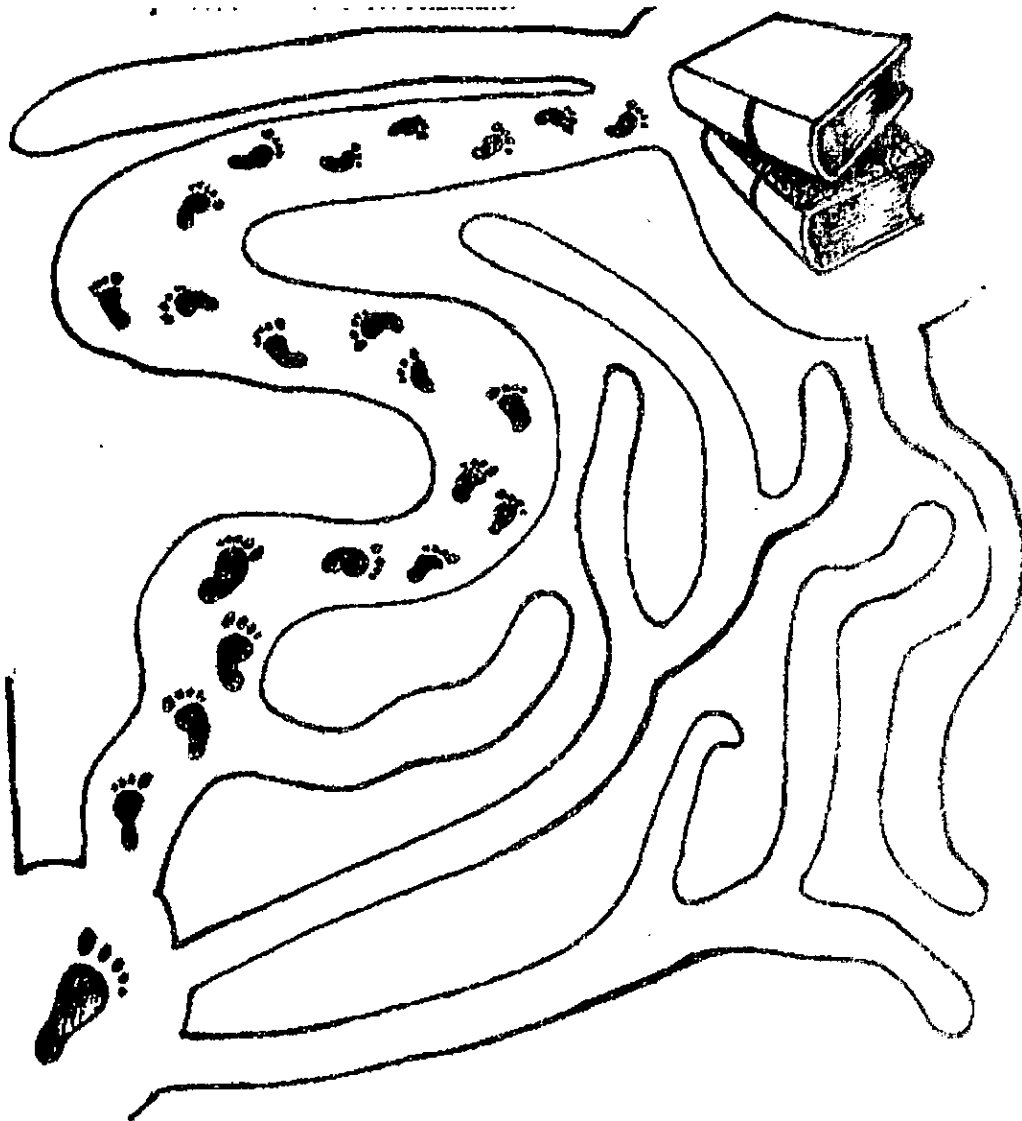


# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

**Taller de la Percepción:** Sigue las huellas de los pies y encuentra los libros donde puedes soñar con el conocimiento.

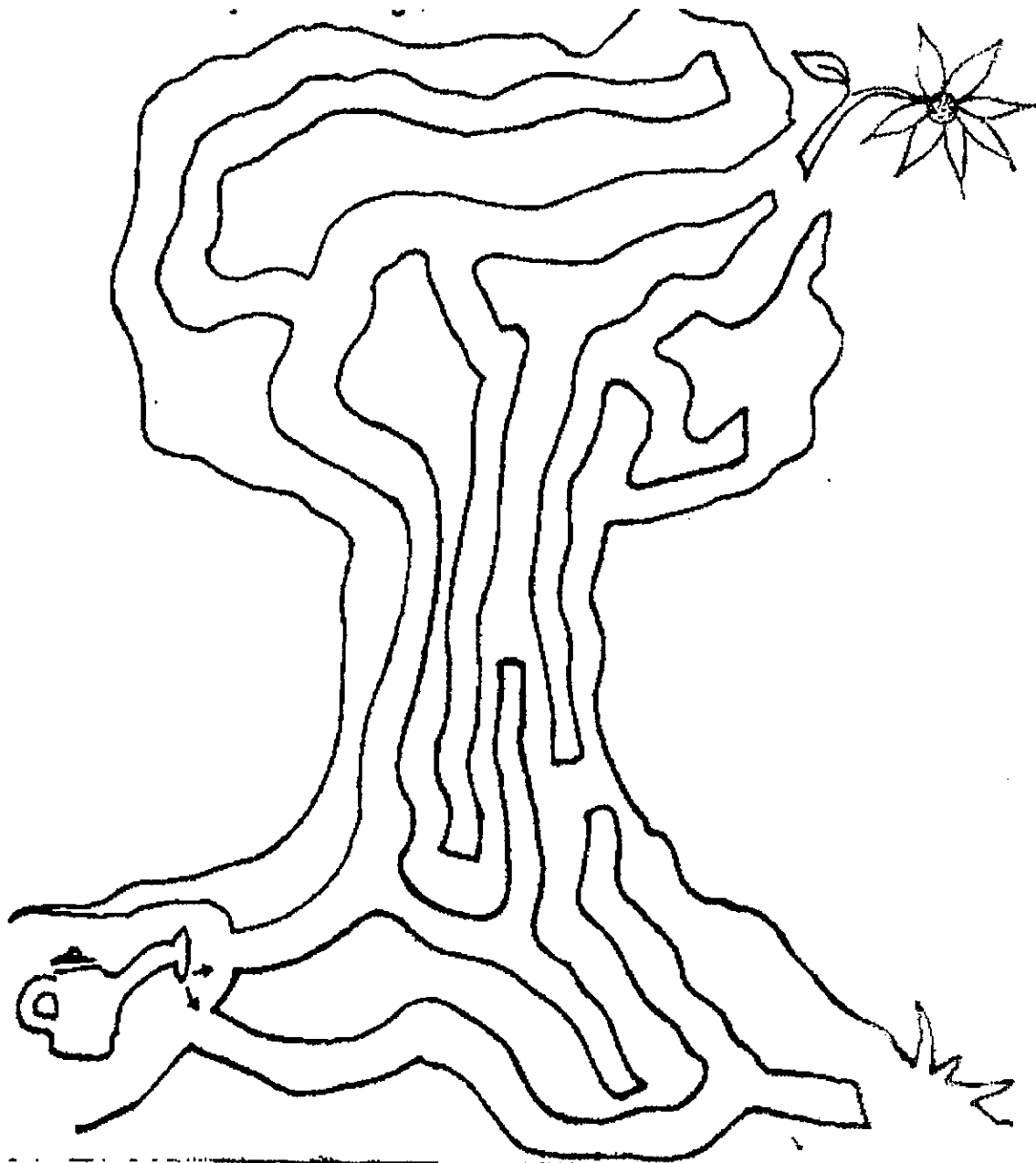


## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

**Taller de la Percepción:** No dejemos morir esta linda flor. Encontremos el camino para llevarle agua.

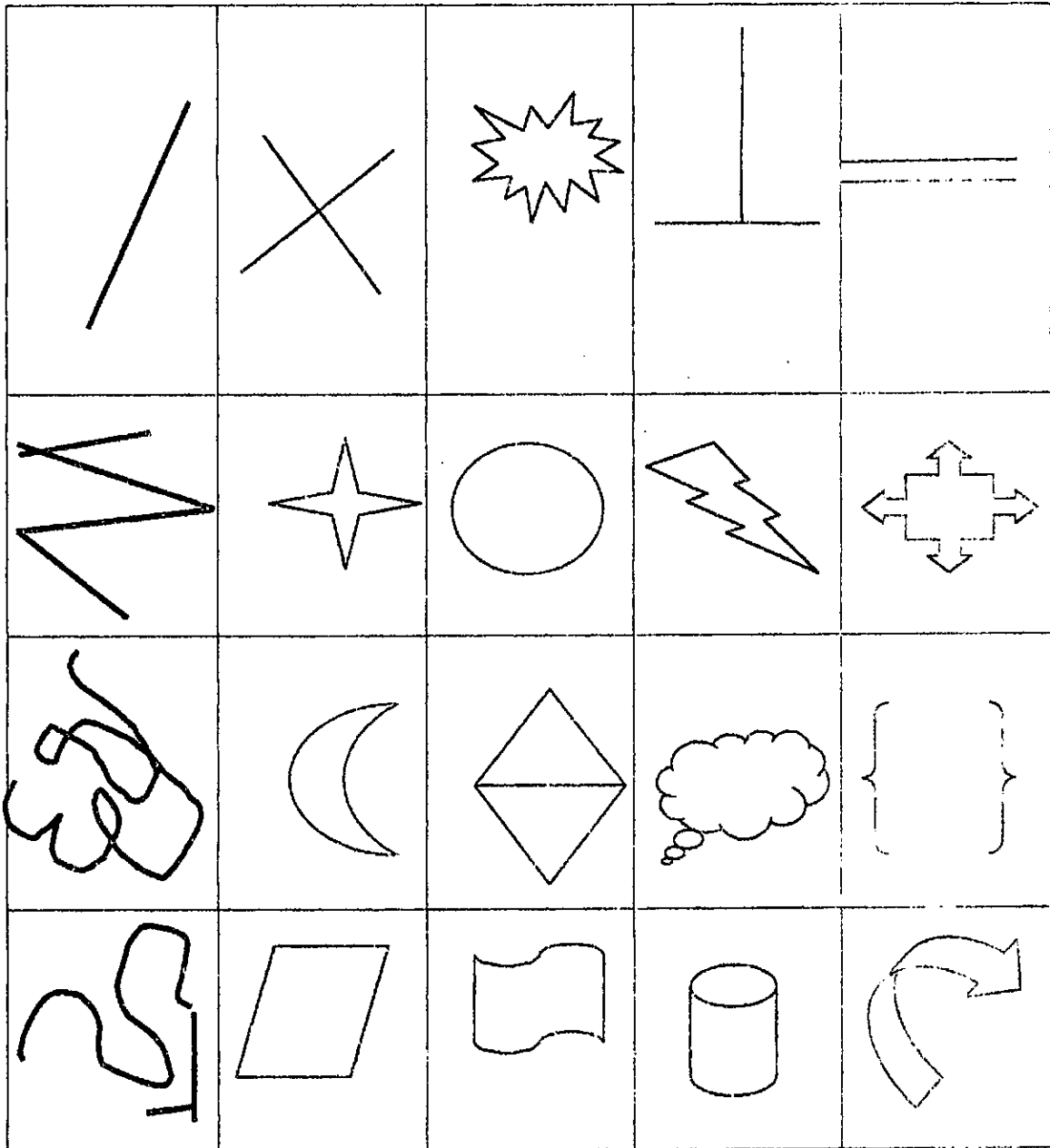


# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

AUTOR: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

**TALLER DE LA PERCEPCIÓN:** Identifica Los tipos de líneas: recta, quebrada, curva y mixta. Descubre y colorea cual es La figura que no pertenece al grupo de cada línea.

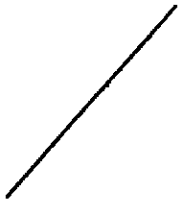
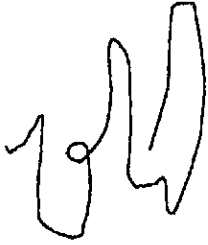
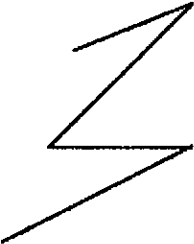




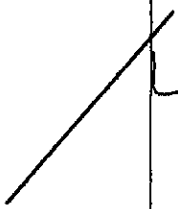





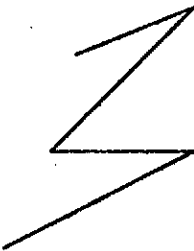


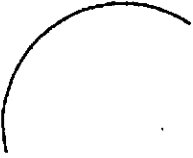





# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

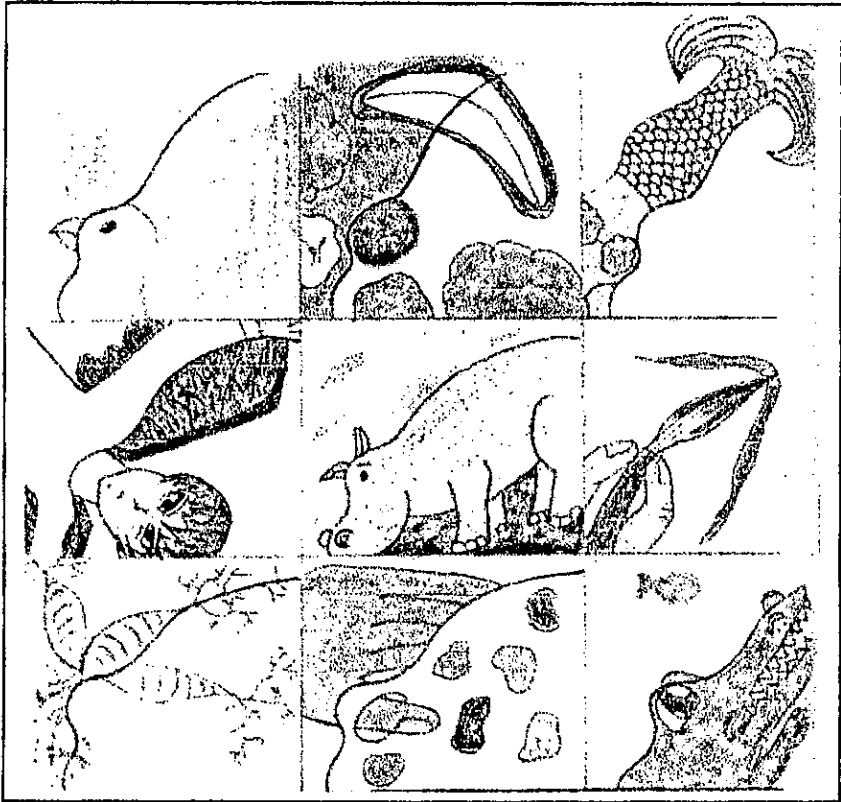
AUTOR: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Identifica y retíñe con el mismo color los tipos de líneas: recta, quebrada, curva y mixta.

**QUINTO  
ENCUENTRO**

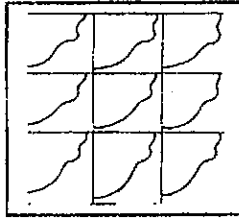
**TALLER  
DE LA  
DIVERGENCIA**



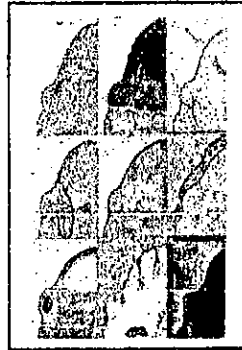
Nataly Sarriá F.

## Taller de la Divergencia

Ser divergente significa ser capaz de resolver una pregunta con múltiples respuestas, resolver un problema desde múltiples soluciones, evitar el dogmatismo, no temer a la discontinuidad, superar sin temor las ideas preestablecidas, promover la flexibilidad, el uso de la fantasía y desarrollar el despliegue de la imaginación entre muchos compromisos más.



Los talleres de la Divergencia están planteados para excitar la fluidez y creación de múltiples ideas a partir de una línea o de un diseño. Las y los estudiantes implicados en el proceso de estos talleres cuentan que gracias al trabajo y juego con estas propuestas, han sido capaces de generar inimaginables realidades que jamás soñaron. La aplicación de estos talleres se hace desde un ambiente agradable y tranquilo de trabajo, evitando la vigilancia, el juzgamiento, la competitividad sin sentido, la valoración de un trabajo sobre otro y las diversas presiones que podemos generar en forma inconsciente o consciente. Cada trabajo que los estudiantes hacen, son de gran valor en este proceso; por tanto, no hay uno mejor que otro, lo que hay son expresiones diferentes. En el caso de la Educación Artística se vive el arte como Expresión, como Mediación y como Pretexto.



Diana  
Chacón

Los talleres de la Divergencia que aquí socializamos son una ejemplificación de los múltiples diseños que el maestro puede construir con sus estudiantes.



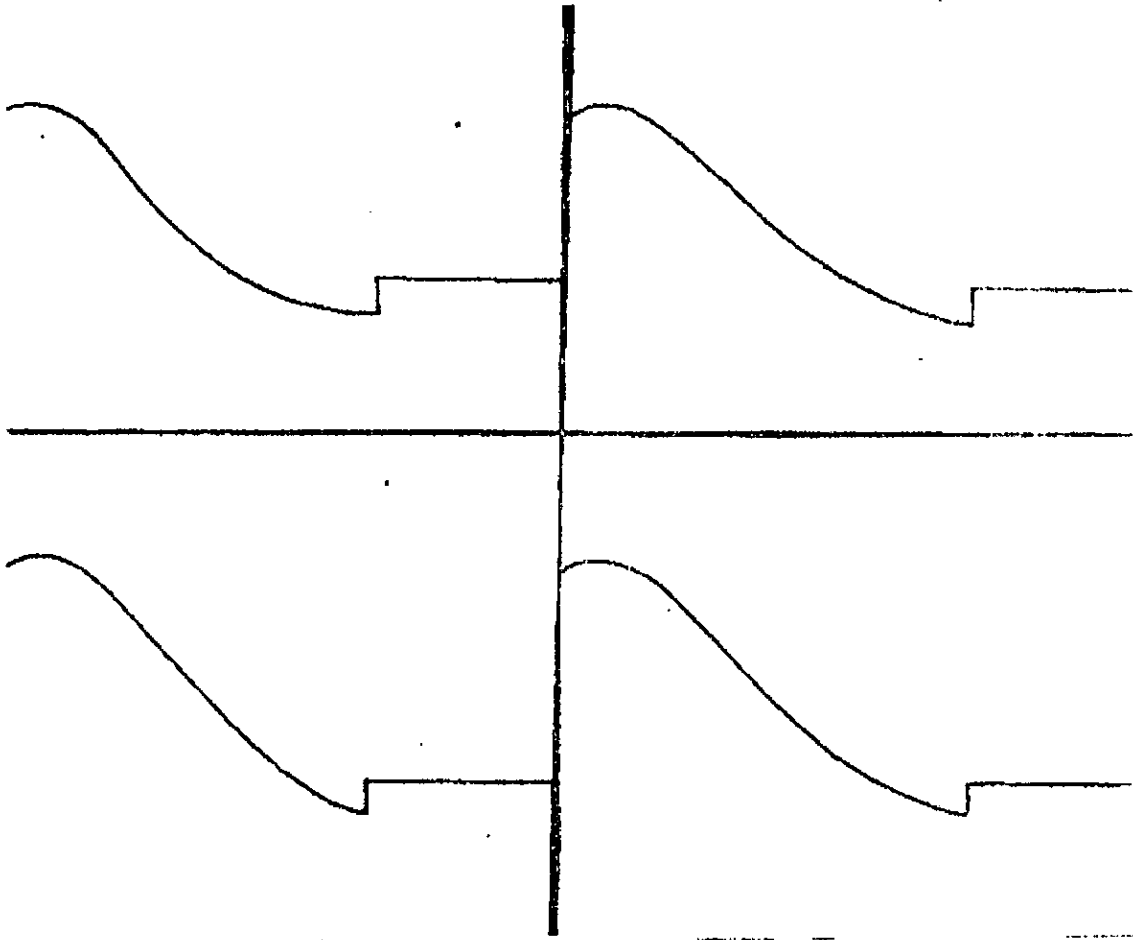
# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## TALLER DE LA DIVERGENCIA

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

A partir de las siguientes líneas, haz cuatro diseños diferentes.



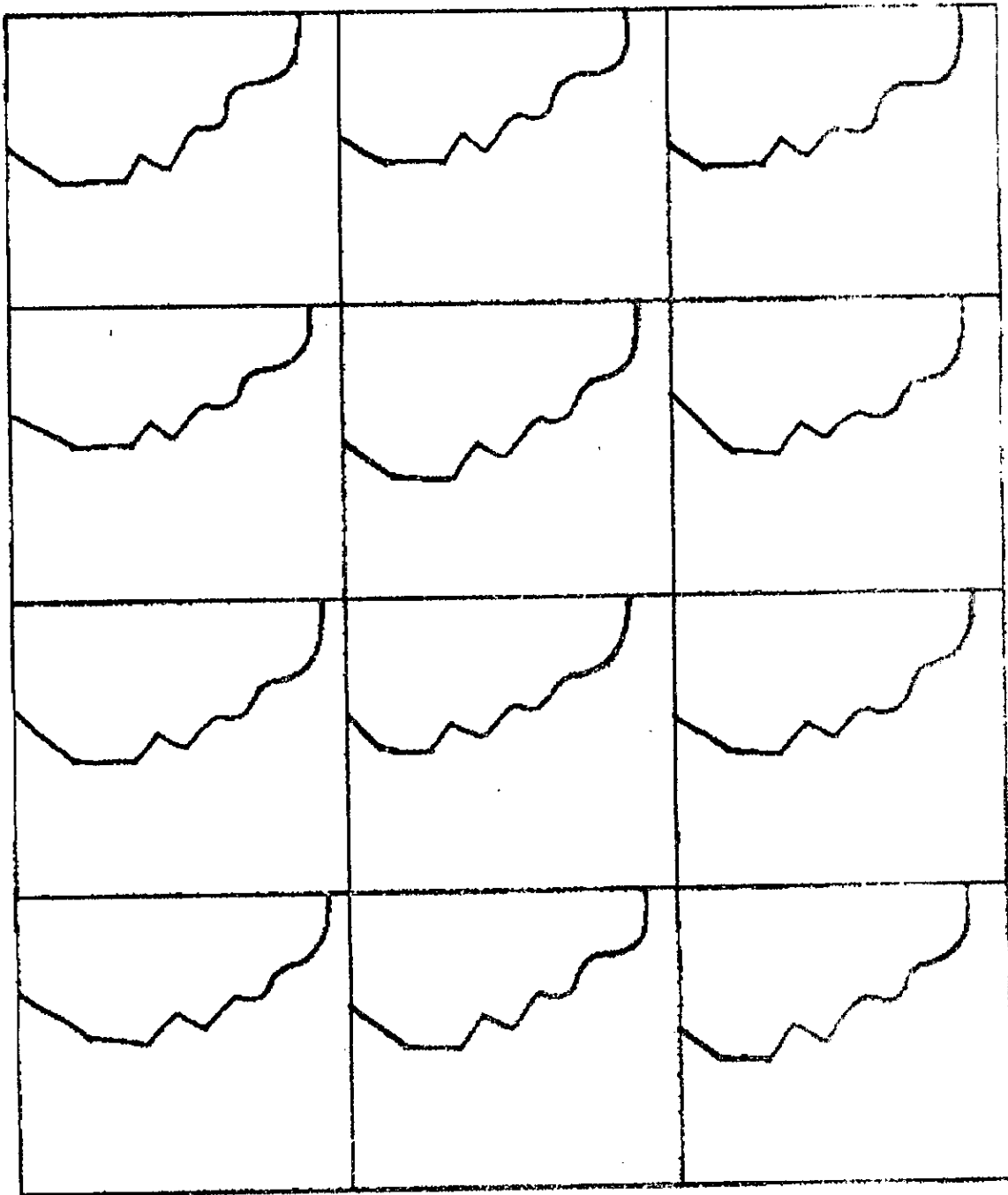
# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## TALLER DE LA DIVERGENCIA

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

A partir de la siguiente línea mixta, haz 12 diseños diferentes y en lo posible, hazlos en técnicas y estilos diferentes. Escribe el tema y el título de cada obra.



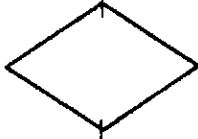
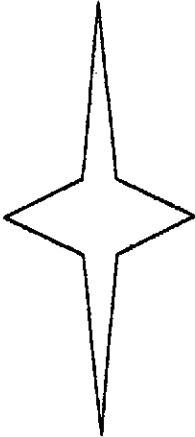
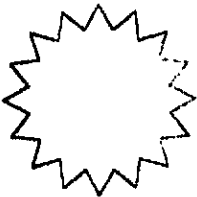
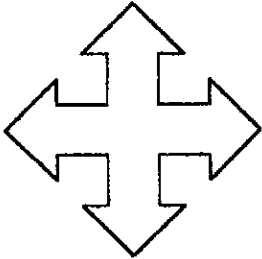

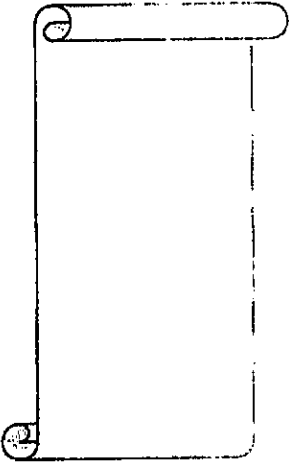

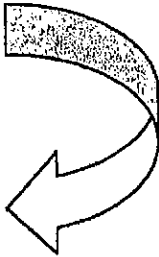
# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## TALLER DE LA DIVERGENCIA

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

A partir de las siguientes figuras haz una composición artística: 1.Simétrica 2.Asimétrica, 3.Con Ritmo, 4.Con Movimiento, 5.Cinética, 6. Abstracta, 7.Surrealista, 8.En armonía de colores análogos y 9. Libre. El diseño que más te haya impactado resuélvelo con la técnica que desees en formato libre. En el lado posterior de la hoja, clasifica cada obra: Autor, Título, Técnica, Composición.


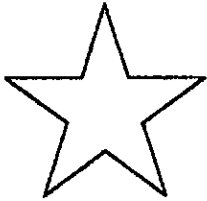
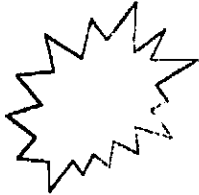
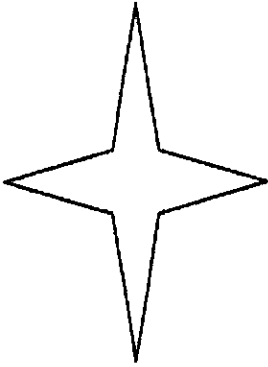
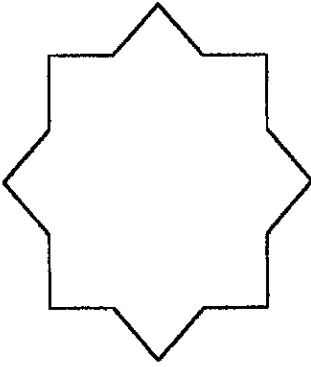
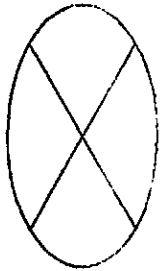
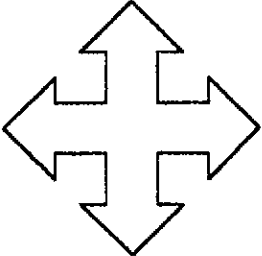

# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## TALLER DE LA DIVERGENCIA

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

A partir de las siguientes figuras, haz nueve diseños diferentes con temas diferentes, en estilos diferentes y en lo posible, en técnicas diferentes.

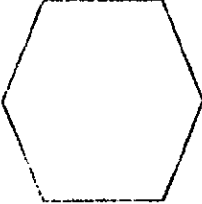
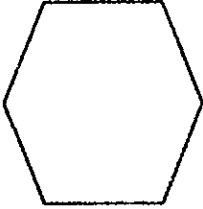
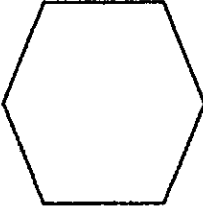
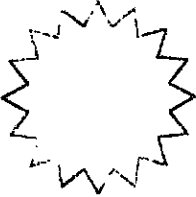
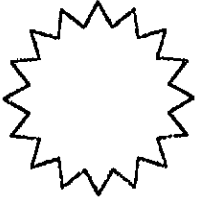
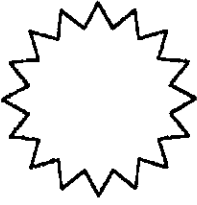
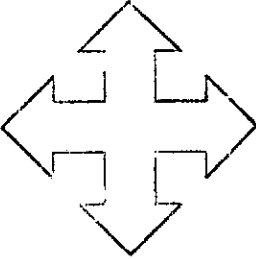
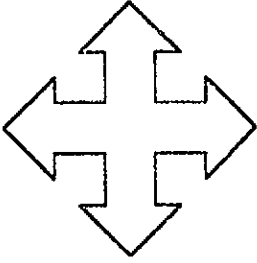
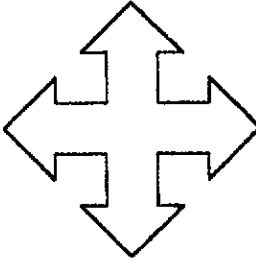
		
		
		

# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## TALLER DE LA DIVERGENCIA

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

A partir de las siguientes figuras, haz 9 diseños abstractos geométricos diferentes e imprímelos con armonías cromáticas diferentes. Recuerda, tu imaginación no tiene límites.










# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

TALLER DE LA DIVERGENCIA

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

AUTOR: \_\_\_\_\_

Componer una obra, es lograr unidad dentro de la diversidad desde lo simple o desde lo complejo. Una composición artística puede guardar semejanza con una figura geométrica o con una letra u otra forma. Observa la siguiente línea curva y en el cuadro N. 1 haz una composición con forma de **triángulo**, en el N.2 con forma de **trapezio**, en el N.3. forma de **rectángulo**, el N.4 forma de **S**, el N.5 forma de **L**, el N.6 libre.

# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

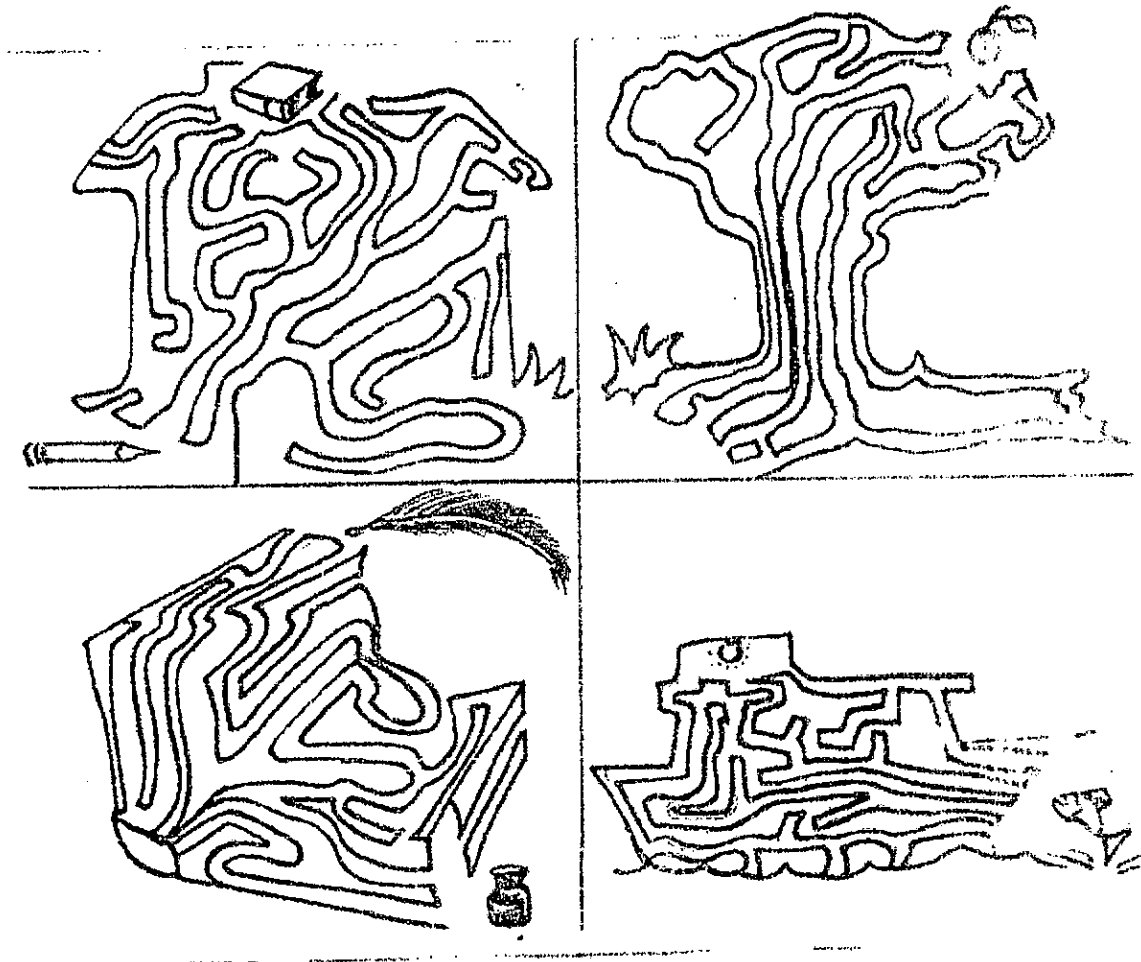
## TALLER DE LA DIVERGENCIA

Autor: \_\_\_\_\_

Institución: \_\_\_\_\_

Cuatro laberintos con diversos diseños te invitan a pensar. Encuentra las tantas soluciones. Dos de ellos tienen 3 caminos de llegada, uno de ellos tiene dos soluciones y el otro laberinto tiene una solución. Ambienta las soluciones en colores diferentes con degradaciones cromáticas.

En un papel o cartulina de color y utilizando tinta, micro punta o esfero, haz cuatro diseños de laberintos diferentes a los aquí propuestos. Recuerda: en tus laberintos debe haber una historia; por ejemplo, alguien busca algo o a alguien.



# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

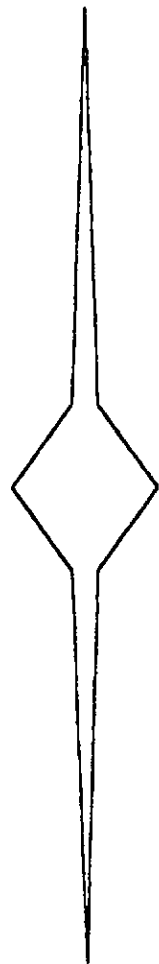
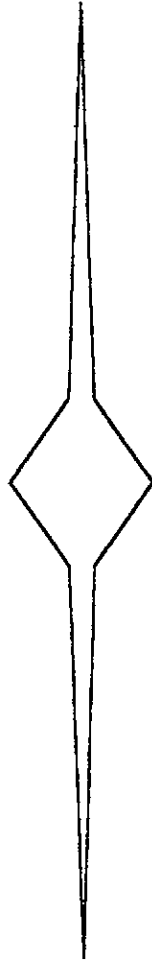
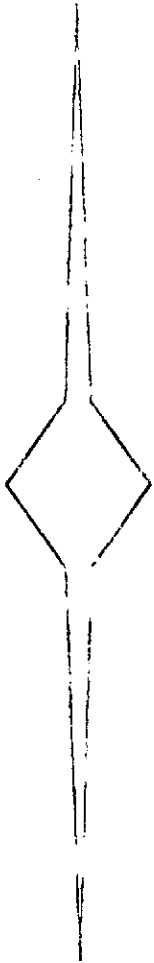
## TALLER DE LA DIVERGENCIA

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_

A partir de la siguiente figura haz tres diseños originales con estas indicaciones:

1. El primero debe ser una composición simétrica
  2. En el segundo diseño, plantea una composición asimétrica
  3. en el tercero haz una composición con ritmo.
- Cada uno de los diseños debe tener una armonía cromática diferente y una técnica artística diferente.





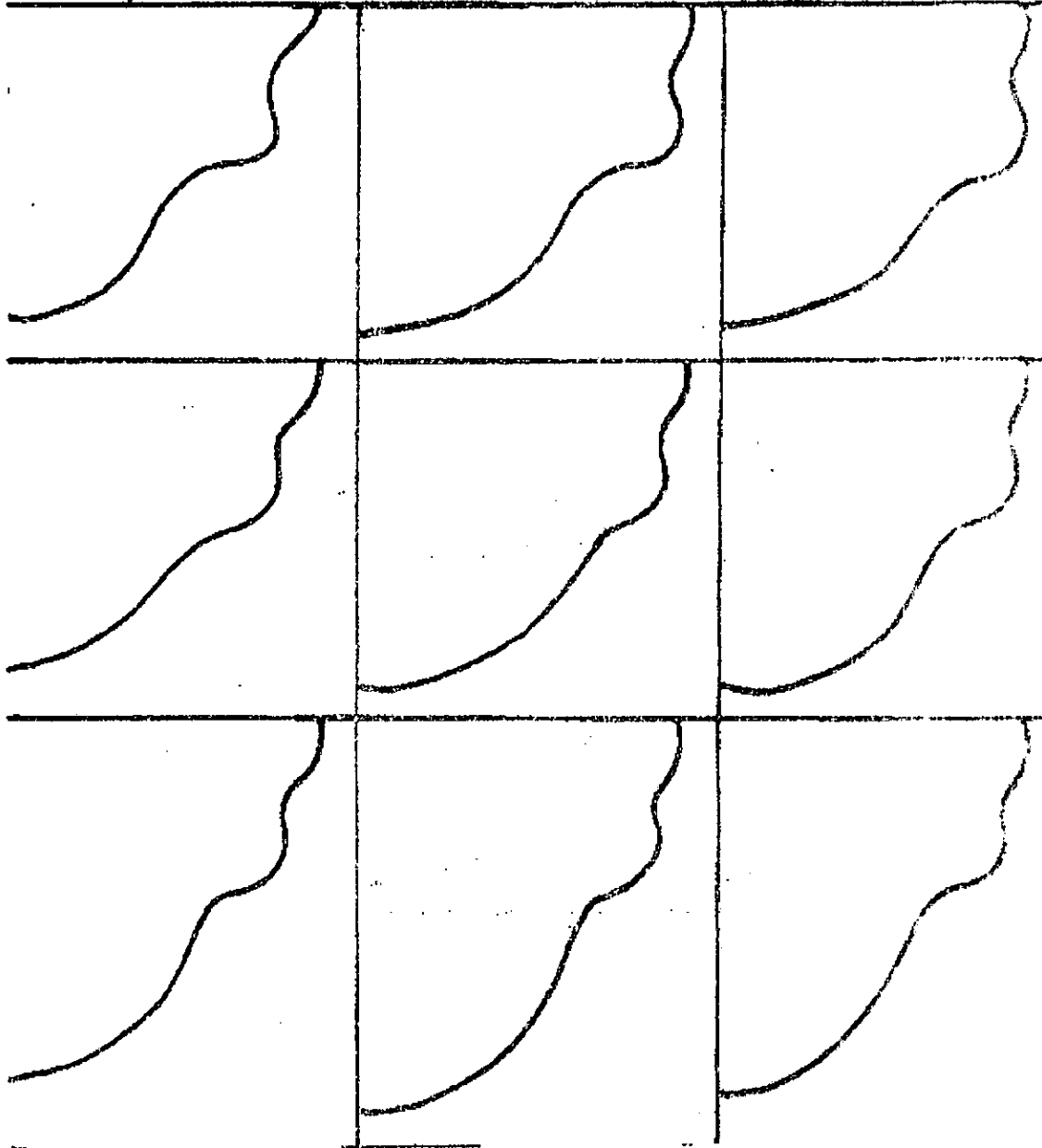
SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

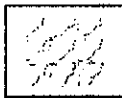
TALLER DE LA DIVERGENCIA

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

Autor (a): \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

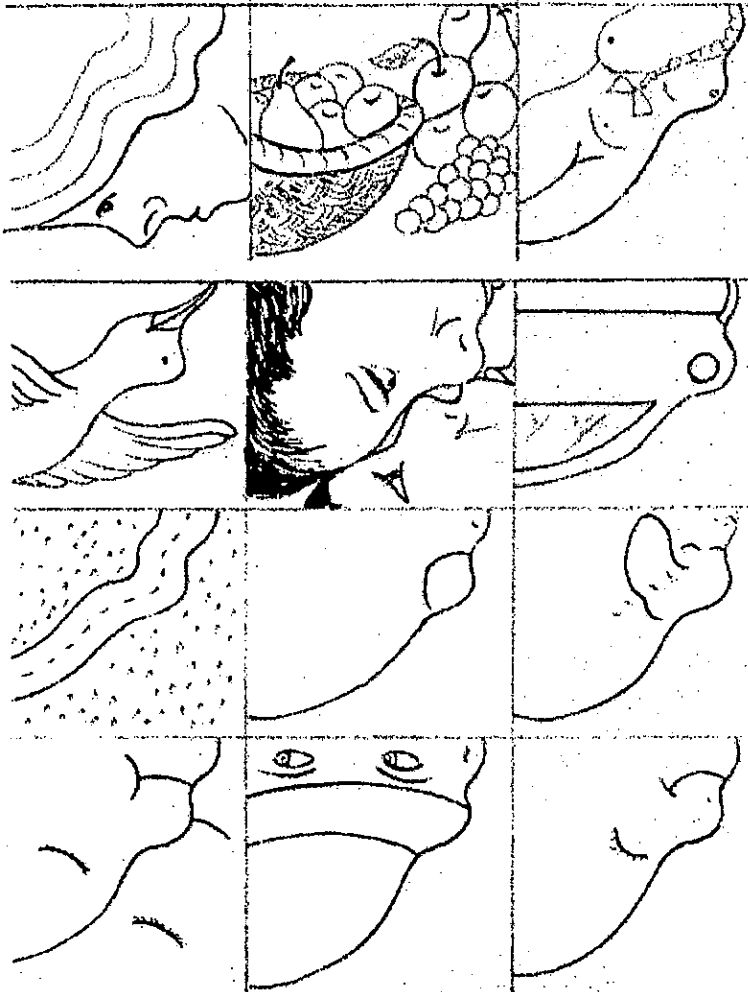
A partir de la siguiente línea curva, haz 9 diseños con temas diferentes, con estilos diferentes y en técnicas diferentes. Detrás de la hoja, clasifica cada uno de tus diseños.

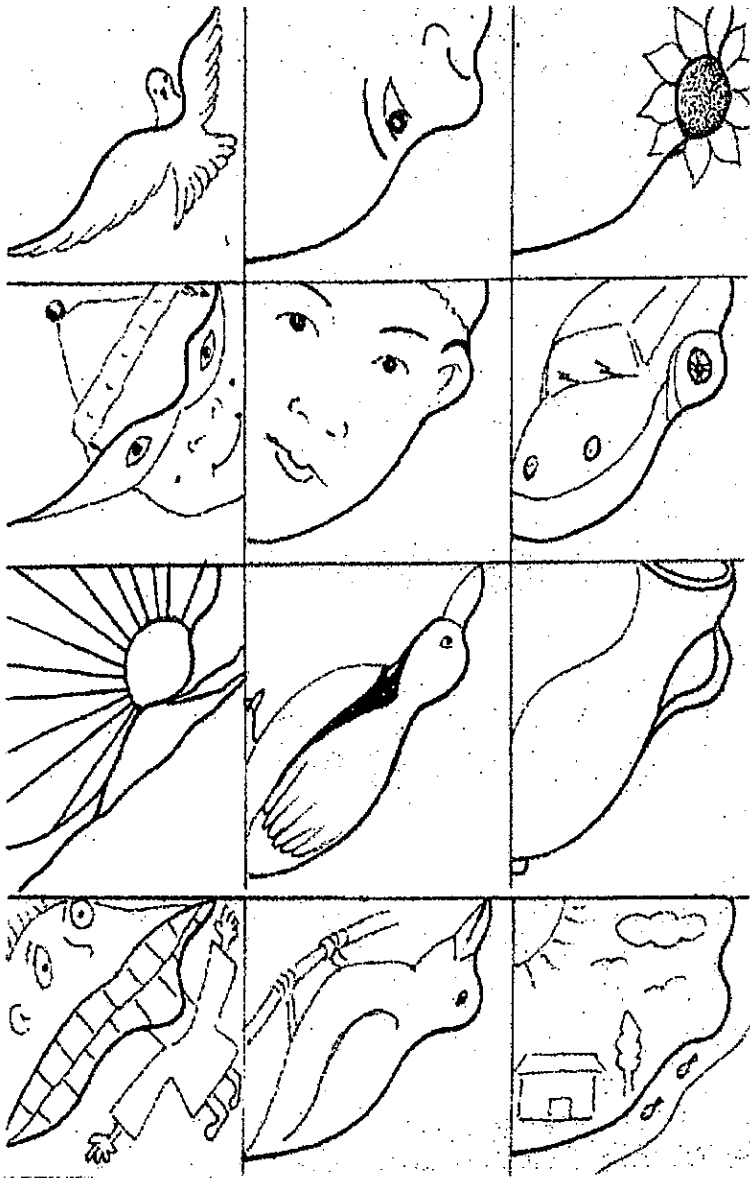


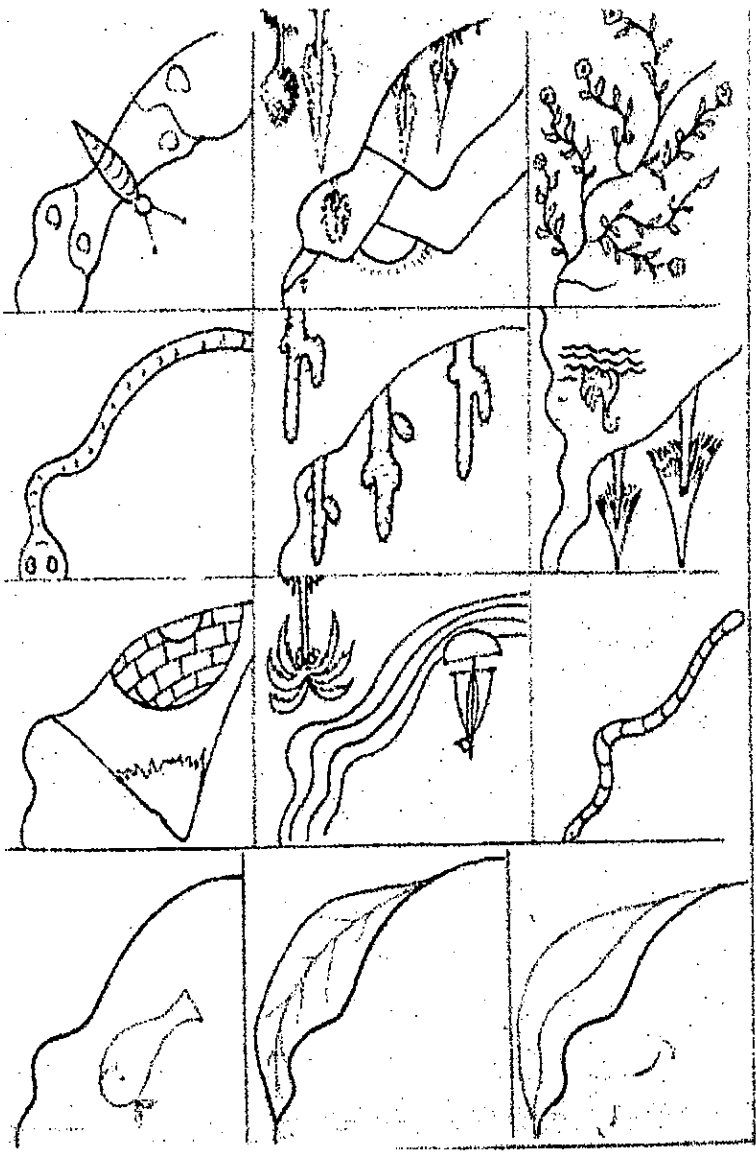


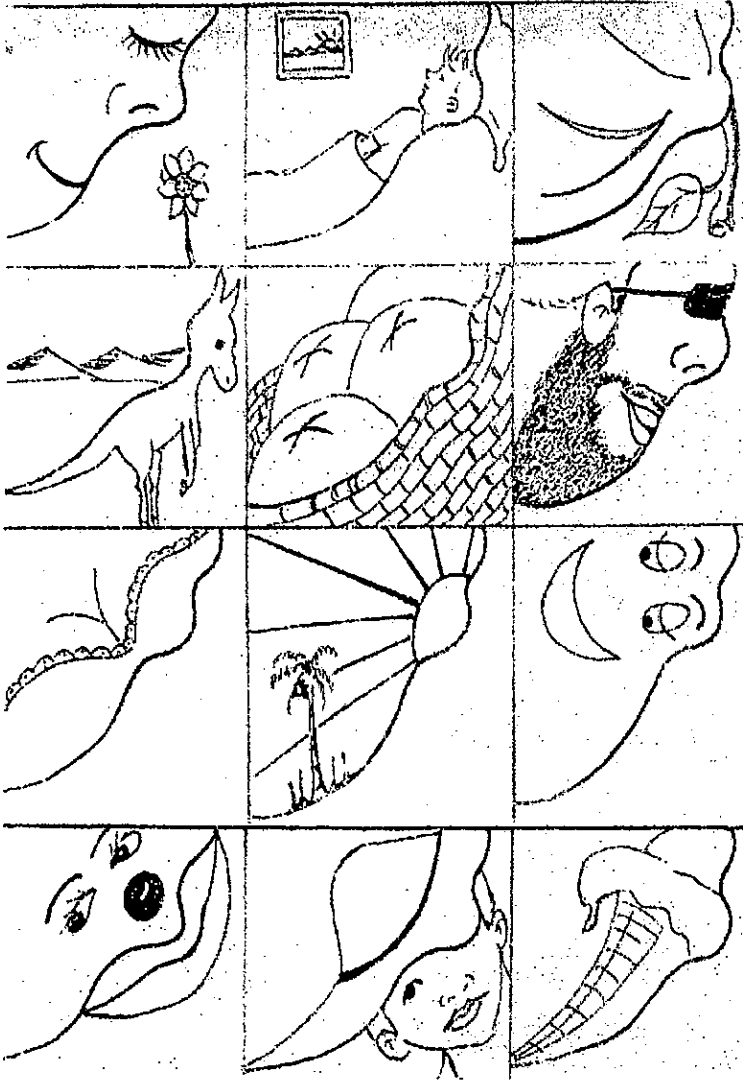
### Taller de la Divergencia

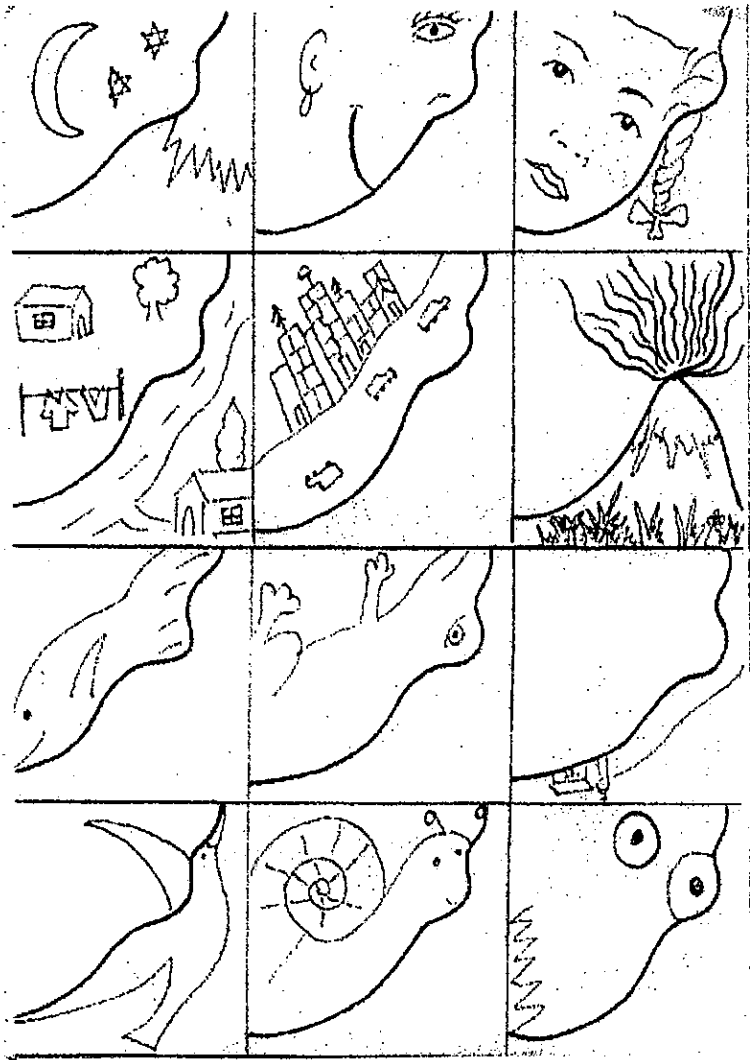
Algunas de las miles de ideas que las y los niños son capaces de arrojar con el taller de la divergencia desde una simple niña realmente son un rico tesoro de imaginación. En este ejercicio, algunos estudiantes voltearon la hoja o la colocaron en forma horizontal y así obtuvieron mucho más resultados. Antes de finalizar la clase, en este tipo de experiencias educativas, no hay que dejar de exponer las ideas; esto ayuda al enriquecimiento de todos los participantes.











# SEXTO ENCUENTRO

## TALLER DE PENSAR LA IMAGEN



Autora: Olga Liliana Guzmán. 8°.

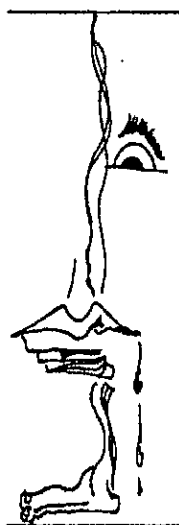


## Taller de Pensar la Imagen

Cuando se está sensiblemente alerta en estado divergente, el mundo que nos rodea se hace más atractivo, rico y fascinante. Una escuela preocupada por el aprendizaje significativo, necesita educar en la reflexión y el diálogo libre con el texto. Pensar la Imagen, implica tomar como pretexto cualquier realidad, evento o situación que nos rodee.

Un escrito, una pintura, escultura, gráfico, canción, melodía, obra de teatro, cine, TV., un paseo, retiro espiritual, convivencia, una premiación, experiencia amorosa, experiencia emocional, académica o experiencia estética son un pretexto para hacer múltiples lecturas. La escuela hoy, sabe esto, pero necesita enriquecerse de propuestas, estrategias y sensibles metodologías que conduzcan a maestros y estudiantes a dejarse seducir por la multiplicidad textual que a diario nos interpela y nos susurra al oído infinitas expresiones, si afinamos nuestra percepción y abrimos sin temor nuestras emociones y razones a otros paradigmas.

Los talleres que en este valioso documento estamos socializando, son fruto de una rica dinámica de trabajo escolar desde el área de Educación Artística y Filosofía, donde no se hace nada sin motivación y emoción. Aquí, se invita a que se rompan las fronteras afectivas y académicas entre maestro y estudiante.





## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Autor: \_\_\_\_\_

Institución: \_\_\_\_\_

### Taller de Pensar la Imagen y Taller de la Pregunta

Educación constituye un proceso intersubjetivo donde intervienen una serie de dimensiones que enriquecen nuestra práctica educativa. Aquí, hay una situación compleja: 1. ¿Cuál es tu inferencia? 2. ¿Qué concepción de educación hay en este texto? 3. ¿Qué concepción de educación propones? 4. Plantea a este texto: dos preguntas cognitivas, dos preguntas interpretativas, una pregunta hipotética, una pregunta analítica y una pregunta valorativa.

Fuente: SERRE...Los Angelitos. Javier Vergara editor. Madrid, 1987.



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Autor: \_\_\_\_\_

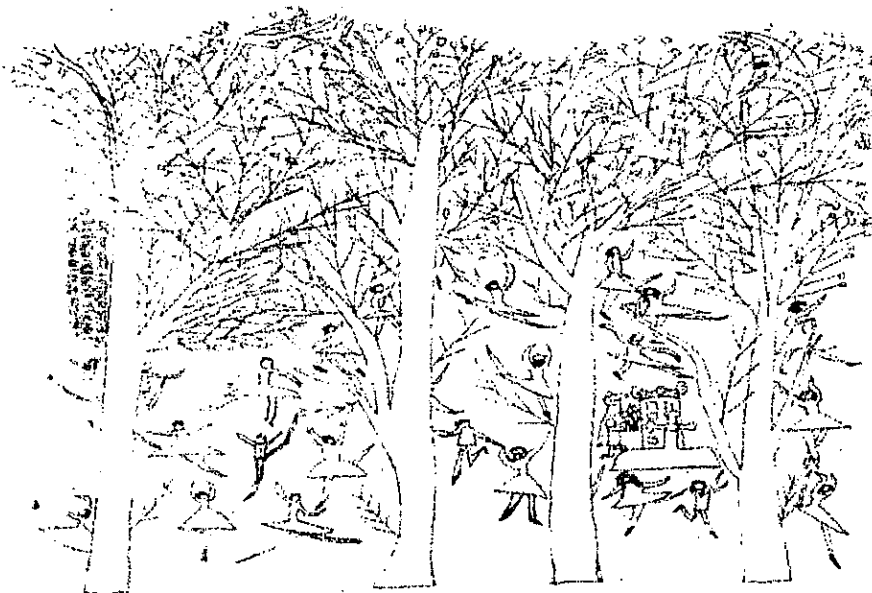
Institución: \_\_\_\_\_

### TALLER DE PENSAR LA IMAGEN

Observa detenidamente el siguiente dibujo y resuelve:

1. ¿Cuántos árboles hay?
2. ¿Cuántas personas hay?
3. ¿Cuántos patinadores observas?
4. Ambienta el dibujo de la siguiente forma: colorea todas las personas en colores cálidos y todo el paisaje, en colores fríos.

Mis compañeritos me consideran  
el mejor patinador.  
Hoy sorprendidos se encuentran  
al verme por el suelo rodar.



# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_

## TALLER DE PENSAR LA IMAGEN

DE PERSONAS FELICES  
REINERVENIA Y PALA  
REBAJAR CONSPICUOS  
DE HACER LA FELICIDAD  
DE CUERPO ENTERO  
Y EMPEZARON A HACER  
CARTAS FELICES

COMERSE PEZARON PERO EL MERCADO ERA  
A PRODUCIR CARTAS  
TRISTES INESTABIL  
MUN CAMBIARTE Y UNAS  
VECES LA SENTE PEDIA  
CARTAS FELICES Y CUANDO  
DE ABRILAR SE PONIA  
DE MODA LA CARTA  
TRISTE

UN DA HICERON UNA  
ENCUESTA Y LA GENTE  
DICO QUE SERIA BUENO  
VER DE VEZ EN CUANDO  
CARTAS TRISTES PORQUE  
LA VIDA NO ES TODO  
COLOR DE ROSA

Y CADA VEZ QUE EL  
OPTIMISMO ESTABA  
DE MODA LOS EMPLEADO  
TEMIAN QUE TRABAJAR  
EL PORBLE

SIGUIERON EL TIEMPO  
REINGENERIA Y AHORA  
PRODUCEN UN SOLO  
MODELO QUE ES ESTE

SIENDO MAS FELICE  
NIERIA Y REINERVEN  
LA MOMMA SIN QUE  
IMPORTABA PARA NADA  
LAS CARTAS TRISTES DE  
LOS EMPLEADOS DESMOROSOS

UN DA HICERON UNA  
ENCUESTA Y LA GENTE  
DICO QUE SERIA BUENO  
VER DE VEZ EN CUANDO  
CARTAS TRISTES PORQUE  
LA VIDA NO ES TODO  
COLOR DE ROSA

SIGUIERON EL TIEMPO  
REINGENERIA Y AHORA  
PRODUCEN UN SOLO  
MODELO QUE ES ESTE

SIENDO MAS FELICE  
NIERIA Y REINERVEN  
LA MOMMA SIN QUE  
IMPORTABA PARA NADA  
LAS CARTAS TRISTES DE  
LOS EMPLEADOS DESMOROSOS

Resuelve el texto de esta forma:

1. ¿Cuántos y qué temas presenta el texto?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. ¿Cuántas proposiciones presenta el texto?  
\_\_\_\_\_
3. En el texto, ¿Qué recuadro te llamó más la atención y por qué?  
\_\_\_\_\_
4. ¿Qué relación tiene el texto con la actual situación del país?  
\_\_\_\_\_
5. En definitiva, ¿qué pretende el texto?  
\_\_\_\_\_
6. A esta situación planteada, haz una pregunta cognitiva, una pregunta interpretativa, una pregunta hipotética, una analítica y una valorativa.  
\_\_\_\_\_

Fuente del texto: El Tiempo, lecturas dominicales, 27 de Agosto de 2000.

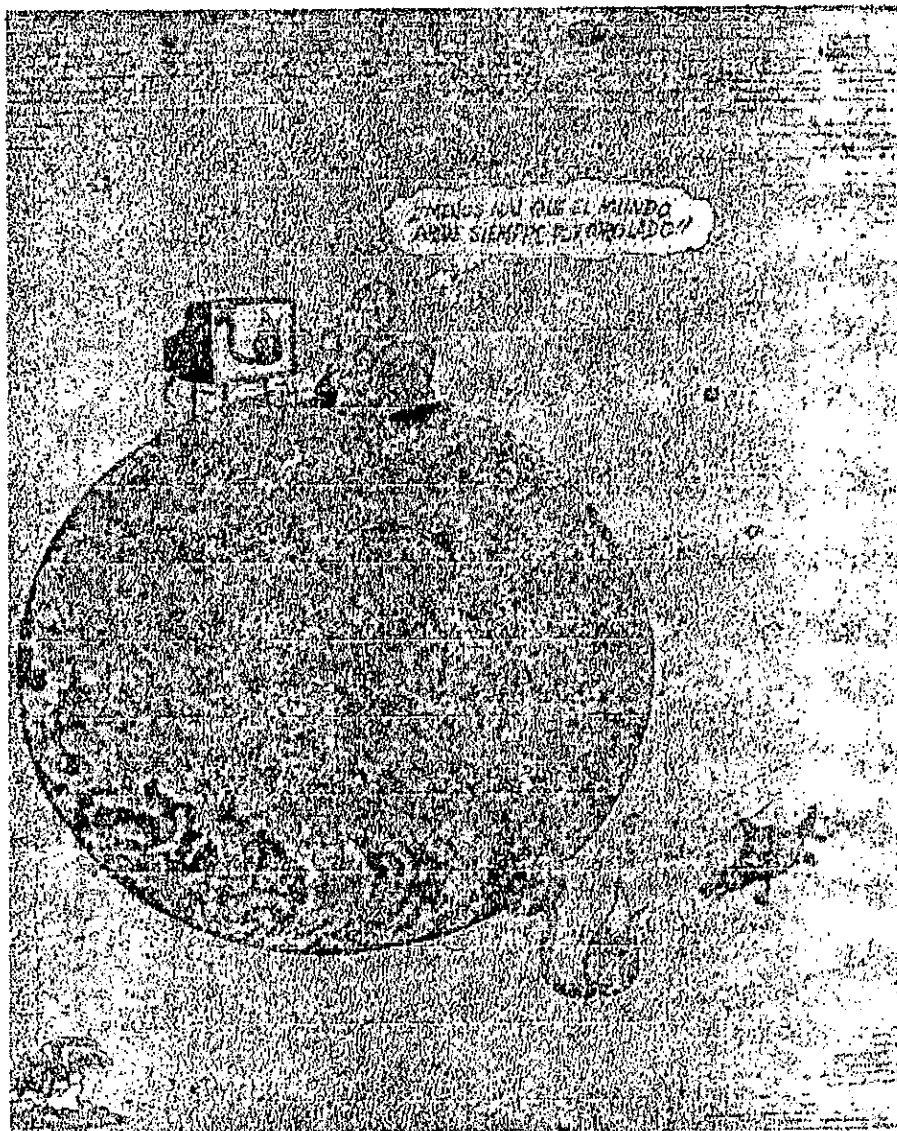
## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_

### TALLER DE PENSAR LA IMAGEN

Toda realidad a la que nos enfrentamos, todo fenómeno que percibimos, todo sujeto u objeto que interactúe con nosotros, constituye una pregunta que nos genera múltiples interrogantes. En este proceso, observemos un apunte creativo de Quino.



Fuente: Quino. El Tiempo. Lecturas 12 Dominicales, 26 de marzo de 2000.

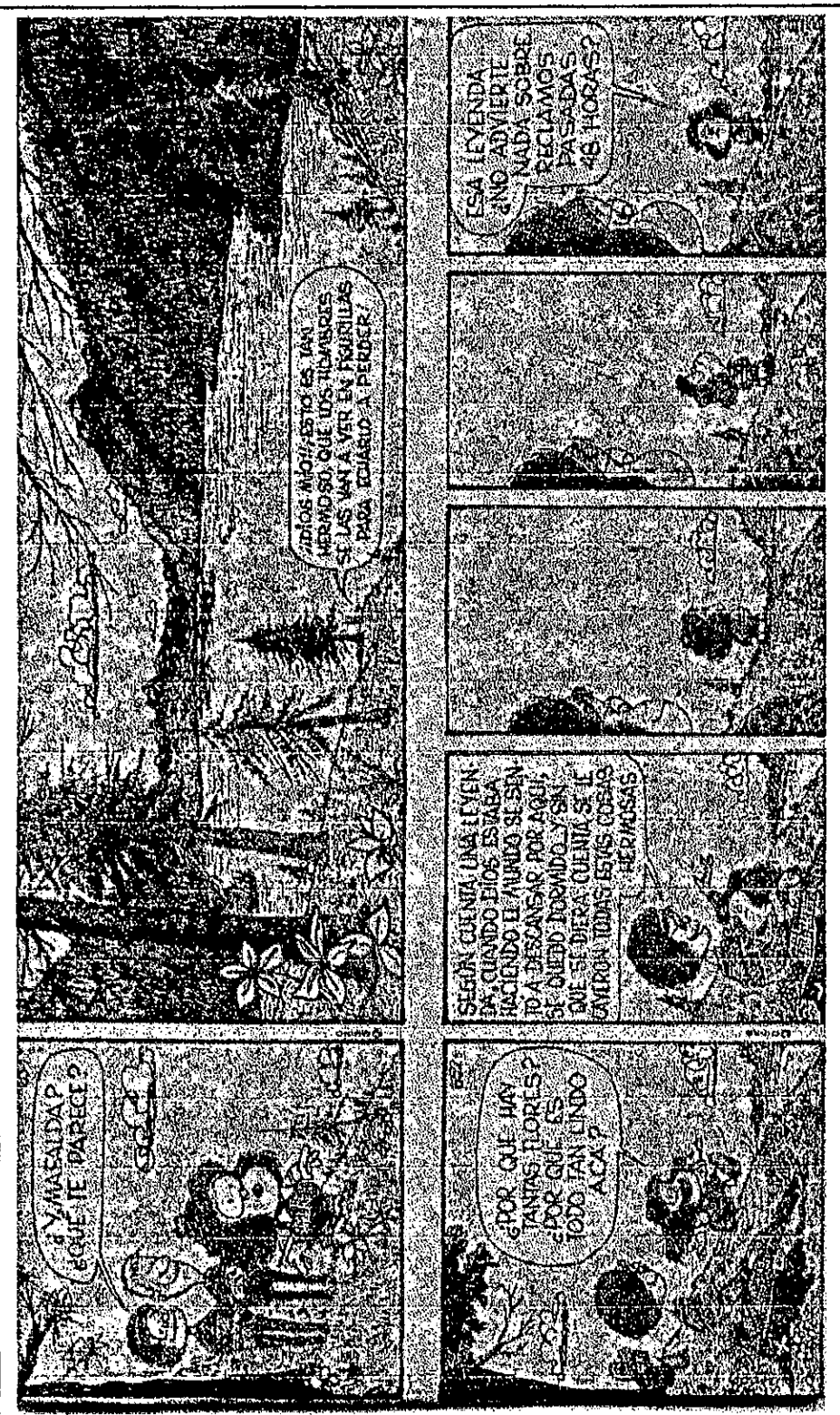
1. Atrás de la hoja, en forma original y respetando el texto gráfico, desnuda tu interpretación.
2. En forma muy libre plantea cinco preguntas al texto
3. ¿Qué relación tiene este texto con la actual situación del país?
4. ¿Qué relación tiene este texto con tu propia vida?
5. Con la misma intención de este texto, diseña tu propia caricatura

# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## TALLER DE PENSAR LA IMAGEN

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_



Resuelve el texto así:  
 ¿Cuántos y qué temas presenta el texto?: \_\_\_\_\_

2. ¿Cuántas proposiciones hay?: \_\_\_\_\_

3. ¿Qué cuadro te llamó más la atención y por qué?: \_\_\_\_\_

4. ¿Qué tipo de concepción religiosa tiene la mamá de Mafalda?: \_\_\_\_\_

5. ¿Cuál es la intención del texto?: \_\_\_\_\_

6. Haz una pregunta cognitiva, interpretativa, hipotética, analítica y valorativa.

7. Diseña un comic semejante al texto estudiado.

Fuente: El Tiempo, Lecturas Dominicales, 27 de Agosto de 2000.

## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

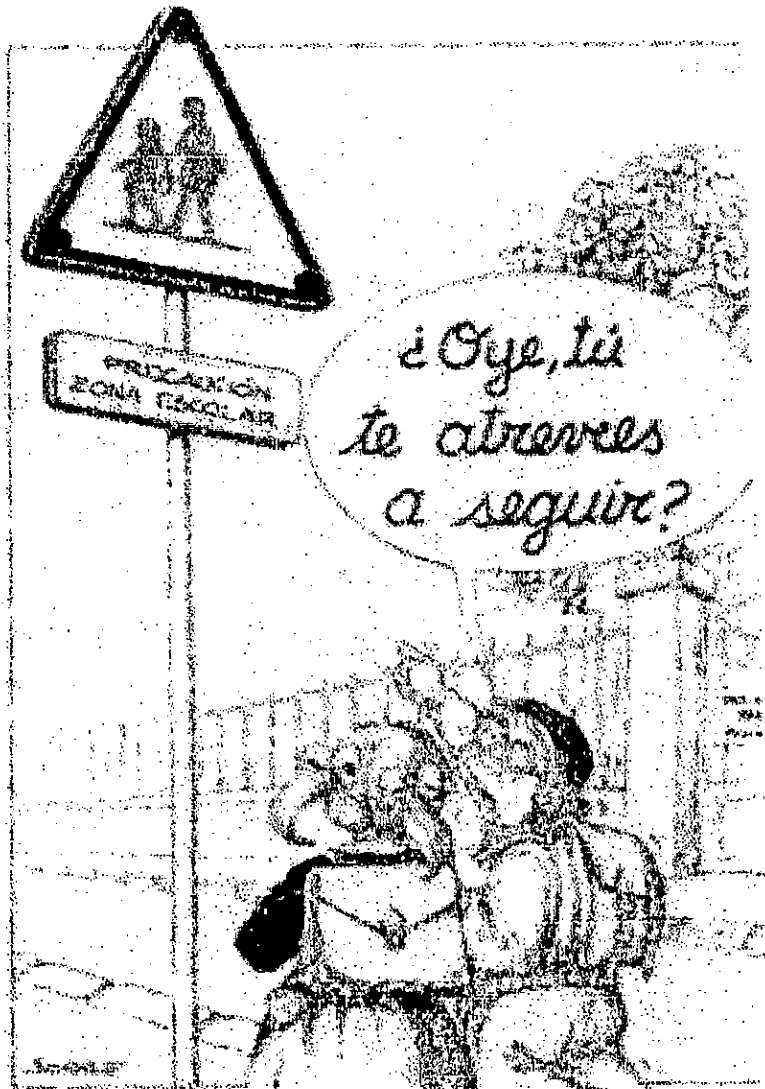
Autor: \_\_\_\_\_

Institución: \_\_\_\_\_

### TALLER DE PENSAR LA IMAGEN

La incidencia de nuevos paradigmas educativos ha permitido cuestionar las prácticas educativas tradicionales. A continuación observa detenidamente la siguiente ilustración y haz tres inferencias al texto gráfico, plantea tres preguntas cognitivas, dos preguntas interpretativas, una pregunta hipotética, una pregunta analítica y una pregunta valorativa.

En el texto gráfico, ¿qué concepto de educación se explicita?, ¿qué concepto, qué concepción de educación propones?. El fondo de la ilustración ambiental es en colores fríos y los personajes en colores cálidos.



# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

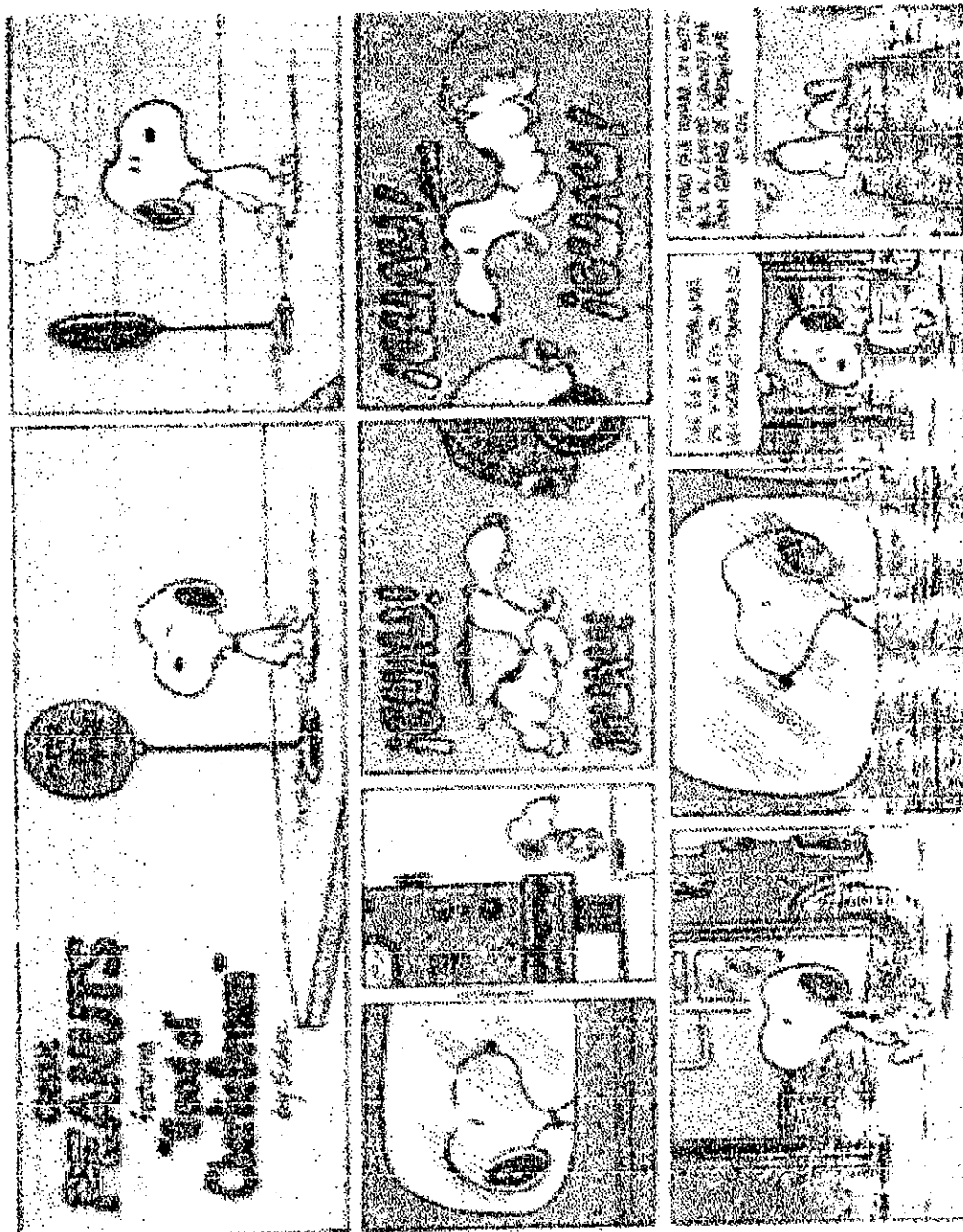
## TALLER DE PENSAR LA IMAGEN Y LA PREGUNTA

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Todo lo que nos rodea representa un macro texto con múltiples textos que nos hablan sensiblemente y emotivamente si nos dejamos seducir por el texto en cuestión. A continuación observa el siguiente texto y resuelve estos planteamientos: 1. Describe literalmente lo que observaste. 2. Haz una inferencia a cada cuadro de la historieta. 3. ¿Qué reflexiones o planteamientos expone el texto? 4. Haz tres preguntas cognitivas al texto, una pregunta interpretativa, una hipotética, dos analíticas y dos valorativas. 5. ¿Con qué otra tira cómica compararías este texto y por qué?

Fuente: El Tiempo, lecturas dominicales 9 de Agosto de 2000





## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

### Taller de Pensar la Imagen y la Pregunta:

El siguiente texto de Quino es rico en significados, hace recordar las afirmaciones de Carlos Marx sobre las religiones y a Federico Nietzsche sobre el concepto de Dios. A continuación, resuelve los siguientes planteamientos: 1. Describe en forma literal el texto. 2. Si el texto lo permite, haz una inferencia crítica a cada recuadro. 3. ¿Cuál es la intención del texto? 4. ¿Cuál es la relación que existe entre la apariencia física del ángel y su actitud en el texto? 5. ¿Qué relación tiene este texto con la situación del país? 6. ¿Qué relación tiene este texto con tu actitud religiosa? 7. ¿En qué se relaciona el texto con los planteamientos de Carlos Marx y Federico Nietzsche? 8. ¿A qué tipos de preguntas pertenecen los cuestionamientos planteados? Al texto, haz una pregunta cognitiva, una interpretativa, una hipotética, una analítica y una valorativa.

Fuente: El Tiempo, Lecturas Dominicales, 9 de Abril de 2000



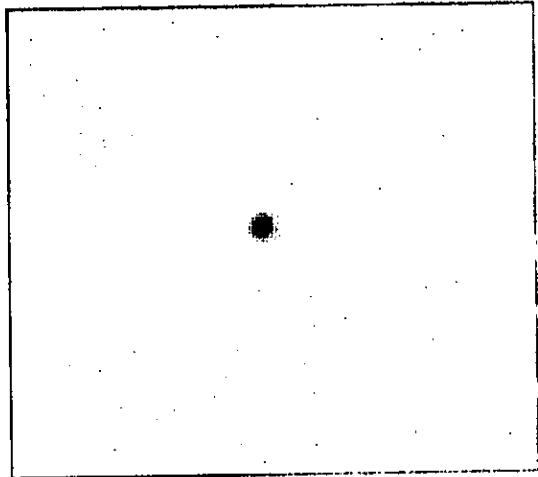
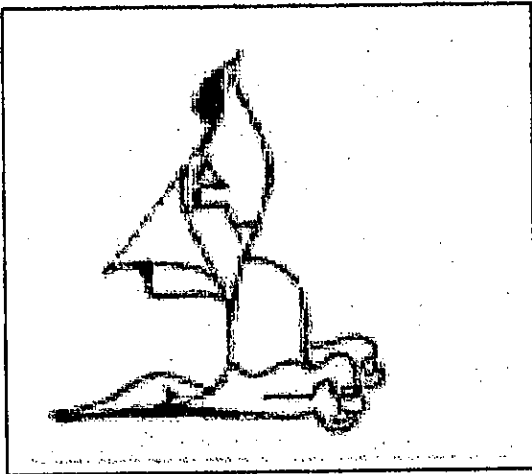


## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ curso: \_\_\_\_\_

**Taller de Pensar la Imagen:** Toda imagen constituye un texto que merece tu apreciación, tu lectura y tu interpretación. Observa los siguientes textos y en forma libre haz tres inferencias en cada uno; luego, relaciona y confronta en forma creativa los dos textos que más te hallan impactado.



---

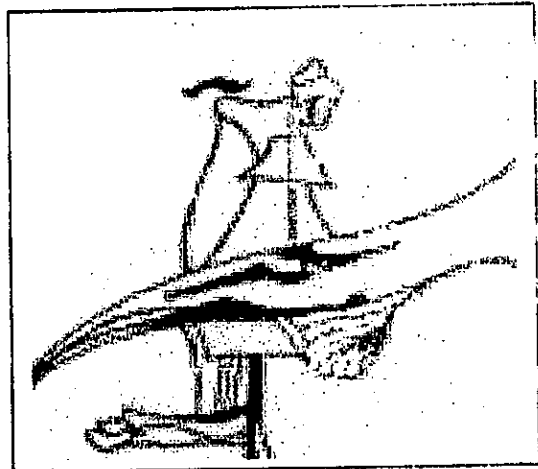
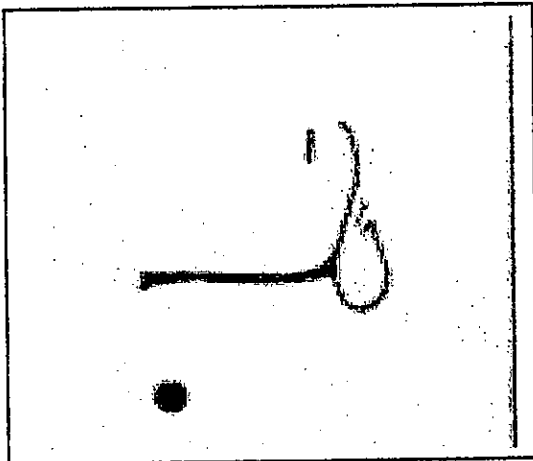
---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

---

## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

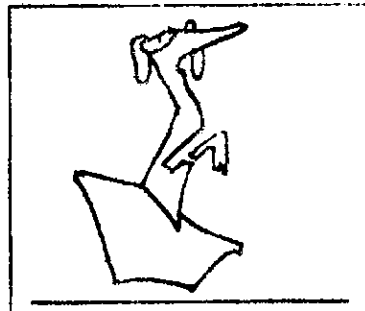
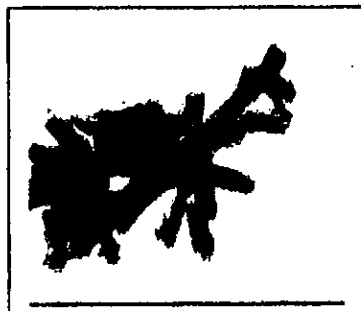
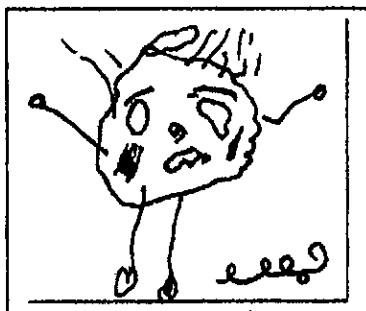
Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

### Taller Pensar la Imagen:

Todo texto, sea una imagen gráfica, escrita, visual, auditiva o experiencial, merece su propia interpretación, apreciación y valoración. Ahora, observa las siguientes imágenes y haz dos inferencias a cada una de ellas. Posteriormente, escoge dos o tres imágenes y relaciónalas entre sí en forma espontánea.

Dar razones de mis motivaciones, es un sano ejercicio que me lleva por los caminos de la argumentación. Pues bien, ¿cuáles fueron tus motivaciones para relacionar o confrontar los textos escogidos?, ¿Por qué no relacionaste los otros textos con uno de los seleccionados por ti?

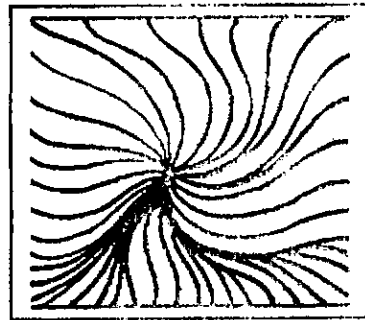
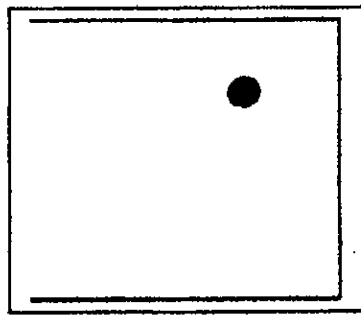


Institución: \_\_\_\_\_

1 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



4 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Relación de textos: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

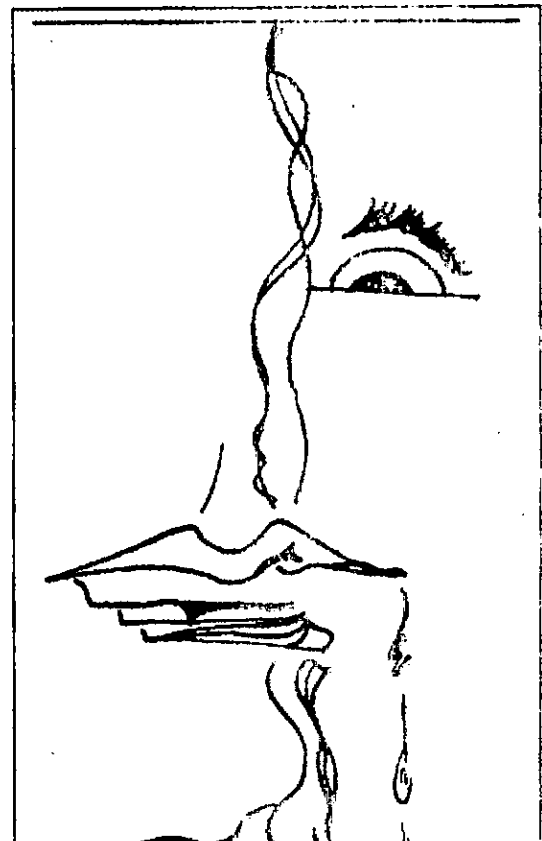
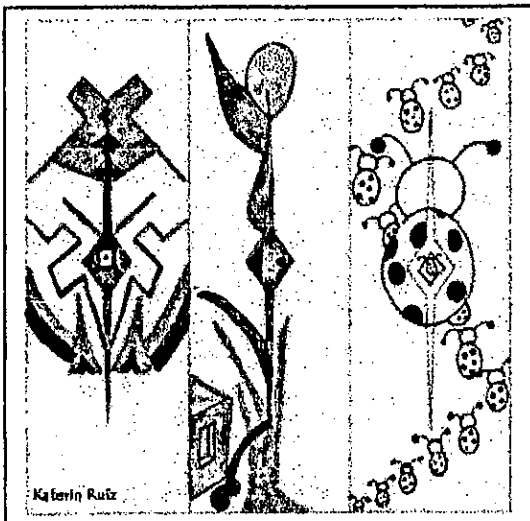
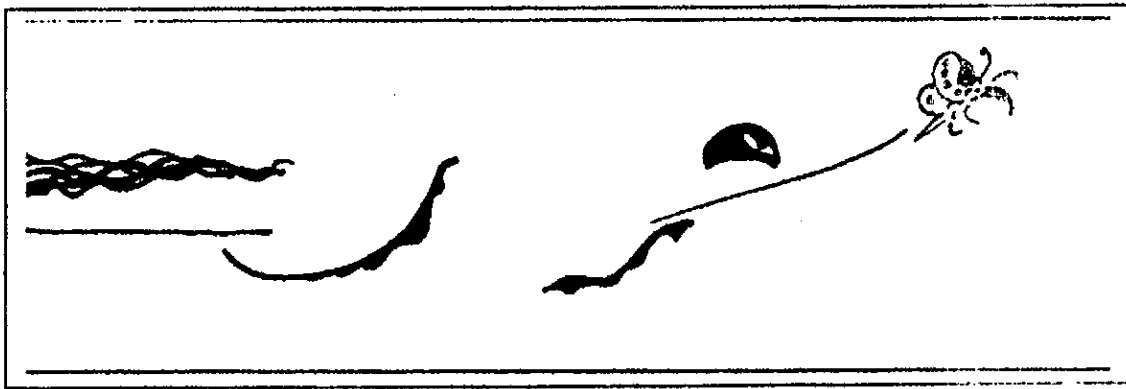
# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

## Taller de Pensar la Imagen.

Escribir es atreverse a enfrentar los múltiples temores que nos impiden desplegar nuestra imaginación, es aventurarse a confrontar las diversas realidades que nos rodean, es arriesgarse a la confrontación; pero también, es abrir oportunidades a la valoración. Los tres textos que *Susurro de la Creatividad* te propone son un pretexto para dialogar, reflexionar, interpretar, discernir, valorar y atreverse a escribir. Permite que el texto te hable y respóndele con sensibilidad y creatividad. Hazlo a manera de poesía, cuento, reflexión, anécdota, ensayo o alegoría.



## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

Autor (a): \_\_\_\_\_ curso: \_\_\_\_\_

**TALLER DE PENSAR LA IMAGEN:** Los museos, las galerías de arte, las ferias, los paseos, las convivencias, el cine, la TV. El teatro, el baile, los viajes, la escuela, los parques, el hogar, todo lo nos rodea y experimentamos, son pretextos para motivar nuestra creatividad y nuestra imaginación. En este taller hay una serie de imágenes artísticas, obsérvalas detenidamente y escoge una. Detrás de la hoja, cuéntanos de manera original tu experiencia estética con la imagen escogida, hazlo a manera de reflexión, poesía, ensayo o alegoría.



*Desnudo en azul, de Henri Matisse, principal representante del fauvismo.*



*La obra de Joan Miró se caracteriza por su imaginación lírica, que le ha permitido crear un universo personal poblado de pájaros y plantas.*



Choro

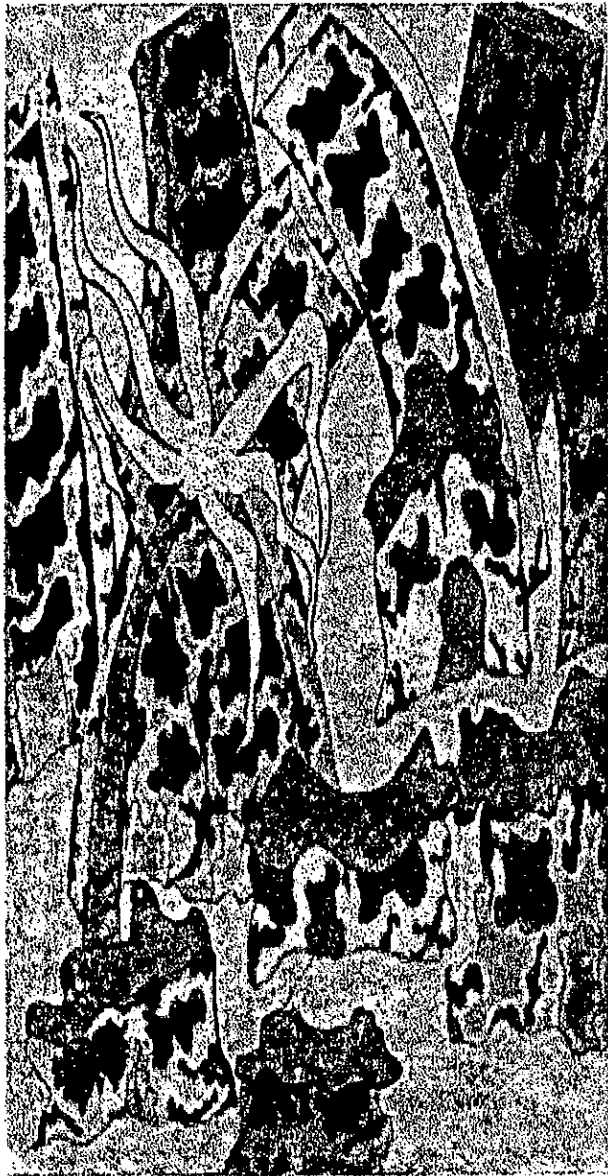
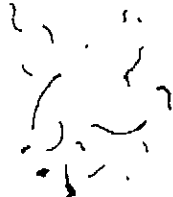


Miguel Ángel: David, 1501-1504.



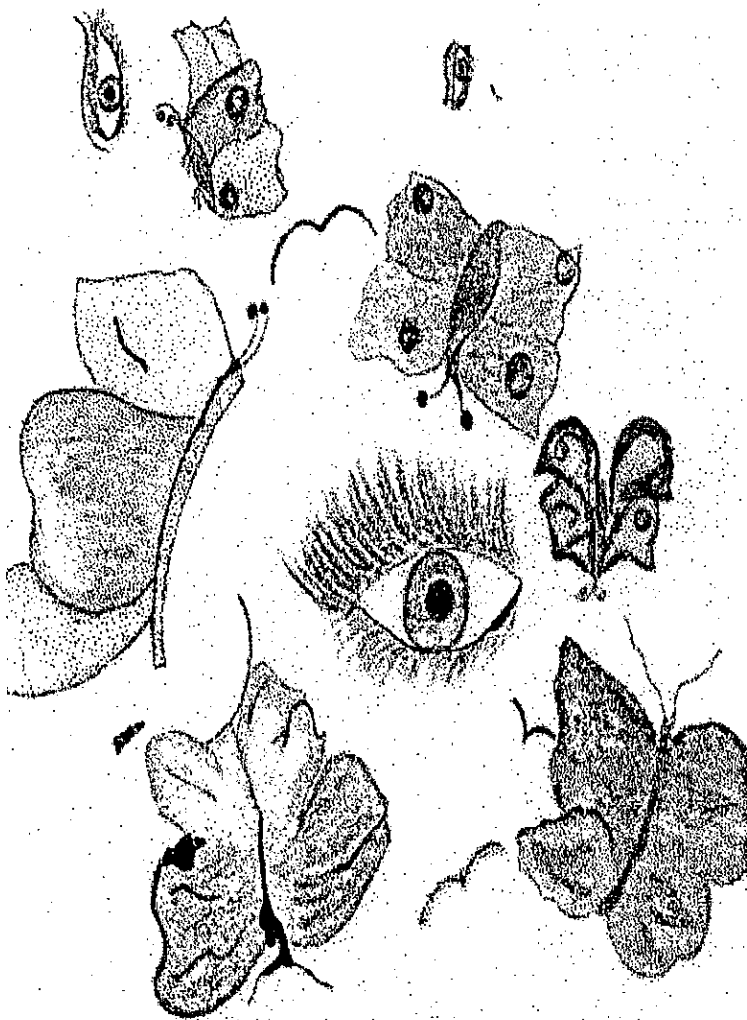
Trombón

- Fuente de las ilustraciones: Nueva Enciclopedia Temática Planeta, Arte y Filosofía. Colombia 1991. Historia del Arte Salvat. México. T.10 y T.11, 1982.



Jessica Duarte 9º

778



Ana María Moreno Fonseca 9º

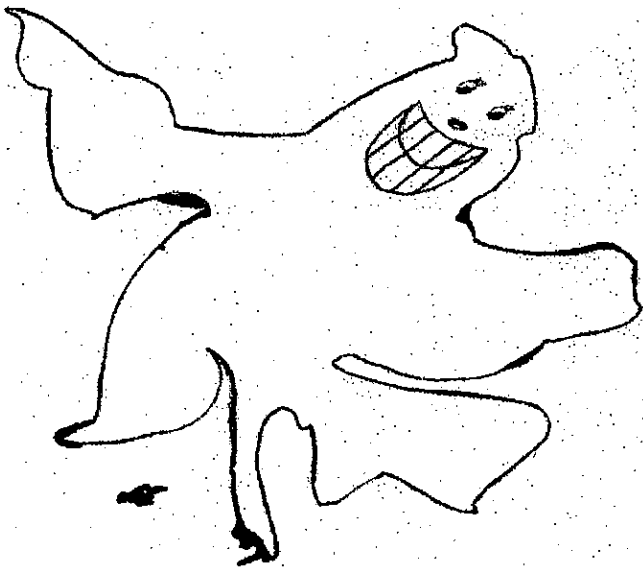
779

2

3



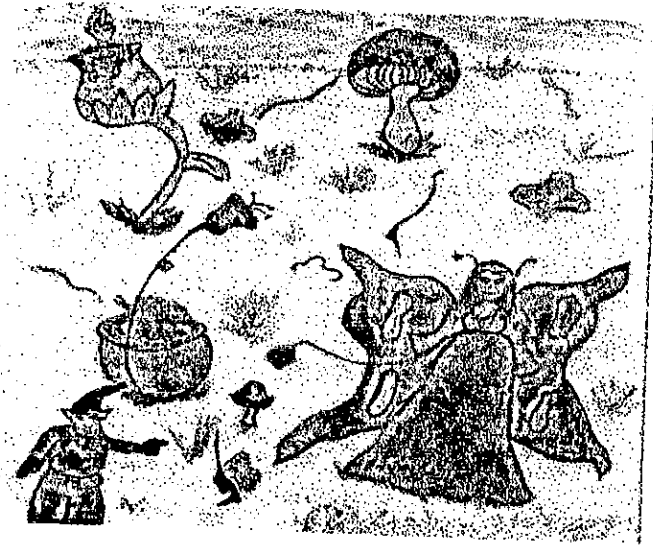
Ana María Moreno Fonseca



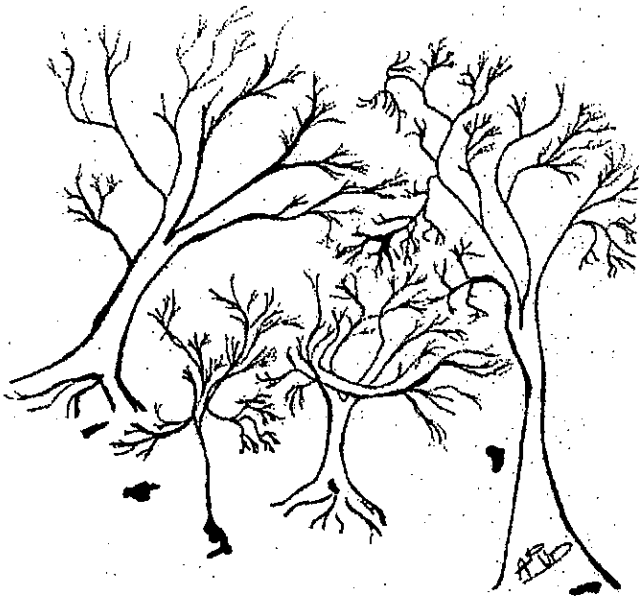
Cindy Caldas Montero

780

2



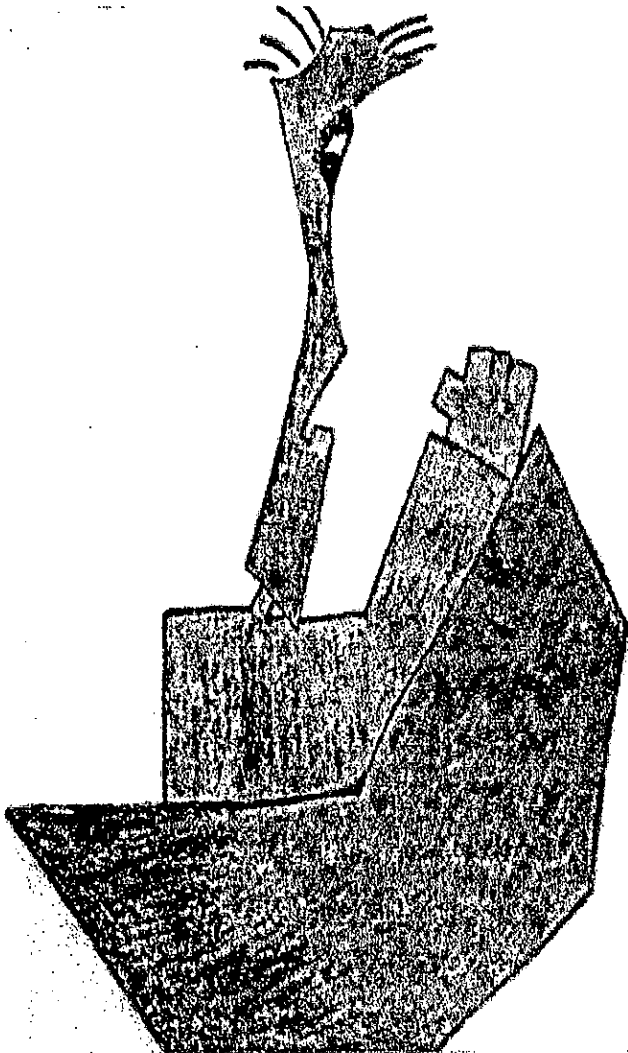
Diana Angélica Jaime



Andrea del Pilar Villarraga

787

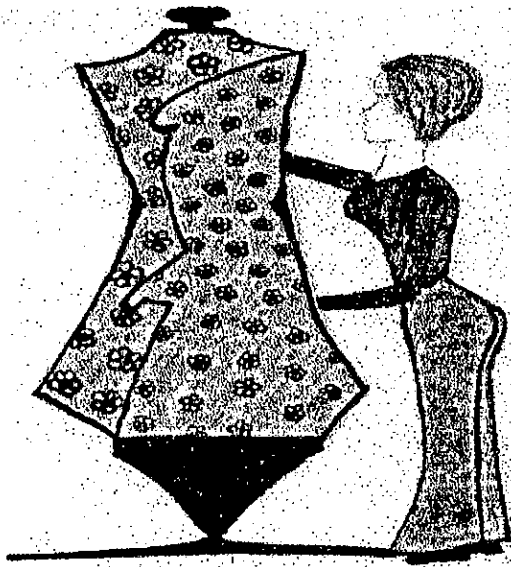




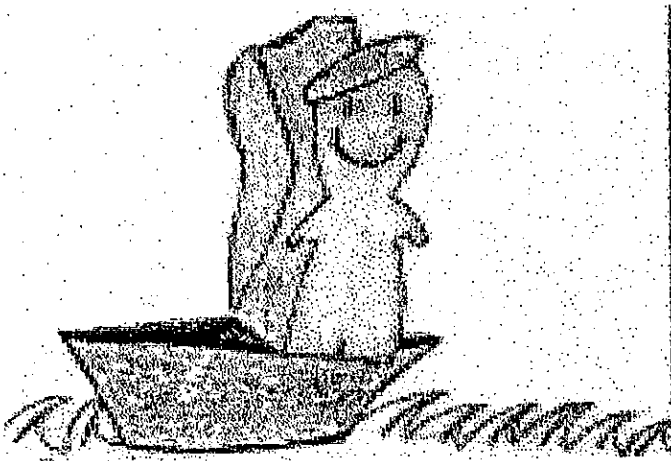
Julieth Velásquez

④

782

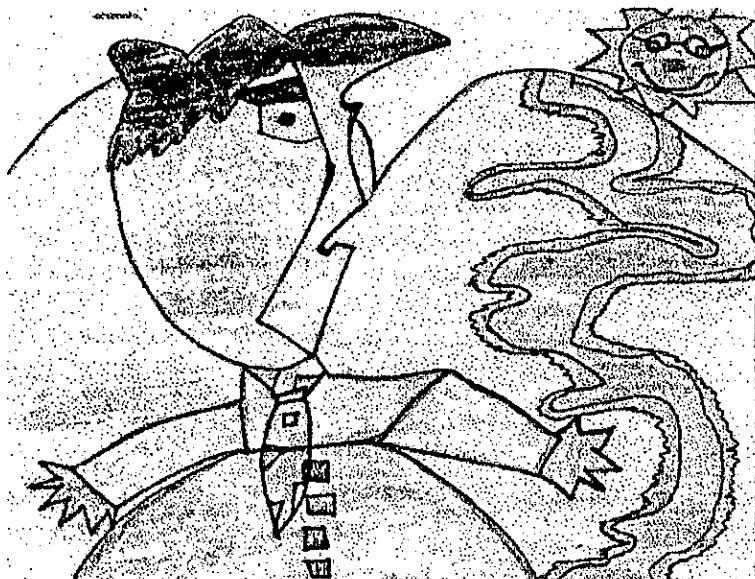


Diana Milena García



Lady Carolina Gordillo

(6)



Luisa Fernanda Mora



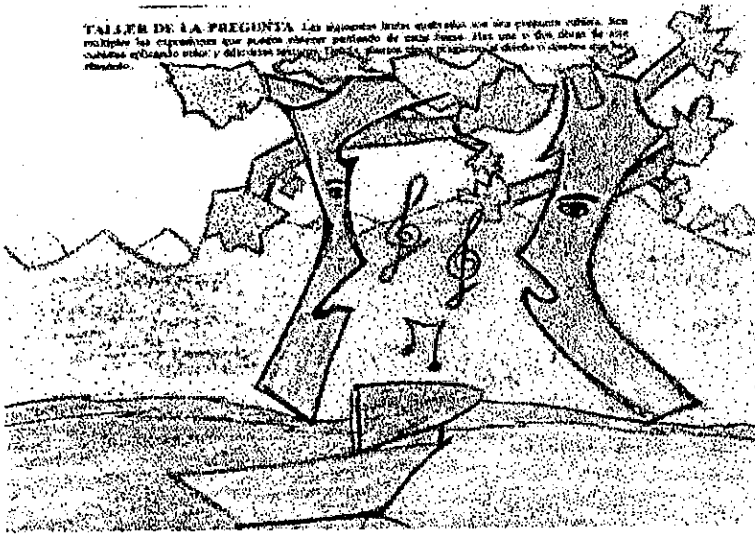
¿cómo se relacionan las formas excéntricas?

Carolina Sanabria

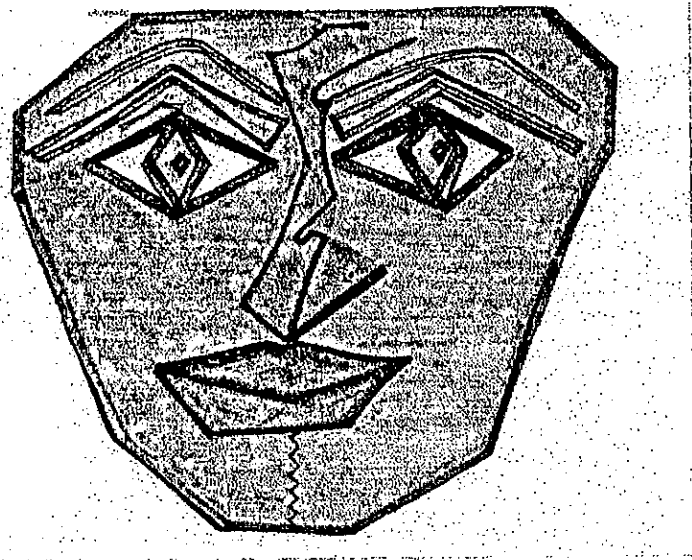
④

784

TALLER DE LA PREGUNTA Las siguientes letras representan una sola pregunta escrita. Sea  
múltiple las respuestas que puedas obtener partiendo de cada letra. Alas vez se debe dibujar de una  
cualquier elemento y delimitar el espacio, tiempo, género, clima, etc. que se relaciona con la  
pregunta.



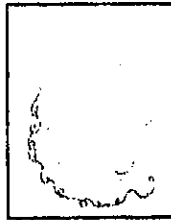
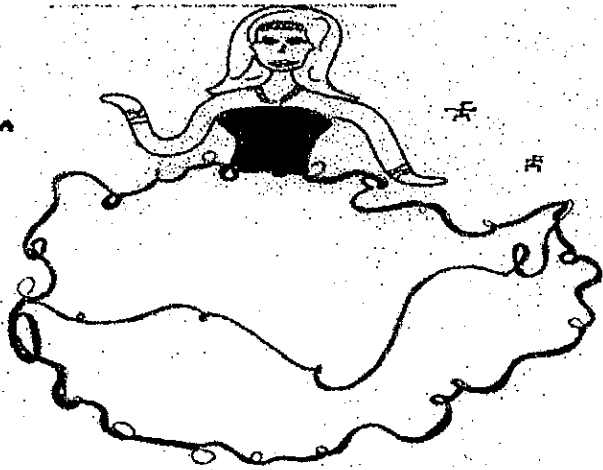
Lina Johana Jaime



Sharon Vera

(7)

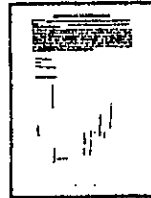
785



Lina Rodríguez

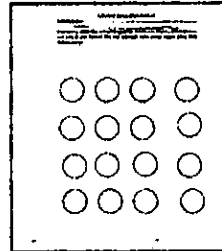
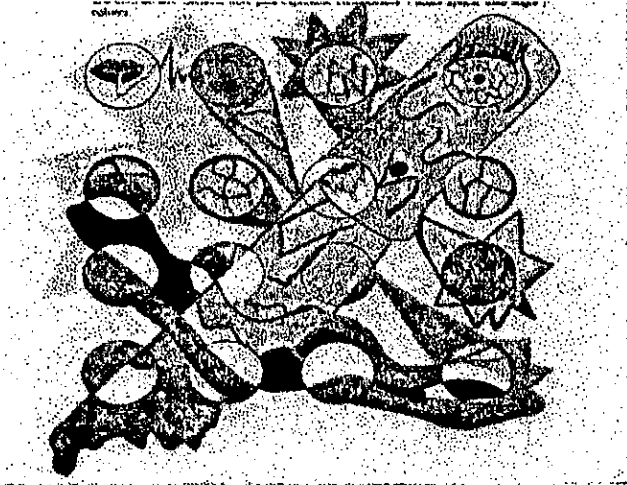


Dalila Villarreal.  
From 2000

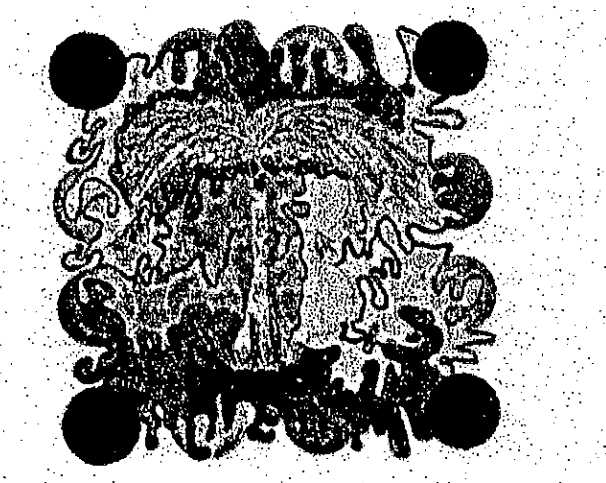


Dalila Villarreal

786



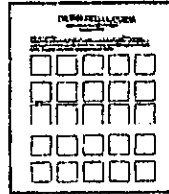
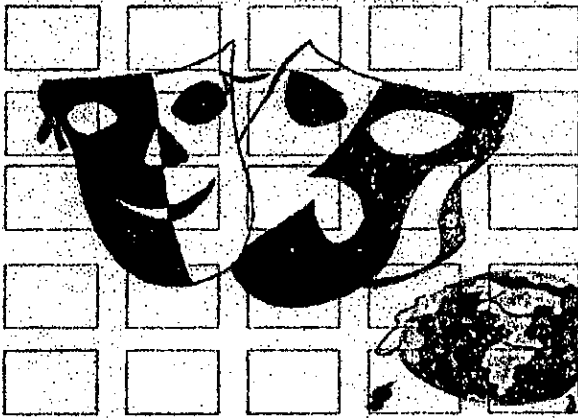
Patricia Cuervo



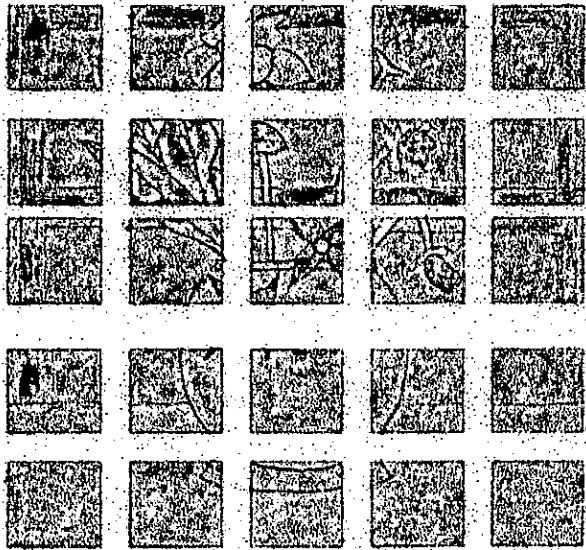
Karen Rey

(2)

787



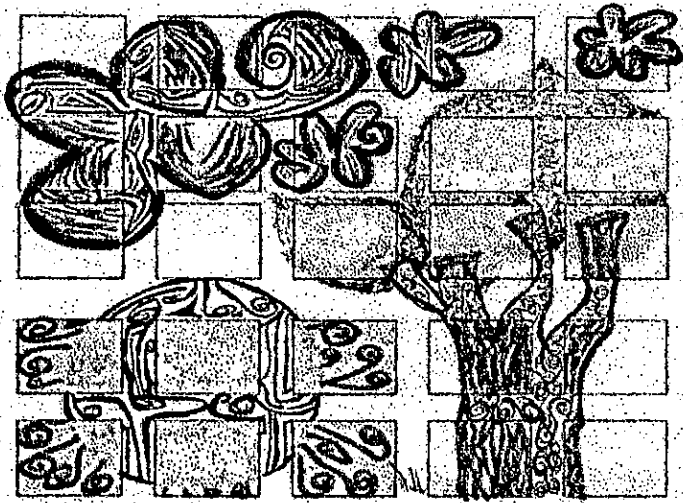
Luisa Olarte



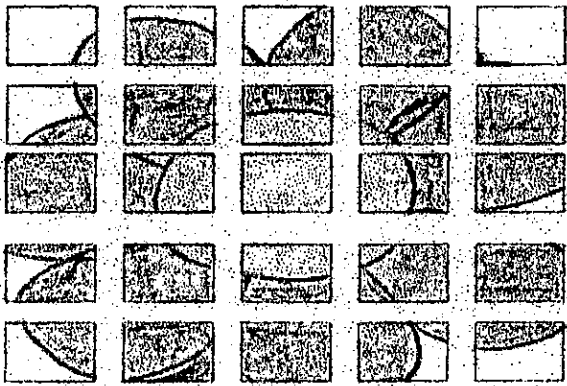
Sandra Hernández

9

788



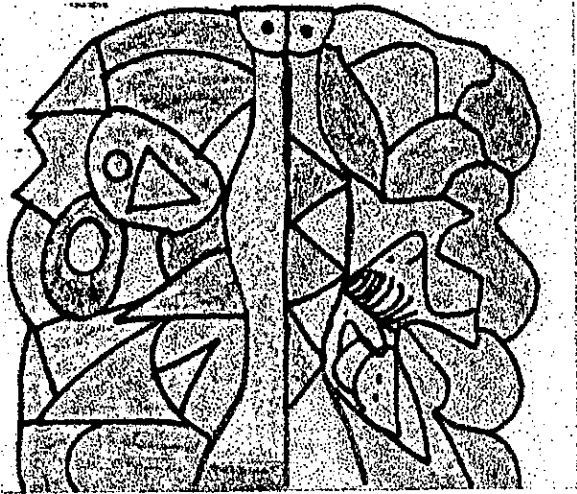
Erica Ramos



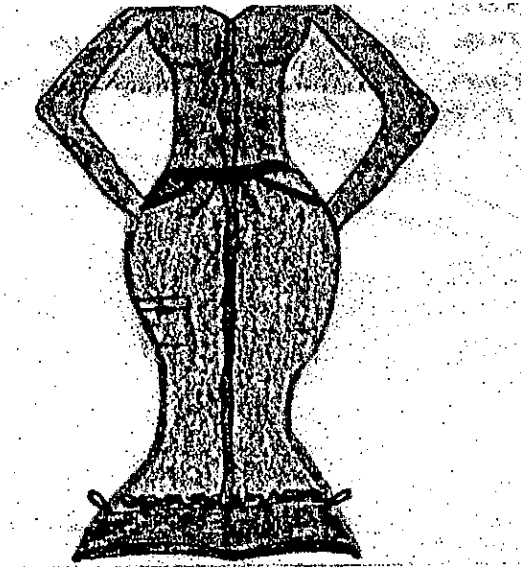
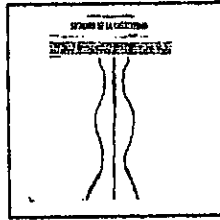
Dayana Sánchez

789





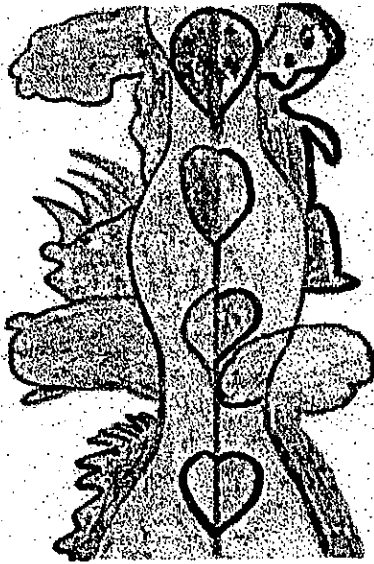
M. Paula Parra



Diana Carolina Sepúlveda

(1)

790



María Teresa Pastrana



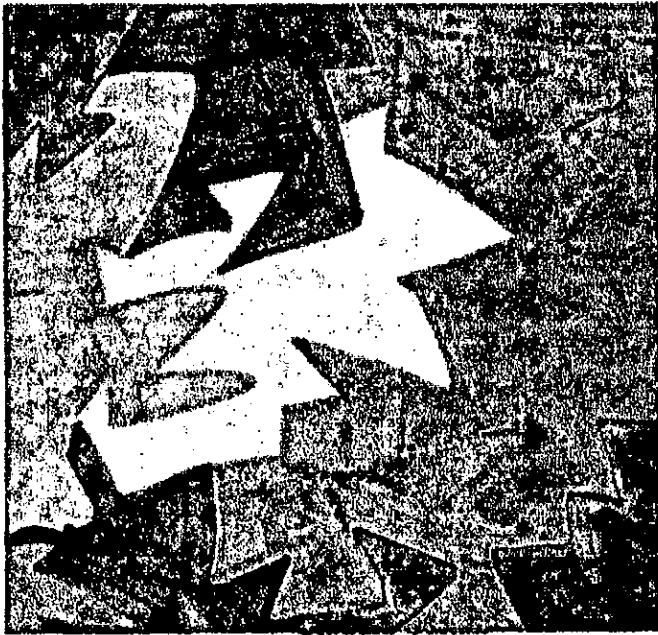
Diana Hernández

12

791



Diana del Pilar Valencia



Margarita Jaramillo

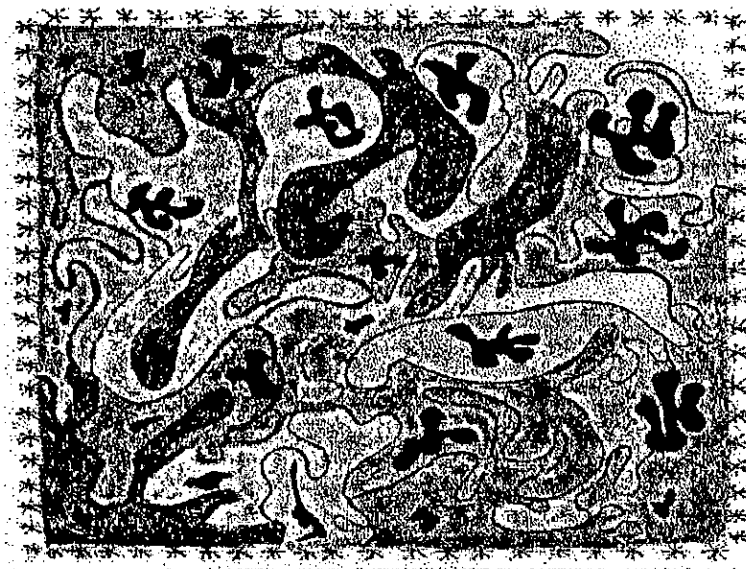
15  
792



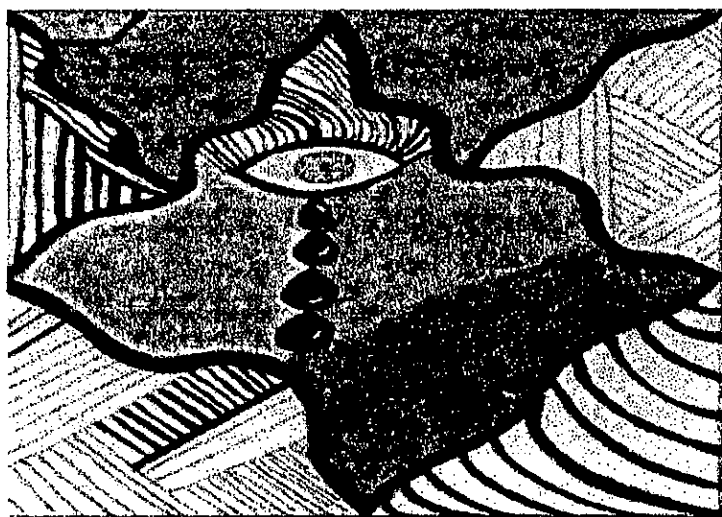
Aleida López

20

793



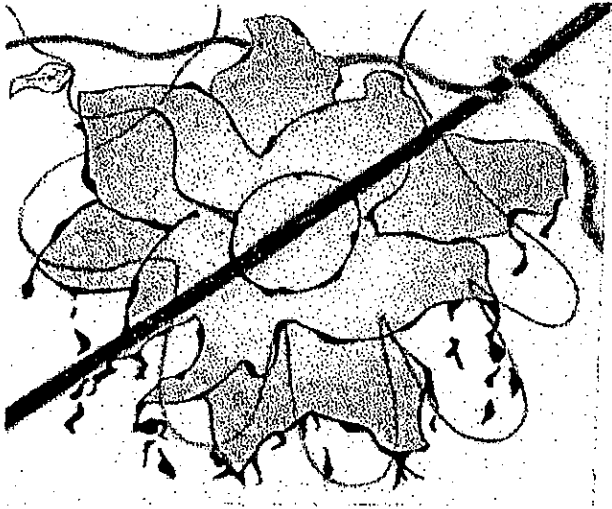
Karen Milena Rey



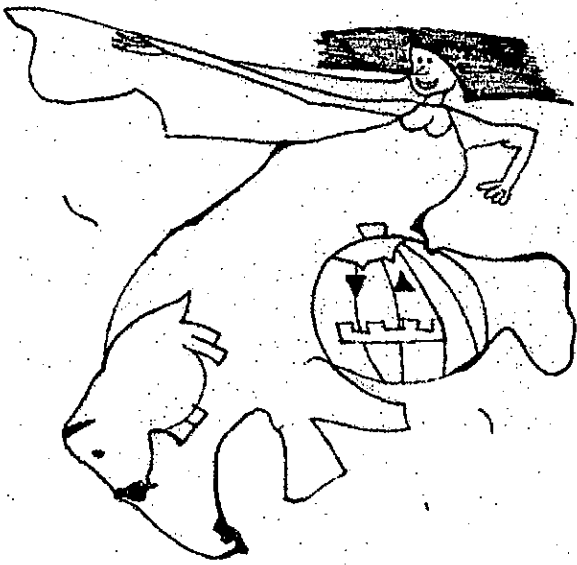
María Isabel García

(5)

794



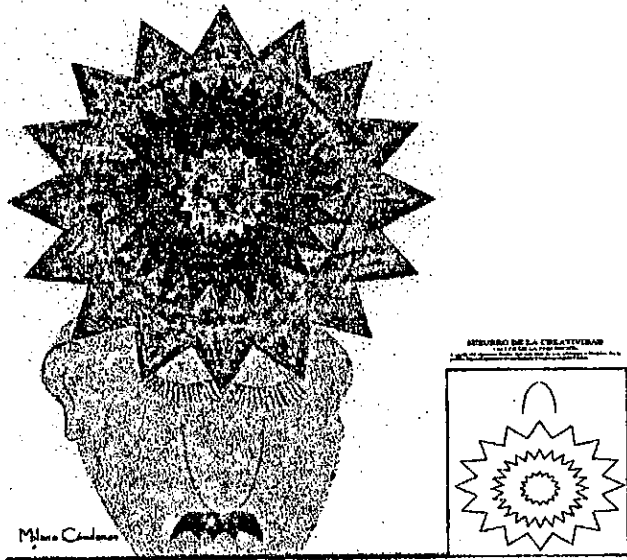
Paola Andrea Robayo 9°



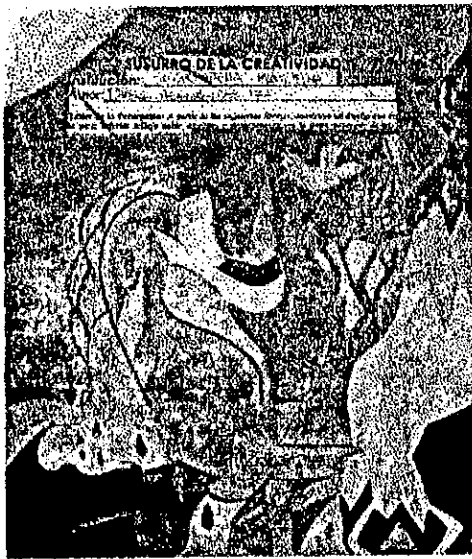
Vanesa Castañeda 6°

795

# RESULTADOS TALLER DE LA PERCEPCIÓN



Milena Cárdenas

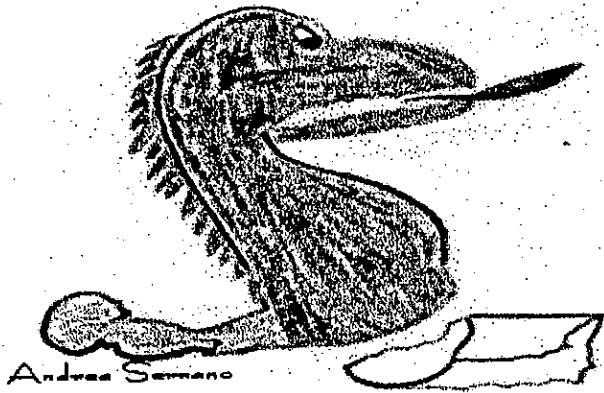


Diana Hernández

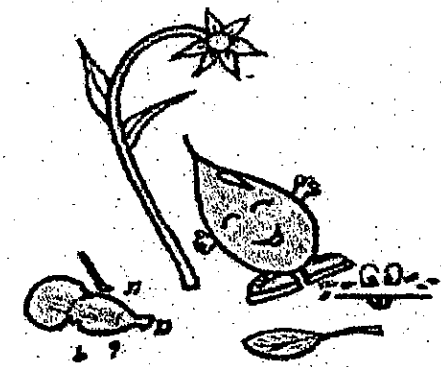


(16)

796



Andrea Serrano

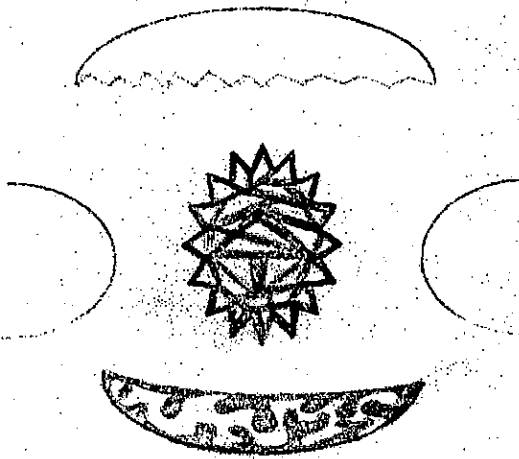


Andrea Rubiano

(4)

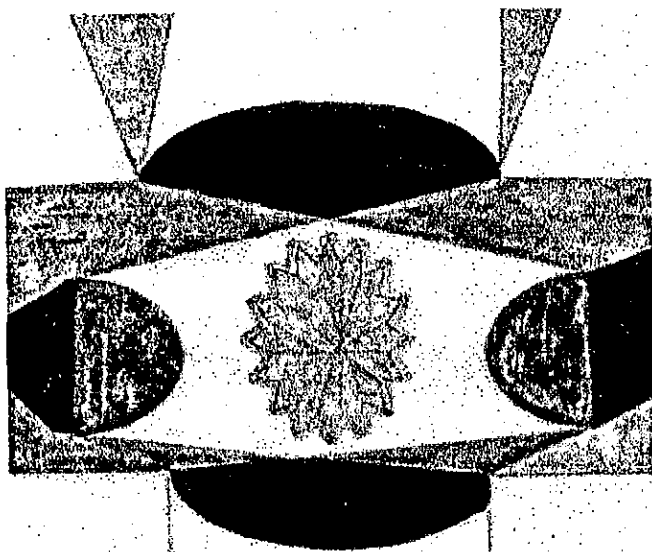
797





Ivonne Pinzón

Ivonne Pinzón

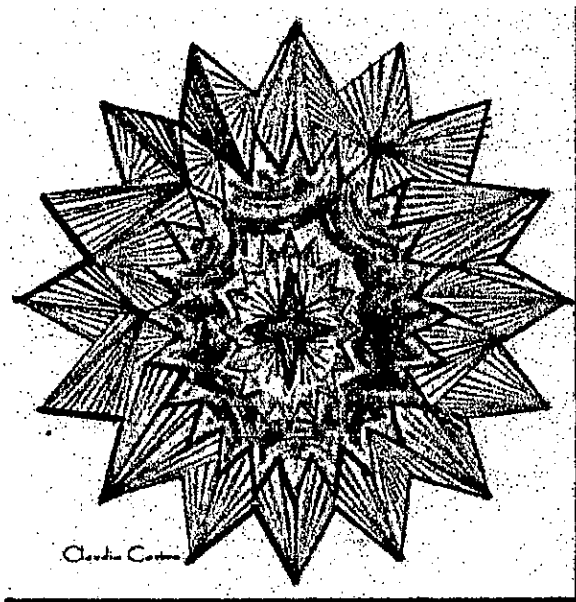


María Eugenia Miranda

(13)

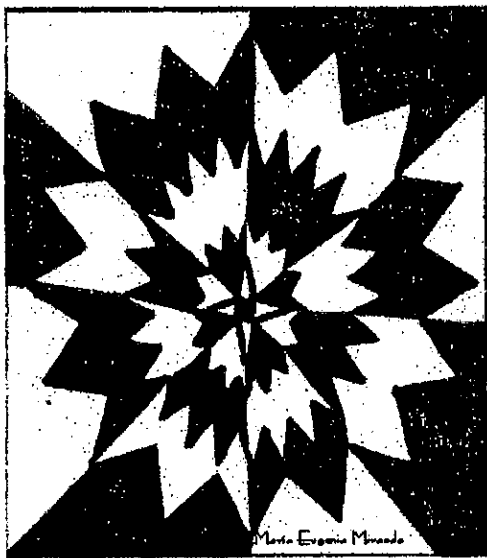
María E. Miranda

798



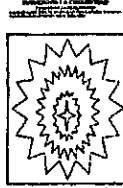
13

Claudia Castro

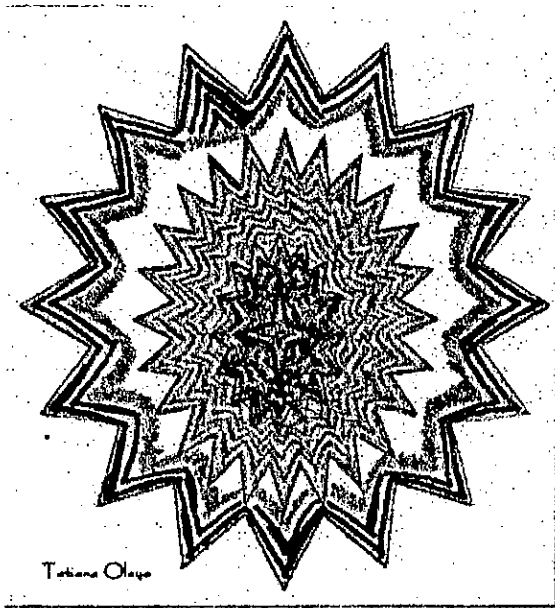


María E. Miranda

799



Jennifer Amaya

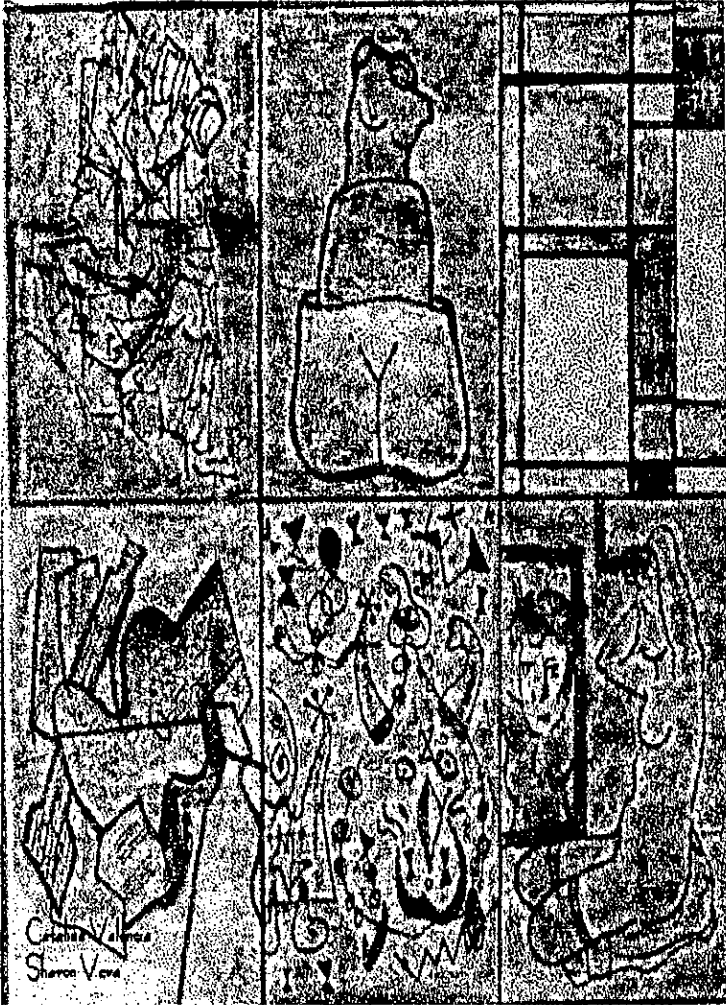
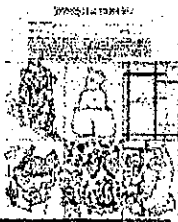


Tatiana Olayo

Tatiana Olayo

(17)

200



20

Catalina Valencia  
Sharon Vera

207



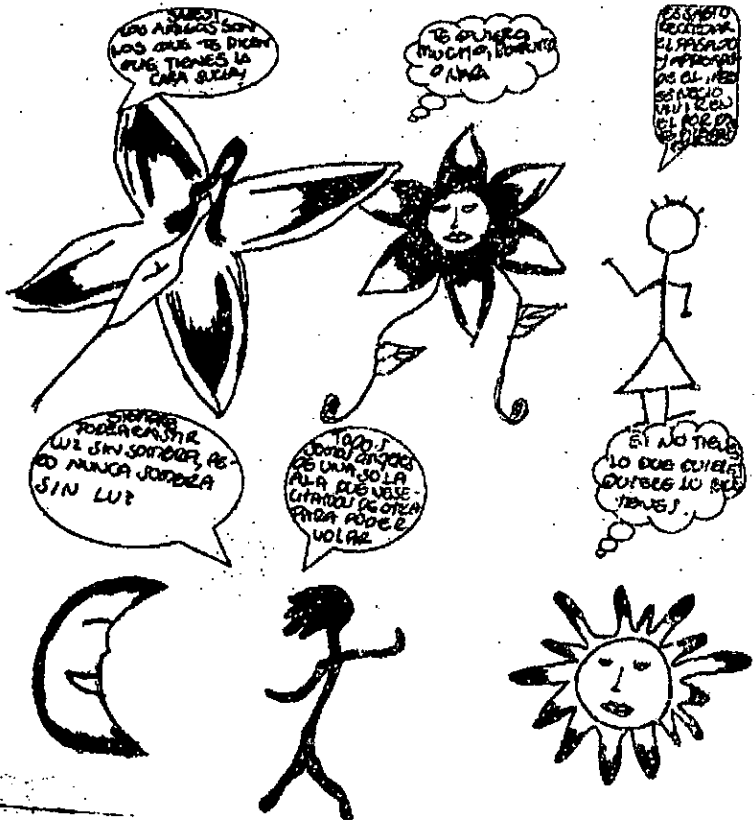
**SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**

Institución: STELLA MATUTINA

Autor: JUANITA SUÁREZ

Taller de la Percepción

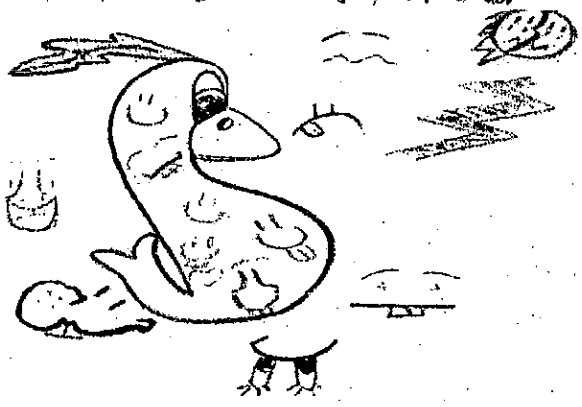
En este texto, hay una historia que contar, una historia que desea despegar. Observa las llamadas que siguen y crea tu propia historia. Los personajes pueden ser personas, animales, cosas, objetos naturales o artificiales. Si deseas agregar otra llamada, lo puedes hacer.



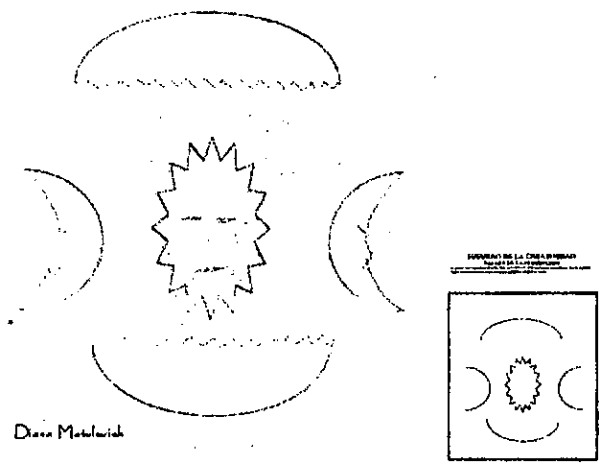
Juanita Suárez

202

Taller de la percepción



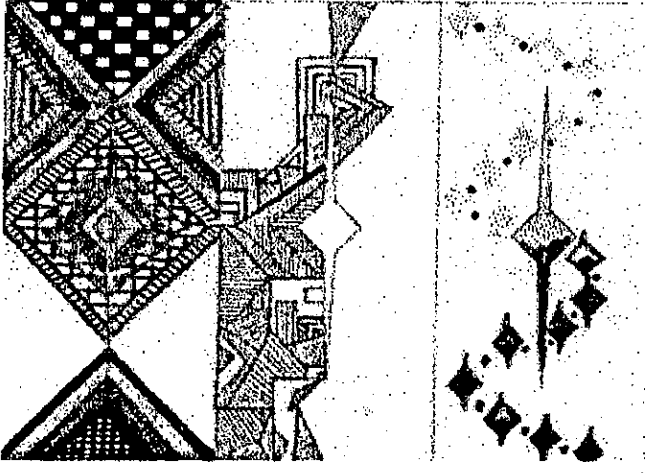
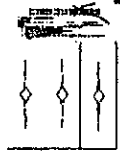
Lina Rodríguez



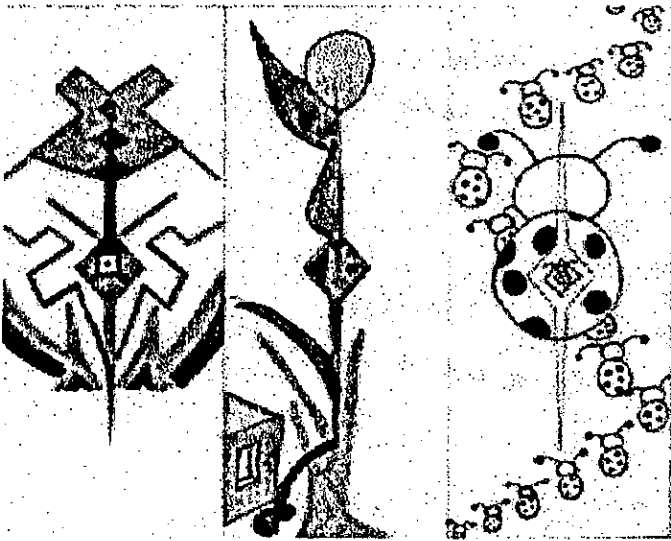
Diana Matulevich

Diana Matulevich

RESULTADOS  
TALLER DE LA DIVERGENCIA

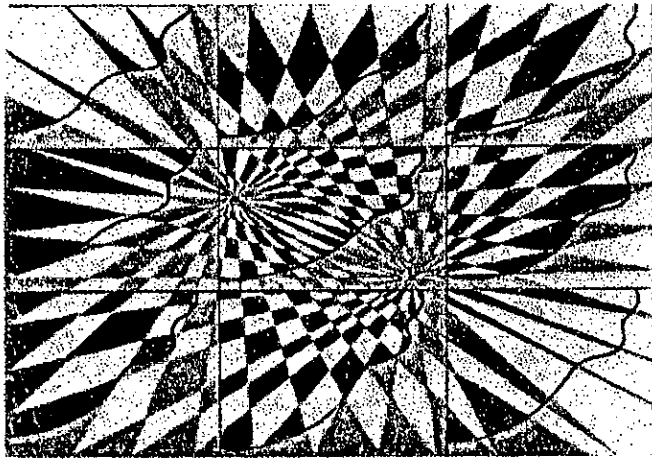


Sharon Vera



Katerin Ruiz 21

204



María E. Miranda

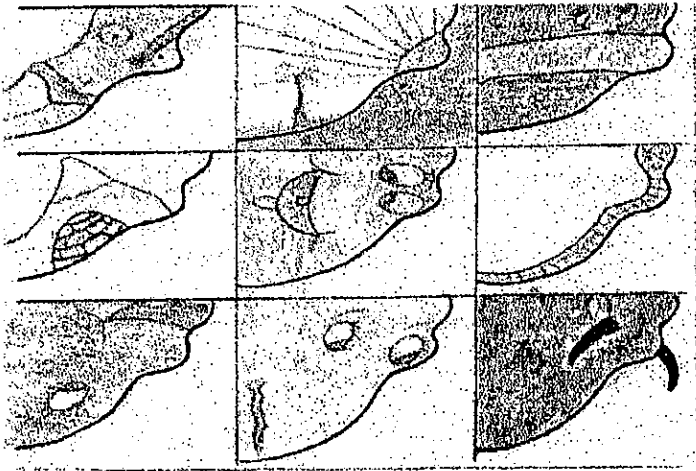


Diana Marcela Chacón

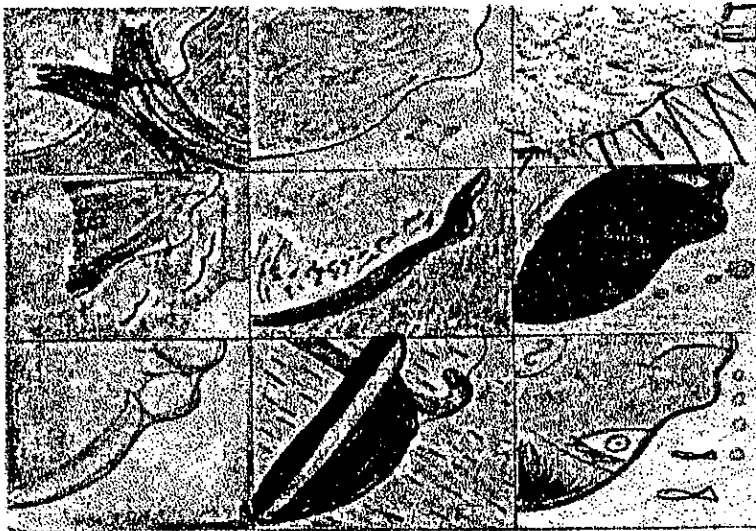
22

205





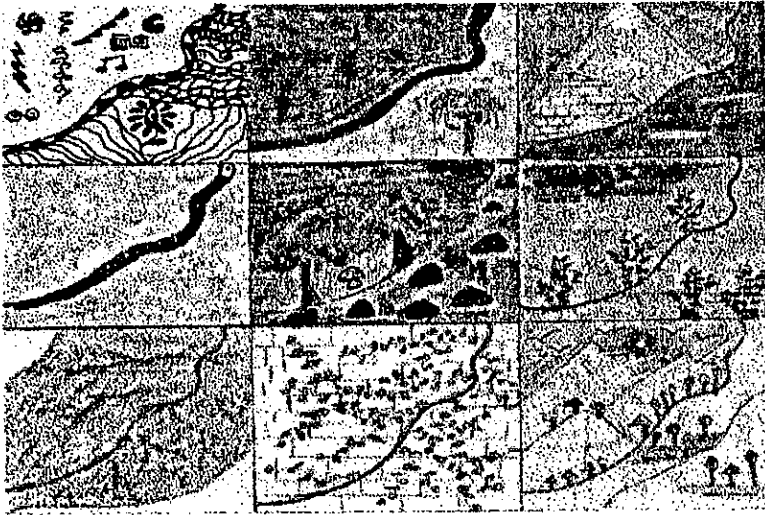
Mariel Lozano



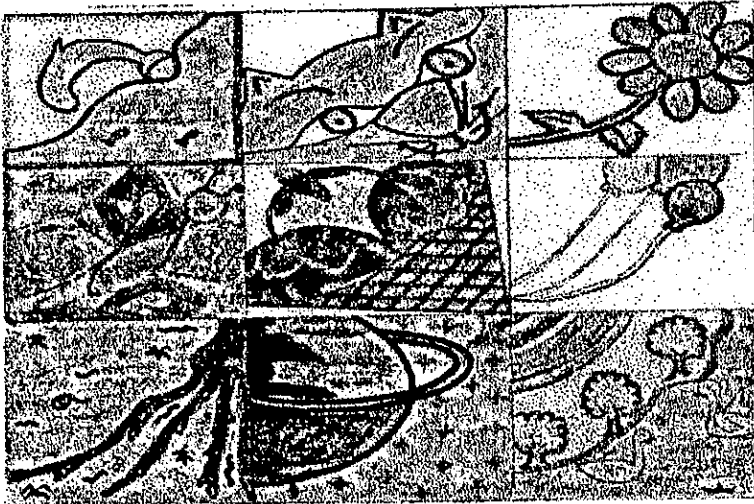
Claudia Castro

23

206

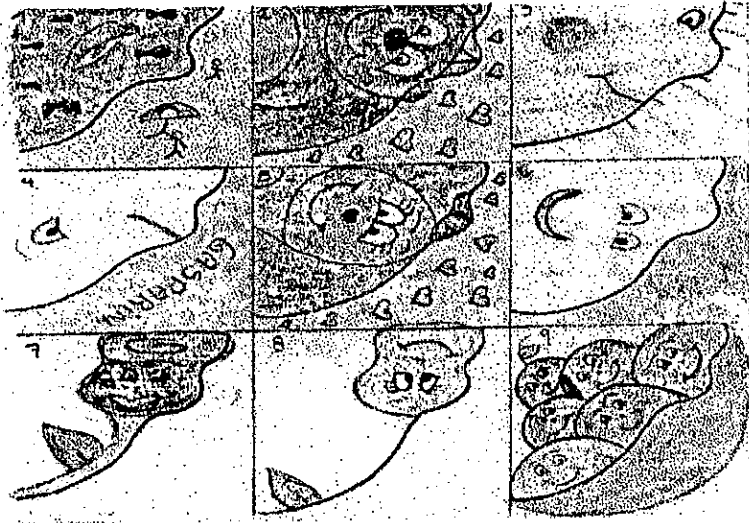


Sofia Ruiz

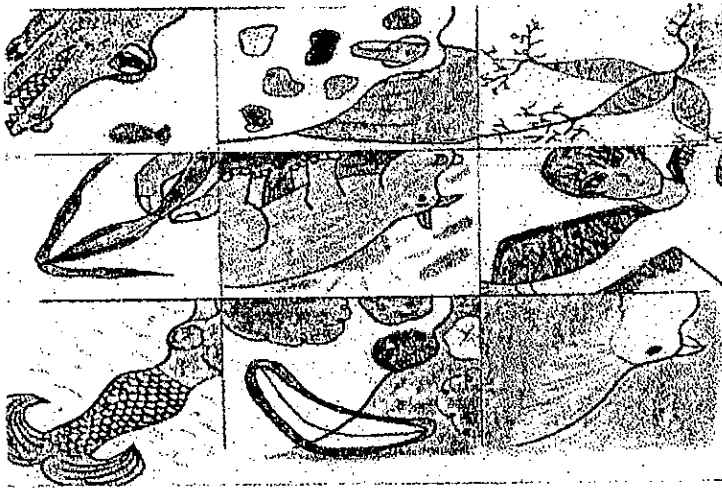


Diana Carolina Moncada

207



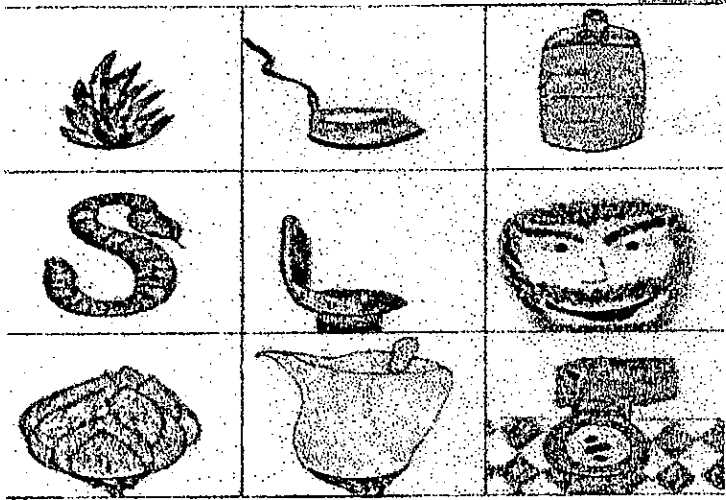
Mabel Novoa



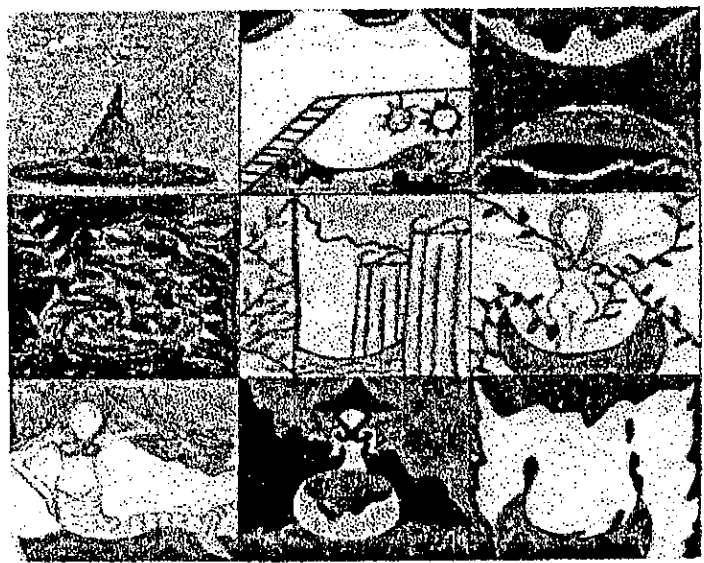
Nataly Sarria

25

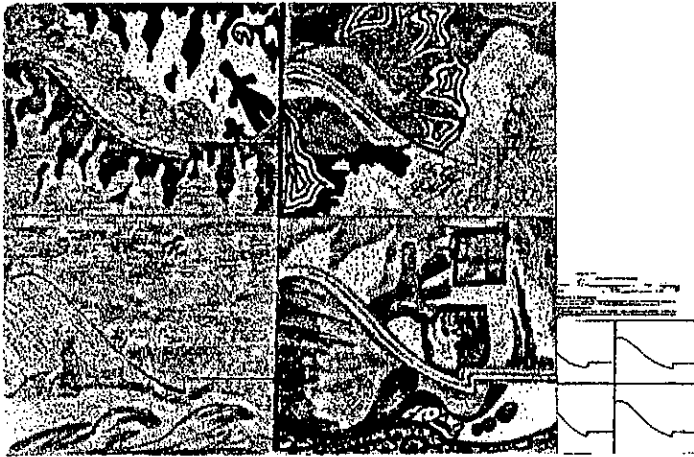
208.



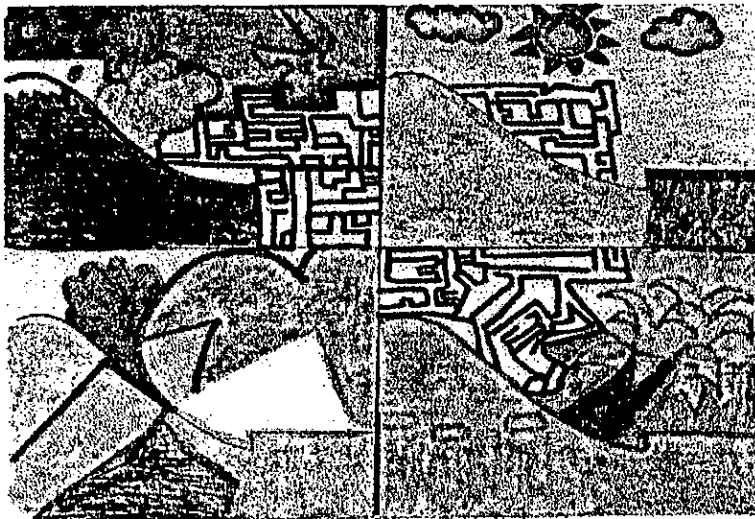
Julieth Velásquez



Diana Valencia



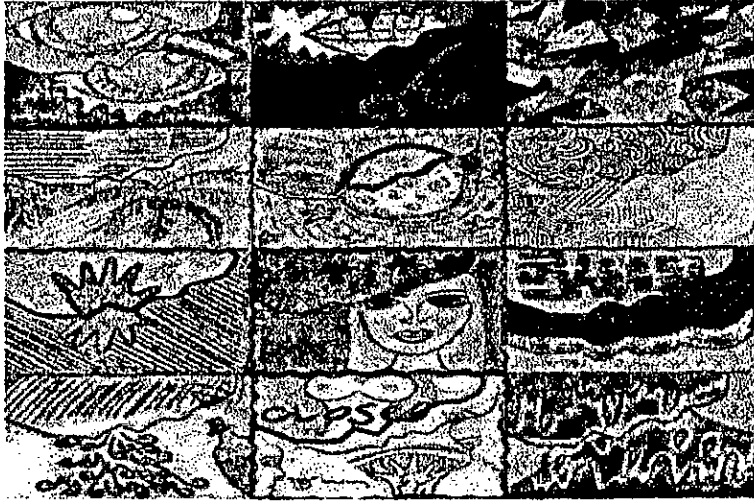
Dalila Villareal



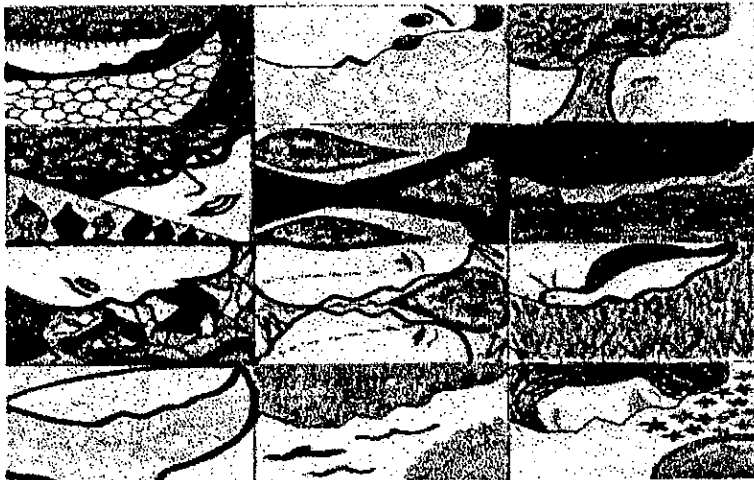
María Elena Echeverría

210

ESTUDIO DE LA ESCRITURA

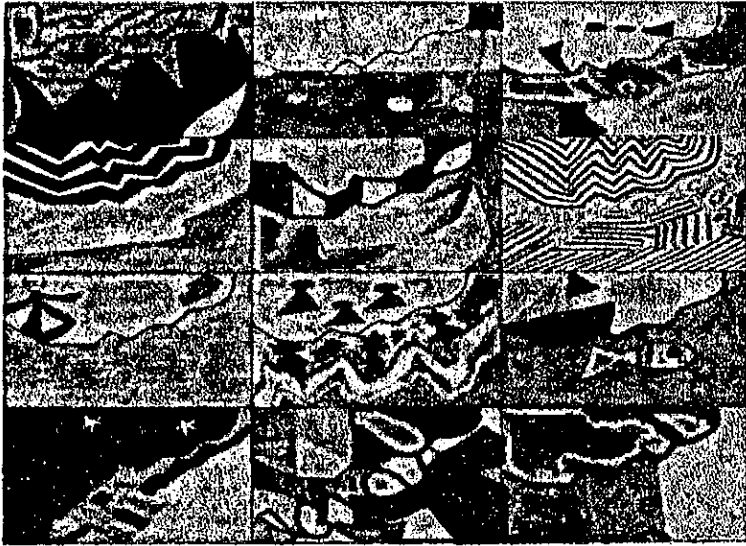



Yuly K. Florez

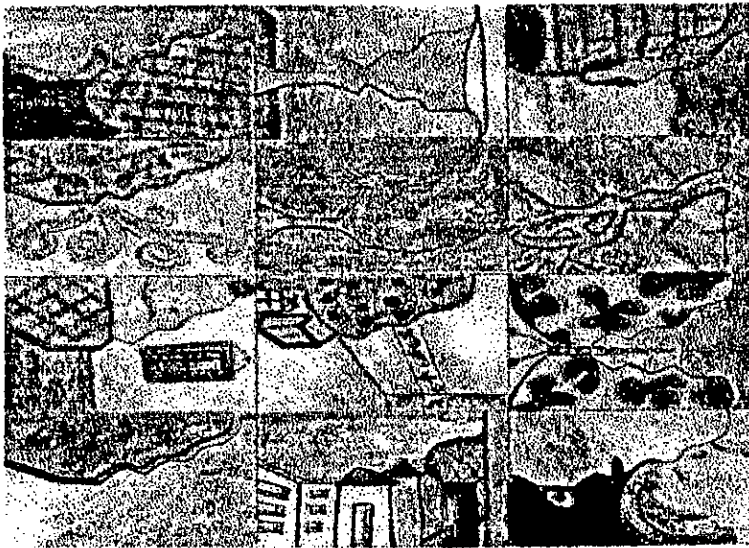


Natalia Valencia

277



Dalila Villarreal

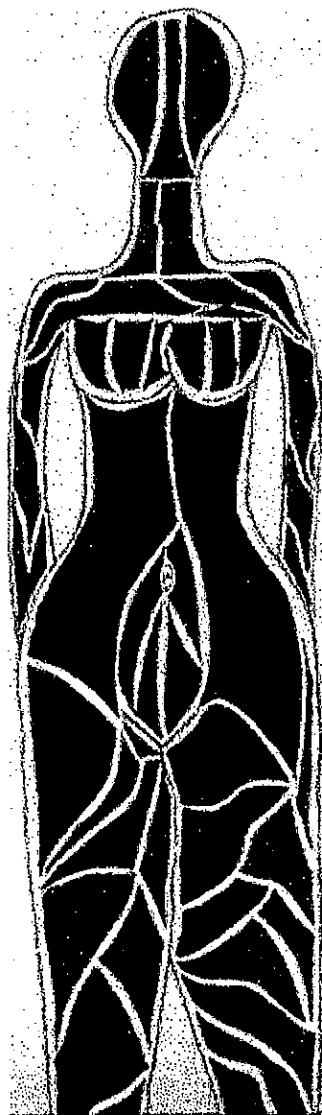


Erika Ramos

212

**TERCERA  
EXPERIENCIA**

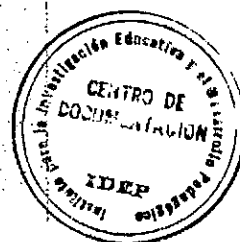
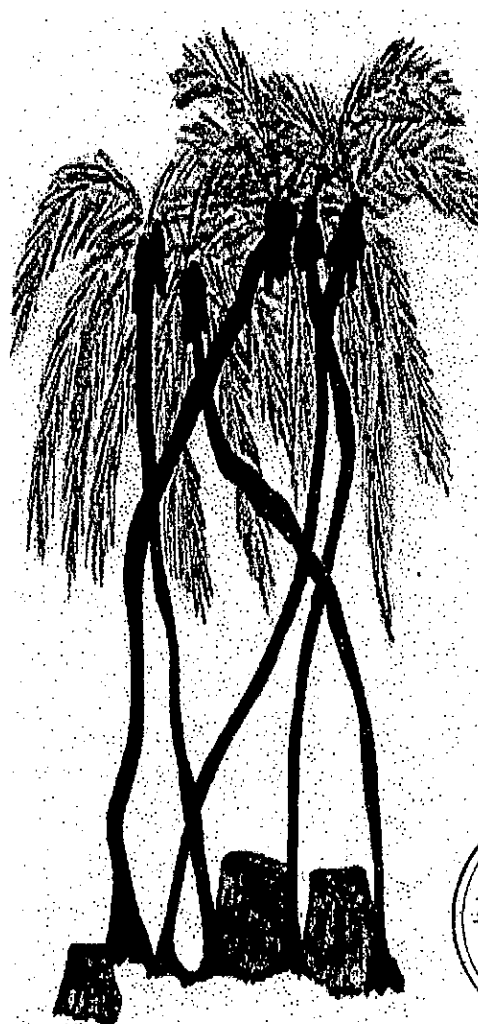
**EXPRESIÓN  
ARTE  
Y  
FILOSOFÍA**





# SÉPTIMO ENCUENTRO

## NUESTRA EXPRESIÓN



Karry Moreno

## **Nuestra Expresión**

Cuando en la escuela se propician experiencias estéticas, lúdicas y de juego con el conocimiento, surge la expresión. Desde aquí, la creatividad se toma las realidades sensibles de quienes participan en el proceso.

*Susurro de la Creatividad* realizó sus experiencias en el colegio Stella matutina con importantes resultados en niñas entre cuatro y diez y seis años de edad. Posteriormente se aplicó una muestra significativa de talleres de la Pregunta, de la Percepción, de la Divergencia y Pensar la Imagen en el CED. Vista Bella con excelentes resultados, donde surgió con gran vigor, la imaginación y la creatividad de los niños y adolescentes de este centro educativo distrital. Algunas de las producciones de ellas y ellos, se socializan al final de este Encuentro.

### **¿Qué se entiende por Arte en Susurro de la Creatividad?**

El arte no acepta conceptos estáticos ni preestablecidos, no se deja calificar desde referentes fijos, no es fácil definirlo. Si viajamos por la compleja y fascinante historia del arte, vamos a observar múltiples concepciones y enfoques que hacen difícil cualquier intento de definir el arte. Hoy, incluso, "en arte se ha llegado a la imposibilidad de establecer normas estéticas válidas y se difunde el eclecticismo que, en el campo de la moral, se traduce en la secularización sin fronteras de los valores, lo

**F. Gil Tovar  
afirma que:  
"comienza a  
haber arte  
cuando se da  
un fenómeno de  
expresión  
peculiar, no  
cuando se  
busca ante todo  
una referencia a  
algo".**

que constituye para algunos una fuerza incalculable"; esto, lo afirma Joseph Picó en su compilación sobre modernidad y Postmodernidad.

Desde Susurro de la Creatividad, hay una triple polaridad en la forma de vivir la Educación Artística, esta la asumimos como **Expresión pura**, como **Mediación** y como **Pretexto**.

El arte como **expresión** nos permite percibirlo como sujeto y no como un objeto o resultado artesanal. Aquí, se produce un conocimiento no reificado, donde lo que se hace, lo que se vive, tiene existencia propia, no se pretende hacer referencia a nada; por ejemplo, el rapto de las hijas de Leucipo (1618) de Pedro Pablo Rubens hace referencia a ese hecho, aquí, a pesar de la subjetividad y fineza del artista, el arte funciona como medio de expresión y no necesariamente como expresión. Asumir el arte como expresión es vivir todas sus consecuencias estéticas, donde lo feo, lo bello y lo sublime arman una interesante dialéctica con lo apolíneo y lo dionisiaco.

Desde esta perspectiva, estamos de acuerdo con F. Gil Tovar, cuando afirma que: "comienza a haber arte cuando se da un fenómeno de expresión peculiar, no cuando se busca ante todo una referencia a algo". Ya Croce, había advertido lo artístico como una forma de conocimiento intuitivo; aquí, el arte permite generar nuevas realidades, nuevos

**Desde la  
Educación  
Artística, el arte  
se puede asumir  
como Expresión,  
como Mediación y  
como Pretexto.**

mundos, nuevas reflexiones y algo esencial; nos permite encontrar con nuestros complejos, alienaciones, estereotipos, frustraciones y anhelos.

El arte como **Mediación** no lo asumimos como medio de expresión, como algo que está en medio; por el contrario, como afirma Gadamer: "el arte como mediación está en los extremos y no en el medio, y a su vez, lo que acontece en los extremos, los disuelve como términos subsistentes e independientes el uno del otro". Aquí, el arte persiste como sujeto y es sujeto en cuanto que es acontecimiento desencadenado por el encuentro. No olvidemos, que el sentido del arte es relativo a la pregunta para la cual ella es respuesta. Desde este ámbito de la Educación artística, las niñas han creado más de once propuestas didácticas originales que no se consiguen en ningún mercado editorial, además, se están aplicando en la Básica primaria. En verdad, *Susurro de la Creatividad*, es real, es una forma novedosa de asumir los procesos de enseñanza aprendizaje donde mientras aprendemos, disfrutamos el placer de aprender.

### **¿Qué ha sucedido con las demás áreas?**

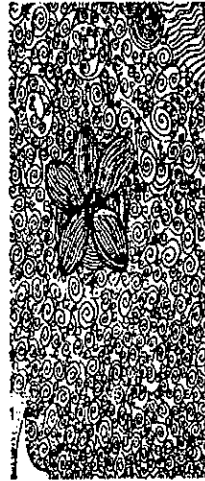
A partir de observar los valiosos resultados que están arrojando el área de Filosofía y la Educación artística, las demás áreas se están comprometiendo con el proceso, haciendo reflexiones, participando activamente en todas las reuniones de los

**El arte es sujeto  
en cuanto que es  
acontecimiento  
desencadenado  
por el encuentro.  
Gadamer.**

viernes, programadas sólo para pensar una mejor escuela; estamos además, diseñando y aplicando guías que responden a los principios de los talleres de la Pregunta, de la Percepción, de la Divergencia y de Pensar la Imagen. Los maestros han confesado que no es sencillo el proceso y para todos es una experiencia nueva que les implica sacrificio académico, preparación y actualización.

Cada viernes, los maestros socializamos interesantes reflexiones, apuntes didácticos, anhelos y preocupaciones. En este proceso, ya tenemos numerosos planteamientos sobre cómo afinar la Percepción, desarrollar el pensamiento divergente y la Creatividad. Por ejemplo, una de esas socializaciones fue la de la maestra Constanza Garzón que preocupada por el pensamiento divergente en el área de matemática, inicia por exponer una serie de reflexiones sobre la importancia de la matemática como conocimiento no terminado.

La matemática no es un conocimiento estático, pasivo, terminado; por el contrario, es un conocimiento dinámico, que desde la escuela puede promover el asombro y desarrollar la capacidad de aplicar cada concepto en la construcción y significación de otro. En esta línea de pensamiento, investigadores de la Universidad de Granada como Carmen y Juan D. Godino han aportado una teoría basada en el significado y comprensión de los conceptos matemáticos donde se retoma la matemática como una actividad humana que implica la solución de



Diana M.  
Caballero

situaciones problemáticas donde al buscar respuestas o soluciones a estos problemas externos o internos a la matemática misma, emergen y evolucionan los objetos matemáticos. Pero, ¿cómo se asume la relación maestro estudiante? No es lineal, el estudiante es sujeto de su proceso de aprendizaje donde puede dudar, interpelar y probar nuevos caminos. El asombro cumple un papel importante, es un factor clave y la orientación y generación de dicho asombro es por lo que se debe trabajar en común acuerdo. Teniendo en cuenta que el repetir no significa aprender, que el memorizar un tema no significa apropiarse del concepto y que estar en silencio no quiere decir que se esté generando aprendizaje. Desde las matemáticas, al o ala estudiante se le pueden dar motivos para generar dudas e inquietudes de tal manera que signifique y comunique lo que está aprendiendo.

Las matemáticas también son un pretexto para afinar la Percepción, desarrollar el Pensamiento Divergente y la Creatividad. El manejo sensible de los significados y aplicaciones de los objetos matemáticos son ricos ejercicios que ayudan a este objetivo. Diseñar, construir y resolver rompecabezas a partir de la resolución de una operación matemática, les permite a los estudiantes, comprender la flexibilidad y precisión de las matemáticas. Es de destacar además, que el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas se basa en los desarrollos cognitivos que el estudiante pone de

**Si cada maestro  
se detiene a  
plantearse serias  
e intencionadas  
autorreflexiones  
y  
autovaloraciones  
sobre los  
múltiples  
problemas de su  
área de estudio,  
seguramente  
mejoraríamos  
nuestras  
prácticas  
pedagógicas  
cotidianas.**

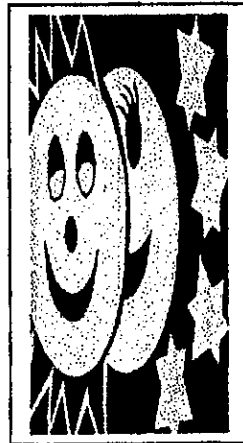
manifiesto al consolidar su pensamiento matemático pasando por etapas que van desde lo nocional y tangible hasta lo complejo y abstracto...

Las anteriores reflexiones sobre la complejidad del área de matemática, nos sirve para afirmar sobre la importancia de Pensar nuestra asignatura desde todas sus posibilidades o dimensiones<sup>1</sup>. Si cada maestro se detiene a plantearse serias e intencionadas autorreflexiones y autovaloraciones sobre los múltiples problemas de su área de estudio, seguramente mejoraríamos nuestras prácticas pedagógicas cotidianas.

### **¿Qué se ha logrado con esta dinámica de trabajo?**

El Primer logro es la creación de los cuatro sistemas de talleres (ya mencionados anteriormente) con sus respectivas guías de trabajo.

Un segundo resultado de Susurro de la Creatividad es la creación de tres Tecnopolidícticos de la Creatividad, elaborados por las estudiantes de 8º, 9º, 10º y



Viviana Herrera

---

<sup>1</sup> Cuando hablamos de dimensiones de la educación, nos referimos a la propuesta de investigación: Dimensiones de la Educación de Pablo Romero donde se asumen 16 Dimensiones entre las que están: La Dimensión Motivacional, Perceptiva, Expresivo Creativa, Histórica, Estética, Ética, valorativa, Estructural, Morfosintáctica, Pedagógica, Didáctica, Simbólica, Investigativa, etc.

11°. El tercer resultado es el juego de las variables que consta de 60 fichas y su función es afinar la percepción, aprender a armar rompecabezas complejos, a identificar y diferenciar técnicas, estilos y texturas. 4°. creación de cinco micro tecnopolidícticos de la creatividad formados cada uno por nueve cubos de madera donde cada uno de sus seis lados posee una enseñanza. 5°. la aplicación efectiva de tres procesos de razonamiento en el área de Filosofía y Educación artística: 1.P. R. Analítico 2.P. R. Creativo y 3. P. R. Práctico. Actualmente, las estudiantes están aplicando esta filosofía de trabajo en sus preocupaciones cotidianas. 6°. haber constituido un modelo sencillo para dinamizar la Creatividad en el aula de clase; este modelo consta de nueve pasos planteados en este orden:1. Motivación y Emoción, 2. Percepción y Preparación, 3. Inferencia, 4. Divergencia, 5. Iluminación, 6. Interconexión, 7. Valoración, 8. Aplicación y Socialización, 9. Auto revisión crítica. Está propuesta está diseñada exclusivamente para las necesidades de la Escuela. Desde esta experiencia, no emprendemos ningún proceso educativo sin motivación. 7°. haber logrado liberarnos del currículo cerrado en un texto escolar. 8°. Otro valioso aporte es la creación de un multimedia 9°. Haber acordado entre todos los profesores y personal directivo, reunimos todos los viernes para trabajar en pro del proyecto. 10°. se determinó toda una ética cotidiana de trabajo que está mejorando nuestras experiencias fraternas. Hoy las estudiantes de noveno en adelante, escriben ponencias con suficiente argumentación y

**La sola  
dinámica de  
generar ideas,  
conceptos y  
múltiples  
expresiones  
desde la escuela,  
es una  
experiencia de  
aprendizaje  
significativo**



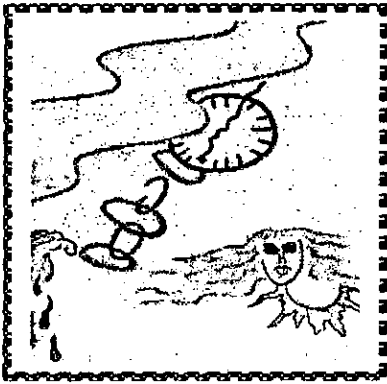


convicción, escriben ensayos, alegorías, reflexiones, diseñan portadas de libros, diagraman, ilustran y están perdiendo el miedo a errar. Esta experiencia a originado otras crisis, donde se han descubierto problemas no percibidos antes de iniciar el proceso. Ahora, hay la conciencia de poseer múltiples problemas, temores, obstáculos y dificultades que con el compromiso y la disciplina de trabajo de toda la comunidad educativa vamos a resolver y posiblemente descubriremos nuevos problemas.

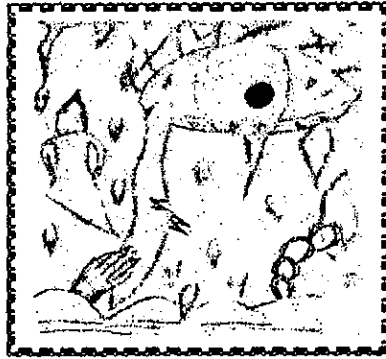
Susurro de la Creatividad, proyecto de Innovación surgido en el Colegio Stella Matutina, ha facilitado sus aportes, sus talleres y su filosofía a diversas Instituciones educativas privadas y distritales, estas las han aplicado a sus estudiantes con excelentes resultados.

Ahora, a manera de Galería, vivamos una experiencia perceptiva con las múltiples expresiones de las y los estudiantes que viven a *Susurro de la Creatividad*.





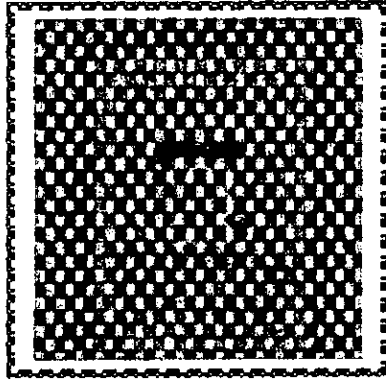
Milena Cárdenas



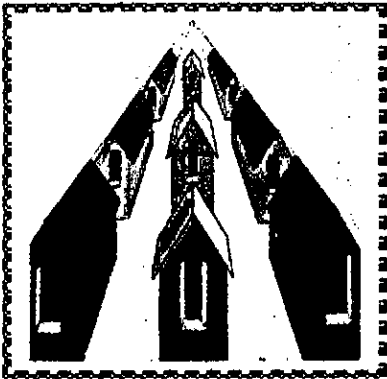
Karol Munive



Laura Marcela Arias



Sandra García

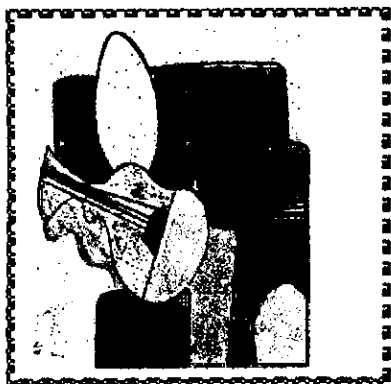


María T Botero



Diana Valencia





Catalina Illloa



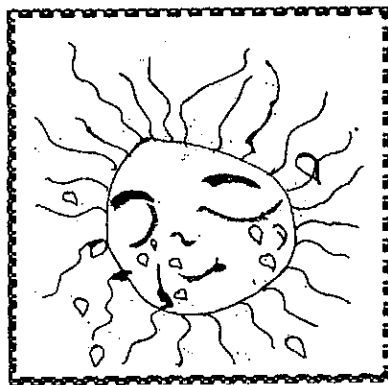
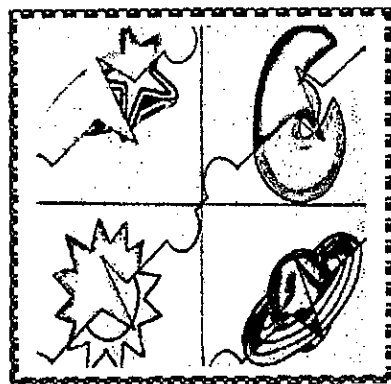
Laura M. Arias



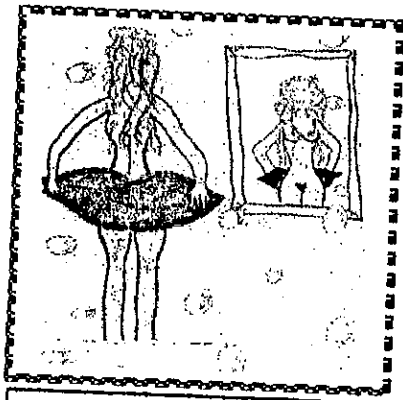
María P. Prada



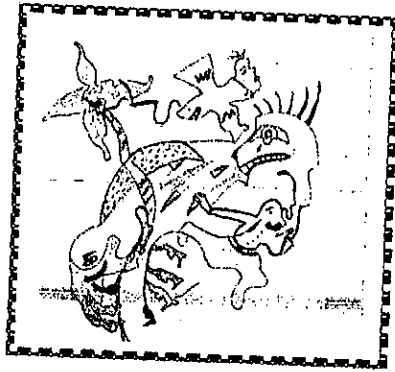
Sandra Garcia



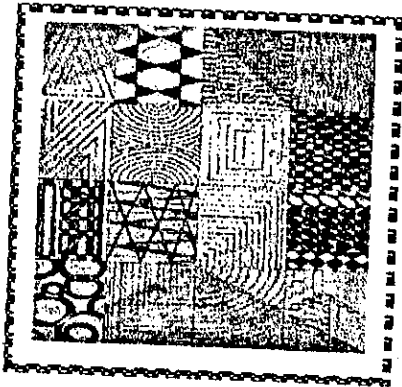
Americas Araque



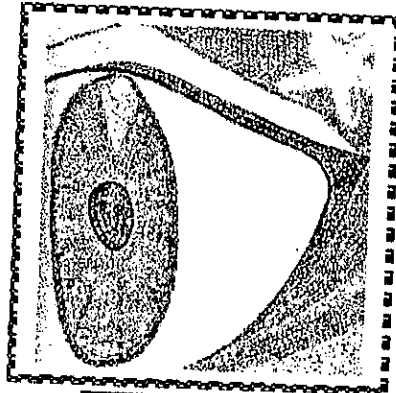
Carolina Rodríguez



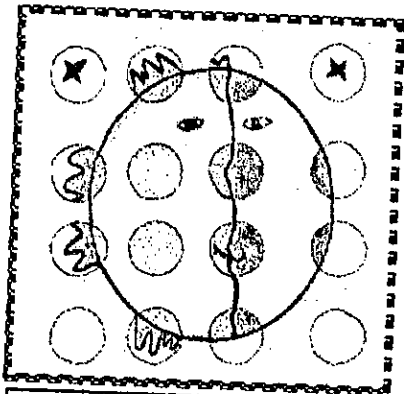
Claudia Ortiz



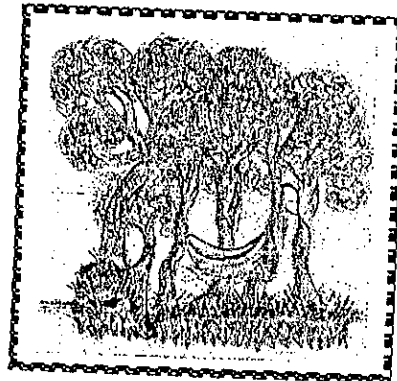
Laura M. Arias



Erika Ramos

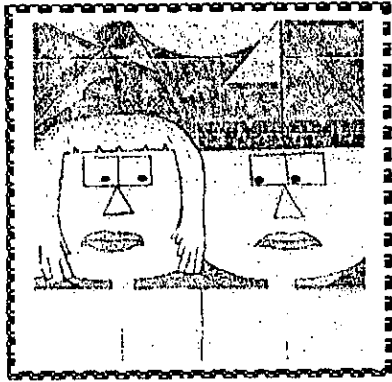


Nelsy Y. González

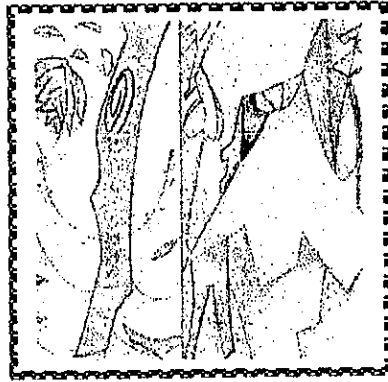


Julieth Velásquez

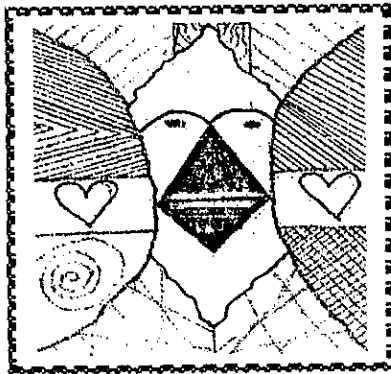




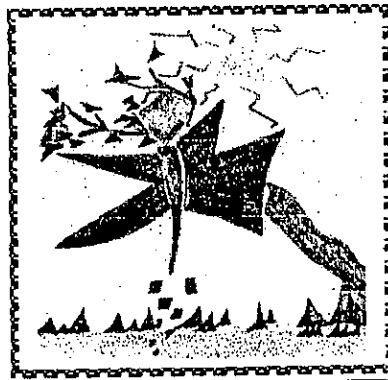
Julieth Velásquez



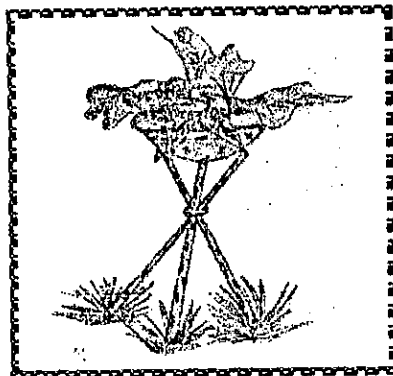
Camila Parra



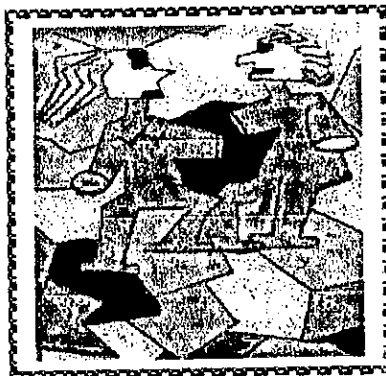
Diana Hernández

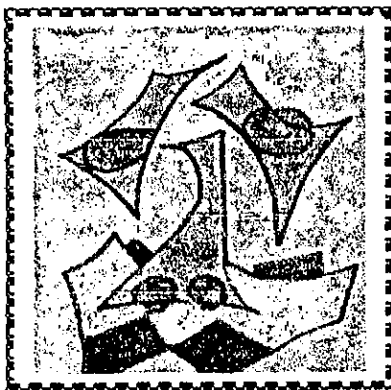


Dalila Villareal



Tania E. Chavieta

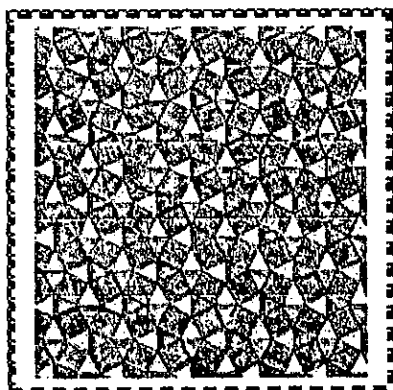




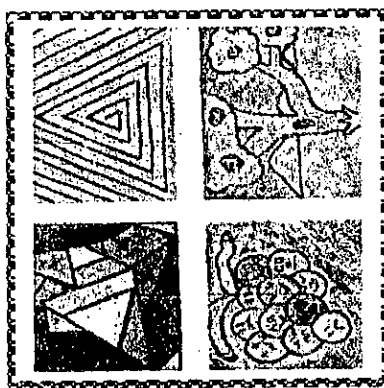
Aleida López



Andrea Guerrero



Andrea Olaya



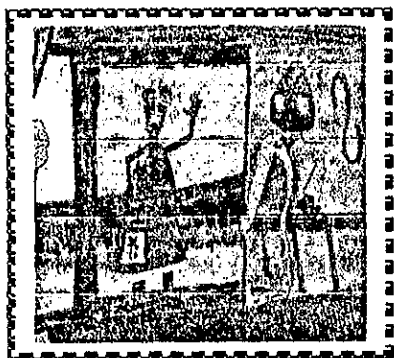
María Eugenia



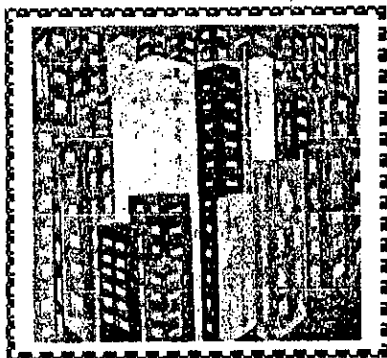
Ivonne Pinzón



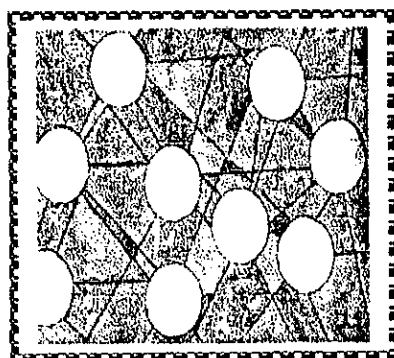
Andrea Villamizar



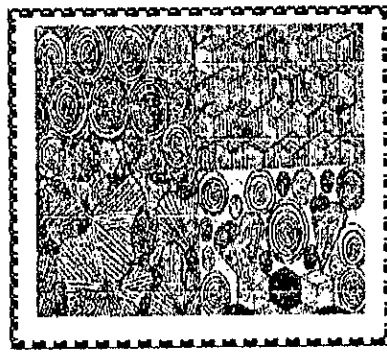
María P. Uribe



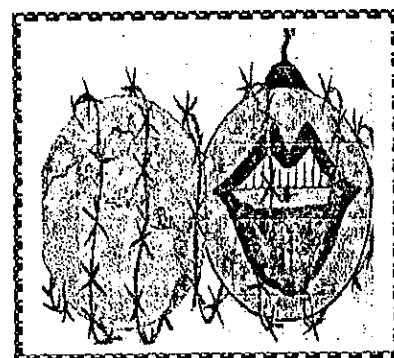
Aura Granados



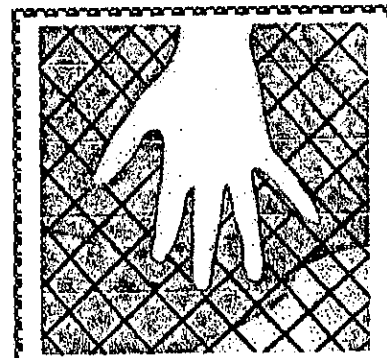
Ángela Restrepo



Olga Guzmán



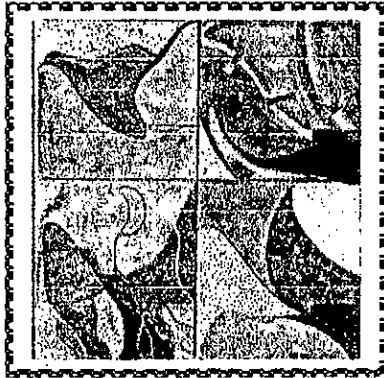
Laura Marcela Arias



Sonia Torres



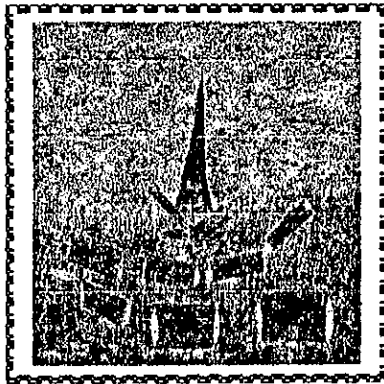
Laura Medina



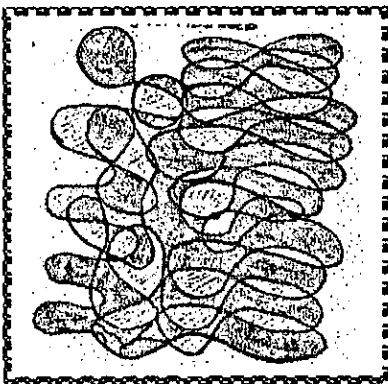
Samanta Ballesteros



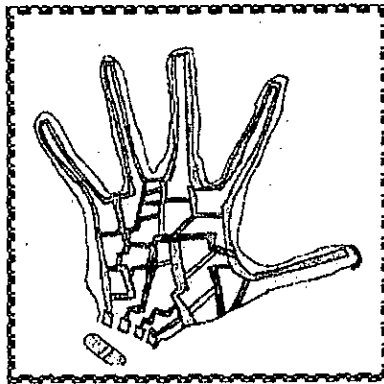
Jeimy Ramos



Aura Granados

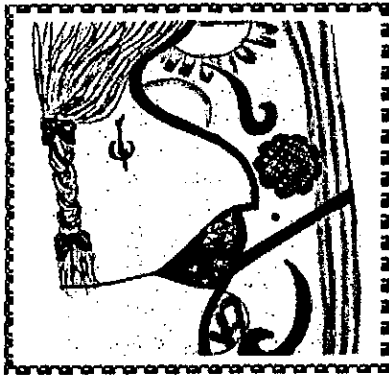


M. Teresa Pastrana



María F. Castillo

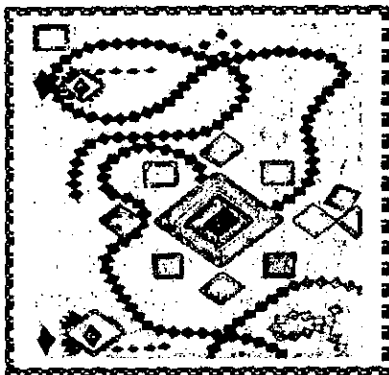




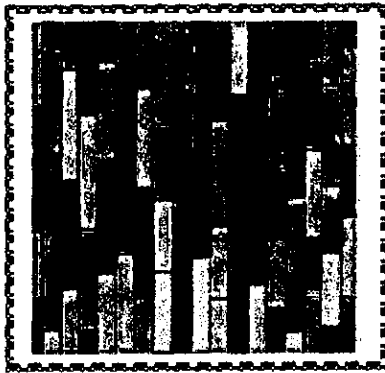
Lorena Iglesias



Claudia Castro



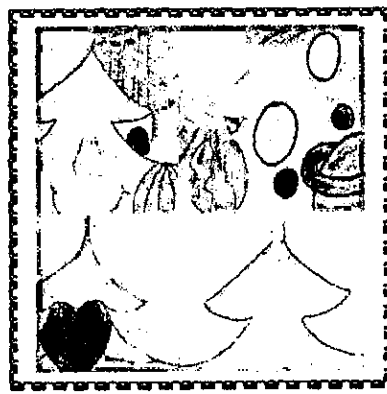
Leidi Ramos



Jennifer Ramos



Diana Matallana



Andrea Robayo

Mazze Rivera

## Experiencias Significativas de Susurro de la Creatividad en el C.E.D. VISTA BELLA.

El Centro Educativo Distrital Vista Bella, es una Institución de la ciudad de Santa fe de Bogotá de la zona 11, localidad de Suba. Los maestros de esta Institución son profesionales comprometidos con la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje. Gracias a la apertura y flexibilidad de la dirección de la rectora Doris de Otero, se pudo emprender un proceso de diagnóstico, motivación y aplicación de la filosofía y los talleres de *Susurro de la Creatividad*. En una aplicación de nueve meses, los resultados obtenidos fueron sorprendentes. La mejor evaluación fue la alegría, entusiasmo y creatividad con que niñas, niños y adolescentes aceptaron la filosofía de trabajo de *Susurro de la Creatividad*. Los talleres de la Pregunta, la Percepción, la Divergencia y Pensar la

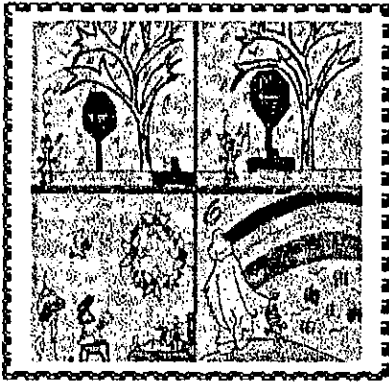


Imagen fueron fundamentales en el afinamiento de la Percepción y despliegue de la Creatividad de estos estudiantes. En la expresión de este ambiente académico, llama la atención la preocupación permanente por la situación de violencia y crisis que atraviesa Colombia.

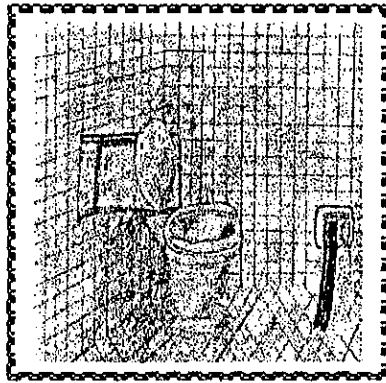
A manera de Galería, les invitamos a tener una experiencia perceptiva con los aportes de estos artistas.

Alejandra Casas  
802.





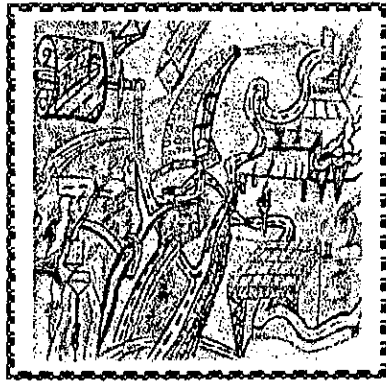
Angela Arias Vargas



César Vargas



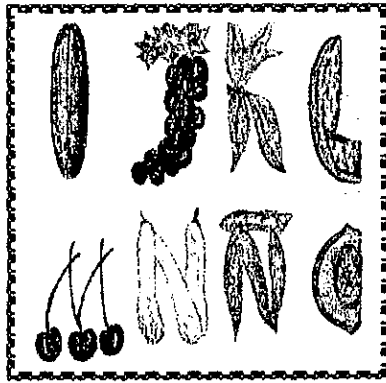
Carolina Torres



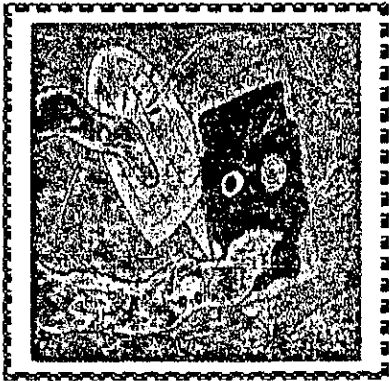
Cristian Camilo



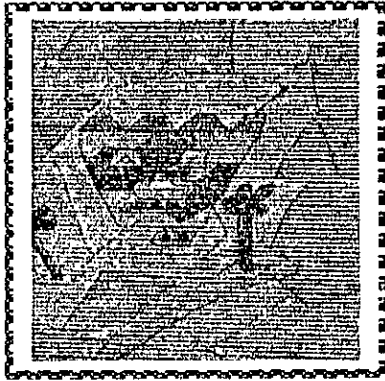
Daniel Téllez



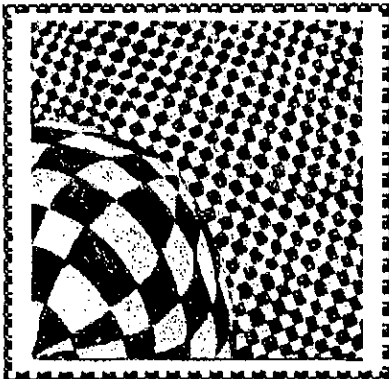
Edna Rodríguez



Elizabeth Joya



Galo A Chavez



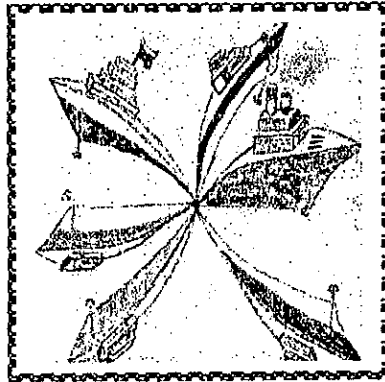
Juan Vargas



Luz A Petit



Sandra Ávila



Paquirri Gutierrez



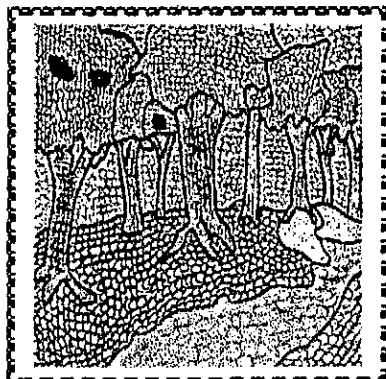
Carolina Torres



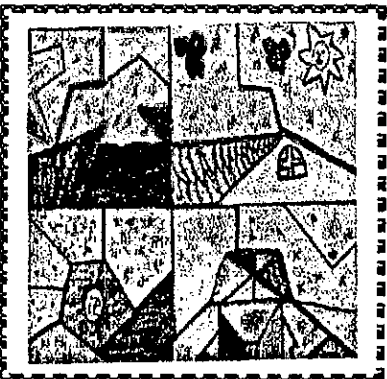
Angela Arias Vargas



Rosa Pinilla



Miguel Cuervo  
Andrés Gómez



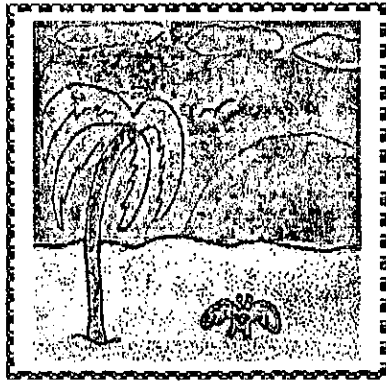
Ana M. Rodriguez



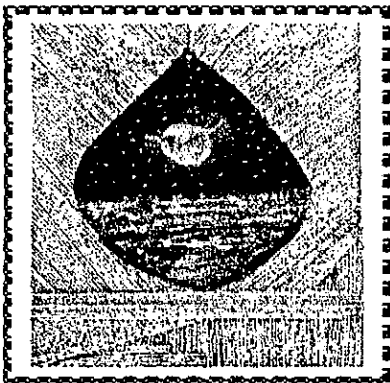
Viviana Rivera



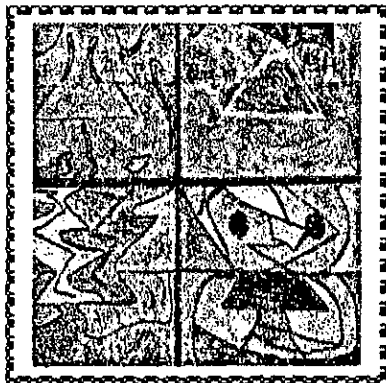
Karen M. Hennesseyh



Paola A. Lema



Leidi Viviana Rivera



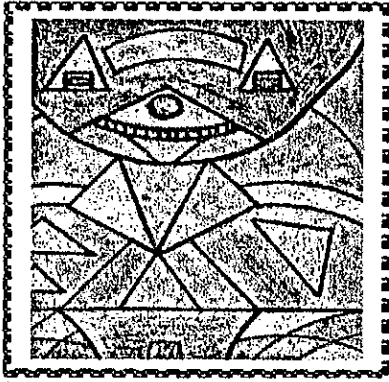
Carolina Villamil



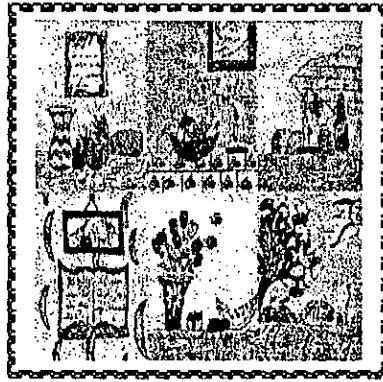
Sandra Báez



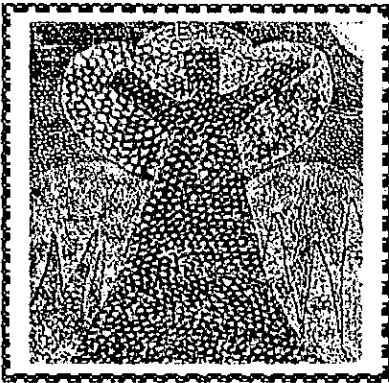
Neidy Aguilar



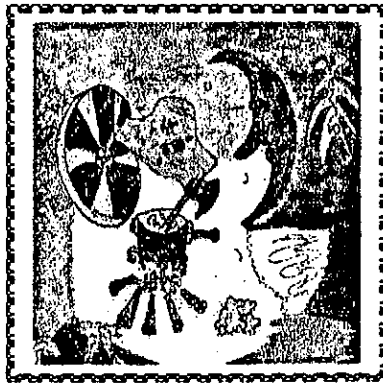
Cindy García



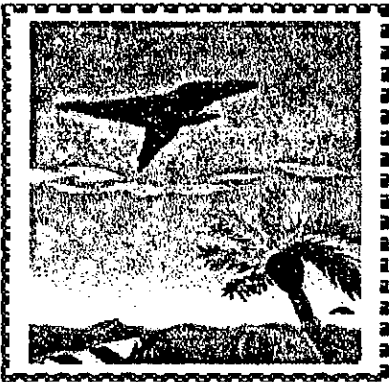
Ángela Arias



Tina Tatiana



Omaira Hoyos



Gustavo Díaz



Edgar Hernández

# OCTAVO ENCUENTRO

## LA DIDÁCTICA COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL DE LA CREATIVIDAD



Leidy Ramos



## La Didáctica como Herramienta Fundamental de la Creatividad

Hablar de Creatividad en la escuela, es comprometerse con un proceso didáctico intencionado donde se funden en una sola realidad, afectos, emociones y razones. Pero a la hora de hablar de Didáctica, surgen una serie de concepciones, creencias y hasta mitos sobre esta palabra; hay quienes la relacionan directamente con metodología, estrategia o juegos. Si visitamos una feria de libros, observaremos que en el salón de Didáctica, se ubican todos los libros con juegos, muchas ilustraciones para niños o libros centrados en las metodologías; sin embargo, hablar de Didáctica implica preocuparse por la ciencia, la tecnología, la técnica, la teoría, el arte e implica hablar de metodologías, recursos y estrategias.

Desde *Susurro de la Creatividad*, la Didáctica se concibe como una *disciplina normativa con un campo de conocimiento que se construye, desde la teoría y la práctica, en ambientes intencionados de comunicación, enseñanza y convivencia para alcanzar el aprendizaje significativo*<sup>1</sup>. En esta experiencia, desarrollar la Creatividad en la escuela, es



Claudia Castro

---

<sup>1</sup> Al respecto recomendamos revisar los conceptos desarrollados por J. Gimeno, J. Fernández, R. Titone, K. Stöcker y las reflexiones de Mónica Carrozzi de Rojo, Chemello, Analia Segal e Hilad Weissman. Véase: Enciclopedia General de la Educación de OCÉANO V.2 1998. Consúltense además: ROJO et al. *Didácticas Especiales*. Argentina: Aique Didáctica, 1995.

comprometerse con el estudio de la Didáctica. En ella, se encuentran los sentidos de la enseñanza y los gustos del aprendizaje.

### **Didáctica y Expresión**

Cuando la Didáctica se ha asumido como un compromiso serio e intencionado; la expresión surge con gran vigor y creatividad. El niño y la niña son expresivos por naturaleza. Ellos, poseen un universo de símbolos que interpretan desde el rico paradigma que construyen día a día. Para no descuidar la percepción, la imaginación, la fantasía y la expresión del niño, la escuela debe asumir cotidianamente una Didáctica que permita el juego, la anécdota, la parábola, la reflexión divergente, la incertidumbre y la expresión libre como mecanismos dinamizadores de la creatividad. En esta dinámica, existen múltiples programas, estrategias y metodologías que la o el maestro pueden asumir. En este documento, hemos expuesto algunas ideas didácticas que son excelentes propuestas para aplicar en el aula de clase.

Tanto en el lenguaje escrito como en el visual, podemos recurrir a múltiples géneros literarios y estrategias didácticas como pretextos para favorecer la expresión. Una forma concreta de hacerlo, podría ser la aplicada desde *Susurro de la Creatividad*. Por ejemplo, uno de los géneros que hemos utilizado como estrategia didáctica para propiciar la escritura, es el Fragmento esquizofrénico como fundamentación estética donde hay un amasijo



Milena Cárdenas

de significantes diferentes y sin relación. Es una disfunción lingüística donde se da una ruptura de la cadena significativa. En la aplicación de este género; los textos que se producen, aparentemente no tienen sentido; sin embargo, en la consideración de su conjunto como un todo estructurado, el texto adquiere sentido. A parte de esta dinámica, en su proceso de aplicación, se asume una metodología alegre y poco usual. Antes de iniciar la escritura esquizofrénica<sup>2</sup>, se puede motivar su expresión con la visita a una galería de arte o un mini paseo por el patio o jardines del colegio o un ejercicio perceptivo en el aula de clase (véase en la primera experiencia, el segundo encuentro de este libro). Posteriormente, preparemos el ambiente de escritura. Se le podría pedir a los y las estudiantes que tomen un lápiz y una hoja, salgan de clase y escriban en el papel aquellos temores que les impiden escribir.

Algunos de los temores que generalmente escriben tienen que ver con lo morfosintáctico, lo intrapersonal y lo interpersonal. En este ejercicio aplicado entre estudiantes de 12 y 16 años, escriben cosas como estas: Tengo miedo de que se den cuenta de que no se escribir; me da terror que miren mi cantidad de faltas ortográficas; mi redacción es fatal; no quiero leer en público lo



Paola Díaz

---

<sup>2</sup> Al respecto véase la obra del coordinador de este proyecto: ROMERO Pablo. Didáctica y Expresión. Santa fe de Bogotá: Scarg editores, 1999. También puede consultarse su investigación: Dimensiones de la Educación Artística, 2000.

que voy a escribir, ¡profe!, ¿puedo guardar en silencio mi escrito?. Aquí, hay que complacer esta petición en pro de la expresión.

Una vez que se han hecho estas peticiones, se les invita a que antes de entrar al salón, los o las que deseen lo lean y luego hagan una bola con su papel de temores y peticiones y lo tiren al bote de la basura. Al entrar, pueden comenzar su aventura. Lo que estos o estas estudiantes son capaces de producir es en verdad, algo inimaginable.

En la práctica de esta Didáctica artística que contiene, teorías, técnicas, géneros, estrategias, reflexiones y metodologías; los resultados son un verdadero regalo a la creatividad. Muchos de estos escritos ya han sido publicados; por ejemplo: *Una Alegoría al Asco* de Ivón Tatiana Agudelo, *Tu Lápiz* de Nathaly Sarriá, *Pensando la Mamera* de Lorena Iglesias y Catherine Ruiz. Todos estos publicados en el libro *Didáctica y Expresión* de Pablo Romero I.

Desde este compromiso con la expresión, es muy difícil desahogar la imaginación sin el compromiso de todos los maestros de una comunidad educativa. Lo que un maestro construye, puede ser destruido por otro. Aquí, en esta dinámica de trabajo, la profesora Judith del área de español comprometió a todas las estudiantes y profesores a leer todos los días en el colegio, quince minutos. La idea no es leer un texto obligado o una lectura impuesta desde la institución. Cada estudiante

#### **POESÍA A MI PERRO KEOS**

*Tu eres mi bebé  
consentido  
Desde que te traje  
Leo, yo fui la  
segunda que te tuve  
en mis brazos.  
Tu, mi bebé  
adorado, mi niño  
consentido. Yo  
siempre te  
"querere" mucho.  
Te quiero mucho  
Keos.  
Ángela Maritza  
Méndez 3°.*

escoge la lectura de sus afectos y la lleva para ese espacio sagrado de lectura. En esta primera etapa se lee sin pedir comentarios o resumen de la lectura. Lo que se busca es crear un inconsciente colectivo de lectura en la comunidad educativa. En una segunda etapa, desde este ejercicio, se puede pedir contar en forma libre todo lo que se nos ha quedado o impactado en nuestra experiencia lectora. Desde aquí, socializar a los padres de familia esta dinámica de trabajo, es iniciarlos en este compromiso. Se les puede invitar a realizar dos lecturas familiares (todos los miembros de la familia hacen una lectura en voz alta y una lectura individual en silencio) a la semana y enviar al colegio la socialización de sus experiencias con la lectura. Desde esta dinámica de trabajo, la escuela no es un ente pasivo o un espacio de cuatro paredes para adentro; la familia es parte esencial de la escuela, a ella hay que seducirla desde la escuela y permitirle que en forma libre y transparente entre a la escuela con sus anhelos, preocupaciones y proyectos.

En esta dinámica de trabajo de seducir con el conocimiento y los afectos a los estudiantes, la profesora Ruth Delgadillo del área de sociales ha escrito una serie de reflexiones sobre la importancia de la divergencia en su área de estudio, lo que la ha llevado a realizar interesantes ejercicios didácticos de producción de textos desde el área de sociales. El área de Inglés no ha sido la excepción. Desde aquí, se les pide a las estudiantes que ideen poesías, cuentos, fábulas

Giovanna Santana de  
3º nos contó esta  
experiencia:

**Juegos y actividades:** El  
Jueves 12 de Octubre las  
niñas de segundo de  
primaria realizaron una  
pista de jabón para las  
misiones. Nosotras las  
niñas de tercero primaria  
no hicimos ninguna  
actividad, sólo ventas y  
saben que, nos fue muy  
pero muy bien,  
recogimos 109.000 y sin  
contar lo que hay en la  
alcancía. Chao. Att.  
Giovanna.

**PUNTO COM PUNTO  
CO.**

Que viva el computador  
punto com. punto co.  
Buscando amigos por  
internet entradas y  
salidas punto com. punto  
co.

Información que guarda  
como mi diario el  
computador  
Cumple mis órdenes y  
me devuelve la  
información.

Que viva el computador  
punto com. Punto co  
Conoci a Juan punto  
com. Punto co y somos  
grandes amigos por  
Internet.

En mi máquina  
automática hice una  
caricatura que mandaré  
por Internet a mi amigo  
en Madrid punto com.  
Punto co.

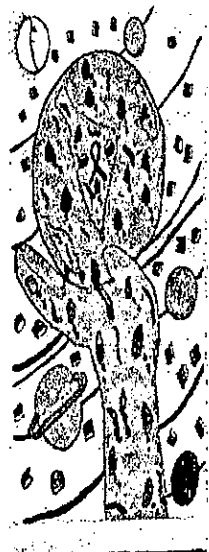
y reflexiones en Inglés. Este compromiso con la lectura y la escritura, contribuye a crear un real inconsciente colectivo amante de la lectura la escritura, el arte y la expresión en todas sus manifestaciones.

Desde el proceso de escritura que se ha generado en el área de filosofía, hay una serie de escritos existencialistas que tocan las fibras emocionales de quienes lo leen o escuchan. Es decir, hay algo fundamental que se ha logrado en la experiencia de *Susurro de la Creatividad*, y es la superación de los temores relativos a la expresión conceptual , gráfica, pictórica o artística. Ahora, tanto la pintura, la escultura, el teatro, las danzas, la música y la escritura; son una sola dinámica de expresión artística. A continuación, apreciemos dos escritos de estudiantes del colegio Stella Matutina alegóricos al recuerdo.

**El Valor de los Recuerdos**  
*Diana Matallana*  
Edad: 16 años

*Los recuerdos son recuerdos; pero aunque sean pasado, su valor será único. Realmente mi infancia no fue muy placentera por eso prefiero ignorarla en esta, que para mí, es una hoja de maravillosos momentos.*

*La amistad llegó con la inocencia y madurez más amplia que hasta ese momento, jamás había visto. Octavo grado fue una vivencia única de lo que es compartir sin esperar regalos, querer sin esperar un abrazo. Una personita me enseñó lo importante que son los demás y que por tal condición merecen respeto y afecto. Creo que este*



Darleen Gamboa



curso tuvo tanto significado para mí porque ha sido la única etapa en la que pude vencer mi orgullo, y así, logré ser la verdadera Diana Patricia.

Un arduo, duro y trabajoso año fue noveno, nunca había estado tan supremamente dedicada a mi estudio. Pero bueno, en ese momento me sentía con el compromiso personal de luchar por ser cada vez mucho mejor, en cada paso que daba, buscaba la perfección de recibir mi diploma, nada podría sustituir esto.

Las palabras y las hojas no bastarían para resumir el año más hermoso de mi vida. Me refiero a Décimo grado que me brindó los momentos más especiales del mundo, dejando así, una marca imborrable. Mis compañeras, amigas y maestros, el salón, cada sonrisa y lágrima que experimenté, son lo que más recordaré al salir del Stella Matutina. Le doy gracias a Dios por haber puesto en mi camino todas las personas que me acompañaron durante este curso porque de cada una saqué la situación perfecta e inolvidable.

Finalmente llegó undécimo y allí con seis niñas amigas, con su cariño me enseñaron que este mundo está lleno de constancia y amor. La incondicionalidad las caracterizó y nos unió de tal forma que aunque dentro de poco ya no estemos juntas, jamás saldrán de nuestra mente cada sonrisa y detalle que compartimos juntas.

Por último recuerdo que todo es único y que a pesar de lo malo que nos suceda, la vida es hermosa. Gracias por esta oportunidad de volver a vivir. "Los recuerdos son recuerdos, pero aunque sean pasado, su valor será único".

En el texto anterior, se deja ver la importancia que tienen los afectos, las relaciones interpersonales en el logro del aprendizaje significativo. Si en Susurro de la Creatividad, hemos insistido tanto en trabajar

**Las palabras y las hojas no bastarían para resumir el año más hermoso de mi vida. Décimo, el grado que me brindó los momentos más especiales del mundo, dejando así, una marca imborrable.**

los afectos, los procesos motivacionales, es porque tenemos numerosas experiencias y talleres donde hemos comprobado el impacto tan poderoso que tienen en los procesos de enseñanza aprendizaje, los agradables y transparentes ambientes de amistad o de convivencia que podamos asegurar entre todos los que participamos en un ambiente educativo. En la misma aula de clase, con un estilo muy diferente, pero ameno, una adolescente escribe esto:

### **Minuto a Minuto ¡Todo corre!**

**Dalila Villarreal**

*Las épocas nacen entre ruidos, regaños, risas y llantos, mi época se crea desde el día en que un espermatozoide; ¡mi espermatozoide!, golpeó fuertemente en un óvulo hasta penetrar en su punto central.*

*Una luz, un país lleno de juguetes donde la imaginación vuela y vuela, las alas de mi mente, empiezan a recorrer un largo camino.*

*La gente: el flaco, el gordo, el alto, el bajo y hasta el enano... unos ríen, otros lloran y otros se esconden tras su locura.*

*Épocas que terminan para dar comienzo a otras dimensiones que son desconocidas, más gente volviendo loca tu mente, tu memoria.*

*Ahora, simplemente soy una adolescente viviendo y gozando un adolescente que hasta su último día recordará aquella gente que, me dio la vida y que hizo que lo que hoy soy, lo seré en permanente cambio, hasta la tumba.*



Laura Herrera



## El Juego, su diseño y construcción

En *Susurro de la Creatividad*, el juego no se percibe como una dinámica didactizada; por el contrario, el juego es eso, juego y nada más que juego. Pero ¿qué sucede con el juego como pretexto de aprendizaje?. La enseñanza y el aprendizaje son consecuencias que se derivan inteligentemente del juego. El niño cuando juega, no tiene porque enterarse que ese juego es para aprender; es para pasarla rico, para el desestrés, para divertirnos e integramos con los demás. Si aprendemos algo o reforzamos un conocimiento, fabuloso; pero si aparentemente creemos que no hemos aprendido algo, también fabuloso. La idea era jugar, no evaluarnos y mucho menos calificarnos o juzgar al otro. Estamos hablando de un juego y es para divertirnos, si alguien no desea participar, no se le tiene porque obligar. Creemos que en toda actividad del grupo, hay que hacer participar a como de lugar a todos. En esta concepción estamos equivocados, preocupémonos por enamorar antes que obligar.

En este compromiso, no es necesario comprar juegos o instrumentos didácticos para alegrar el aprendizaje. Estos, los podemos diseñar y construir y de paso se nos convierte en un pretexto para pensar y crear.

Desde este pensamiento no sólo en el área de Educación Artística y Filosofía se han pensado, diseñado y construido juegos para



Ana M. Moreno

divertimos y como consecuencia aprender. Todas las áreas ya han emprendido un serio compromiso con el juego por las grandes fortalezas que posee esta dinámica de trabajo. En el área de Inglés, las profesoras Luz Marina, Martha y María Fernanda con todas las estudiantes han creado tantos juegos para disfrutar el aprendizaje del inglés, que ahora hacen ferias interactivas y creativas del juego. Aquí, en esta experiencia, las niñas y adolescentes invitan a jugar, nos invitan a divertirnos en inglés. La experiencia ha sido tan positiva que hasta los que no manejamos esa lengua, nos dejamos seducir por los juegos comprendiendo en otro idioma como podemos jugar.

En el área de Tecnología coordinada por la maestra Maribel Pardo Sotomayor, desde la aplicación de la interpretación de la teoría triárquica de *Susurro de la Creatividad*, ya explicada anteriormente, se han diseñado numerosos juegos que en la actualidad disfrutan las niñas del preescolar. Muchos de estos diseños siguen los principios del Bingo, otros del Dominó o del sistema de las cartas. Estos juegos han contribuido al despliegue de la imaginación de las niñas, al afinamiento de la Percepción y al desarrollo del pensamiento divergente. Uno de esos juegos, es el dominó de los estilos artísticos. Aquí, las niñas se divierten jugando y de paso aprenden a diferenciar un estilo artístico de otro. Desde esta área, la unión entre arte y técnica ha sido fundamental para lograr que las niñas hagan novedosos aportes al diseño de los juegos.

**En la  
integración  
afectiva y  
académica de  
todos los  
integrantes de  
una comunidad  
educativa, se  
encuentra el  
motor que  
empuja hacia el  
aprendizaje  
significativo.**

En el área de Educación Artística, las niñas han asumido el arte como Expresión, como Mediación y como Pretexto (ya explicado en el Séptimo Encuentro), cuestión que ha ayudado a vivir el arte cuando desean crear; pero también cuando desean criticar, valorar o hacer un homenaje; también cuando simplemente quieren descansar, relajarse o divertirse. Desde el arte como Mediación, han diseñado y creado una serie de novedosos juegos bautizándolos con novedosos nombres. Por ejemplo, algunos de estos son:

**Tecnopolidíctico de la Creatividad:** Es un aparato Didáctico desarmable y tiene como objetivo afinar la Percepción, aprender a seguir instrucciones, armar rompecabezas complejos, trabajar en equipo y aprender a identificar quince técnicas artísticas y quince estilos artísticos. Está conformado por setenta cubos o por prismas y en cada uno de sus lados hay una enseñanza. En el caso del Tecnopolidíctico de la Creatividad formado por cubos, en el lado N. 1. Es para exponer diversas técnicas artísticas, en el lado N. 2. Estilos artísticos, N. 3. Degradaciones cromáticas (pasar de un tono a otro sin hacer notar el cambio), N.4. Rompecabezas de setenta piezas. Este aparato didáctico, tiene muchas formas de manejarlo. Una, es mediante los talleres de *Susurro de la Creatividad*: Taller de la Percepción, Taller de la Pregunta, Taller de la Divergencia y Taller de Pensar la Imagen. Observemos por ejemplo, el funcionamiento o aplicación de uno de los talleres con el Tecnopolidíctico de la Creatividad.



Natalia Osorio

**SUSURRO DE LA CREATIVIDAD  
TECNOPOLIDÍCTICO DE LA  
CREATIVIDAD**

**INSTITUCIÓN:** \_\_\_\_\_

**INTEGRANTES:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**TALLER DE LA PERCEPCIÓN:** Percibir, implica observar, identificar generalidades y particularidades, implica además, sentir antes que tocar, valorar antes que juzgar y observar con el alma, el cuerpo y todo nuestro ser, como un solo sentido.

UN TECNOPOLIDÍCTICO DE LA CREATIVIDAD ES UN APARATO DIDÁCTICO QUE HACE REALIDAD EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA DE CLASE. POR MEDIO DE ESTE APARATO, LA NIÑA O EL NIÑO, APRENDE A IDENTIFICAR DIVERSAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS, ESTILOS, TÉCNICAS Y TEXTURAS; TAMBIÉN APRENDE A ARMAR ROMPECABEZAS COMPLEJOS A SER FLEXIBLE CON EL MANEJO DE LOS TEMAS A LA HORA DE EXPRESARSE.

Ahora, diviértanse con los tecnopolidícticos de la Creatividad.

- ARMEN EL ROMPECABEZAS
- IDENTIFIQUEN CINCO TÉCNICAS ARTÍSTICAS (Indicar los cubos o prismas y argumentar la afirmación).

**El juego es  
para  
divertirnos,  
para  
integrarnos.  
El aprendizaje  
es una  
consecuencia  
del juego.**



- DESCUBRAN CUATRO ESTILOS O MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS DIFERENTES.
- CADA INTEGRANTE DEL GRUPO DEBE CREAR UNA OBRA DE ARTE EN EL ESTILO Y LA TÉCNICA QUE DESEE. DEBE SER DIFERENTE EN ESTILO Y TÉCNICA A LA DE SUS COMPAÑEROS.
- TEMAS SUGERIDOS: LA AMISTAD, LA FAMILIA, LA ESPERANZA, LA PAZ, EL AMOR, LA NATURALEZA, LA CIUDAD O LA DESESPERANZA.
- EXPRESAR EN FORMA MUY LIBRE CÓMO NOS SENTIMOS EN ESTA ACTIVIDAD.

**2. Micro tecnopolidéticos:** Son una serie de rompecabezas en nueve cubos de madera. En cada conjunto de cubos hay tres rompecabezas, nueve degradaciones cromáticas, nueve técnicas diferentes y nueve estilos diferentes que permiten a las y los niños aprender en forma individual. El hecho de que existan diversos rompecabezas en un sólo juego, permite a los y las niñas resolver problemas con un mayor grado de dificultad.

**3. Juego de las Variables:** Tiene un sistema semejante al de las cartas. En este juego puede haber un ganador, dos, tres o más, incluso podrían ganar todos, dependiendo del rumbo que tome el juego. *El juego de las Variables* está formado por sesenta piezas con obras de arte realizadas por las mismas estudiantes en diferentes técnicas y estilos artísticos; en el lado posterior de cada ficha se indican las variables como: 1. Tema, 2. Técnica, 3. Estilo y 4. Textura. Pero, ¿cómo se juega?. Pueden participar hasta seis jugadores y ganan los primeros que queden sin cartas. El primer jugador propone la variable, por ejemplo, la variable técnica: Mixta. Todos los que tengan esta técnica, pueden soltar su carta y así sucesivamente sigue el segundo turno para el jugador de al lado proponiendo también su variable. Este juego es bastante entretenedor y divertido, además de que aprendemos sin damos cuenta.

Existen numerosos juegos que las niñas han diseñado, siguen construyendo y seguirán creando desde *Susurro de la Creatividad*.



Dayana Contreras

## El Entorno como pretexto para crear



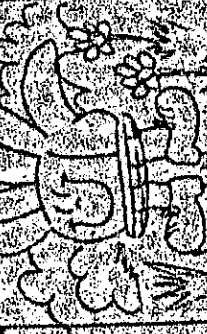

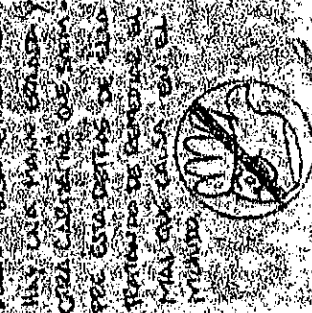

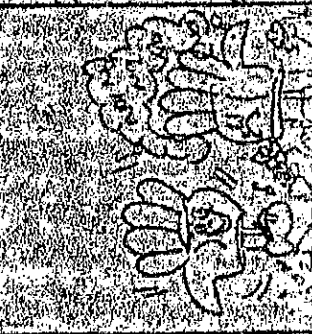

Todo lo que nos rodea, es un pretexto para vivir, soñar y crear si afinamos nuestra percepción. Un paseo, una experiencia amorosa, una obra de teatro, una clase, la TV. El Cine, la prensa y cualquier evento o experiencia son un pretexto para desplegar nuestra imaginación. En esta dinámica, un ejercicio que podemos desarrollar en el aula de clase, se puede hacer a partir de la observación, lectura y valoración de los comic de cualquier periódico. Desde *Susurro de la Creatividad*, se han hecho numerosos ejercicios de inspiración desde el periódico el Tiempo y el Espectador. Por ejemplo, basándonos en la sección de *Cuentos dibujados* de el periódico El Tiempo, después de realizar varios ejercicios de análisis aplicando la interpretación de los cuatro niveles que propone *Susurro de la Creatividad* (véase el Tercer Encuentro de este libro) las niñas, desde el nivel de lectura, el de Valoración, crearon numerosas propuestas, algunas jocosas, otras con una fuerte carga de protesta social, religiosa y política.

Desde esta dinámica de trabajo, las niñas unen los aportes de la Educación Artística, la Filosofía y las demás áreas de estudio. Obsérvese por ejemplo, la historia de la mano "feliz" creada por la adolescente Natalia Bahamón.



María A. Mora

CUENTOS PENSADOS (Natalia Bahamón).

<p>AL PASAR LO UNO QUE PASABA, SE ENTENDIÓ LAS RUBIAS, PERO LA CHICA PUDO</p>	
<p>UNA QUE OMBRERAS, PERO AL PASAR CON POCOS, PERO AL PASAR CON POCOS, PERO UNA, PERO CON UNO, PERO</p>	
<p>MUCHO PASAR, UNA QUE QUE UNO POR UNO, PERO DE PASAR, PERO UNO PERO UNO, PERO UNO</p>	
<p>EN UNO LA PASAR, PERO SE PASAR, PERO UNO PASAR, PERO UNO PASAR, PERO UNO</p>	
<p>DEBE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO</p>	
<p>UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO</p>	
<p>UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO</p>	
<p>UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO UNA QUE PASAR, PERO UNO</p>	





## HACIA UNAS CONCLUSIONES

El aprendizaje significativo es una preocupación fundamental en *Susurro de la Creatividad*; desde aquí, se proponen nueve procesos creativos que permiten experimentar dinámicas sensibles con los afectos y el conocimiento. La Motivación, la Percepción y la Preparación como una sola realidad, la Inferencia, la Divergencia, la Iluminación, la Valoración, la Interconexión, la Aplicación y su respectiva Socialización como la Revisión crítica permanente; son realidades fundamentales en todo proceso educativo donde se desee alcanzar el Aprendizaje Significativo en el que, el conocimiento adquirido no se pierda en el laberinto del olvido y la mente no se convierta en la inútil red por donde se escapa el mar de los recuerdos.

Existen múltiples formas de buscar el Aprendizaje Significativo, pero si queremos llegar sensiblemente a los estudiantes y permitir que ellos nos toquen con sus afectos y razones; es importante que aseguremos un ambiente de aprendizaje fraterno donde se valore a cada miembro de la comunidad educativa como único e irrepetible. Una vez asegurada esta realidad, podemos asumir una Didáctica de la Expresión que no separe teoría, práctica y experiencia. En *Susurro de la Creatividad*, la Didáctica es una disciplina esencial para alcanzar el Aprendizaje Significativo en estudiantes y maestros. En estos procesos, los talleres cumplen un papel sensible y determinante; por ejemplo, el Taller de la Pregunta permite que el o la estudiante dude de su aparente realidad, se confronte y confronte a los demás desde el fascinante

universo de la argumentación. Desde este Taller, los estudiantes aprenden a identificar, clasificar y construir cuestionamientos que desnudan las lecturas explícitas e interlineales de un texto. Aquí, se aprende a plantear preguntas explícitas, interpretativas, hipotéticas, analíticas y valorativas.

El Taller de la Percepción le permite a los estudiantes aprender a observar particularidades, a valorar su propia realidad en relación con la del otro desde una dinámica del Nosotros y así alcanzar un afinamiento de su propia Percepción.

El Taller de la Divergencia busca que el y la estudiante a partir de una pregunta o de un problema, generen múltiples respuestas y posibles soluciones conceptuales, experienciales o gráficas. Los talleres de la Divergencia que aquí se socializaron; en sus aplicaciones prácticas, le permitieron a los y las estudiantes arrojar innumerables ideas que jamás se imaginaron.

El Taller de Pensar la Imagen, sin duda permite valorar el texto desde múltiples posibilidades sígnicas, lingüísticas y metalingüísticas. Aprender a leer la TV, el cine, el teatro la prensa, la radio, un paseo, una conferencia, un viaje, una experiencia amorosa y las múltiples realidades que nos rodean; es una tarea que la escuela debe dinamizar con sensibilidad, emoción y razón.

En Susurro de la Creatividad invitamos segundo a segundo a vivir una Pedagogía, que primero asegure los afectos de la comunidad educativa con fundamento, intención, fraternidad y razón.

256



## BIBLIOGRAFÍA

- ADAIR, John. El arte del pensamiento creativo. Santafé de Bogotá: Ed. Legis, 1993.
- APORTES : Pedagogías artísticas / Ediciones Educativas (Abril, 1997). Santafé de Bogotá: La editorial, 1997.
- ARNHEIM, Rudolf. Consideraciones sobre la educación artística. 1ª Edición. Barcelona: Paidós, 1989.
- CALABRESE, Omar. ¿Cómo se lee una obra de arte?. 2ª ed. Madrid: Gráficas Rogar S.A., 1994.
- CALABRESE, Omar. El lenguaje del arte. 2ª reimpresión. Barcelona: Paidós, 1985.
- CALLINICOS, Alex. Contra el postmodernismo. Santafé de Bogotá: Ancora, 1994.
- CASTAÑEDA, Elsa y PARODI, Matha Luz. Hacia una pedagogía de la Creatividad. Santafé de Bogotá: Fundación FES, 1992
- COLCIENCIAS. Colombia al filo de la oportunidad. Santafé de Bogotá: Tercer Mundo, 1995.
- COLECCIÓN REVISTA DE DIBUJO Y PINTURA. Colombia: Cinco S.A., 1984.
- COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Plan Decenal de Educación. Santafé de Bogotá: El ministerio, 1996.
- Ley General de Educación: Ley 115. Santafé de Bogotá: El ministerio, 1984
- Ministerio de Educación Nacional. Serie Lineamientos Curriculares. Educación Artística. Santafé de Bogotá, Junio de 2000.
- ¿CÓMO NOS INVENTAMOS OTRA ESCUELA? (1º:1997: Santafé de Bogotá). Memorias I Foro Educativo Distrital. Santafé de Bogotá: Escritura Ltda., 1997.
- COMPENSAR. Recuperación de la creatividad como utopía pedagógica. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1995.
- CORPORACION TERCER MILENIO. Ley general de Educación: Decreto reglamentario. Santafé de Bogotá: Alfa y Omega, 1996.
- DE LA TORRE, Saturnino. Educar en la creatividad. Madrid: Narcea S.A., 1967
- DE SÁNCHEZ, Margarita . Desarrollo de habilidades del pensamiento. México: Trillas, 1997.
- DE ZUBIRIA SAMPER, Miguel. Pedagogías del siglo XXI. Mentefactos 1. Colombia: Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino Fundación Alberto Merani, 1999.

universo de la argumentación. Desde este Taller, los estudiantes aprenden a identificar, clasificar y construir cuestionamientos que desnudan las lecturas explícitas e interlineales de un texto. Aquí, se aprende a plantear preguntas explícitas, interpretativas, hipotéticas, analíticas y valorativas.

El Taller de la Percepción le permite a los estudiantes aprender a observar particularidades, a valorar su propia realidad en relación con la del otro desde una dinámica del Nosotros y así alcanzar un afinamiento de su propia Percepción.

El Taller de la Divergencia busca que el y la estudiante a partir de una pregunta o de un problema, generen múltiples respuestas y posibles soluciones conceptuales, experienciales o gráficas. Los talleres de la Divergencia que aquí se socializaron; en sus aplicaciones prácticas, le permitieron a los y las estudiantes arrojar innumerables ideas que jamás se imaginaron.

El Taller de Pensar la Imagen, sin duda permite valorar el texto desde múltiples posibilidades signícas, lingüísticas y metalingüísticas. Aprender a leer la TV, el cine, el teatro la prensa, la radio, un paseo, una conferencia, un viaje, una experiencia amorosa y las múltiples realidades que nos rodean; es una tarea que la escuela debe dinamizar con sensibilidad, emoción y razón.

En Susurro de la Creatividad invitamos segundo a segundo a vivir una Pedagogía, que primero asegure los afectos de la comunidad educativa con fundamento, intención, fraternidad y razón.

DIAZ DE OSPINA, Gilma y col. El taller pedagógico.  
 Santafé de Bogotá: Universidad Santo Tomás, 1991.  
 DIAZ Carmen. La Creatividad en la Expresión Plástica.  
 Madrid: Narcea, 1988.  
 DICCIONARIO Planeta de la Lengua Española Usual.  
 Santafé de Bogotá: Planeta, 1989.  
 ENCICLOPEDIA de las Artes / Argos S.A. Barcelona : La  
 editorial. T.I.  
 ENCICLOPEDIA de la Pintura Universal: Selecciones  
 Pinacoteca de los genios. Buenos Aires: Codex, 1967.  
 ENCICLOPEDIA Grolier 95. Enciclopedia en CD Room.  
 Versión 7.0. s.l.: Mindscape Inc., 1995.  
 ENCICLOPEDIA Historia de la Pintura: Desde los  
 orígenes al románico. Barcelona: Ceac, 1981. v 6  
 ENCICLOPEDIA Historia de la Pintura: El apogeo del  
 realismo. Barcelona: Ceac, 1992. v 7  
 ENCICLOPEDIA Historia de la Pintura: La pintura  
 contemporánea. Barcelona: Ed. Ceac, 1992. v 9.  
 ENCICLOPEDIA Historia de la Pintura: La pintura  
 moderna. Barcelona: Ceac, 1992. v 8.  
 ENCICLOPEDIA Historia del Arte. Méjico: Salvat S.A.,  
 1982. T. 9.  
 ENCUENTRO NACIONAL FORMACIÓN ARTÍSTICA.  
 (1º:1997: Santafé de Bogotá). Memorias del I Encuentro  
 nacional de formación artística. Santafé de Bogotá:  
 Dimensiones educativas y culturales, 1997.  
 ENTREVISTA a Guillermina Sinning. En: Revista Buena  
 Nota. Nº 35, El Espectador, Santafé de Bogotá, s.f.  
 ESTRADA HERRERO, David. Estética. Barcelona:  
 Herder, 1998.  
 EISNER Elliot. Educar la Visión Artística, Barcelona:  
 Paidós, 1995.  
 EISNER Elliot. El Ojo Ilustrado. Barcelona: Paidós, 1998.  
 FATAS, G. y BORRAS, G.N. Diccionario de términos de  
 arte. Madrid: El Prado, 1993.  
 FECODE. Ley General de Educación: Serie de  
 Documentos Nº9. Santafé de Bogotá: Fecode, 1994.  
 FLORES OCHOA Rafael. Hacia una pedagogía del  
 conocimiento. Santafé de Bogotá: McGrawHill, 1997.  
 FORMAGGIO Dino. La muerte del arte y la estética.  
 Méjico: Grijalbo S.A., 1992  
 FORO EDUCATIVO DISTRITAL. (1º: 1997: Santafé de  
 Bogotá). Memorias I Foro educativo Distrital. Santafé de  
 Bogotá: Secretaría de Educación, 1997.

FRANCO, Clam. Pensar y actuar. 2ª ed. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1994.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. Culturas híbridas. Méjico: Ed. Grijalbo S.A., 1989.

GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel. Un manual para ser niño. En: Revista Cambio 16. N° 122 (octubre, 1995). Santafé de Bogotá: s.n., 1995.

GELP Michael. Inteligencia Genial. Bogotá: Norma, 1999.

GLOTON, Robert y CLERO, Claude. La creatividad en el niño. Madrid: Narcea S.A., 1972.

GOLEMAN, Daniel. La inteligencia emocional. Buenos Aires: Ed. Javier Vergara, 1996.

GOLEMAN, Daniel. El Espíritu Creativo. Barcelona: Vergara, 2000.

GONZALEZ Jorge. Gorrión esta vez: Cómo estimular la expresión plástica. Buenos Aires: Aifre, 1997.

GREGORY Richard. Diccionario Oxford de la Mente. Madrid: Alianza editores, 1995.

GROSMAN Gustavo. Permiso yo soy Creatividad. Buenos Aires: Ediciones Macchi, 1990.

HAMPLE, S. y MARSHALL, E. Cartas que los niños le escriben a Dios. Santafé de Bogotá: Norma, 1995.

HAUSER, Arnold. Historia social de la Literatura y el arte. 1ª ed. Barcelona: Labor, 1985. v 1/2/3.

HEINELT Gottfried. Maestros creativos, alumnos creativos. Buenos Aires: Kapelusz, 1979.

JAMESON, Fredric. Teoría de la postmodernidad. Madrid: Trotta, 1996.

JENNINGS, Sue y col. Terapia creativa. Buenos Aires: Kapelusz, 1980.

JIMENEZ Carlos Alberto. Cerebro Creativo y Lúdico. Santafé de Bogotá: Cooperativa editorial Magisterio, 2000.

JIMÉNEZ Carlos Alberto. Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. Santafé de Bogotá: Cooperativa editorial Magisterio, 1998.

LAVERDE TOSCANO, María Cristina. Así hablan los artistas. Santafé de Bogotá: Guadalupe ltda. 1986.

LOWENFELD, Viktor. El niño y su arte. Buenos Aires: ed. Kapelusz, 1958.

LOWENFELD, Viktor y LAMBERT BRITAIN, W. Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires: Kapelusz, 1980.

LYOTARD, Jean François. La postmodernidad explicada a los niños. Barcelona: Sedisa., 1996.



MALINS, Frederic. Mirar un cuadro para entender la pintura. Madrid: Ed. Hermann Blume, 1983.

MARTINEZ, B. Creatividad. Madrid: Sampio Díaz, 1986.

ORTEGA RICARURTE, Carmen. Diccionario de artistas en Colombia. 2ª ed. Santafé de Bogotá: Plaza & Janés S.A., 1979.

ORTEGA, W. Redacción y composición. Santafé de Bogotá: McGrawHill, 1997.

ORTEGA y GASSET. La rebelión de las masas. Santiago de Chile: Andrés Bello, 1996.

PEREZ MIRANDA, Royman y GALLEGO BADILLO Rómulo. Corrientes constructivas. Santafé de Bogotá: Ed. Mesa redonda, 1994

POVEDA D. Creatividad y Teatro. Madrid: Narcea S.A., 1973.

PRESIDENCIA DE LA REPUBLICA. Constitución Política de Colombia. Santafé de Bogotá: Impreandés, 1991.

REVISTA DE ARTE Y CULTURA 2ª ed. / Museo de Arte Moderno de Bogotá. (III Trimestre, 1987). Santafé de Bogotá: El Museo., 1987.

REVISTA SUPERILUSTRATIONS / Bijutsu Shuppan-sha. Taiwan, 1991.

REVISTA TRAZOS: Programa de Licenciatura en Primaria / Universidad Distrital. n.10 (1994). Santafé de Bogotá: La Universidad. Anual.

REVISTA TRAZOS: Universidad Distrital. n.8 (1992). Santafé de Bogotá: La Universidad. Anual.

RODRIGUEZ, María Josefina y SANTOS, Manuel de Sauza. Comunidad creativa. 4ª ed. Santafé de Bogotá: Ed. San Pablo, 1994.

RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro. Psicología de la creatividad. México: Pax Mexico. 1995.

RODRIGUEZ ESTRADA Mauro. Creatividad Verbal. México, Pax México, 1994.

ROMERO I. Pablo. Mis artistas. Santafé de Bogotá: Ed. Magisterio, 1998. v. 1/2/3/4/5.

ROMERO I. Pablo. Didáctica y Expresión. Santa fe de Bogotá: Scarg editores, 1999.

ROMERO I. Pablo. Dibujemos ya. Santafé de Bogotá: Ed. Sendero, 1996. v. A/B/C/D.

ROSER Juanola. Reforma Educativa y Educación Artística. Santafé de Bogotá: Dimensiones Educativas, 1997.

SAVATER Fernando. El valor de educar. 6ª ed. Santafé de Bogotá: Planeta, 1997.

- SAVATER Fernando. Ética para Amador. 1ª ed.  
Barcelona: Ariel S.A., 1995.
- SORIN, Mónica. Creatividad. Santafé de Bogotá: Labor,  
1992.
- SCHUNK Dale. Teorías del Aprendizaje. México: PHH.  
Prentice Hall, 1997.
- VASQUEZ, L. Importancia de las artes en el curriculum  
para una mejor calidad en la educación. (1º:1997: Santafé  
de Bogotá). Memorias del I Encuentro Nacional Formación  
Artística. Santafé de Bogotá, s.n., 1997.
- VATTIMO G. Et al.. En torno a la Postmodernidad.  
Barcelona: Anthropos, 1994.
- ZULETA, Estanislao. Educación y democracia. Santafé de  
Bogotá: Tercer Milenio, 1995.

#### Estudiantes que intervinieron en el proceso

##### **Colegio Stella Matutina**

###### Sexto

Jennifer Patricia Amaya, Americ's Araque, Melissa Barón,  
Cindy Patricia Caldas, Vanessa Castañeda, María Fernanda  
Castillo, Aisha Carolina Castro,  
Dayán Katherine Contreras, Natalia Gutiérrez, Lina Johana  
Jaime, Laura Molina,  
Luisa Fernanda Mora, Alba Lorena Mora, Angélica María  
Moreno, Paula Jimena Olarte, Daniela Ortega, María Paula  
Parra, María Teresa Pastrana, Nidia Yamile Rincón, Yuri  
Alexandra Rincón, María José Rivera, Adriana Marcela  
Rojas, Juliana María Rojas, Laura Sarmiento, Diana  
Carolina Sepúlveda, Laura Cristina Torres.

###### Séptimo

María Alejandra Ángel, Paula Andrea Casallas, Diana  
Carolina Chacón, Yury Natalie Chavista, María Elena  
Echeverría, Alejandra Paola Florez, Lady Carolina G. M.  
Diana Carolina Hernández, Ingrid Catherine Herrera, Diana  
Carolina Leguizamon, Natalia Osorio, Diana Marcela  
Pardo, María Paula Andrea Quiroz, Ana María Ramírez,



Lina Jineth Rodríguez, Andrea Milena Rubiano, Luisa Fernanda Rubio, Alejandra Ruiz, Adriana Carolina Sanabria, María Fernanda Sierra, Paula Andrea Serrano, Diana Catherine Torres, Paola Julieth Triana.

#### Octavo

Claudia Milena Castro, Diana Marcela Chacón, Alejandra Correa, María Catalina Correa, Claudia Liliana Gaitán, Sandra Milena García, Vilma Stella González, Marcela González, Ingrid Dayana García, Andrea Emerita Guerrero, Karen Julieth Guerrero, Olga Liliana Guzmán, Diana Marcela Hernández, Liliana Hernández, Laura Carolina Herrera Mayra Rosa Iglesias, Margarita Rosa Jaramillo, Karol Vannessa Munive, Andrea Tatiana Olaya, Cindy Carolina Pinzón, Jennifer Yesenia Ramos, Ángela Patricia Romero, Sofia Cruz, Juanita María Suárez, María Fernanda Trivella, Juanita Zornosa.

#### Noveno

María Carolina Acevedo, Nazly Cecilia Asprilla, Laura Becerra, María Alexandra Burbano, Luisa Fernanda Cantor, María Angélica De La Torre, Jessica Stefania Duarte, María Carolina Escobar, Ingrid Marcela Gómez, Lina Isabel González, Frany Julieth

Herrera, Diana Angélica Jaime, Ledyn Patricia Martínez, Diana Carolina Matulevich, María Eugenia Miranda, María Alejandra Mora, Jenny Marcela Moreno, Ana María Moreno, Karry Alexandra Moreno, Angélica María Padilla, Ivonne Giseth Pinzón, María Paula Prada, Sandra Milena Prieto, Leidy Viviana Ramos, Karen Milena Rey, Diana Patricia Rivas, Paola Andrea Robayo, Diana Carolina Rodríguez, María Angélica Salazar, Eliana Carolina Torres, Andrea Del Pilar Villarraga, Lina María Zuluaga.

#### Décimo

Liliana Andrea Algarra, Ingrith Natalia Bahamón, Andrea Marcela Bermúdez, Francly Marcela Bocachica, Paula Andrea Bueno, Gloria Piedad Castillo, Cielo María Cristancho, Dayan María De La Torres, Milena Alexandra Gavilán, Grely Carolina Gómez, Natalia Gómez, Adriana Hernández, Sandra Milena Hernández, Viviana Herrera, Lorena María Iglesia, María Natalia Lucena, Diana Carolina Moncada, Maira Yussely Munevar, Martha

Johanna Otero, Sandra Yaneth Piñeros, Yeimi Johanna Ramos, Ellen Joanna Rodríguez, Johanna Katherine Ruiz, Claudia Lorena Salazar, Elizabeth Sanabria, Dayana Paola Sánchez, Johane Nataly Sarria, Mayer Catalina Valencia, Sharon Andrea Vera.

Once

Samanda Giselle Ballester, Diana María Caballero, Ana Milena Cárdenas, Janneth Andera Castellanos, Yina Lorena Duque, Yuly Katherine Flórez, Darleen Stella Gamboa, María Isabel García, Diana Milena García, Sandra Paola García, Lina María, León, Aleyda Lizeth López, Diana Patricia Matallana, Laura Paola Medina, Luisa Fernanda Olarte, Claudia Patricia Ortiz, Angélica María Ortiz, Camila Andrea Parra, Sandra Liliana Patiño, Paula Fernanda Ramírez, Erika Yinet Ramos, Juliana Riveros, Mónica Andrea Rodríguez, Angie Grace Rodríguez, Dolly Marcela Salazar, Diana Del Pilar Valencia, Natalia Valencia, Miriam Catalina Vargas, Julieth Esperanza, Velásquez, Saidy Lorena Villamil, Dalila Villarreal, Alexandra Villegas.



**GESTIÓN ISBN  
Y CÓDIGO DE BARRAS**

**SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**





Cámara Colombiana del Libro

**FACTURA DE VENTA**  
**Nº 26813**

FECHA DE FACTURA		
DIA	MES	AÑO
17	11	00

FECHA DE VENCIMIENTO		
DIA	MES	AÑO

ENTIDAD SIN ANIMO DE LUCRO  
SEGUN  
RESOLUCION 006/MARZO DE 1951  
FAVOR NO PRACTICAR RETENCION  
EN LA FUENTE  
T. 860.006.601-4 REGIMEN COMUN  
CALLE 17A No. 37-27 - Teléfono: 288 6188  
Fax: 287 3320  
Santafé de Bogotá, D.C. - Colombia

Nombre: IDEP

NIT 830.007738-1 Ciudad: BOGOTA

Dirección: CRA 19 A # 1A-55 Teléfono: 3371477

CANTIDAD	CONCEPTO	V.R. UNITARIO	V.R. TOTAL
1	VR ISBN <u>SUSURRO DE LA CREATIVIDAD</u>		21.739
1	VR. CODIGO DE BARRAS		24.828

CAMARA COLOMBIANA DEL LIBRO  
FACTURA DE VENTA

ACTIVIDAD ICA { SUJETA 304   
NO SUJETA

REGIMEN COMUN  
AGENTE RETENEDOR IVA

ENTIDAD SIN ANIMO DE LUCRO  
NO RETENER EN LA FUENTE

CINCUENTA Y TRES MIL QUINIENTOS CINCUENTA Y DOS

SUBTOTAL \$	46.567
I.V.A. \$	6.985
<b>TOTAL \$</b>	<b>53.552</b>

FAVOR GIRAR CHEQUE CRUZADO A NOMBRE DE LA  
CAMARA COLOMBIANA DEL LIBRO

*(Firma Autorizada)*  
CAMARA COLOMBIANA DEL LIBRO  
CALLE 17A NO. 37-27  
BOGOTA S. C.

*(Firma Autorizada)*  
Gráficas Air Ltda. Nit. 860.518.888-8 Tel: 2519221

Resolución DIAN No. 300000071592  
del 98 / 08 / 19 (19.001 a 30.000)

FIRMA AUTORIZADA  
CAMARA COLOMBIANA DEL LIBRO

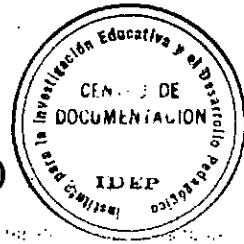
RECIBI CONFORME



# INTERNATIONAL STANDARD BOOK NUMBER (ISBN) AGENCIA COLOMBIANA

CAMARA COLOMBIANA DEL LIBRO

Carrera 17A No. 37-27 Conmutador: 288 6188 Fax: 287 3320 A.A. 8998  
e-mail: camlibro@latino.net.co www.camacolombianadelibro.com.co



MATERIA 370  
*Creatividad*

8066-09-3		TITULO	
TITULO <i>Su mundo de la Creatividad</i>			
ISBN del Título Original		8	
Editorial		IDEP	
Primer Apellido		Segundo Apellido	
<i>ROMERO</i>		<i>ABEZ</i>	
Nombres		Nacionalidad	
<i>Estudiantes</i>		<i>Colombiana</i>	
Del		Al	
<i>NO</i>		<i>NO</i>	
Idioma Original		TRADUCTOR: Primer Apellido	
<i>NO</i>		<i>NO</i>	
Nombre del Impresor o Productor		NIT ó C.C.	
<i>Editeres LTDA</i>		<i>800169.157.64339221</i>	
DIRECCION O SUSTRATO:		Dirección	
<input checked="" type="checkbox"/> Impresión en Papel		<i>CR 17A No 37-27</i>	
Edición No.		Reimpresión	
<i>1</i>		<i>NO</i>	
Lugar de Edición		Fecha de Aparición	
<i>Bogotá</i>		<i>15/12/2000</i>	
Precio en dólares		Precio en Pesos	
<i>23.5</i>		<i>Sin Valor Comercial</i>	
No. Páginas		Volumen No.	
<i>250</i>		<i>1</i>	
Tiraje		No. Ejemplares Oferta Externa	
<i>mil libros</i>		<i>111</i>	
Representante Legal		Firma	
<i>EDUARDO CHIAFFE</i>		<i>U Chiaffe</i>	
Año ingreso ISBN		Control de la Agencia	
<i>30</i>		<i>noviembre 2000 gto</i>	

Original: Editor



INTERNATIONAL STANDARD BOOK NUMBER (ISBN)  
AGENCIA COLOMBIANA

Cámara Colombiana  
del Libro

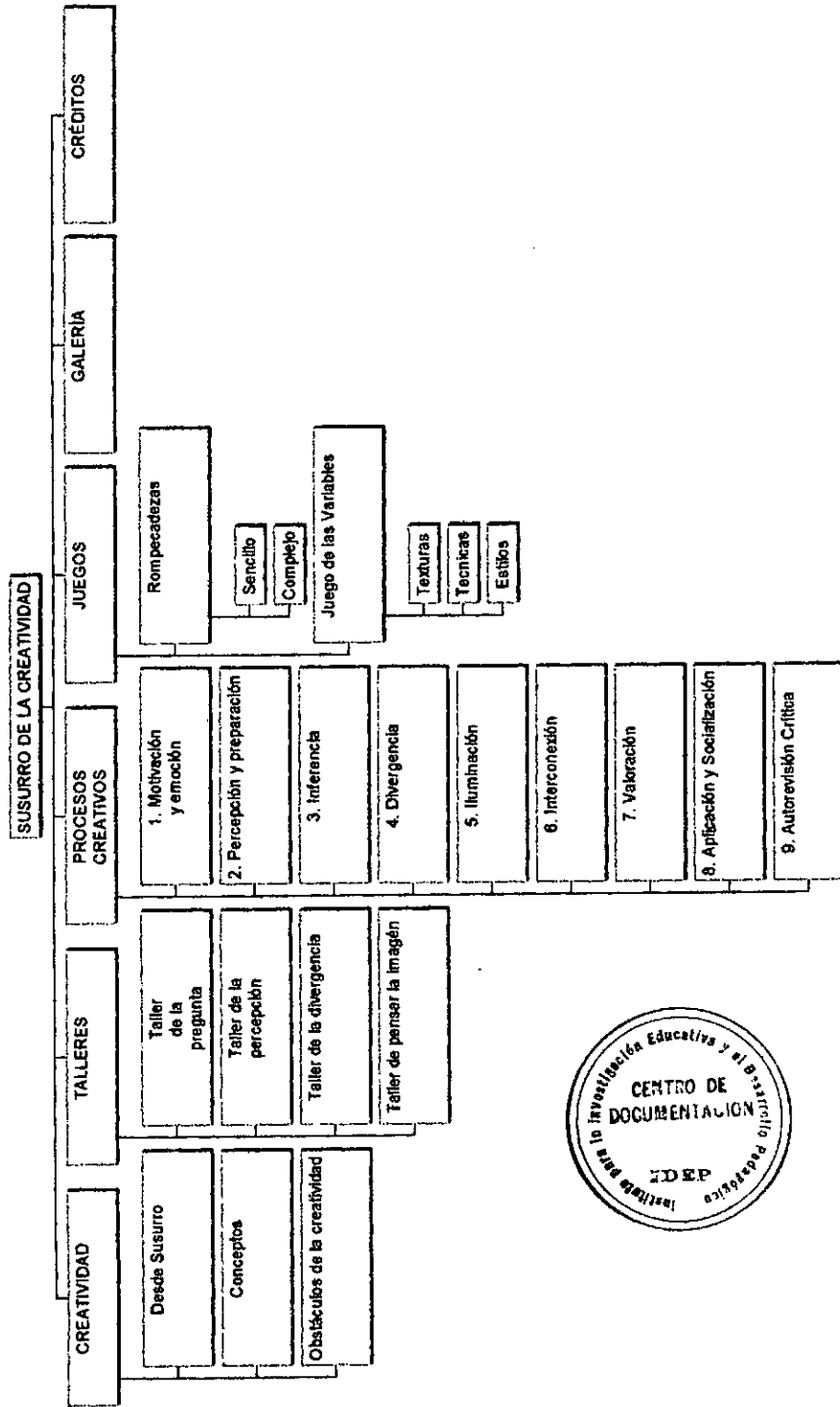
CAMARA COLOMBIANA DEL LIBRO  
Carrera 17A No. 37-27 Conmutador: 288 6188 Fax: 287 3320 A.A. 8998  
e-mail: camlibro@latino.net.co www.camaracolombianadelibro.com.co

MATERIA 370  
*Creatividad*

2. ISBN 958- 8066-09-3		Fascículo u Obra Independiente		TITULO		
3. ISBN 958-		Volumen		TITULO		
4. ISBN 958-		Obra Completa		TITULO <i>Susurro de la Creatividad</i>		
5. Título original de la obra (Cuando son traducciones)				ISBN del Título Original		
6. Editorial <b>IDEP</b>		NIT ó C.C. <b>8300077387</b>	Teléfono <b>3371427</b>	e-mail <b>IDEP@docente.IDEP.edu.co</b>		
				Dirección <b>Cr. 19A N° 1A-55</b>		
7. AUTOR O ILUSTRADOR	Primer Apellido <b>ROMERO</b>	Segundo Apellido <b>IBÁÑEZ</b>	Nombres <b>Pablo de Jesús</b>	Nacionalidad <b>Colombiano</b>	Dirección <b>Calle 167</b>	
					Teléfono	
					e-mail	
8. ILUSTRADOR FOTOGRAFO	<input checked="" type="checkbox"/> Primer Apellido <b>Estudiantes</b>	Segundo Apellido	Nombres	Nacionalidad		
	<input checked="" type="checkbox"/> Colegio <b>Stella Matutina</b>					
Traducción SI <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/>	Del Idioma Original	TRADUCTOR: Primer Apellido	Segundo Apellido	Nombres	Nacionalidad	
10. Razón Social o Nombre del Impresor o Productor <b>Sendero Editores LTDA</b>		NIT ó C.C. <b>800169.1576</b>	Teléfono <b>433 7221</b>	e-mail		
				Dirección <b>Cr. 112 N° 61A-12</b>		
11. PRESENTACION O SUSTRATO:						
Libros Impresos en base papel	Rústica <input checked="" type="checkbox"/>	Tapa Dura <input type="checkbox"/>	Libros publicados en Medio Electromagnético	CD Rom <input checked="" type="checkbox"/>	Cassette <input type="checkbox"/>	
				Diskette <input type="checkbox"/>	Internet <input type="checkbox"/>	
					Video <input type="checkbox"/>	
Coedición SI <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/>	Edición No. <b>1</b>	Reimpresión <b>NO</b>	Lugar de Edición <b>Bogotá</b>	Fecha de Aparición Día <b>15</b> Mes <b>12</b> Año <b>2000</b>	No. Páginas <b>250</b>	
					Volumen No. <b>1</b>	
					Total Volumen <b>1</b>	
Tamaño (cms.) <b>16 x 23.5</b>	Precio en dólares <b>NO</b>	Precio en Pesos <b>Sin valor comercial</b>	Tipo de Papel <b>Propalibro</b>	24. Gramaje <b>-60 60 70 90 +8</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Tipo de Impresión <b>Litográfica.</b>	Tiraje <b>mil libros</b>	25. No. Ejemplares Oferta Nacional	No. Ejemplares Oferta Externa	No. Total Ejemplares <b>mil libros</b>		
27. Manifiesto que el presente título es de carácter científico o cultural por no corresponder a: horóscopos, folionovelas, modas, publicaciones pornográficas, tiras cómicas o historietas gráficas y juegos de azar.			28. Si el título corresponde a una de las siguientes publicaciones indíquelo en la casilla adecuada:			
Nombre Representante Legal <b>CLEMENCIA CHIAPPE</b>			Firma <i>U Chiappe</i>			
Responsable en la Editorial <b>IDEP Galeano</b>	Teléfono <b>3371356</b>	Año Ingreso ISBN	Control de la Agencia <b>moisencle 17/00 gpa</b>			

Original: Editor

# MAPA DE NAVEGACIÓN SOFTWARE SUSURRO DE LA CREATIVIDAD



## GUIÓN SOFTWARE SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Pantalla	Fondo	texto	Audio	Imagen - vídeo	Iconos
1	Susurro de la creatividad	Archivos Texto (A)	Música	Paleta con manchas	6 Manchas en pintura: Creatividad Procesos creativos Talleres Juegos Galería Créditos
	1.1 Creatividad		voz	Vídeo	Mancha Roja
	Desde Susurro de la creatividad		Archivos Audio (A)		Logo susurro
	Conceptos			Fotografías	Hojas
	Obstáculos de la creatividad				
	1.2 Talleres				Mancha Azul
	Taller de la pregunta				Interrogante
	Taller de la percepción				ojo
	Taller de la divergencia				Dos caras
	Taller de pensar la imagen				Dibujo rodillo
	1.3 Procesos Creativos			vídeo	Mancha Roja
	Motivación y emoción			Fotografías de obras	Rectángulo azul violatea
	Percepción y preparación				Rectángulo Rojo violatea





Inferencia	Rojo violeta	Archivos Texto (A)	Música	Rectángulo Rojo Cadmio
Divergencia	Rojo naranja			Rectángulo Rojo naranja
Iluminación	Naranja			Rectángulo Naranja
Interconexión	Amarillo Naranja			Rectángulo Amarillo Naranja
Valoración	amarillo verde			Rectángulo amarillo verde
Aplicación y Socialización	amarillo verde			Rectángulo verde esmeralda medio
Autorevisión Crítica	verde esmeralda medio			Rectángulo Verde
1.4 Juegos	Fondo degradado			Mancha Azul
Rompecabezas	Azul			Vídeo
Sencillo				Fotografías
Complejo				
Juego de las Variables				
Técnicas			Foto variables	
Texturas			Variedad técnicas	
Estilos			Variedad texturas	
1.5 Galería	Blanco		Variedad estilos	
1.6 Créditos			Cuadro enmarcado	
			350 obras-fotos	
			hoja	

**SÍNTESIS DEL PROYECTO**  
**SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**

**PRESENTACIÓN EN POWER POINT.**

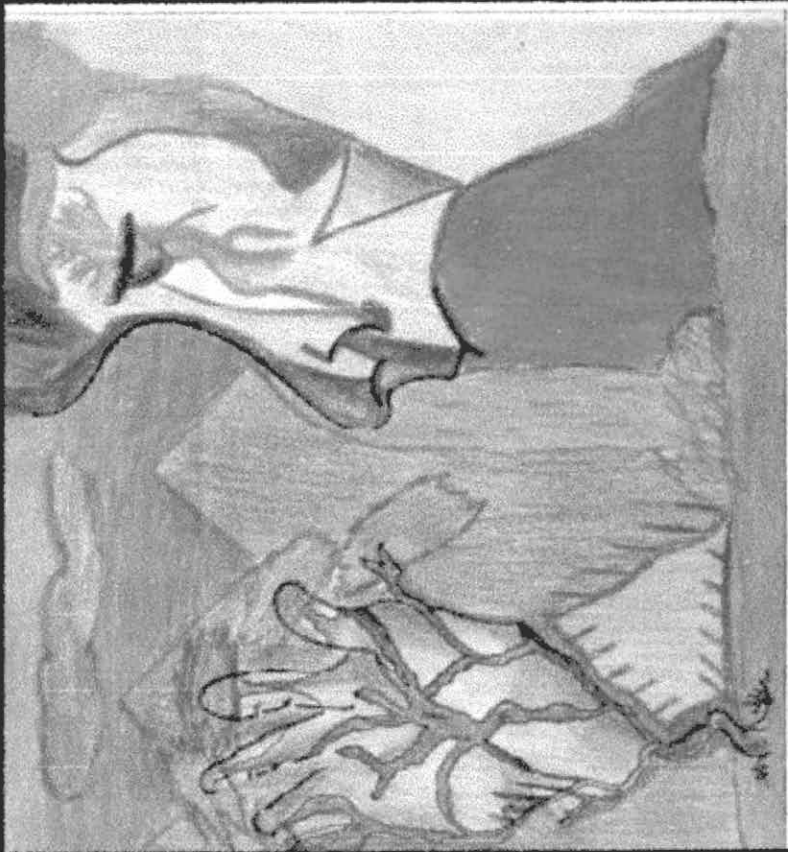


# *SUSURRO DE LA CREATIVIDAD*

- Colegio Stella Matutina
- Proyecto financiado por el IDEP
- Representante legal: Sor Myriam Rubio
- Coordinador del proyecto: Pablo Romero I.
- Interventora académica: Dr. Edgar Torres
- Dr. Eduardo Galeano.

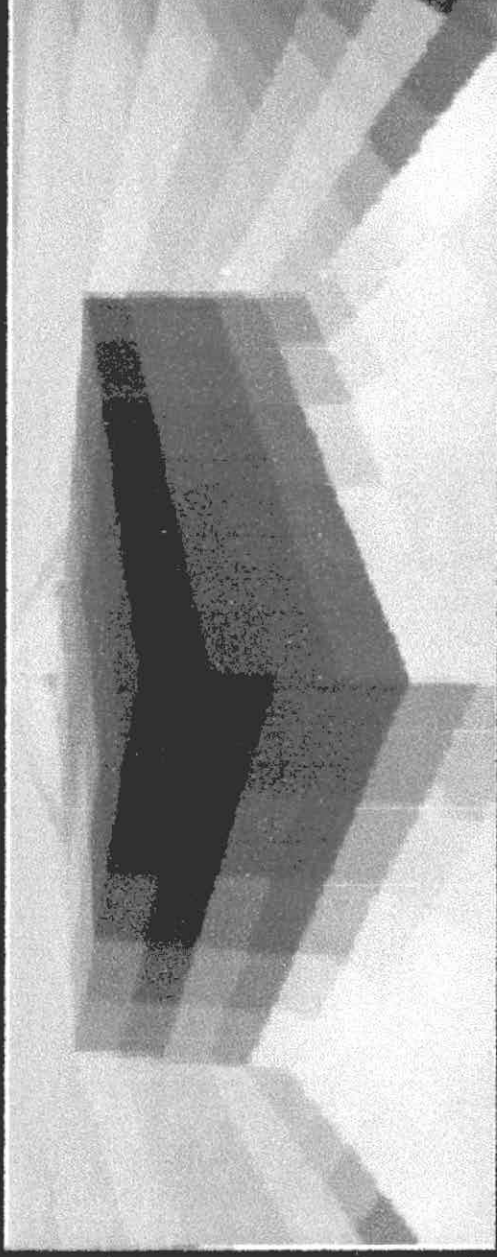
# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Una puerta abierta a la creatividad 



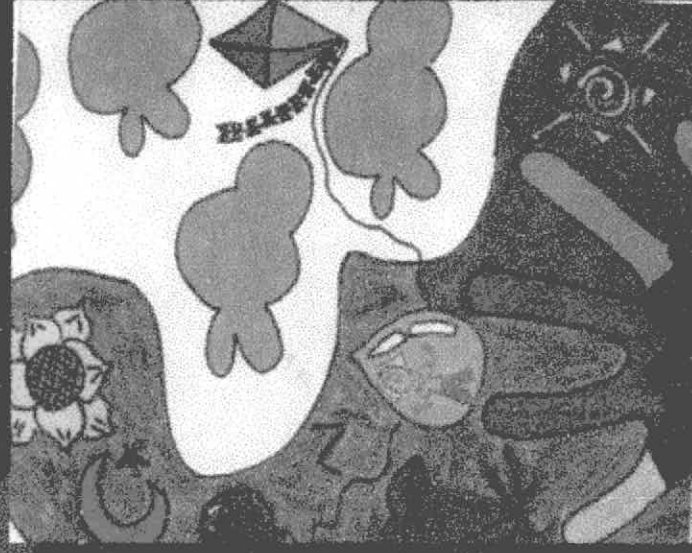
DIANA HERNÁNDEZ 7º

# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD



Una historia de tropiezos, equivocaciones, errores, aportes, sueños, aciertos, experiencias con el arte y la literatura desde la educación artística y la filosofía

MARÍA ALEXANDRA BURBANO



# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Preocupación fundamental: **Desarrollar la creatividad, afinar la percepción y el pensamiento divergente en una sola dinámica académica cotidiana desde la expresión gráfica y conceptual**



SUSURRO DE LA CREATIVIDAD  
Enfoque Pedagógico

Enfoque Cognoscitivo aplicado a  
la expresión gráfica y a la  
conceptualización desde la  
educación artística y la filosofía



# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## Referente teórico

- Postulados de la psicología de la Gestalt
- Reflexiones de Giovanni Enrico Pestalozzi (1746-1877)
- Estética de Benedetto Croce (1866-1952). Omar Calabrese, Herbert Read y Peter Bürger.
- Elementos pedagógicos de Jean Piaget
- Investigaciones sobre la educación artística de Elliot Eisner
- Investigaciones sobre percepción visual de Rudolf Arnheim
- Aportes sobre creatividad de Viktor Lowenfeld, W. Lambert, Saturnino de la Torre, Guilford, Gottfried y Margarita A. De Sánchez.
- Reflexiones filosóficas de Fredric Jameson y Alex Callinicos
- Aportes de la Pedagogía Conceptual
- Elementos gráficos del PEI. Programa de enriquecimiento instrumental de Reuven Feuerstein y programa inteligencia de Venezuela de Margarita A. De Sánchez.



# Antecedentes

- 1990 Surgen preocupaciones
- 1991 Diagnóstico
- 1992 Intentando ilustrar
- 1993 Publicaciones
- 1994 Aumenta el interés
- 1995 Aumentan las ganas por mejorar
- 1996 Jugando a aplicar talleres
- 1997 Intentando conceptualizar (Corferias)
- 1998 Socializando (preparación para el c. Maestro Compartir)
- 1999 Propuesta al IDEP, financiación e inicio
- 2000 Experimentación, sistematización y socialización



**MILENA CÁRDENA**

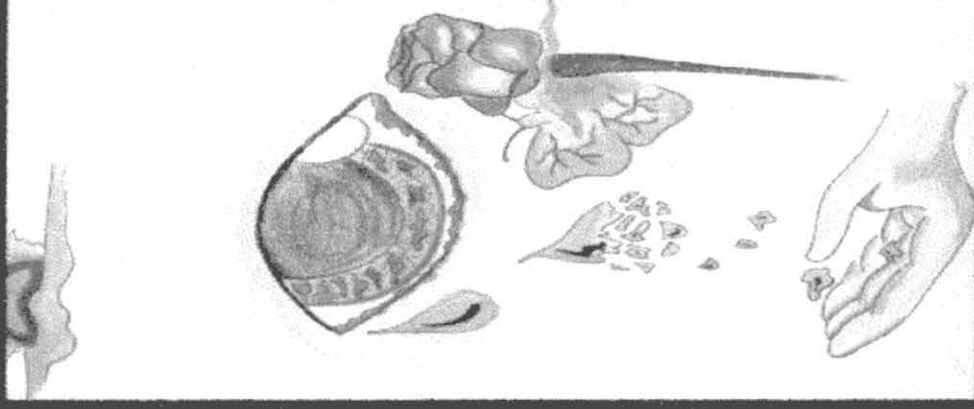


## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD CONCEPTO DE CREATIVIDAD

La Creatividad es la actitud, la aptitud y la experiencia de estar permanentemente alerta, de percibir sensiblemente lo que los demás han dejado de percibir, de asombrarse con lo que los demás ya no se asombran, de comprender lo que los demás no comprenden, de asumir la vida con sentido crítico, de retomar el conocimiento con sentido divergente, de sentir, lo que los demás no sienten, de descubrir problemas donde los demás no observan, resolver con originalidad situaciones, eventos y problemas, de producir con calidad y generar nuevas y mejores realidades. La percepción, la intuición, la imaginación, la divergencia, la inspiración, la valoración, la aplicación, la comprobación y la socialización, son compromisos cotidianos de los procesos creativos de Susurro de la Creatividad.

# PROCESO CREATIVO EN SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

- 1. Motivación y emoción
- 2. Percepción y preparación
- 3. Inferencia
- 4. Divergencia
- 5. Iluminación
- 6. Interconexión
- 7. Valoración
- 8. Aplicación y socialización
- 9. Autorevisión crítica

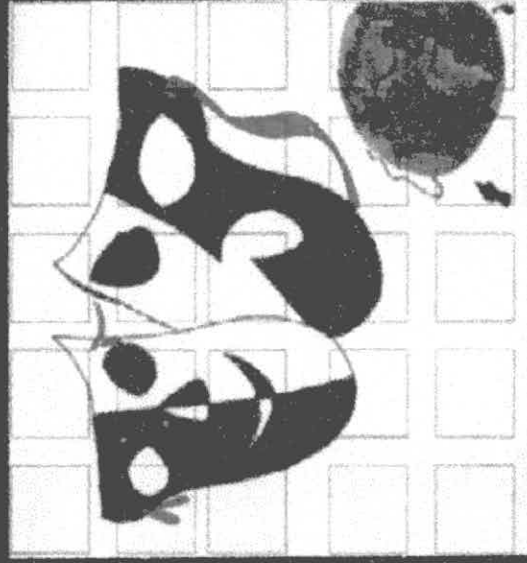


**DIANA MARÍA CABALLERO**

## PROCESOS CREATIVOS EN SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Para dinamizar con efectividad los 9 procesos creativos y los 4 talleres de Susurro de la Creatividad, adoptamos el compromiso de:

### LUISA OLARTE



- Antes que imponer, motivamos
- Antes que mirar, observamos
- Antes que generalizar, percibimos
- Antes que oír, escuchamos
- Antes que tocar, sentimos
- Antes que juzgar, comprendemos
- Antes que calificar, valoramos
- Antes que regañar, dialogamos
- Antes de responder, reflexionamos y analizamos
- Antes de socializar, comprobamos.
- Este compromiso adquiere sentido en la emoción y la razón que cada miembro de la comunidad educativa te imprima.

# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## Resultados que se esperan

- **Primera etapa**
- Experimentar niñas alegres y responsables
- Observar en el aula de clase un ambiente discursivo, se dialoga y se discute con argumentos
- Manifestaciones explícitas de sentido de pertenencia
- Observar en algunas estudiantes, verdadera autonomía responsable
- Dibujan y escriben, expresando sin temor sus sentimientos o conceptos
- Detectar un gran número de niñas con niveles altos de observación
- En cada curso percibir niñas que proponen excelentes ideas para dinamizar la clase y mejorar el colegio Stella Matutina.
- El 80% de las estudiantes aproximadamente consultan con entusiasmo
- **Segunda etapa**
- Percibir niveles altos de autoestima
- Vivir procesos reales, emotivos y efectivos de creatividad
- Experimentar niñas con niveles altos de fluidez
- Observar niñas con pensamiento divergente
- Observar niñas creativas
- Terminar el juego de fichas de creadores sin límites con las estudiantes
- Concluir la fundamentación teórica de Susurro de la creatividad



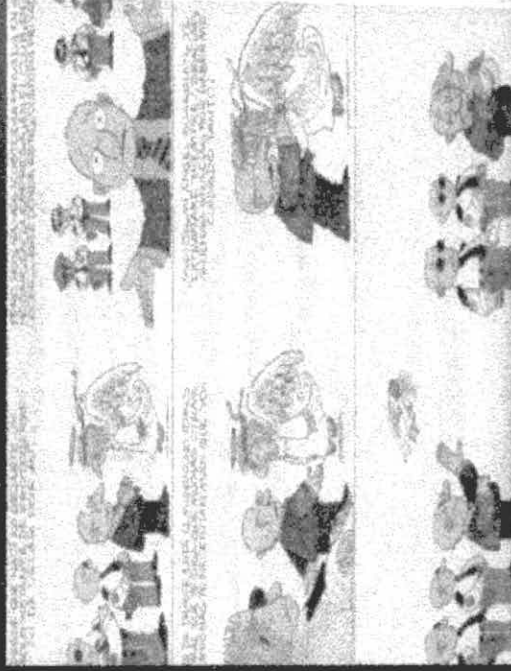
# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Autor:

Taller de Pensar la Imagen y la Pregunta

- EN EL ÁREA DE FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA SE APLICAN TRES PROCESOS DE RAZONAMIENTO.
- EL ANALÍTICO: Aquí, se desarrollan cuatro niveles de lectura. 1. N. Explicito o literal. 2. N. Interpretativo 3. N. Analítico 4. N. Valorativo
- EL CREATIVO: Aquí, la creación es una necesidad afectiva.
- EL PRÁCTICO: Aquí, la aplicación del conocimiento hace realidad el aprendizaje significativo.

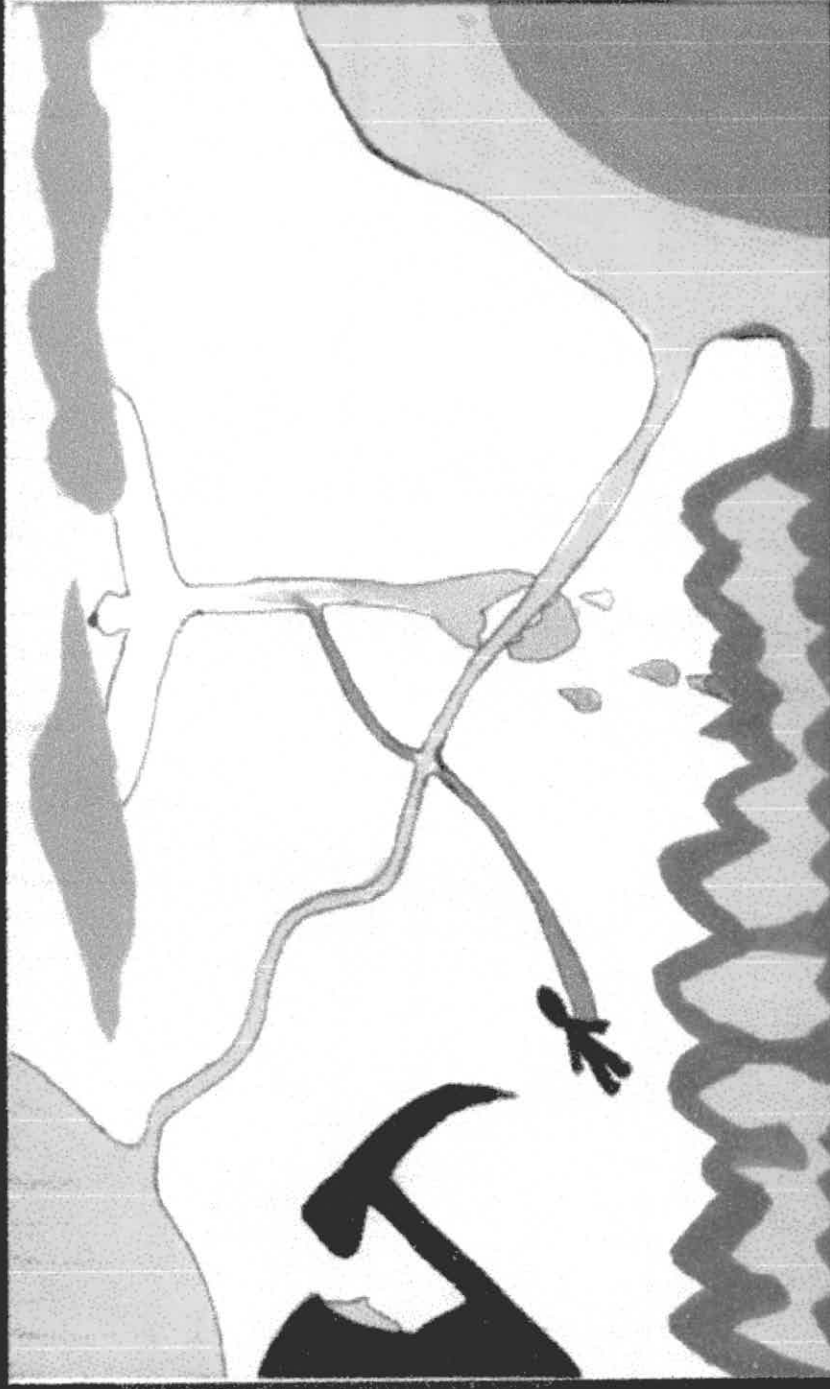


# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## ¿Cómo preguntamos?

- En Susurro de la Creatividad tenemos cinco niveles de preguntas:
- **1. Preguntas Cognitivas:** para atrapar literalmente el conocimiento, para identificar, determinar conceptos, características y detalles del texto y sólo del texto.
- **2. Preguntas Interpretativas:** para leer entre líneas, para desnudar la información oculta en el texto.
- **3. Preguntas hipotéticas:** para descubrir textos ocultos, fuentes del autor, ideologías e intenciones del autor.
- **4. Preguntas analíticas:** para confrontar la información del texto con otras fuentes, es decir, para hacer ejercicios intertextuales.
- **5. Preguntas valorativas:** para rescatar los aportes del texto y aportar nuevas realidades al texto.

**TALLERES DE SUSURRO DE  
LA CREATIVIDAD:** Son nuestra didáctica y  
sintetizan nuestra filosofía afectiva y académica.



**SAMANDA BALLESTEROS**



# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD TALLERES

- A partir de la financiación del proyecto por el IDEP, la dinámica de trabajo evolucionó hacia cuatro talleres que incluyen numerosas guías y estrategias en cada uno de los talleres. Es de aclarar que en los siguientes talleres, hay toda una fundamentación teórica y experiencial enriquecida por los docentes, estudiantes, padres de familia y la confrontación teórica de otras experiencias.
- TALLER DE LA PREGUNTA
- TALLER DE LA PERCEPCIÓN
- TALLER DE LA DIVERGENCIA
- TALLER DE PENSAR LA IMAGEN
- En estos cuatro talleres se encuentra toda la filosofía, las prácticas, reflexiones conceptualizaciones, experimentaciones y resultados de Susurro de la Creatividad.

# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## Compromisos por etapas

- **Primera etapa** (Agosto de 1999-Abril de 2000)
- A partir de la financiación del IDEP. Este proyecto compromete a los docentes a mejorar sus prácticas educativas haciendo énfasis en la creatividad.
- Reunión quincenal de los docentes para hablar sobre creatividad, percepción y pensamiento lateral.
- Compromiso de profesores y personal administrativo para elevar la autoestima de sí mismo y de las estudiantes.
- Trabajar la motivación como un recurso y necesidad cotidiana para el aprendizaje significativo
- Trabajar cotidianamente en el sentido de pertenencia de estudiantes, docentes y comunidad educativa
- Consignar por escrito todas las reuniones de Susurro de la Creatividad
- Todos los docentes nos comprometemos a preparar guías quincenalmente que hagan énfasis en la creatividad, la percepción y el pensamiento divergente.
- **Segunda etapa** (Abril de 2000 - Agosto de 2000)
- Conceptualizar, sistematizar y clasificar las experiencias significativas de Susurro de la Creatividad
- Publicar las mejores producciones artísticas y literarias de las niñas en carteleras, afiches, comunicados a padres de familia, revistas de bandera, artículos, encuentros intercolegiales e imprenta
- Evaluar cada dos meses el proyecto Susurro de la creatividad.
- **Tercera etapa** (Agosto de 2000- Finales de Octubre de 2000)
- Comprobar y confirmar los procesos de Susurro de la Creatividad en las estudiantes
- Recoger testimonios de estudiantes, padres de familia, docentes, personal administrativo y servicio.
- Publicar un libro que recoja todas las experiencias significativas de Susurro de la creatividad y un multimedia
- Socializar al IDEP. El proceso de consolidación de Susurro de la Creatividad y entregar resultados finales publicados
- Compartir la experiencia de Susurro de la Creatividad a otras instituciones educativas
- Continuar creciendo, sin parar, en la experiencia Susurro de la Creatividad

# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

## Estrategias

### Segunda etapa (Abril 2000 - Agosto 2000)

- Comprometer a todas las estudiantes en el proceso de conceptualización, fundamentación e ilustración del libro Susurro de la Creatividad y el multimedia
- Trabajar en comité con las estudiantes como una estrategia para comprometerlas en las diversas actividades que se van a realizar
- Aplicación del **TALLER DE LA PERCEPCIÓN** y el **TALLER DE LA DIVERGENCIA**.
- Invitar a las estudiantes a participar activamente en el proceso de evaluación de Susurro
- Escuchar y atender las sugerencias de las estudiantes para mejorar el proyecto
- Proporcionar herramientas prácticas a las estudiantes, para evaluar las guías y talleres de Susurro
- Trabajar en equipo con las estudiantes para la construcción de los instrumentos didácticos de Susurro
- Liberar la clase del espacio salón de clases y permitir la integración naturaleza conocimiento en los jardines del colegio y así propiciar espacios creativos y experiencias con la autonomía responsable.
- Organizar un encuentro intercolegial sobre **Creatividad** y permitir que las estudiantes en forma **autónoma** lo organicen en todo su proceso. Ellas lo establecieron para el 4 y 5 de Mayo de 2000. El encuentro lo organiza grado 10º y 11º, preparan sus propias ponencias y el campo disciplinar es la educación artística y el área de filosofía con su influencia en las demás áreas.
- **Tercera Etapa** (Agosto de 2000 - Finales de Octubre de 2000)
- Aplicar el **TALLER DE PENSAR LA IMAGEN Y** aplicación de guías que unan todos los talleres.
- Evaluar a Susurro de la Creatividad desde la visión de los padres de familia
- Leer y releer con profesores, estudiantes, personal administrativo y representantes de los padres de familia los documentos a publicar en el libro y multimedia de Susurro de la creatividad
- Someter a críticas, ante la comunidad educativa del colegio Stella Matutina, diversos especialistas, otras instituciones educativas del sector privado y oficial, los documentos finales e instrumentos didácticos de Susurro de la Creatividad
- Antes de editar el material, pedir al IDEP. Una revisión final

# SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

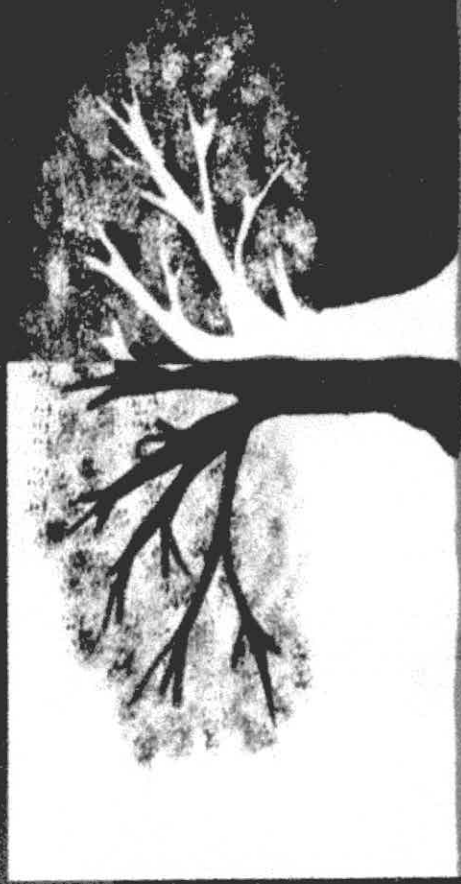
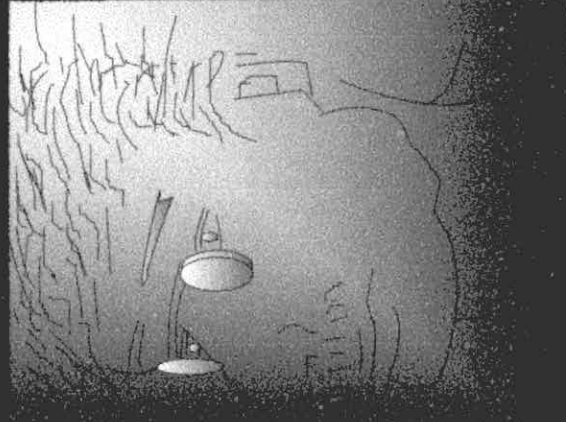
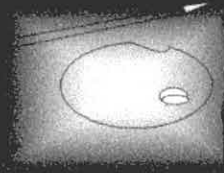
- En Susurro de la Creatividad, estamos en la dinámica de motivar permanentemente a nuestros(as) estudiantes con socializaciones y publicaciones de sus trabajos. Un ejemplo de una obra publicada es ésta:
- Aquí, en la expresión artística de la estudiantes hay intención, experiencia estética, gusto, motivación y disfrute. Esta experiencia de ella, es su evaluación. Aquí, no hay archivo de conocimiento, hay comprensión y humanización.





EN SUSURRO DE LA CREATIVIDAD NO DIVIDIMOS EL MUNDO EN BELLOS Y FEOS, EN MALOS Y BUENOS.

- Aquí, cada ser humano es infinitamente diferente al otro.
- Cada ser humano tiene algo que decir, algo que aportar, algo que cuestionar, algo que valorar.



ANDREA BERMUDEZ

# ANEXOS

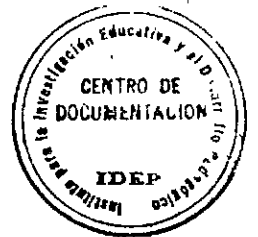
EL PROYECTO FUE SOCIALIZADO EN DIVERSOS ESCENARIOS  
DONDE FUE EVALUADO CON EXCELENCIA

ALGUNAS EJEMPLIFICACIONES DE  
**EVALUACIONES DE LOS MAESTROS**  
**A SUSURRO DE LA CRATIVIDAD**



Bogotá 28 de Nov. de 2000.

# Susurro de la creatividad



Proyecto  
Financiado por el IDEP.  
1999-2000.

Pablo Romero Idanez  
Colegio Stella Matutina  
Tel: 674 40 48  
67113 32

Comentarios      Teléfonos  
Susurro de la creatividad

Gaura P. Medina M.      From 2000 SM. 2242360.  
~~Albany Bucuora~~      FROM 2000 SM. 4371064

Felicitaciones Excelente trabajo.  
Albany Bucuora 3446400 ex 1337

Es un proyecto muy interesante y de gran  
aporte pedagógico. Felicitaciones. Clara Emilce  
Sanchez      Tlf 6720227 casa 50 #173-70.

Jessica Duarte Noveno 6165017.  
Mery Suarez Instituto Psico pedagógico  
Calle 38s N° 29-16 T 2934188  
2039168.

Mariela Rodriguez Torre. Tel 2766478-5487E13.  
Colegio Antonio Nariño Localidad 10. Tel! 2761633.  
2761385.  
Interesante proyecto. Felicitaciones.

Andrea Villarraga D      Tel 3353827

PABLO: ESTE PROYECTO HA SIDO LO  
MÁXIMO, OJALA PODAMOS SEGUIR  
LUCHANDO POR EL COLE.

CARDINA ESCOBAR      TEL. 6786308

Lilia Niño Martín (Docente Artes Plásticas)

Super interesante, por la relación  
arte, filosofía, geometría etc  
espero me inviten al lanzamiento  
del libro y poder compartir experiencias

Tel: 2238384 (noche)

Grocés



# Comentarios Telefonos Susurro de la creatividad.

Qué interesante desarrollar la creatividad desde todas las dimensiones. Estaremos en comunicación. Felicitaciones

Martha E. Castro 4119054.

Felicitaciones! Hay que darle más énfasis al uso del computador como herramienta de apoyo

Luis Alejandro Navas  
Gerente Informática educativa-SED  
lnavas@redhogata.edu.co

CLARA STELLA RINÑO 6784677

COLEGIO DEL SANTO ANGEL

ADIRÓ: LAS EXPERIENCIAS LLEGAN HASTA DONDE  
SUS DINAMIZADORES LLEGAN! FELICITACIONES  
NOS INTERESA ALGUN MATERIAL.

Luciano TOVAR  
Equipas Pedagógicas  
DABS - Gerencia de Prevención  
lucitovar@hotmail.com

Proyecto: Jardines Infantiles  
Alcaldía Mayor

Gracias!  
Calle 11 # 3-94 (537)  
34464 00 Fax 1221-22-23

MARTHA PATRICIA MONTAÑA 2-73-27-94  
CALLE 36 # 75-27 SUR  
ME SENTI MUY BIEN - ESTE TIPO DE TALLERES TE  
ATRAPAN, SON ATRACTIVOS Y SINGULARES.

# Comentarios Teléfonos susurro de la creatividad.

Me parece que es una forma de sentirse niños otra vez con estos talleres podemos reflejar como personas muchas facetas que desconocemos de nosotros mismos.

Gracias

M<sup>ra</sup> Patricia Coños Rodríguez 3810000 Ext. 1330/2

favor preguntar por fernando Casas con el me puede dejar razón.

Jorge Carmona Zuleta Tel: 5772515

Yeny Correales M. Tel 3394300 ext 2409

Nano Benzl tel. 2681800.

Pedro Manuel Cericeo  
346  
3644221  
3644220

Albino Ruiz C. ~~3128~~  
3112832  
Excelente trabajo pedagógico

Considero interesante el plan la propuesta, sin embargo sugiero que se lleve un registro reflexionado sobre lo creado (apreciación no es pérdida) y además lo que está específicamente más se puede repetir, como producto del pensamiento humano.

Trabajo en el colegio distrital Aquiles Parra y Santa Teresita  
TL: 6741834 / de Aquino 2580010

Me parece muy interesante la propuesta semiótica que presentan considero que es la muy en acuerdo con el concepto de imagen que tiene la sociedad actual.

Gianni Lora Cruz Colegio San Oriental Panamericano  
2313698 4311192  
6601495

La experiencia de trabajo con las niñas es muy valiosa  
dado que el principio que las orienta es la iniciativa  
y la creatividad.

Coordinadora: Dona María Cuervo Páez  
Colegio Distrital Rafael Bernal Jiménez, Tornado Verde  
Ara 4: #75-17 Teléfono: 2638392.

EMOCIONANTE SABER QUE HAY GENTE TAN INTERESANTE  
QUE COMPARTE CON NIÑAS COSAS TAN CREATIVAS  
Y ANIMADAS.

PARA INES ALJONA  
JARDIN

INFANTIL CENTRO DE EDUCACION Y CREATIVIDAD

C/LE 69A #4-51 Tel: 2484X81  
5403251

Una educación que propicie el "afinar" las herramientas innatas  
de los seres humanos, es una educación con futuro. La educación  
que solo impone modelos ~~y~~ no libera; sólo ata al madero  
de los lamentos.

Felicitaciones por el trabajo.

Cesar S. Díaz S.

C.E.D. "Los Periodistas" (Kudy)

Tr. 69 N° 40 F. 40 Sur Bloque 6-502

Tel 5650116.

Estos talleres abren los sentidos y exploran los imaginarios  
de niños y adultos. La multiplicidad de formas resultantes se  
muestran que el mundo no es unidimensional y que del caos  
surgen las estruendosas realidades mágicas, nuevas, bellas,  
... para el inquieto es una bomba de tiempo. No hay modelo  
sólo tratos. Lo felicitó.

Elle han dejado inquieta!

Martha Doris Fonseca C. PED. Ciudad Roma

Tel. 7609405. C/LE 54 S. #1B-81

Presentación Tabla -  
Escuela de la Universidad

Las creaciones de los alumnos se perciben muy innovadoras y reflejan profundidad de pensamientos porque involucran competencias diversas. Realmente los felicito por el avance alcanzado; al profesor por su proyección y a los alumnos por tener el privilegio de vivir esta experiencia, ajda la gratificación. Me gustaría mucho conocer la técnica.

¡Mucha suerte! *Alba Lucía Figueroa*

Profesora del C.E.D. Marsella. Kra 69 # 7-90  
Tel. 4202399.

Lo realmente interesante es que se permite desarrollar al mismo tiempo su propia creación. Es bastante práctico pensar que de parte de los conocimientos previos que cada aprendiz posee se da poder al desarrollo de la creatividad. Es posible, se descubran talentos y porque no los futuros artistas!

¡ ANIMO Y SUERTE !

*Nahemí Barreto*  
Prof. Coleg. Rep. de Colombia J.M.  
Calle 13 # 611 A - 28  
Tel. 2509683 Coleg.  
Tel. 4203136 casa.

PABLO: OTRA VEZ YO, TAMBIEN TO QUERIA FELICITAR POR SER TAN PLO Y LLEVAR A CABO TODO ESTO. CREEME QUE EN ESTOS DOS DIAS QUE HE MOS TRABAJO, HE APRENDIDO 1 MILLON DE COSAS NUEVAS ACERCA DE NUESTRO PROYECTO.  
CAROLINA ESCOBAR TEL 6786308

# Expositor: Pablo Romero Ibáñez Susurro de la Creatividad. Cartagena

FORMATO DE ASISTENCIA SEMINARIOS Y TALLERES			
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	CÉDULA	DIRECCIÓN INSTITUCIÓN
		INSTITUCIÓN	TELÉFONO
1	Eileenara Maza	C. Modelo de la Costa	6644861 Cabiere.
2	Maria Fernanda Angulo	I. Ecología Barbacoa	6686830 Santa Ana - Isla de Barú.
3	Maria Isabel Orozco	J. I. La Hormiguita	6674073 Santa Clara Ar. + lote 30.
4	Carlos Rafael Orozco	J. Ecología Barbacoa	6686830 Santa Ana - Isla de Barú.
5	Rosario Alenba Castib	Instituto Paget	6656890 Castilla Grande.
6	Theth Fernandez De Valenb.	Juan José Nieto	6662378
7	Vilma Ramirez Acosta	C. Bto. José de las Santas	6297035 Sta. Rosa Norte.
		Ortiz Toñon	
8	Luz Dany Alondora Castillo	C. Presentación	6570934 Campestre No. 14 - lotes.
9	Wilmer Alvarez Martinez	C. La Casuarina	6604557 Mango. Alto Piedra
10	Luz Mary Chaverra Ladruquez	Nueva Manda.	Afonso Araya.
		Ecología Barbacoa	6686830 Santa Ana - Isla de Barú
11	Yoliana Lujan Lopez	Parasio Lujan	6604288 Manga 2 Av. No. 20-67
12	Yoliana Truante Cobay	C. Mayor de Bolivar	Centro
13	Dorewila Carrantes Gomez	C. de E. Briceo Ureña	6605775 Manga.
14	Bibiana Ingal Len.	Comfemaco	6697070 El Centro - Teragacillo
15	Carne Castro de Turman	Juan Soladoy Farieta	6580047 Calle Real de la Esp. No. 37 + 34.
16	Carina Espelba Castillo	J. Plegrade	6670075 Villa - Posita No. 1 lote
17	Katy Piñero Duarte	J. Plegrade	6670075 Villa - Posita No. 1 lote.

Expositor: Pablo Romero Ibarra  
 Susurro de la Creatividad. Cartagena

FORMATO DE ASISTENCIA SEMINARIOS Y TALLERES		DIRECCIÓN INSTITUCIÓN	
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	INSTITUCIÓN	TELÉFONO
19	Eugenia Samanillo	La Presentación	6427225
20	Raquel García Ortega	La Presentación	
21	Doris Sameth Delgado Castiblanco	Tey Alegria Escritos	6710148
22	Lucila Silva Polo	Pepe Trillo	6627508
23	Isabel Herrera Herrera	El Carmelo	6665775
24	Hojmer Julio de la Cruz	Centro E. Pizarro N. Mando	6609001
25	Daura Torres Ortega	C. Maestra Señora del Arca de Bolívar	6360257
26	Viveth Salano Ortega	Inst. De Desempeño	
27	Felicidad Caraballá Castrejos	Transil Simón Bolívar	6679263
28	Melitta Esterina Camacho	C. Gimnasio Latinoamericano	6625505
29	Carmen Alicia Luján Ruiz	San Jorobgo Rousseau Jardín L. Oficial los Curacoles	6679447
30	Ana María Galvan Maestra	Com Ferrol	6694070
31	Maria Druifos Hernandez	J. Alicia en el País de las Maravillas	6662799
32	Rosba Mery Ardiola	Escuela No. 2 San Cayetano	6892506
33	Rafaela Carmena Caza	C. Educativa San Cayetano	6892266
34	Atheliana Marimón	C. Octaviana de C. Vives C.	6634743



Expositor: Pablo Romero Ibáñez

Susurro de la Creatividad Cartagena.

FORMATO DE ASISTENCIA SEMINARIOS Y TALLERES					
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	CÉDULA	INSTITUCIÓN	TELÉFONO	DIRECCIÓN INSTITUCIÓN
53	Maricela Bellesos de del Po	17 lbs	Caracoles	6679447	Caracoles
54	Maudia Grey Jimenez	1	Infantil Bambú	6670972	Los Angeles
55	Maria Cordoba Zubeldi		Gimnasio Lotuacama	6625501	Bonío España
			Cano Amapá	6628865	Amberes C. 30 No. 79-46
			Colombia		
56	Ardes Pajon Gonzalez		De Desamo Zap. Simón Bolívar	6679265	Urb. Simón Bolívar
			Bolívar		Ma. 23- lote 7
57	Lidia Arrieta Medina		Confenaleo	6697070	Zaragocilla
			Sh. Buenaventura		Tenera
58	Margenta		Biffi		
59	Felicita Ospino de Pinar		Embajada A. Romero	6633560	Saona - Pta. 500 lote 36
60	Elizabeth Piro Ospino		Gimnasio Lujan	6604288	Manga
61	Angelica Fernandez Aparo		Affia en el País de las Maravillas	6660217	Piñe de la Paja
62	Margenta Meza Botarel		C. Mixtala Libertad	6525531	Pozor - Calle Sexta
63	Luis Garcia Osorio		Confenaleo	6697070	
64	Herman Franco Lopez		C. Maria Auxiliadora	6625483	Ave. Periferia S. Amberes
65	Dora Ramirez Duran		Confenaleo	6672546	Zaragocilla
66	Antonio Hernandez Sanchez		C. Absolve		Av. Paraguaray
67	Thelma Pericon Pasajes		Confenaleo	6670769	Blvd. de la U. C. lote 3
			all.	6630000	lote 30 No. 34



# Suma de la Pratividad

FORMATO DE ASISTENCIA SEMINARIOS Y TALLERES		DIRECCION INSTITUCION	
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	INSTITUCION	TELEFONO
	GEDULA		
69	Candelaria Rivero	Inst. Educativo El Porvenir	6619013
70	Daniell Brazo Garcia	Piscueña El Salvador	6624722
71	Julia Castilla Pérez	Concentración Ciudad de la Victoria	6621224
72	Silvia Judith Harangoz	Alicia en el País de las Hadas	6663978
73	Edwin Julio Hachabe	Centro Educativo Amor a	6620865
74	Angela Acurcio	Gimnasio Luz 1917	6669572
75	Julia H. Anieta de Romero	Francisco de Paula Santobas	6566241
76	Doris Rocío Cortez	Licreo Salazar, Acosta	6634138
77	Alba Rosa Grau Lobos	B.C. Ciudad Modelina	6633940 6619260
78	Nazly Llamas Jimenez	Gimnasio Luz 1917	6714397
79	Jose Alfredo Leal	Centro de Enseñanza Técnica	6675557
	Manuel Batista	Colegio Dpto. Montevideo	
80	Manuel Batista	Colegio del Terminal	6677776
81	Abraham Gutierrez G.	Concent. Educativa	66698710
82	Marlene Rodriguez	La Salle	
83	Erika Conco	Juan Jacobo Boesio	6662199
84	Suselit Lamar	Alicia en el País de las Hadas	6662199
85	Lilibeth Yeyes	" "	6562999
86	Ana Kati Primo	Col. Militar Albalade	6690100

In Fernando Kta 81722 AOS  
 Avda Kennedy Blasdelezo  
 Camino del médico  
 Barrio El Rosco Fray 2 Lda 6  
 Ambarces Calle Principal  
 Manga 2a. Avda. #64-20  
 La Maria Kro 36 #26A52  
 Blas d Lezo. Hardelei avda 5  
 In Fernando - Simon Bolivar  
 Manga 2a. Avda. #64-20  
 Manga Avda. Alfonso Frayc  
 Banco de Trans. 53  
 Calle 30 F No. 54-27 Escilla  
 TAVICES  
 SACORO  
 Barrio El Rosco Fray 2 Lda 6  
 Pre de la Papa P 1029 de la H. miter  
 Paraguay Junin Avda. Albalade  
 Plvingu Guira #209 SE Lda

Exposición  
Susurro de la Creatividad

FORMATO DE ASISTENCIA, SEMINARIOS Y TALLERES			
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	CÉDULA	DIRECCION, INSTITUCION
		INSTITUCION	TELEFONO
88	M <sup>ra</sup> Nancy Mercedes		Calle 7 <sup>ma</sup> del Toribolo Bida la Baya
89	Rita Caruso	6620940	B. Espina calle Leticia
90	Edith Mandirini	6642921	Caracas Tr. 55 22 B. 10
91	Elvira González	6624138	Madrid p. Luis C. López
92	Dina De Paula Torre	6686830	Isla de Bona
93	M <sup>ra</sup> Ana Puro Pardo	605105380	Trujillo Km 15 #42-62
94	Alex Marisa Cardenas	6681830	Isla Bona
95	M <sup>ra</sup> Annamary Pule	66997482	Av. Pedro Humberto Km 50 No 31-52
96	Arbore Luis Echebarri	6644861	Av. Zumbado El Carbon #41-154
97	Ana Cecilia Maguense	6697010	Zaragosa No
98	Elvira F. Sosa		P.R. de Pope Soto Toril
99	M <sup>ra</sup> Leticia	6623209	Alto Bosque
100	M <sup>ra</sup> Nancy Cruz		Turbaro
101	L. Ruth Parody Padilla		Garritas
102	Choni Brito	6630882	Los Angeles clla 30A 62-09
103	Ana Dora Kothel	"	"
104	Edna Bello	6635582	Pra la Cruz 31 I 149
105	Brigitte Brighth Torrado	110	San Cristobal
106	Thais M <sup>ra</sup> Pérez Marraga	6618991	Med. Simon Bol. 11-43 L 6

# Susurro de la Crentivichid

NOMBRE Y APELLIDOS		FORMATO DE ASISTENCIA SEMINARIOS Y TALLERES		DIRECCION INSTITUCION	
Nº	CÉDULA	INSTRUCION	TELEFONO		
108	Alexandra Garcia Jimenez	Miguelino Prieta	6617961	B. d. Pisco 5018-61	
109	Lucila Taborda de Muraco	Emiliano Alcala Jomay	66633560	Socorro 11-30 plaza 500	
110	Berta Plaza Estale	Escuela Paralela		B. Bosaque. Escuela del. de Cuarte. Tumbes.	
111	Amelia Payares	Com. Santa Cruz		Zaragocilla	
112	Virginia Alvarez	Mob. E. Barbacoa		Isla Baura	
113	Valeria Buldo	La Prudente	664918	Plaza del Tejado 110 centro	
114	Yesica Heronzo Vera	Ind. Agr. Nacional	6619230	Sinjone de Los Compañeros	
115	Francisca Martinez	Com. Tumbes		Zaragocilla	
116	Miriam Riquenza	Pepe Corralde	6651777	B. de	
117	Diana Lina Torres	Inst. Normal Cassel		Piedra por papa	
118	Guaciles Vazquez	Sector el Campesino		San Agustino	
119	Andres Leon Torres	Com. Epi. Cantabaz de Tumbes	B. 662122	4 B. Maria Hu. X. 1000	
120	Alma Barrios	Alcon Pais de los Andes	6650112	P. de Luján	
121	Chloe Barrios	" "	" "	" "	
122	Lucas Cuatrecasas	" "	" "	" "	
123	Beth Jimenez	Pol. el Huamala	6665175	Croquis	
124	Lucy Pichis Aguilar	Pol. B. P. F. F. I.		Parvidoracion	
125	Maria Estrella Alvarado	Tard. Los Cuatrecasas	6616004	Caracas Tr. 55 #220 110	
126	Lucy Estrella Aguilar	Pol. V. de Tumbes	6642484	Centro Calle de la goberna	

Expositor: Tábulo Romero Ibáñez  
 Susana de la Creatividad

FORMATO DE ASISTENCIA SEMINARIOS Y TALLERES			
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	CECULA	DIRECCIÓN INSTITUCIÓN
		INSTITUCIÓN	TELEFONO
128	MARLENE BARRALTO S.	907. ESC. BARBARA.	6088830 SANTA RISA BARV.
129	MARCO FERNANDEZ.	CEMTERO CIV. MARCA A. CADENA	6521667 SAN FERNANDO N° 3 L11.
130	DEYDRA PARRA	SOC. PROF. AOTO # 11	6710178 ALIQUIPQUIZA N° 62 L17.
131	DIEDRA VIELLA	COL. NAVAL MARQUILLO	6816109 MARQUILLO.
132	VERONICA ESTERA	907. ESC. BARBARA.	6088830 SANTA RISA BARV.
133	JULIETA MARCO MORAN.	ESC. URBAN AOLSURA	6718851 PLAZA DE LEGO.
134	FEDERICA ROYAL.	COL. LA PROTECTORA	6627225 CENITRO.
135	MARIA B. NOVA	COL. LA PROTECTORA	6642725 CENITRO
136	ESTER BELIMONTA	U. PATERA NOVA	6564878 ALMIRANTE OTIN A 1408.
137	IRUIR ARIAS.	907. ESC. BARBARA	6088830 SANTA RISA BARV.
138	ALEXANDER OTIVO.	COL. FIVIBRIN	6539572 SAN FERNANDO.
139	MARTA COLLARTE.	COL. MONTE ADELANTE	6035582- CAT. LA COMBINACION.
140	MARITINA HERRERA	COL. MONTE ADELANTE	6635582- CAT. LA COMBINACION.
141	KATIA AMADOR	COL. CONFENALCO	6697070 ZARAGOZA 9/11A
142	MARINA DIEZDIEZ	COL. FREMURCO	6642725 CENITRO PLAYA JEFFERSON
143	MARIVIS FERNANDEZ	COL. MARIA AUXILIADORA	6299080 SAN STARIS JAZZ.
144	MARIL SUENYPS.	COL. LA PROTECTORA	6649725 CENITRO.
145	MARILDA J. DAVILA	COL. A.S. PAIS.	66521724 B/GARDE A-1.
146	EDUWIRA OTIVO.	COL. COMITENALCO.	6697070 ZARAGOZILLA

Expositor. Tábulo Número 4.

Sumario de la Cventividad

FORMATO DE ASISTENCIA SEMINARIOS Y TALLERES					
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	CEDELA	INSTITUCIÓN	TELÉFONO	DIRECCIÓN INSTITUCIÓN
148	MARCELO A. GARZÓN		CEIP. JARDÍN AMERICANO	6625502	D. ESPARTE
149	RODRIGO DOBONADO		COL. HOACUNO DEL OESTE	6635582	CAT. LA ORDENADORA
150	BORRERO PUNTO		COL. EL PEQUEÑO FORTÍN	6615493	LAS CARIACAS 4180124
151	LUISA ROSA CARRERA		COL. . . . .	611111	. . . . .
152	MARTA PEREGRINOS		COL. PUERTO ALBA PARRA	6633560	SUCORRO
153	ANTONIO BAYLÓN		COL. SUPLENDO CAN.	6678898	SUCORRO
154	WILHELM ZAPATERO		COL. FICUS CARTAGENA	6944182	ARRIVIO AO. PARRA PARRA
155	CLAUDIA MARZALE		COL. PUERTO DE LA PAZ	6744182	ARRIVIO AO. PARRA PARRA
156	ALICIA PEREGRINOS		COL. . . . .	. . . . .	. . . . .
157	CRISTINA ANAYA		COL. VILLA MARIBEL	6665375	AV. PEREGRINOS HERRERA
158	TERESA MOLINA		SUPLENDO	6627524	ARR. LAS VILLAS 10130#5019
159	MARTA ROSAS		COMITÉ UNICO	6697010	ZARAGOZA 516A
160	GUARDELA ASSIVIGAS		COMITÉ UNICO	6697010	ZARAGOZA 516A
161	JUAN DE ROSAS		ARR. JOY. CEN. SUCORRO	6637196	TORREAO AO. PARRA PARRA
162	JACQUETA APPELLANOS		ARRIVIO PARIS MARIBEL	6562499	ARR. LA PAZ PARRA PARRA
163	WILHELM DE PUNTO		H. I. C. SUCORRO	6637196	TORREAO AO. PARRA PARRA
164	SOLITA GONZALEZ EYES		H. I. C. SUCORRO	6637196	TORREAO AO. PARRA PARRA
165	CARLA MARA ZOTIGA C.		J. I. D. LAS CARIACAS	6694491	CARIACAS
166	WILHELM DE PUNTO				

Expositores: Tabla / Comenat.  
Susurra de la Creatividad.

Nº	NOMBRE Y APELLIDOS	CÉDULA	INSTITUCIÓN	TELÉFONO	DIRECCIÓN INSTITUCIÓN
168	Lobis Escalante C		Escuela 440 Carabobo de Incha		o/c 1 <sup>o</sup> c/c 100000
169	Verónica Díaz R		Guinero de Juan	6604288	Pic de la Paja
170	Amarilis Coker A		Colgio alibon	6718851	blazo
171	Aurelio Zamora		ABOLSUR	6218851	B/lozo
172	Alicia Torizo B		Estadística Español Nº 22	6646485	Guinero, c/c 1000
173	Alvaro Sánchez de A.		Colgio Trinitario	6539572	5047 for cruce c/c 100000
174	Zoila Flores T.		Colgio Alabero del West	6631698	o/c 1 <sup>o</sup> c/c 100000
175	Goldarda Huespe		colgio Guinero de Juan	6604052	blazo
176	Martha Lopez T.		Inst Fechosico Barbacoa	6625881	Spate o/c esta BOK
177	Lewis Apoloso D.		colgio veterano	6624143	Amberees
178	Sandra Lopez Y.		colgio de Provetion	6642527	Santra
179	Mar Adriana Gikolto		Pepe Grillo	6652134	Bocanaucc.
180	Yolanda Folaco.		Salesianos.	6679261	Corte
181	Terme David Gonzalez.		Guinero de Juan	6625502	Espepa
182	Arbel R. Moran.		Guinero de Juan	6625502	Espepa
183	Edgardo Diaz.		Fuerzas	6631134	B/lozo.
184	Royce Choco C.		U. Pogueto 700000	6615738	Las Gavioles
185	Magdalena de AUSA		ABOLSUR	6718851	B/lozo.
186	Melisa Corina R.		Inst. Educ.		

# Expositor. Pablo Romero. I.

## Susuma de la Creatividad

N°	FORMATO DE ASISTENCIA SEMINARIOS Y TALLERES		DIRECCION INSTITUCION		
	NOMBRE Y APELLIDOS	CEDEULA		INSTITUCION	TELEFONO
186	Tauquina Cruz		Tall. Tray la Homogeneidad	6674073	Susuma Clara M-14-3
187	Alfredo Miguel Pineda		La Libertad y el Destino	6585332	3800px
188	Alfonso Vega Torres		Col. Juan B.		Muro Jallinas M-14-11
189	Alfonso Vega Torres		Col. Mat. M. Abelardo	6690100	sector los 4 rios
190	Alfonso Vega Torres		Club. Gremialista	6625509	
191	Alfonso Vega Torres		Tall. E. Barbacoa		Barrio Española
192	Alfonso Vega Torres		Esc. Juan Pablo	6633560	Isla Barru
193	Alfonso Vega Torres		Tall. Text. de Cacao	6679441	Susuma M-136 Pinarsoo
194	Alfonso Vega Torres		Gremio de Jugadores		Caraculo
195	Alfonso Vega Torres		Inst. Postal	6572068	Mora
196	Alfonso Vega Torres		Suc. #13	6631953	Propiedad M-14-16
197	Alfonso Vega Torres		Inst. Pol. Pinarsoo	6631679	Blas de Azeo
198	Alfonso Vega Torres		Soc. #13	6719628	Son Pinarsoo
199	Alfonso Vega Torres		Comunidad	66531984	Cabrero
200	Alfonso Vega Torres		Isabel la Católica	6671814	Susuma de los Angeles
201	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	Arriente Celva 280px
202	Alfonso Vega Torres		Man. San. del Pinarsoo	66860159	"
203	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
204	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	Susuma M-
205	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	Comun. Bol.
206	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
207	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
208	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
209	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
210	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
211	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
212	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
213	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
214	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
215	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
216	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
217	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
218	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
219	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
220	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
221	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
222	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
223	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
224	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
225	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
226	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
227	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
228	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
229	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
230	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
231	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
232	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
233	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
234	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
235	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
236	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
237	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
238	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
239	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
240	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
241	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
242	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
243	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
244	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
245	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
246	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
247	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
248	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
249	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"
250	Alfonso Vega Torres		Inst. Juan Pablo Posse	667665	"

Expositor, Pablo Romero &  
 Susana de la Creatividad

Nº	FORMATO DE ASISTENCIA SEMINARIOS Y TALLERES		DIRECCIÓN INSTITUCIÓN	
	NOMBRE Y APELLIDOS	CEGULA		INSTITUCIÓN
206	Florica Crison Mendoza	J. Pleyade, No. 7	Villa-Posita Mz.	
207				
208	Rebeca Barrota Alvarez	Bellas Artes	Przade San Diego	
209	Edith Diaz Macarada	C. Maestra Sr. del Carmen	Carmen de Bolívar	
210	Cristina Correa Carter	J. Pestalozzi	Blaz de Cero 2 etapa	
211	Sara Triarte Chesada	C. Educativo San Cayetano	Sa Cayetano	
212	Maria Barros Gomez	C. El Camar del Oro	Socorro Mz. 84 lote 5	
213	Jaime Espitalleta Correa	Ciudad Medellin	San Fernando	
214	Amalfei Castro Santo Domingo	Ciudad Medellin	San Fernando	
215	Jeiner Quintero Niato	T. E. Cartagena de Indias	Bo. Rebo H. Sector 10 n. l.	
216	Carmen Paola Salas	B. F. F.	Providencia	
217	<del>Yolanda</del> Yolanda Suarez	Publitem	Ymms	









**CRONOGRAMA INNOVACIÓN  
SUSURRO DE LA CREATIVIDAD**

Actividades	1.999					2.000							
	OCT.	NOV.	DIC.	ENE.	FEB.	MAR.	ABR.	MAY.	JUN.	JUL.	AGO.	SEP.	OCT.
Asesorías y confrontación de <i>Susurro de la creatividad</i> en su diagramación e ilustraciones. Conexión didáctica													
Consulta Internet													
Conceptualización y fundamentación de <i>Susurro de la creatividad</i>													
Elaboración de talleres mentefactos y microensayos del texto: <i>Susurro de la creatividad</i>													
Producción de ilustración													
Elaboración de material didáctico (para el taller <i>Creadores sin límites</i> y el software)													
Encuentro intercolegial													
Diagramación y diseño del taller <i>Creadores sin límites</i>													
Elaboración de los minivideos del software educativo													
Elaboración de los hipertextos													
Consultas bibliográficas													
1ª socialización al IDEP													
Socialización definitiva al IDEP													

PABLO ROMERO IBÁÑEZ