

SERIE INNOVACIONES

SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Una propuesta efectiva para afinar la
Percepción, desarrollar el Pensamiento
Divergente y la Creatividad.



PABLO ROMERO IBAÑEZ



**INVESTIGACION EDUCATIVA
Y DESARROLLO PEDAGOGICO**

ALCALDIA MAYOR SANTA FE DE BOGOTA D.C.



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.
Director del Proyecto.

Institución Colegio Stella Matutina

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 Lucía Ceballos, Ruth Delgadillo, Martha Lilia Escobar, Franci Liliana González, Mary Luz García Rozo, Luz Constanza Garzón, Luis Eduardo Hernández, Mercelena 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

María Cristina Dusán De Suárez

Subdirectora Administrativa y Financiera

María Teresa Pardo Camacho

Área de Innovación Educativa

Edgar Torres Cárdenas

Eduardo Galeano López

Área de Comunicación Educativa

María Eugenia Romero Moreno

Director del Proyecto

Pablo Romero Ibáñez

Asesor Proyecto

Rita Hinojosa

Auxiliar de investigación

Maribel Pardo Sotomayor

Portada

Paola Andrea Romero Pardo

Edad: 3 años.

Corrección de Estilo

Aura Guzmán

Diagramación

Maribel Pardo Sotomayor

Karina Bermúdez Beltrán

Jenny Alexandra Garavito A.

Impresión

Sendero Editores Ltda.

Ilustración

Estudiantes Colegio Stella Matutina y CED.

Vista Bella

IS.B.N. 958-8066-09-3

Copyright 2000

No. de Ejemplares Impresos: 1.000

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*.

Al CED. Vista Bella por la capacidad creadora de sus estudiantes.

CONTENIDO

PRÓLOGO.....	13
INTRODUCCIÓN.....	15

PRIMERA EXPERIENCIA:

<i>Susurro de la creatividad</i>	17
PRIMER ENCUENTRO:	
<i>Desde susurro de la creatividad</i>	18
EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA EN EL AULA	
• ¿QUÉ ES LO QUE HACE QUE UNA EXPERIENCIA SEA SIGNIFICATIVA?	22
• CAMBIOS EN LOS APRENDIZAJES	24
• HACIA UN CONCEPTO DE LA CREATIVIDAD..	26

SEGUNDO ENCUENTRO:

<i>Proceso creativo en Susurro de la Creatividad</i>	41
• PROPUESTAS Y MODELOS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	43
• PROCESO CREATIVO EN SUSURRO DE LA CREATIVIDAD.....	48
• MOTIVACIÓN Y EMOCIÓN.....	50
• EJERCICIOS DE MOTIVACION	53
• PERCEPCIÓN Y PREPARACIÓN.....	57
• EJERCICIOS PERCEPTIVOS	62
• INFERENCIA	66
• EJERCICIOS DE INFERENCIA	67
• DIVERGENCIA.....	69
• EJERCICIOS DIVERGENTES	71
• ILUMINACIÓN.....	73
• INTERCONEXIÓN.....	73
• VALORACIÓN.....	75
• EJERCICIOS DE VALORACION.....	76
• APLICACIÓN Y SOCIALIZACIÓN.....	77
• AUTO REVISIÓN CRÍTICA.....	79

SEGUNDA EXPERIENCIA:

<i>Creadores sin limites</i>	83
TERCER ENCUENTRO:	
<i>Taller de la pregunta</i>	85
• NIVELES DE LECTURA.....	90
• APLICACIÓN DE TALLERES	95

CUARTO ENCUENTRO:

- Taller de la percepción* 115
- APLICACIÓN DE TALLERES 117

QUINTO ENCUENTRO:

- Taller de la divergencia* 141 *142*
- APLICACIÓN DE TALLERES 143 *144*
- IDEAS Y MÁS IDEAS DESDE UNA LÍNEA..... 151

SEXTO ENCUENTRO:

- Taller de pensar la imagen* 155
- APLICACIÓN DE TALLERES..... 157 *158*
- ALGUNOS RESULTADOS 170

TERCERA EXPERIENCIA:

- Arte y filosofía*..... 207

SÉPTIMO ENCUENTRO:

- Nuestra expresión* 208
- ¿QUÉ SE ENTIENDE POR ARTE EN SUSURRO DE LA CREATIVIDAD?..... 209
- ¿QUÉ HA SUCEDIDO CON LAS DEMÁS AREAS? 211
- ¿QUÉ SE HA LOGRADO CON ESTA DINÁMICA DE TRABAJO? 214
- ASÍ ES NUESTRA EXPRESIÓN 217
- EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA C.E.D. VISTA BELLA..... 223

OCTAVO ENCUENTRO:

La didáctica como herramienta

- fundamental de la creatividad* 229
- DIDÁCTICA Y EXPRESIÓN 232
- El Valor de los Recuerdos..... 236
- Minuto A Minuto ¡Todo Corre!..... 239
- EL JUEGO, SU DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN..... 239
- Tecnopolidictico de la Creatividad 242
- Micro tecnopolidicticos 245
- Juego de las Variables 245
- EL ENTORNO COMO PRETEXTO PARA CREAR 246
- HACIA UNA CONCLUSIÓN 247
- BIBLIOGRAFÍA 249

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, 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, tolerantes, y 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 tales 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 está 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.**

** Investigadora en Educación Artística. Participó en el equipo de trabajo de la serie lineamientos curriculares de Educación Artística del Ministerio de Educación Nacional.*

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, a manera de galería artística, 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 exponiendo 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 Angélica Salazar

PRIMER ENCUENTRO

DESDE
SUSURRO
DE LA
CREATIVIDAD



Lina González

DESDE SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

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

Pablo Romero I.

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. 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.



Girely Gómez

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

Afinar la Percepción, es afinar la sensibilidad.

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 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 con 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

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

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.

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

**Innovar es
cambiar desde lo
emocional y lo
racional.**

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

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.

¿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



Mambel Pardo S

que no 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 los maestros y a partir de allí, asumir una convivencia multidimensional e inter-subjetiva con los estudiantes, los padres de familia y toda la comunidad educativa.

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

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.

Vivir la pregunta implica trascender el texto¹ 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

La experiencia inter subjetiva nos lleva a valorar 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.

¹ 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.

crecer desde múltiples 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 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 desde la potencia y el acto. 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.

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

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”¹.

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 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



Katty Alexandra
Moreno M.

² 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.

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, solo 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 intencional 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, 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

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

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, 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 Guilford², 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



Kariny Alexandra
Moreno M.

en la información, formular ideas o hipótesis, y verificar las mismas para posteriormente comunicar 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

No temamos a la complejidad, allí, se descubren las necesidades y desde allí, surge la creatividad.



Katty Alexandra
Moreno M.

² 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.

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 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



Katty Alexandra
Moreno M

nuevas relaciones y conexiones, que 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 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



Karol Munive

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 intersubjetiva 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 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

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



Elizabeth Sanabria

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 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 acriticas, 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

**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**

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 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, urge 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.

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

Todo proceso educativo es evaluable. Se puede evaluar sin calificar

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

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 obstáculos⁴ 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.

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



María Eugenia
Miranda 9°

La vigilancia: Observar y observar constantemente a los niños mientras 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 la comunidad educativa, nos impide vivir nuestro propio ritmo. La creatividad no es sinónimo de rapidez, es sinónimo de particularidad y divergencia.



Maria E. Miranda

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 temores⁵ y los obstáculos 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

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

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.

⁵ 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.

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 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,



Leonardo A.
y Paola Romero
Pardo

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 aceptarse a sí mismo: 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 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



Karol Munive

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 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 adquiriera mayor conciencia, aunque sea largo y complejo el camino que nos queda por recorrer.



Jenny Contreras

SEGUNDO
ENCUENTRO

PROCESO
CREATIVO DE
SUSURRO
DE LA
CREATIVIDAD



Andrea M. Bermúdez

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.

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.

**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.**

3. Iluminación: Wallas también le llama experiencia del "ieureka!"; 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 Wallas⁶, 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 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.



Luisa F. Acuña M.

⁶ 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.

Esta propuesta, Blanca Silvia López e Hilario Recio⁷ 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.

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



Mirel Pardo S.

⁷ 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.

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, Grosman⁸ afirma que: “en la creatividad las peculiaridades emocionales tienen, quizá, mayor fuerza que las intelectuales”.

Mauro Rodríguez Estrada⁹, también tiene una rica propuesta en el 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. Mauro, 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. ✓

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

⁹ Los planteamientos de este autor, se exponen a manera de reflexión y de consejos. Véase: GROSMAN Gustavo. Permiso Yo soy Creatividad. Argentina: Macchi, 1990.

⁸ Este autor es humanista de amplia formación psicológica, antropológica e histórica. Es fundador de la Asociación Mexicana de la Creatividad. Para el conocimiento de sus planteamientos, véase: RODRÍGUEZ E. Mauro. Psicología de la Creatividad. México: Pax México, 1995.

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.
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 Gelb¹⁰ realiza una rica experiencia didáctica, exponiendo una serie de ejercicios prácticos

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

¹⁰ 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.



Katherine Ruiz

para ser aplicados, incluso en cualquier momento o espacio.

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

1. Fe en tu creatividad
2. Ausencia de crítica
3. Observación precisa
4. 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"¹¹.

Proceso Creativo en Susurro de la Creatividad.

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



Yuri Rincón

¹¹ Cfr. GOLEMAN, Daniel; KAUFMAN y RAY. *El Espíritu Creativo*. Argentina: Vergara, 2000, p.82.

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:

- 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**

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*¹², introducimos una primera exposición a manera de reflexión y propuesta sobre los procesos de enseñanza

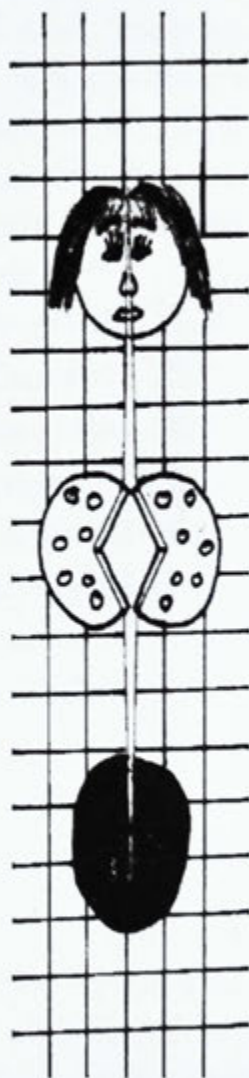
Un docente motivado, es un Maestro que generalmente seduce y propicia aprendizaje significativo en sus estudiantes.

¹² 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.

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?

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 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.



Natalia Bahamón

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 auto-motivarse 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 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



Natalia Bahamón

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 intersubjetivas, 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.

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

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 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

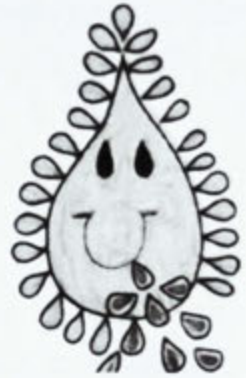
Partiendo de la idea de que la motivación no es un estado fijo, sino que, por el contrario, es un proceso dinámico en donde se da un continuo flujo de crecimiento y declive constante, aconsejamos que los ejercicios de motivación que emprendamos en un proceso de enseñanza aprendizaje, no deben ser momentáneos, 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



Maria A. Burbano

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



Sandra García

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

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.



Yeimy Ramos

- 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.



Sandra García M.

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. Recuérdate que desde la neurofisiología, para que 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 emociones¹³ de los y las estudiantes se tomarán los espacios educativos.



Enika Ramos

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 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



Olga Guzmán

¹³ 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.

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



Maria P. Prada

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

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

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 aprehende un sujeto, objeto o fenómeno, sólo desde su apariencia, sino también desde una doble

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

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

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 subjetividad en la expresión de lo aparentemente percibido, aquí, no hay un evento perceptivo, lo que hay es relajó 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 símbolos¹⁵”. 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



Sharon Vera

¹⁵ 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.

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.

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

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

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 Gestalt¹⁶, 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.



Andrea Villarraga

¹⁶ 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: PPH. Prentice Hall, 1997.

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 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, un trapecio 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.



Sharon Vena

3. Inferencia:

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



Laura Medina

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



Milena Cardenas

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 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



Diana María
Caballero

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.



Luisa Olarte

4. 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 centradas en la respuesta. Desde la divergencia es sencillo dinamizar la pregunta como metodología pluridimensional que

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

funciona como estrategia para el logro del aprendizaje significativo.

Comprometerse con la divergencia en la escuela, implica conducir a los niños hacia situaciones problémicas 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

Los ejercicios divergentes no requieren justificación de sus diversas etapas.

estudiantes. Por ejemplo, un sencillo y 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 ideas¹⁷.

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



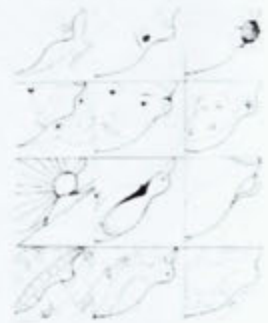
Taller de la Divergencia



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

anímicos de los participantes. Puede hacerse armando un círculo u óvalo con los estudiantes y se empieza desde la ubicación de cualquiera de los estudiantes.

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



4. 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 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.

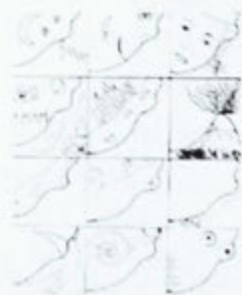
Crear la costumbre de relacionar un texto con otro desde contextos específicos, desarrolla la capacidad intertextual.

5. 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.



6. Valoración

No se puede concebir ningún proceso de enseñanza aprendizaje sin la 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 y adolescentes, hay que permitirles que vivan su propia experiencia de autovaloración.

Cuando ellos observan en exposición sus



Diana Paola Rozo

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

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.

En cuanto al valorar las prácticas académicas de los estudiantes, recomendamos después de cada ejercicio académico que implique la 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.

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



Maria C. Acevedo

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.



Dalila Villareal

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 lo 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.



Cindy Caldas

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.

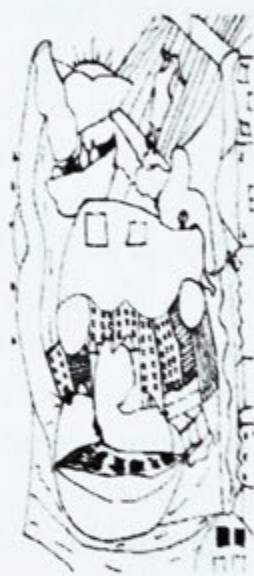
- Contar, socializar las ideas o proyectos que tenemos en mente, es una dinámica que conduce a la confrontación, valoración y revisión de mis procesos.
- Aplicar¹⁸ con mentalidad divergente aquellas ideas que hemos generado, contribuye al autoconocimiento o comprensión de nuestras propias dinámicas creativas.

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.

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



Alicia C. Castro

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 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.



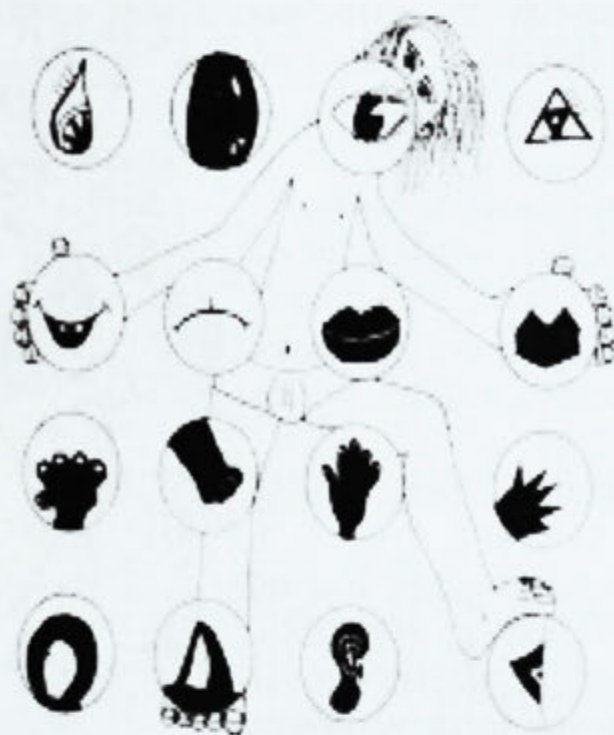
Sandra Prieto

- 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.
- 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.



Lina Isable
Gonzalez

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.

Yenny Cuervo

SEGUNDA EXPERIENCIA CREADORES SIN LÍMITES TALLERES

TERCER ENCUENTRO



TALLER DE LA PREGUNTA



Andrea del Pilar Villarraga

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 saciamos, 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 entiende esto?

Sócrates: Ahora lo verás y llamando a



Lina Johana
Jaime Díaz 6°

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. Unas cuantas preguntas sencillas le han llevado a ver su error y a describir la



Leidy Teresa Rincón

verdad. Aunque más sabio que antes, se siente humillado al marcharse¹.

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, en
relación con
los del otro.**

¹⁹ 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 / Clío. 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



Julieth Velásquez

un texto. Desde la pregunta analítica las relaciones intertextuales pueden ser internas; 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 intertextual. 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 subjetivos predominan. 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

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

proceso de comprensión de un texto. Hoy, existen numerosas propuestas para abordar un texto; desde *Susurro de la Creatividad*²⁰ proponemos esta:

Niveles de Lectura

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*.

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 televisión, 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.

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

²⁰ 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

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 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 intertextuales. Vivir el nivel interpretativo, es entender el texto para experimentar la comprensión, y quien comprende ama.



Maria Burbano

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.

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 televisión 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 televisión desde otra óptica, donde no podrán volver a



Dalila Villarreal

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 televisión y su fuerza multisignica.

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 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; por el contrario, sólo permita manjares de ideas,



Johana Piñeros

seducciones, anhelos y sueños pensados hechos realidad.

En *Susurro de la Creatividad*, sabemos que para construir un mejor mundo del que tenemos, debemos empezar por comprender las crisis que vivimos para iniciar procesos que nos conduzcan a confrontar nuestros afectos y razones.

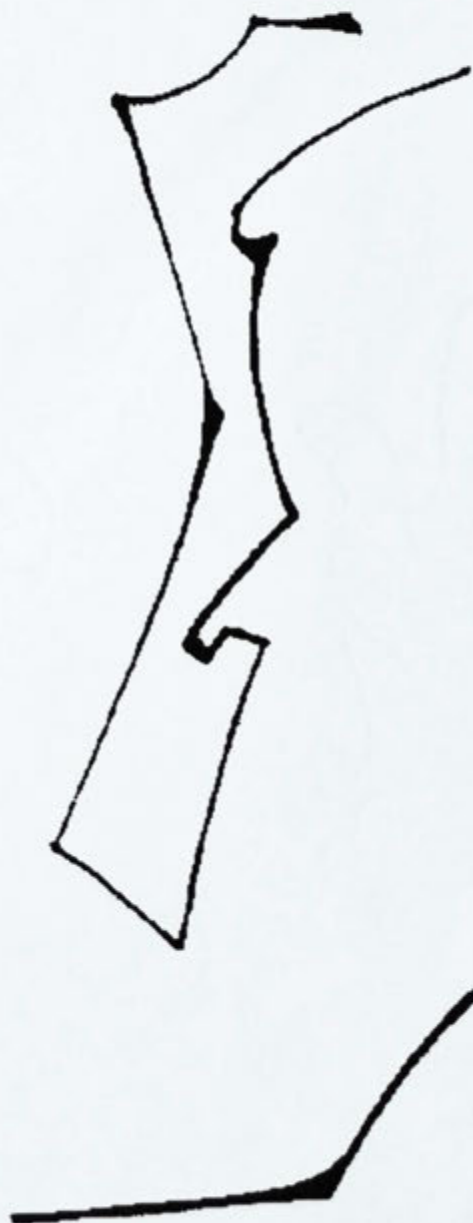
Ahora, observemos algunos diseños de talleres de la Pregunta, que seguramente nos van a generar múltiples reflexiones, confrontaciones y cuestionamientos.



Dolly Salazar

Autor/a: _____ 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 en el estilo que desees aplicando color y diferentes texturas. Detrás, plantea cinco preguntas al diseño o diseños que haz obtenido.



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 rodean; 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?.



Autora: _____ curso _____

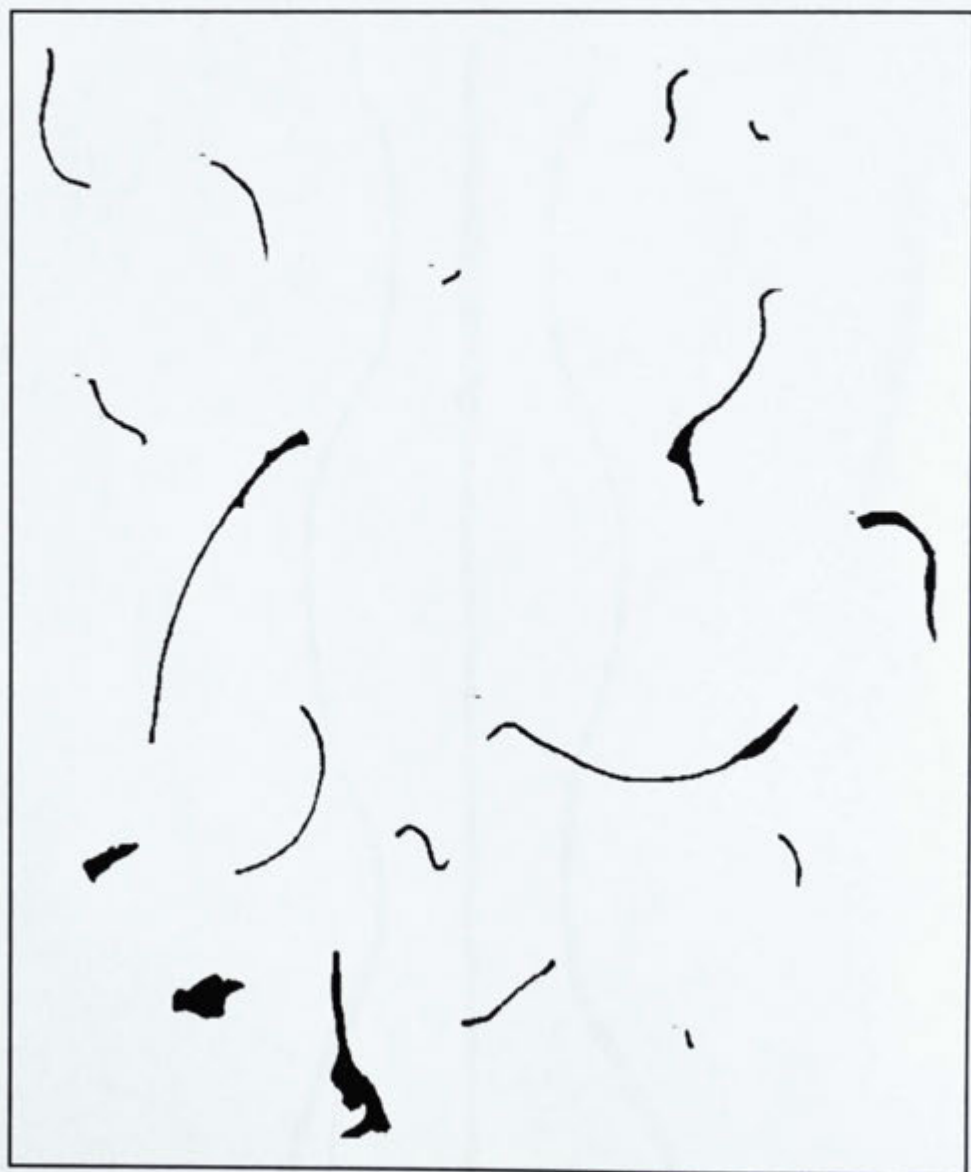
TALLER DE LA PREGUNTA: El siguiente diseño es una pregunta estética que debes resolver en forma creativa. La abstracción, el Cubismo, el Surrealismo, el Realismo caben en este diseño. Pon a volar tu imaginación y haz tu propia composición.

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.



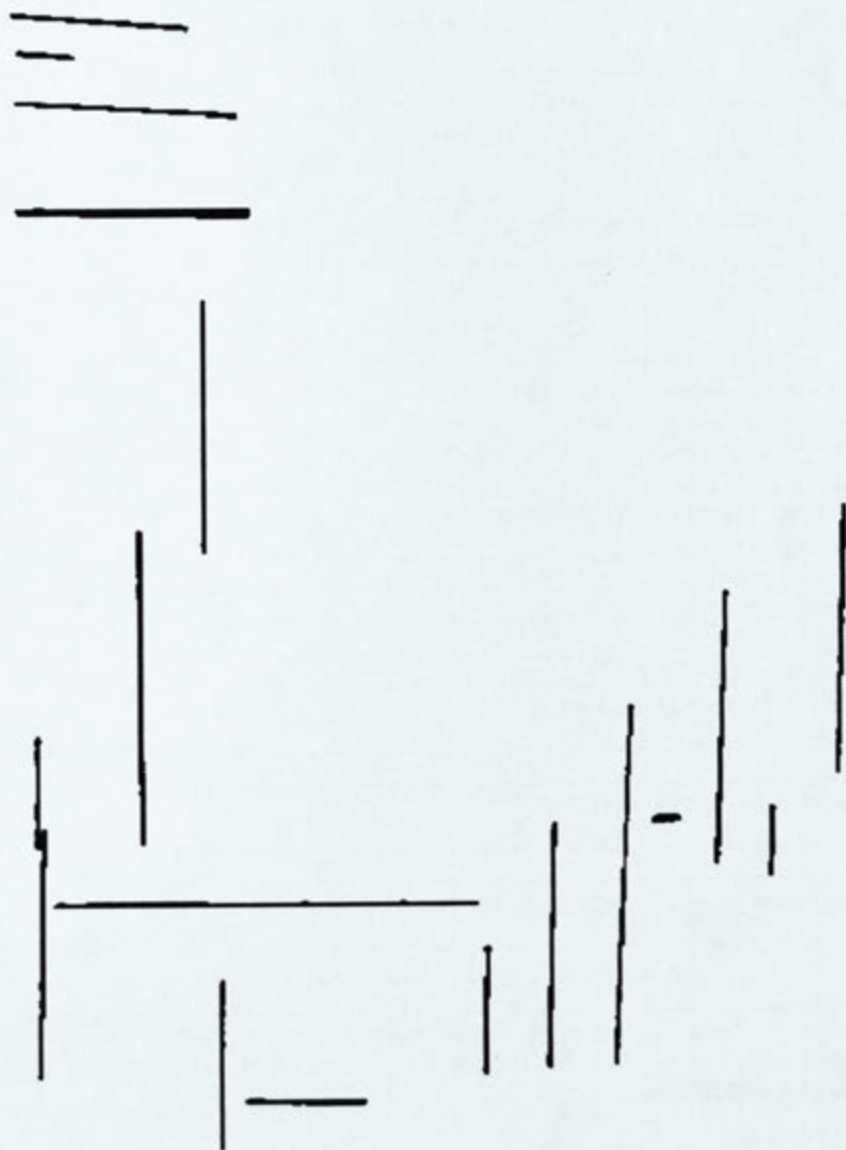
Autora: _____ curso _____

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.



Autora: _____ CURSO _____

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 divertimos.



Institución: _____

Autora: _____ CURSO _____

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 desarrollaron 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.

Autora: _____ curso _____

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 desees.

SE QUE
ARTE ES:
INSPIRACION
TRANSPIRACION
DOLOR,
PLACER,
SENSACION.
IMPRESION



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



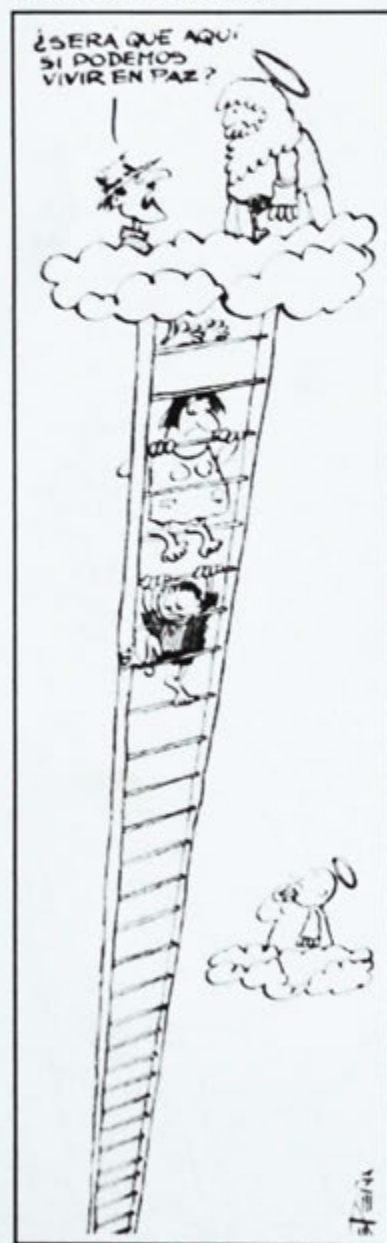
LA CREATIVIDAD

TALLER DE LA PREGUNTA

Institución: _____

Autor: _____

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



Peña. En: Un Periódico de la Universidad Nacional Bogotá: (17, Sep., 2000) N° 14

... 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.

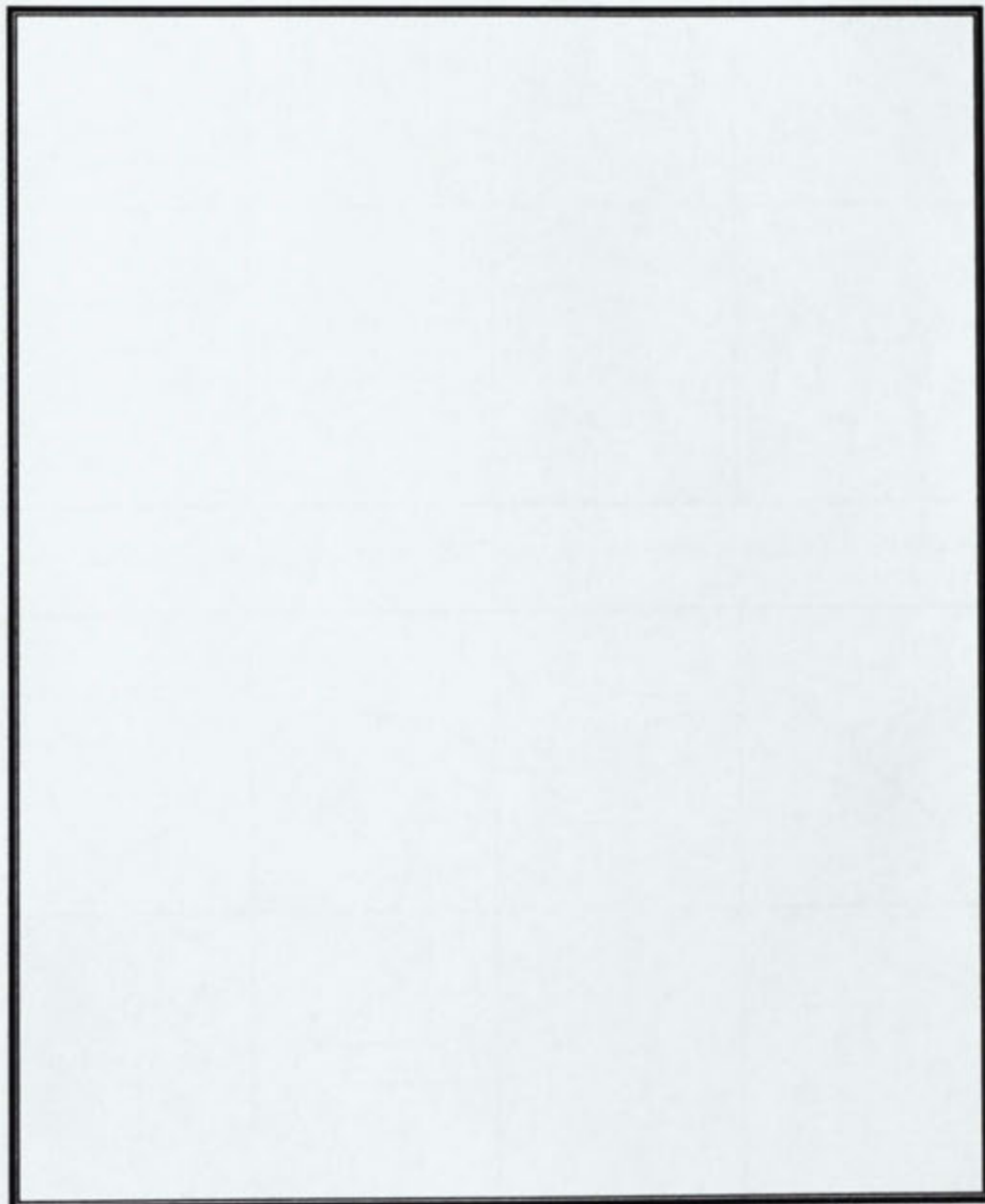
1. ¿Qué relación existe entre la ilustración cómica y el texto de Aristóteles?
2. ¿Qué relaciones tienen los textos con los planteamientos de Fernando Savater en su libro *Ética para Amador*?
3. Describe con tus palabras, ¿Qué entiendes por justicia e injusticia?
4. ¿Cuál es la referencia explícita e 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.

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.

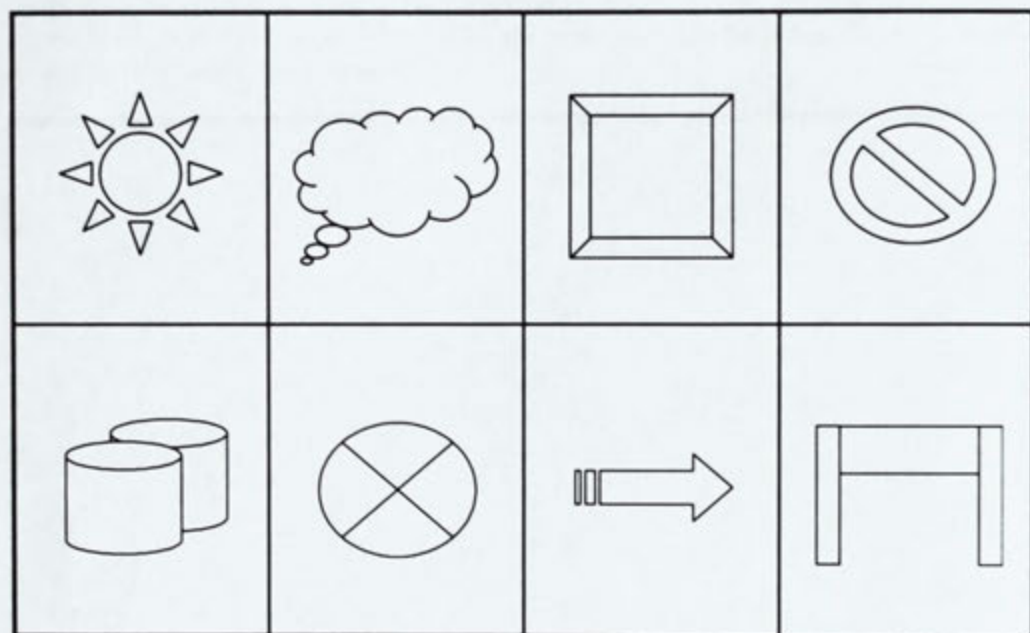


Institución: _____

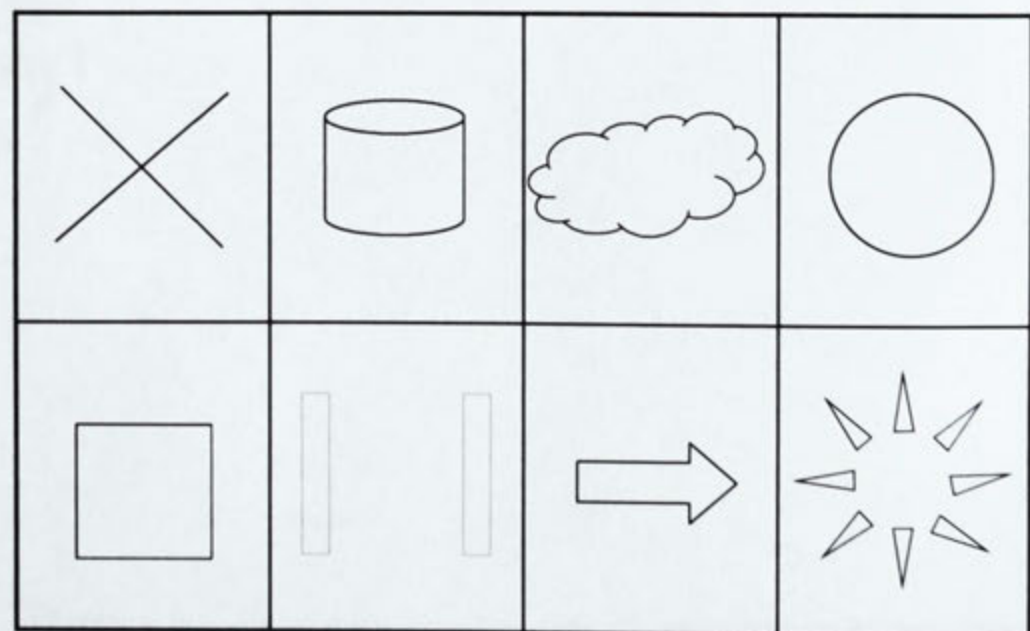
Nombre: _____

Grado: _____ Edad: _____ Fecha: _____

TALLER DE LA PREGUNTA: Observa las siguientes figuras.



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



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 CRATIVIDAD
TALLER DE LA PREGUNTA

Institución: _____

Autor: _____

A
B
O
R
D
O



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

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?:

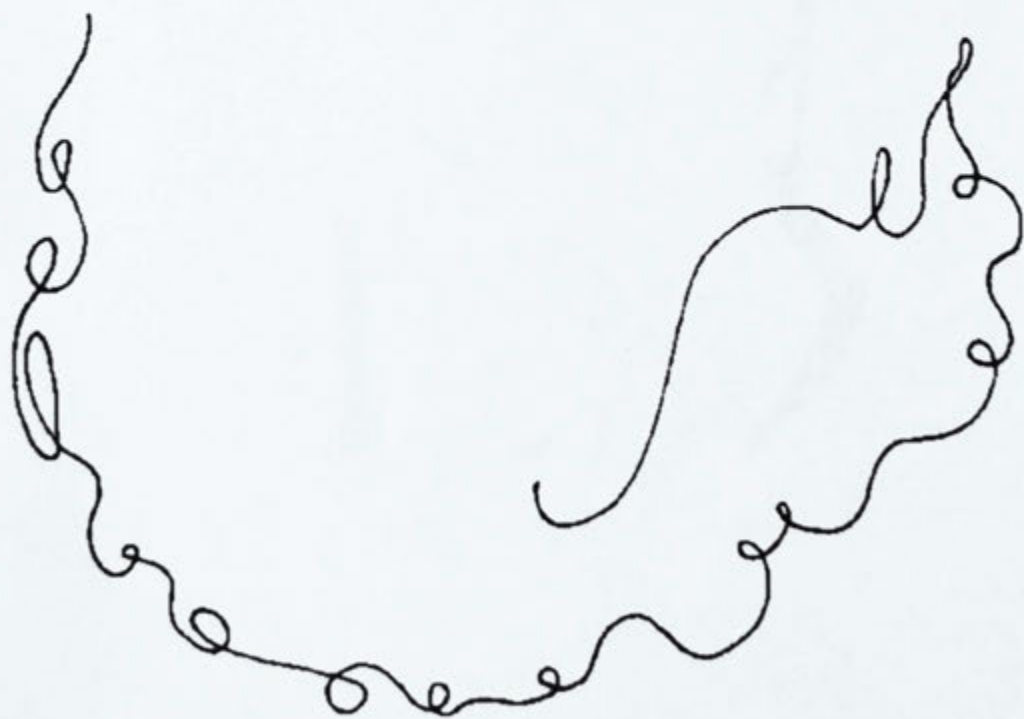
2. Se puede construir una sociedad tolerante, con actitudes como las de Carlos: SI ___ NO ___ ¿Por qué?:

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

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.



LA CREATIVIDAD

TALLER DE LA PREGUNTA

Institución: _____

Autor: _____

TALLER DE LA PREGUNTA:

Si afinamos nuestra Percepción, cualquier situación, experiencia, objeto o 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 pregúntense con emoción y razón.

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 vendidos 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: _____

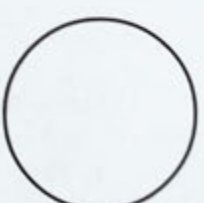
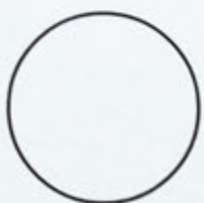
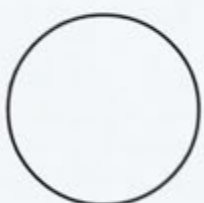
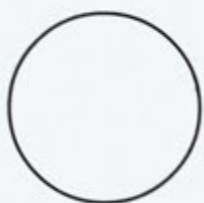
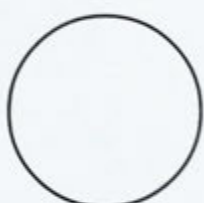
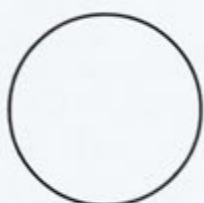
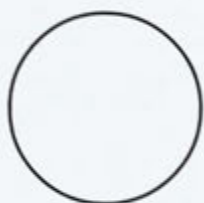
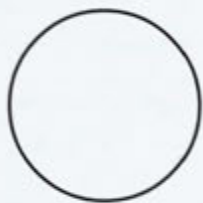
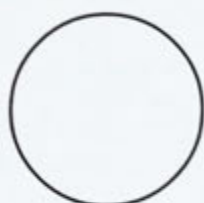
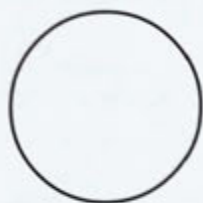
20. En una palabra definan la experiencia de ustedes en la feria: _____

Institución: _____

Nombre: _____ Curso: _____

Edad: _____ Fecha: _____

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

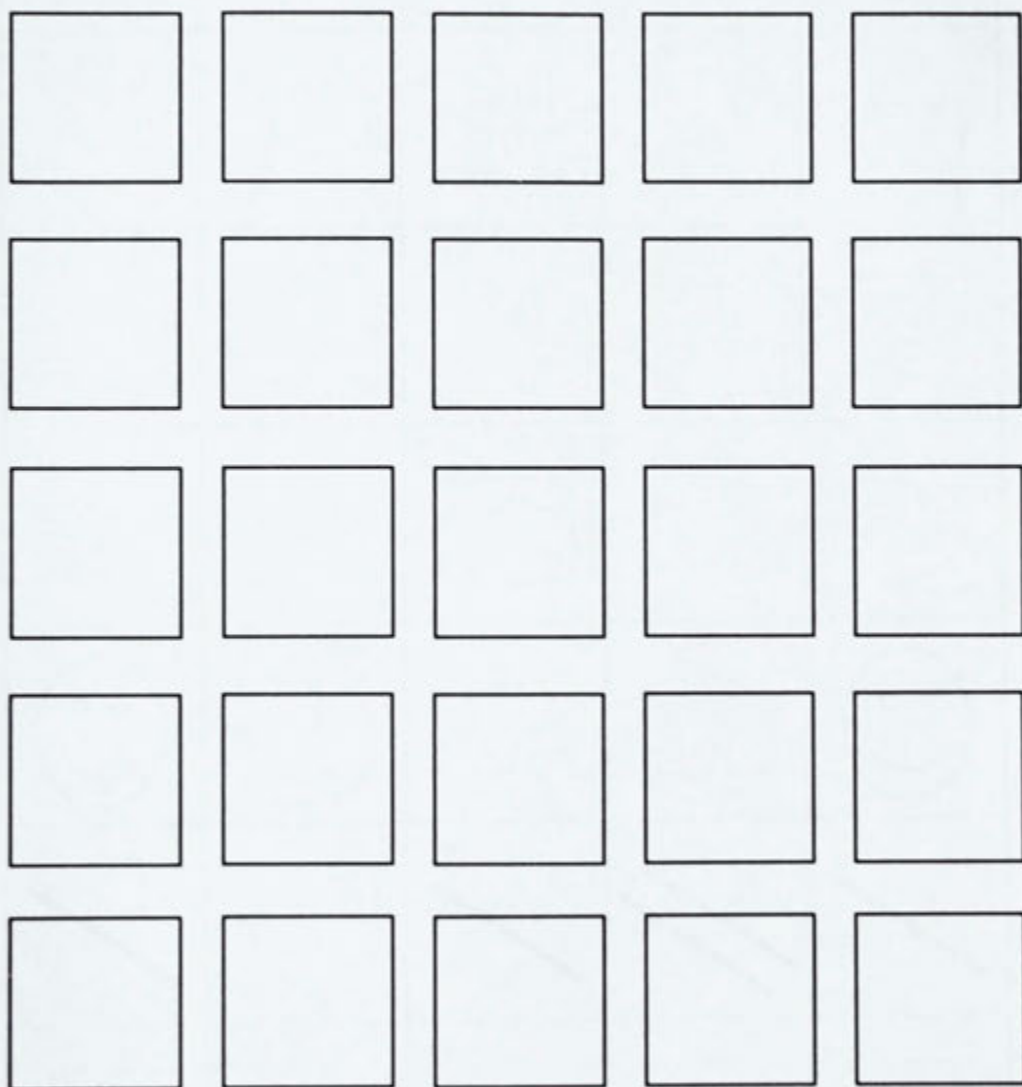


Institución: _____

Nombre: _____ Curso: _____

Edad: _____ Fecha: _____

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

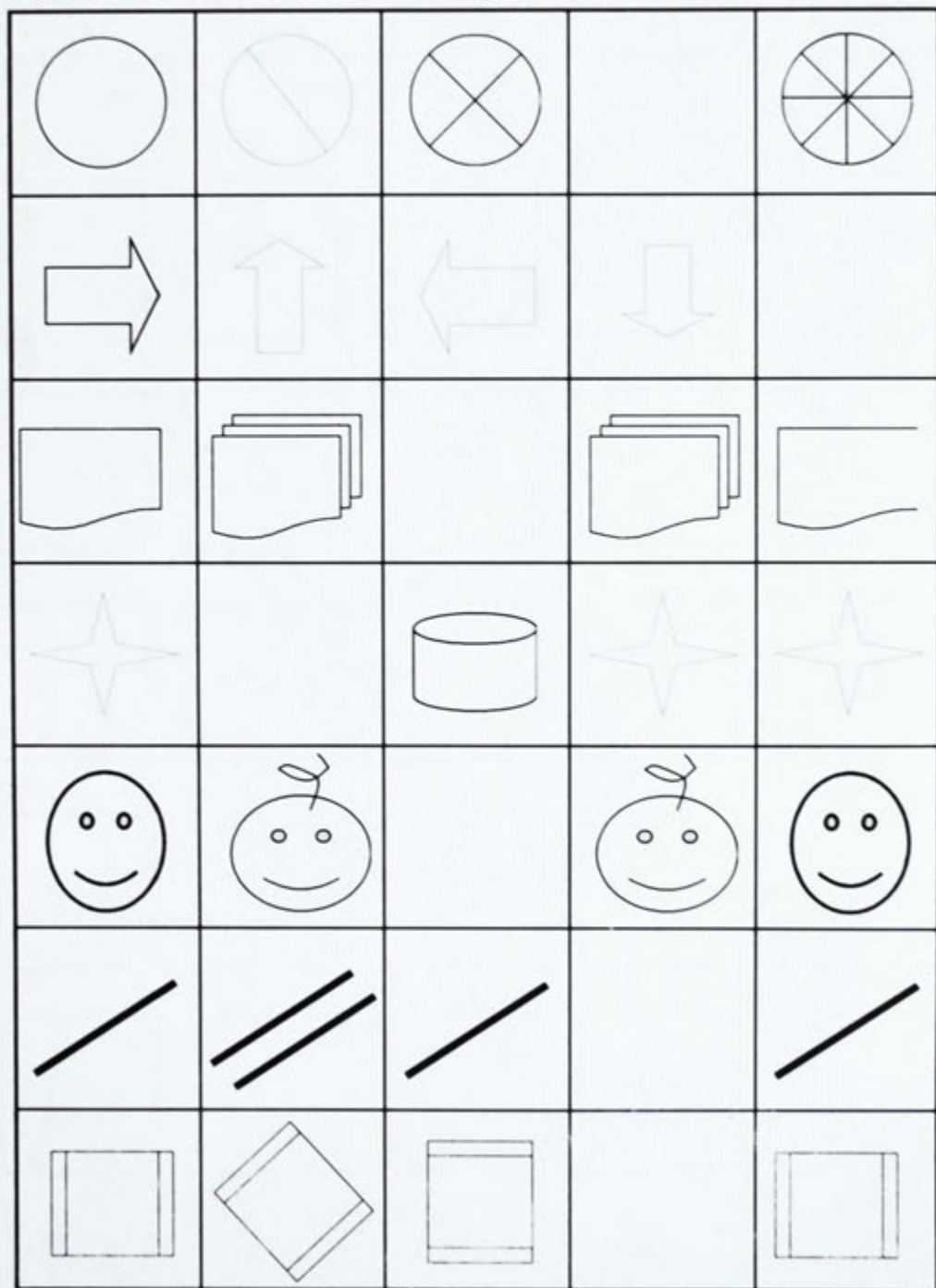


Institución: _____

Nombre: _____ Curso: _____

Edad: _____ Fecha: _____

TALLER DE LA PREGUNTA: Completa la secuencia

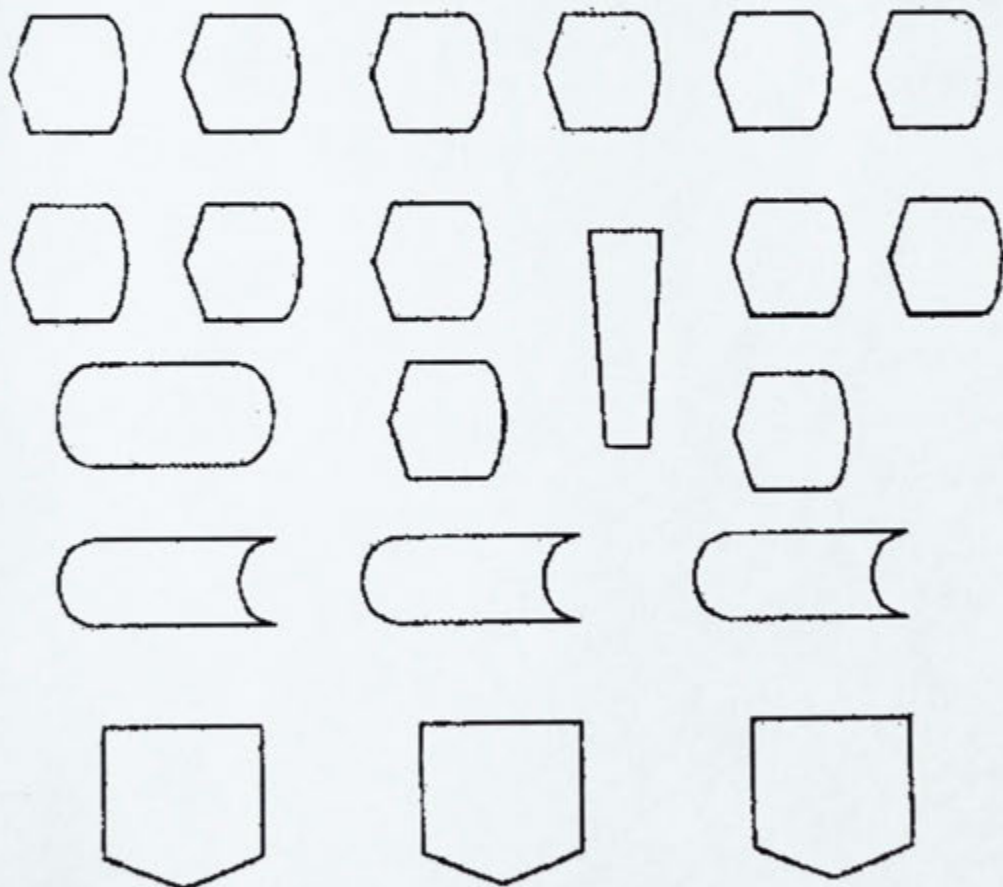


Institución: _____

Nombre: _____ Curso: _____

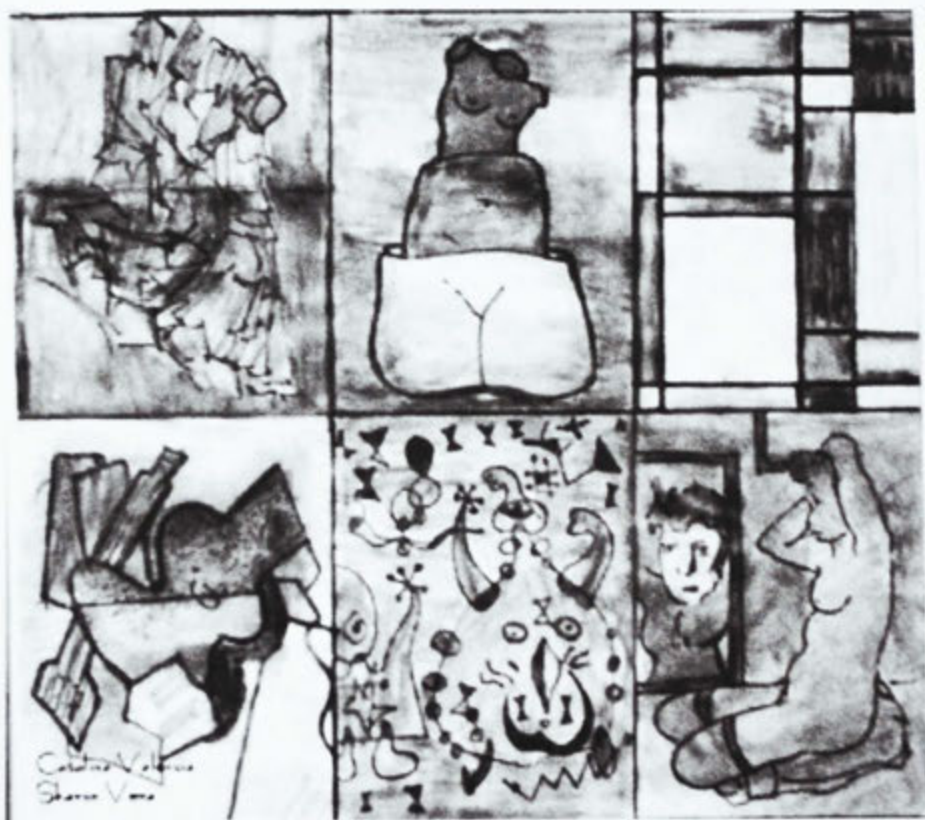
Edad: _____ Fecha: _____

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 motivación. 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



Cathenne Ruiz

Sharon Vena

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, lo morfosintáctico y lo 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.

Al finalizar el Taller de Pensar la Imagen, vamos a realizar un ejercicio perceptivo con la socialización de algunos resultados valiosos de la aplicación de los cuatro tipos de talleres que aquí estamos proponiendo. En el séptimo encuentro se exponen a manera de galería otros resultados perceptivos. Seguidamente, estudiemos los Talleres de la Percepción.



Sandra Munevari

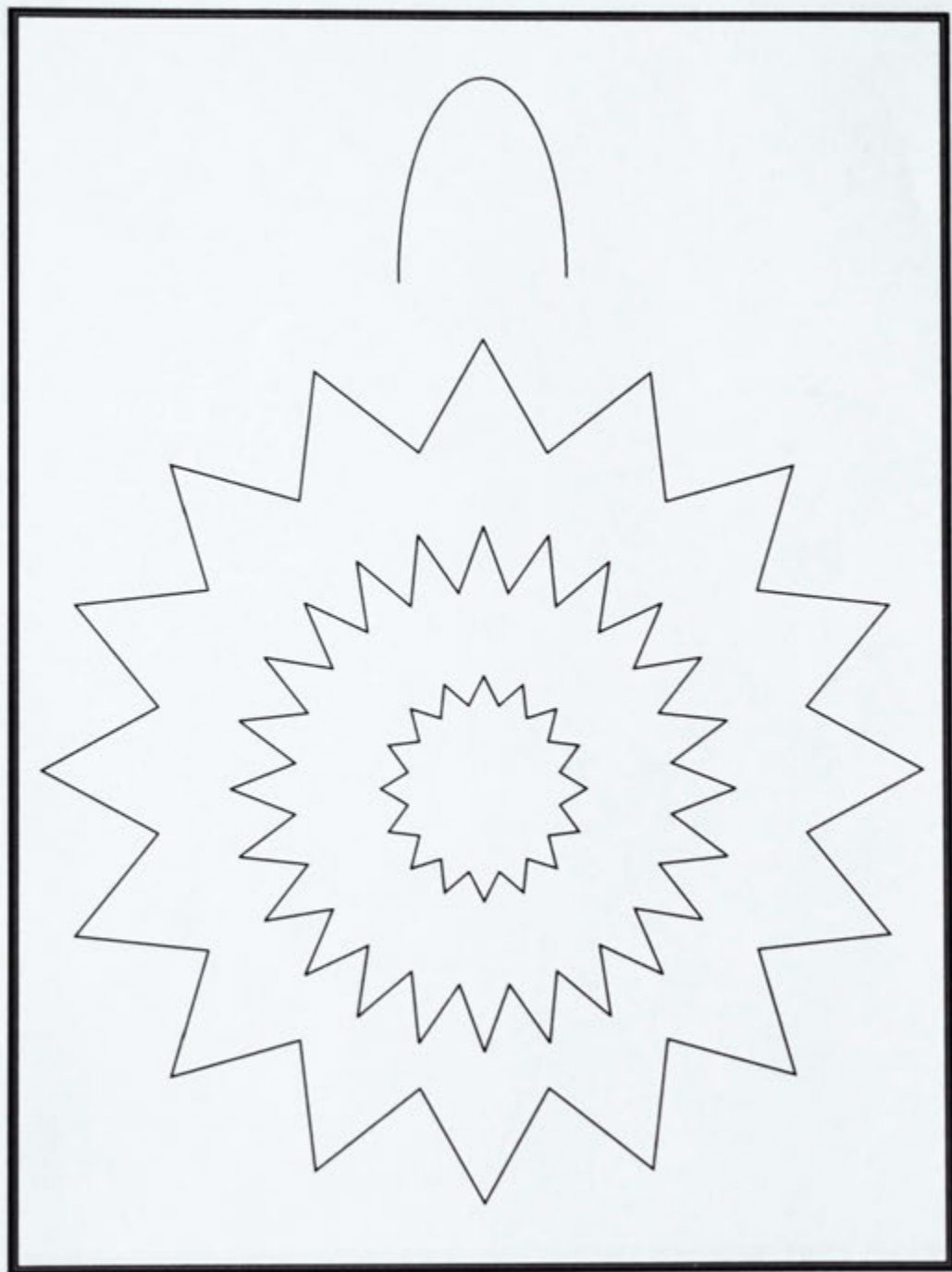
Institución: _____

Autor: _____

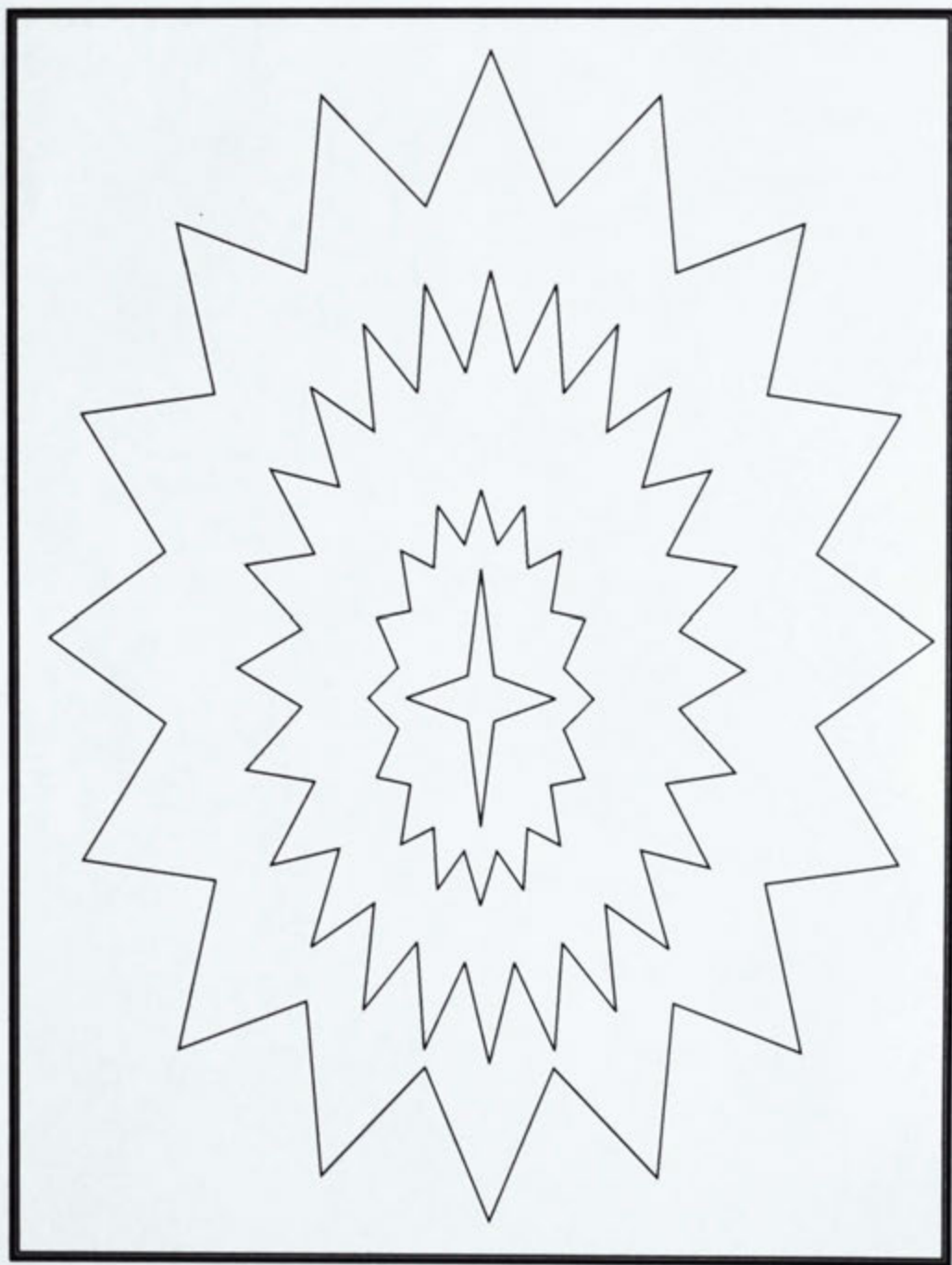
TALLER DE LA PERCEPCION: En este texto, hay una historia que contar, una historia que desea despegar. Observa las llamadas que siguen y crea tu propia historia. Los personajes pueden ser personas, animales, cosas, objetos naturales o artificiales. Si deseas agregar otra llamada, lo puedes hacer.



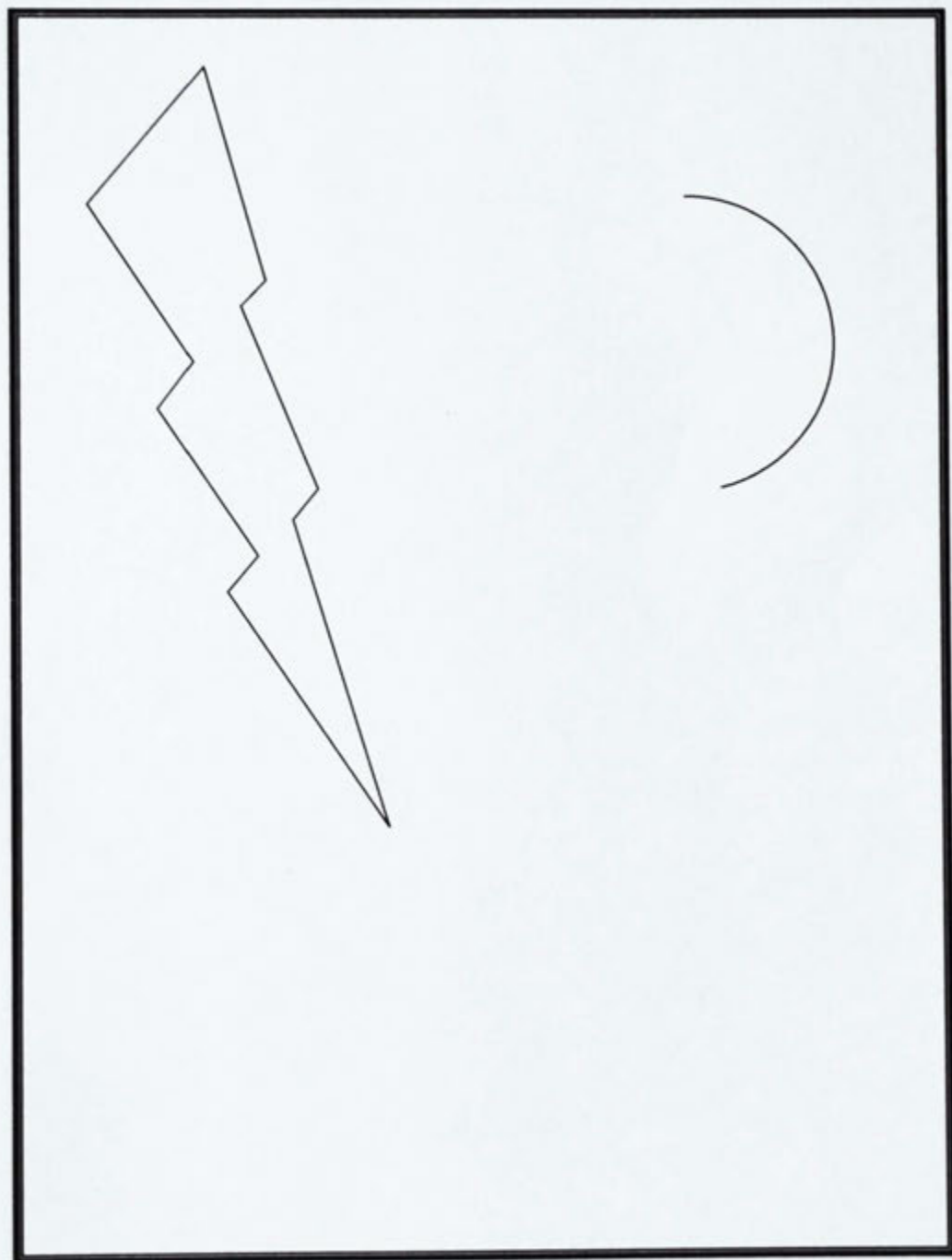
TALLER DE LA PERCEPCION: A partir del siguiente diseño, haz una obra de arte abstracta o cinética. En lo posible, logra la sensación de movimiento e imprime alegría o dolor.



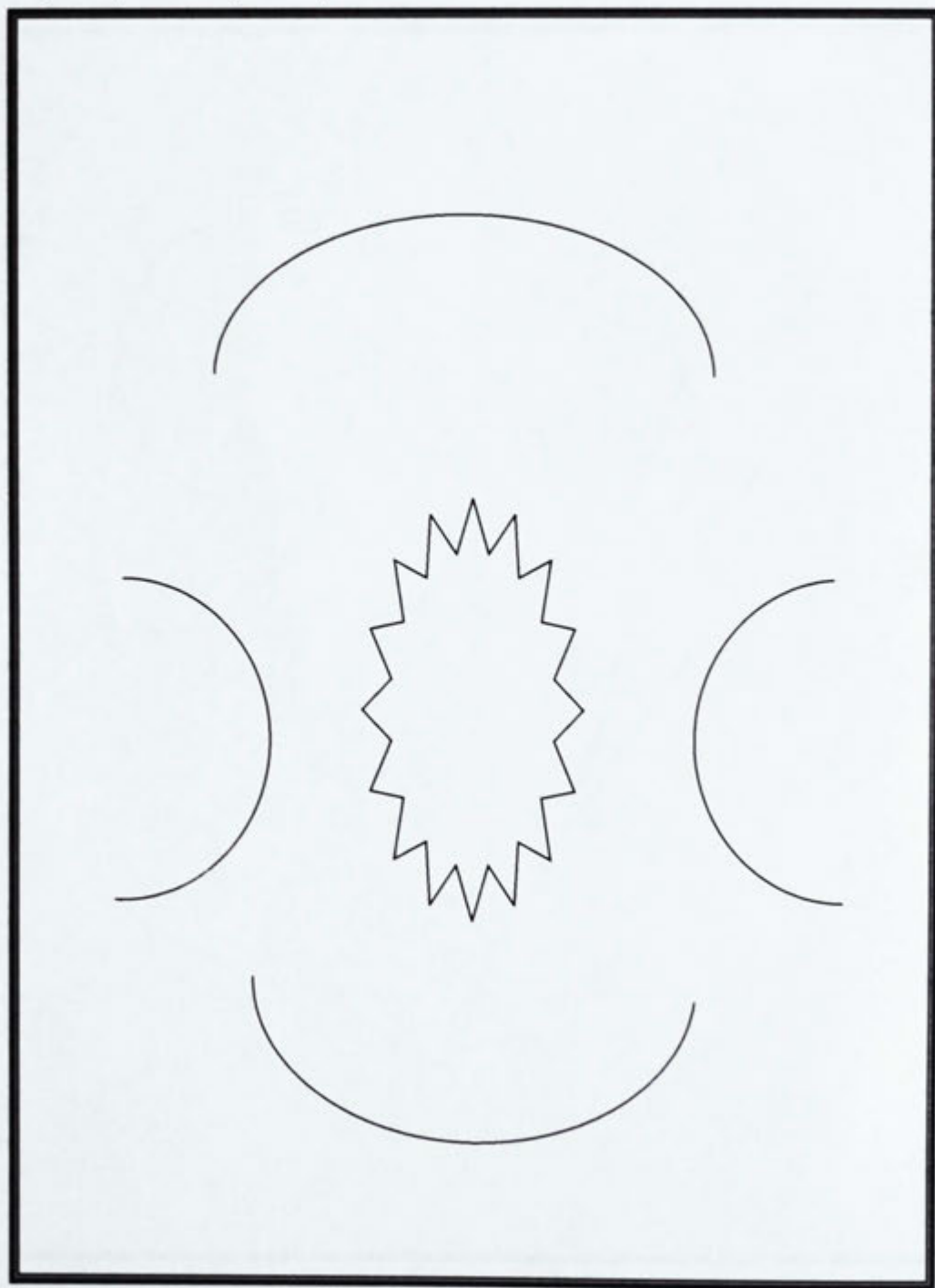
TALLER DE LA PERCEPCION: A partir del siguiente diseño, haz una obra de arte abstracta, cinética o cubista . En lo posible, logra la sensación de movimiento o inestabilidad e imprime alegría o sufrimiento.



TALLER DE LA PERCEPCION: A partir del siguiente diseño, haz una obra de arte abstracta o cinética. En lo posible, logra la sensación de movimiento e imprime un ambiente cálido o frío. Si lo deseas, justifica tu armonía cromática.



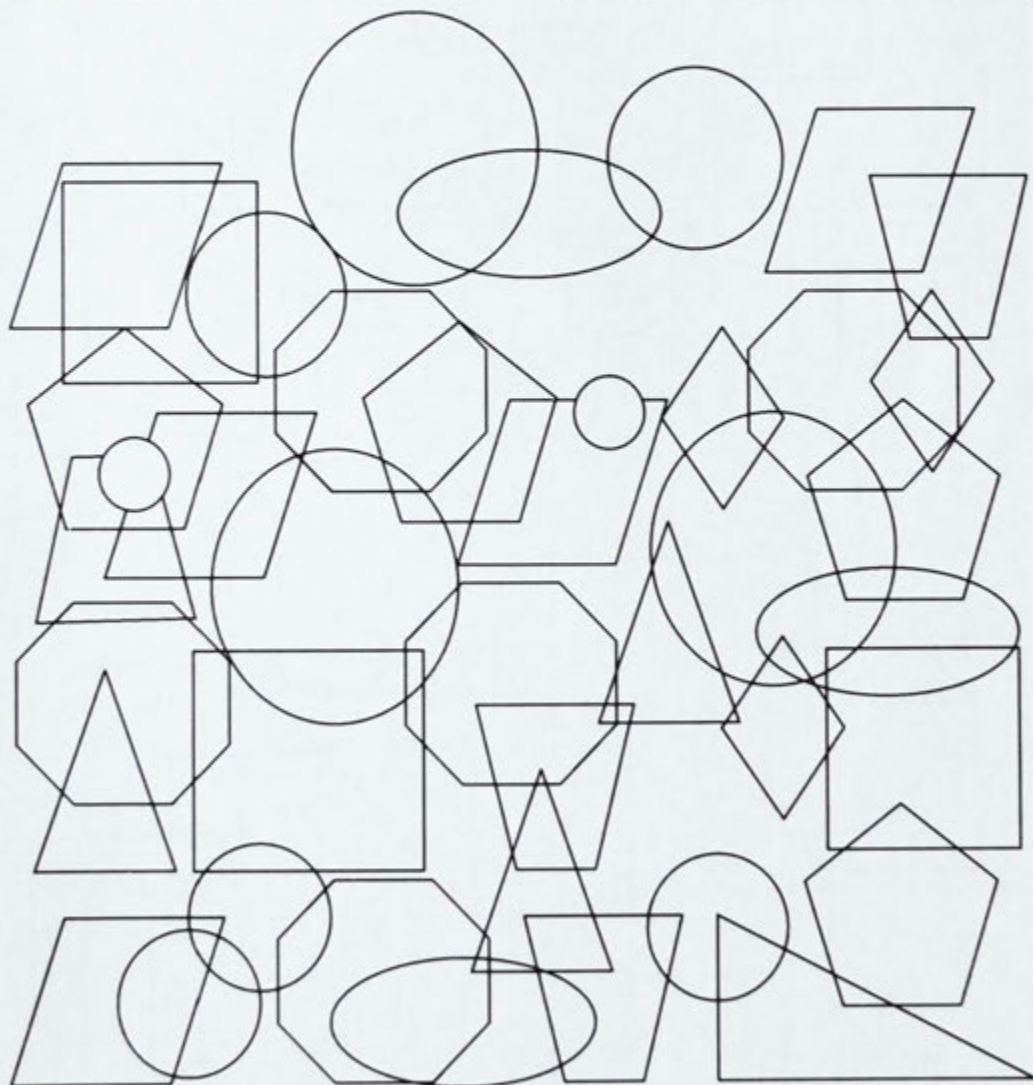
TALLER DE LA PERCEPCION: A partir del siguiente diseño, haz una obra de arte abstracta o cinética. En lo posible, logra la sensación de movimiento e imprime alegría, esperanza, angustia o paz.



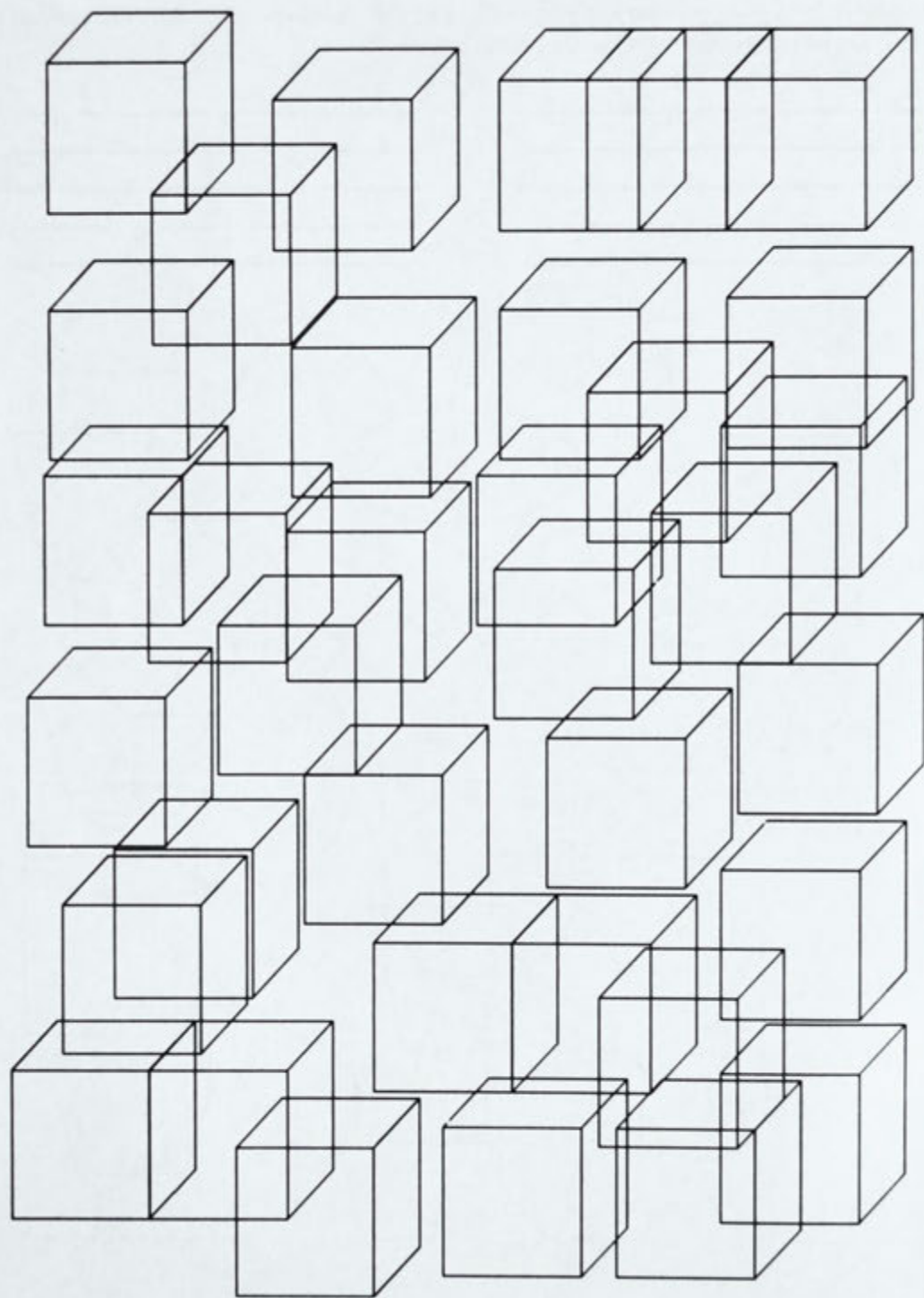
Institución: _____

Autor: _____

Descubre las figuras geométricas planas. Elige una de cada especie y colorea cada una de ellas con un color diferente. Cuantas figuras hay de:



TALLER DE LA PERCEPCION: ¿Qué figuras geométricas observas? Identifica cada una de ellas con un color diferente.

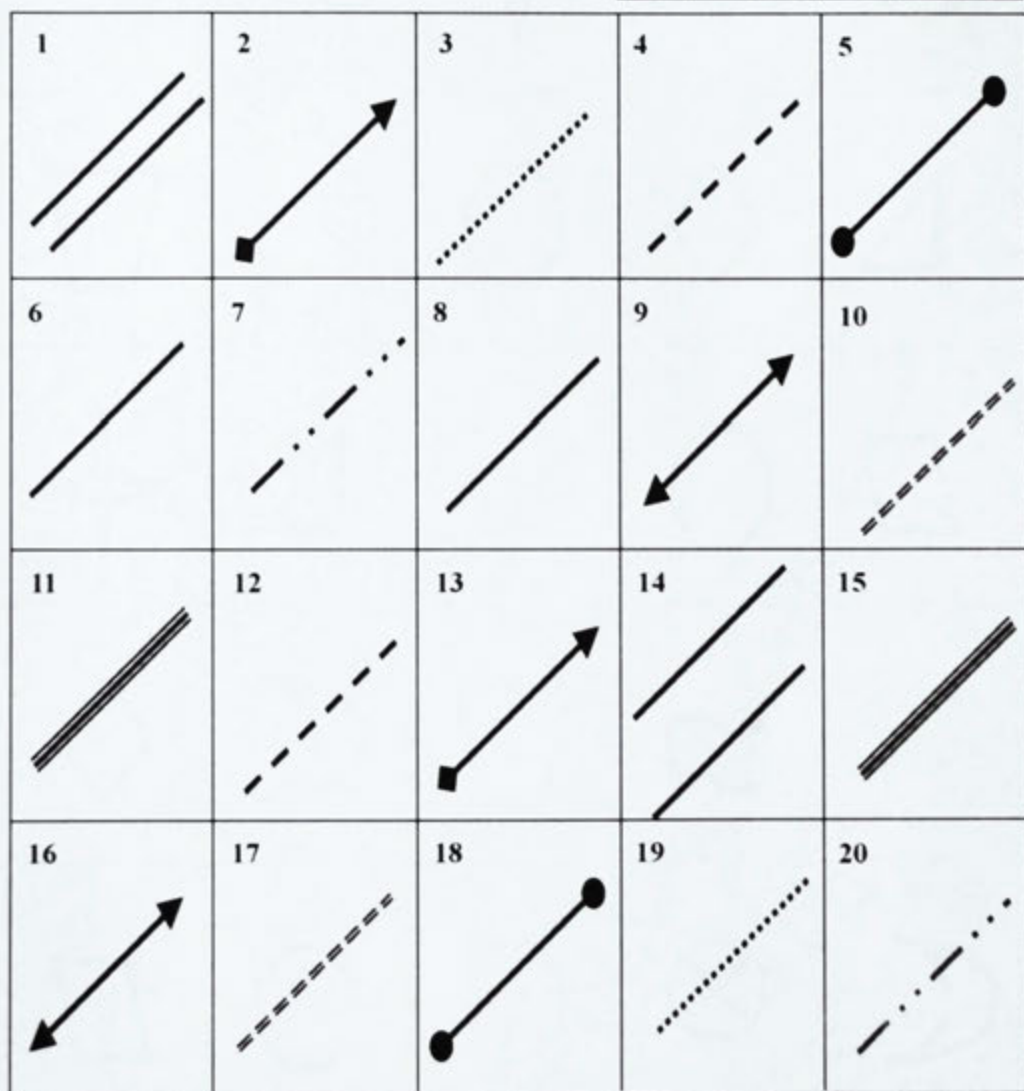


Institución: _____

Autor: _____

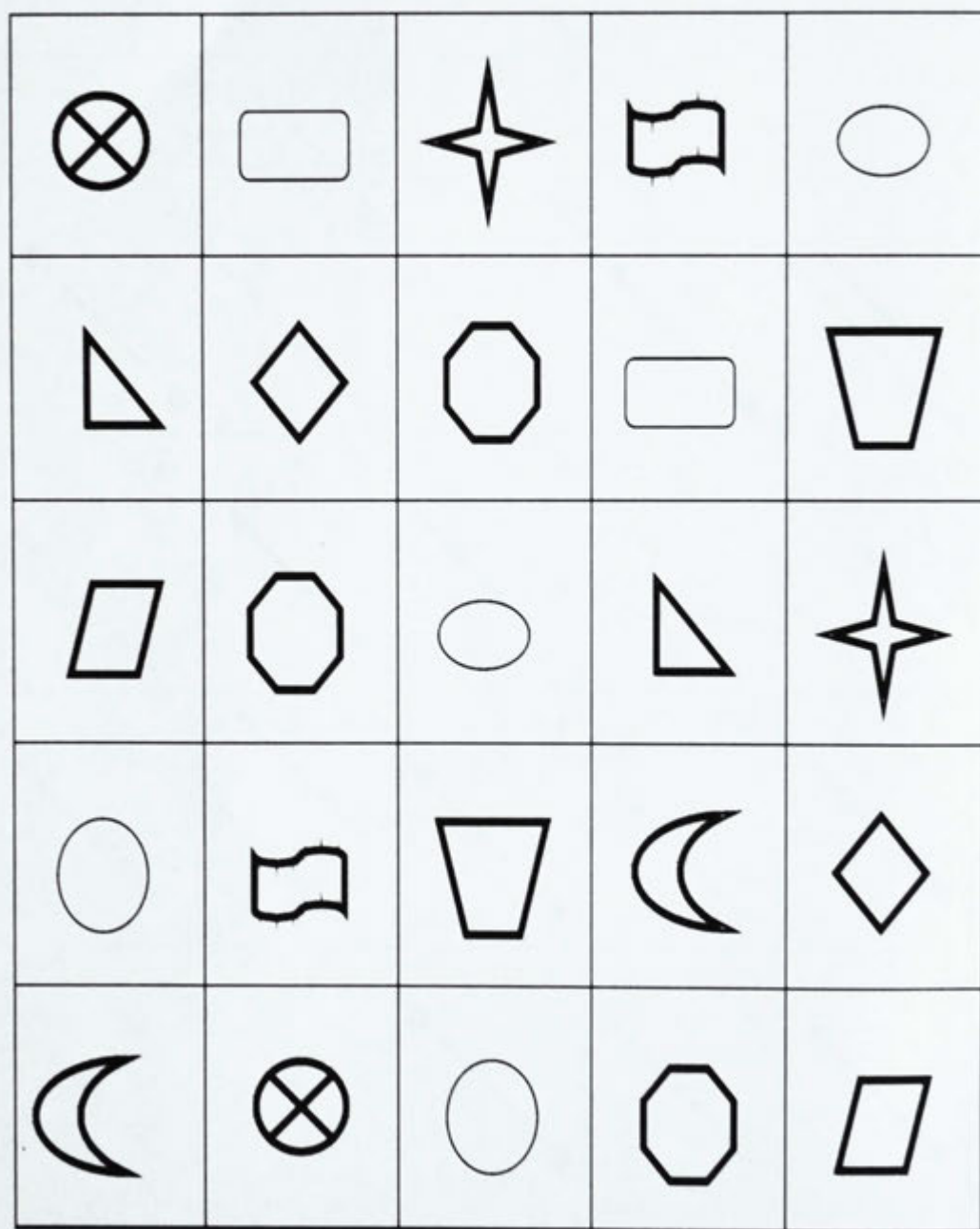
TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Identifica que líneas son exactamente iguales. Encierra en un círculo del mismo color los números que corresponden a los cuadrados que contienen las líneas iguales.

Ejemplo:



Institución: _____

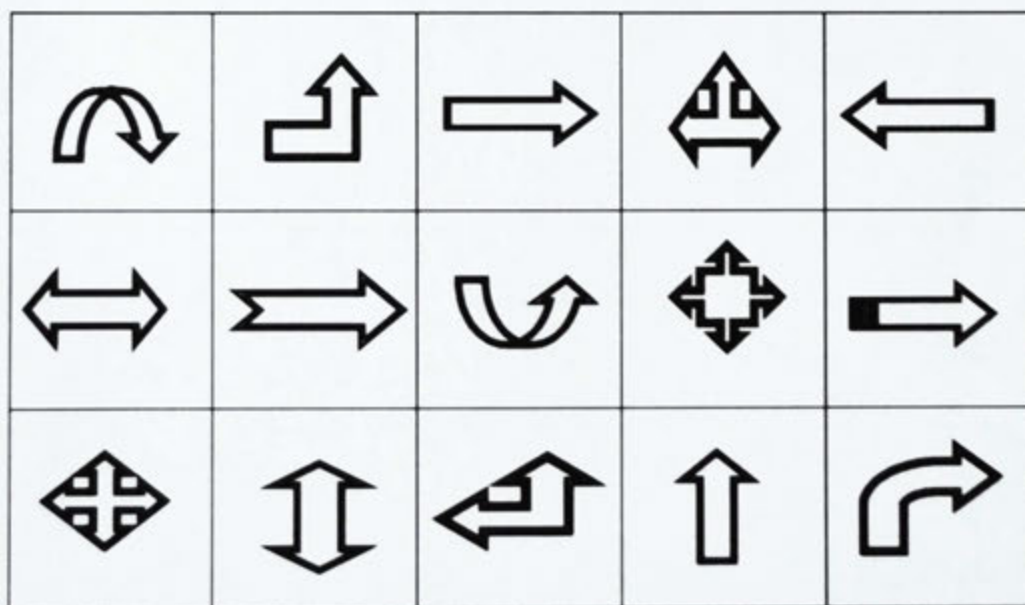
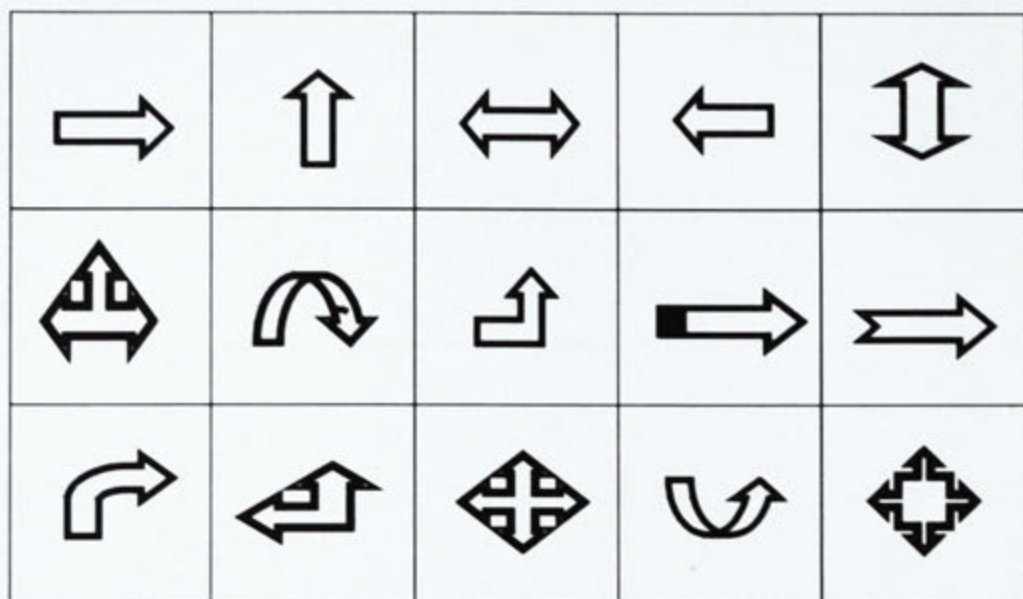
Autor: _____

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

Institución: _____

Autor: _____







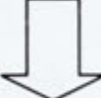

















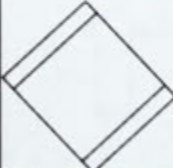


TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Identifica y colorea de un mismo color flechas iguales.



Institución: _____

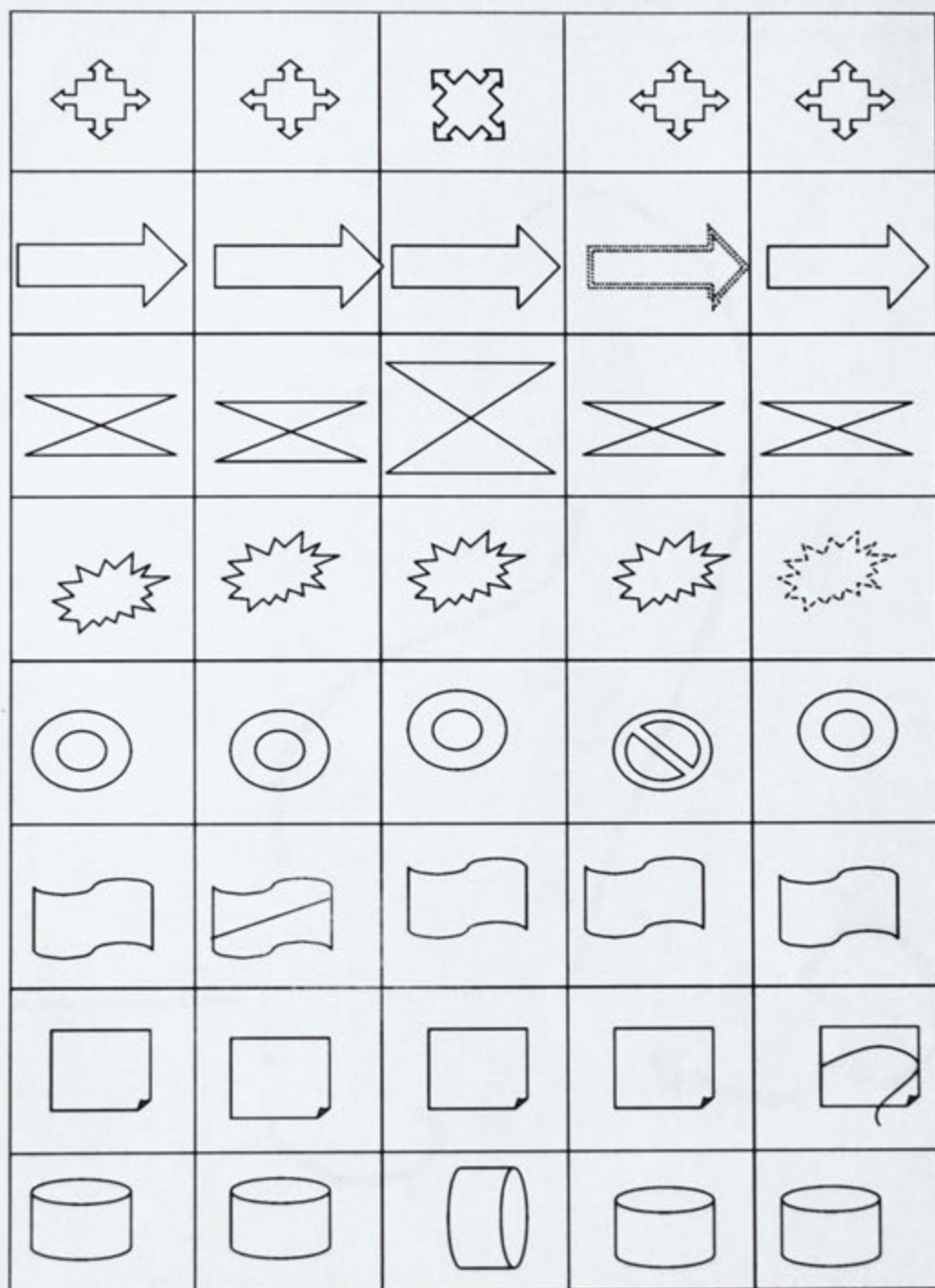
Autor: _____

TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Completa la secuencia.

Institución: _____

Autor: _____

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

Institución: _____

Autor: _____

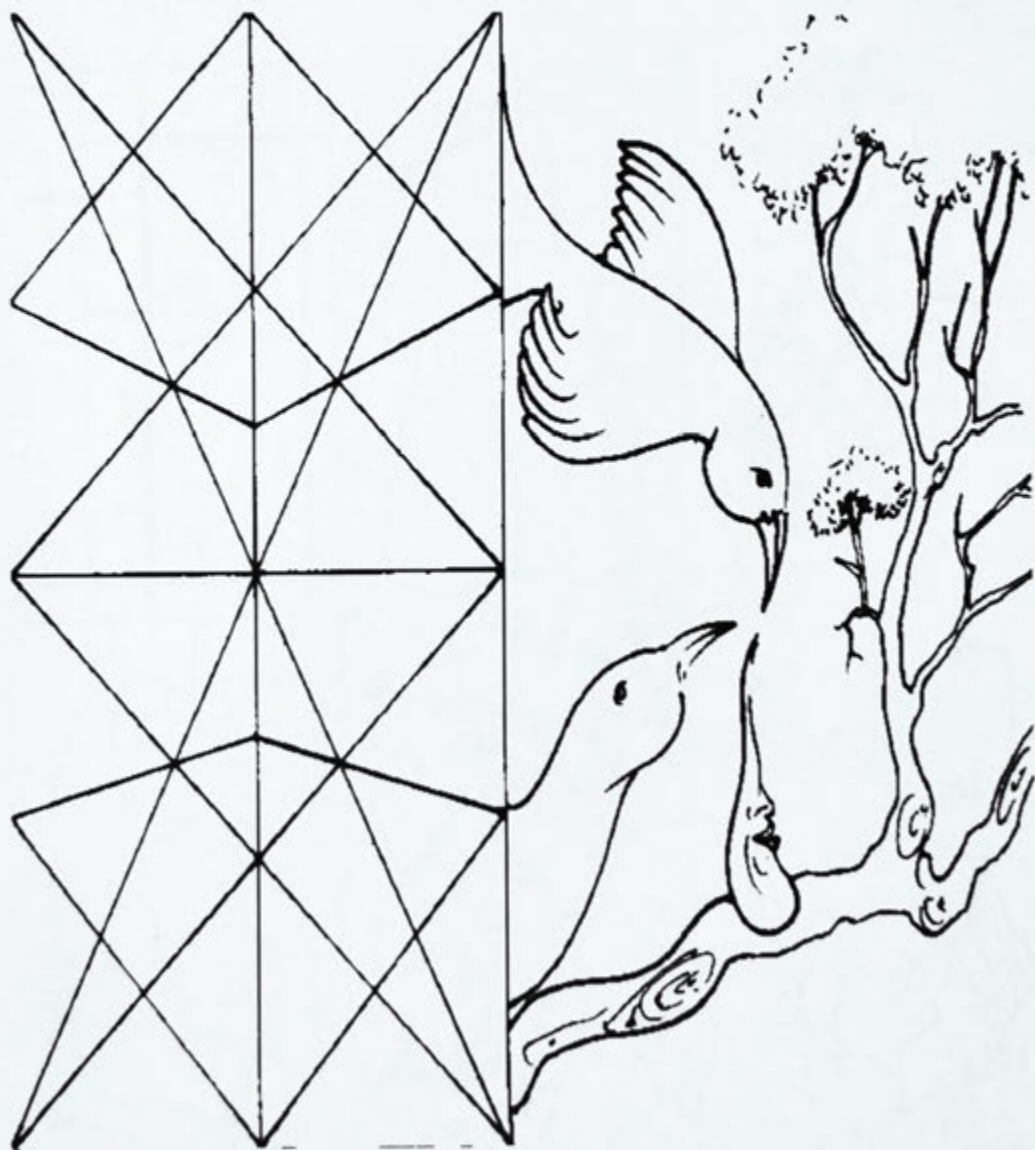
TALLER DE LA PERCEPCIÓN: A partir de las siguientes formas, construye un diseño que en la parte inferior refleje dolor, angustia o desesperanza; en la parte superior: Alegría, esperanza, emoción o celebración.



Institución: _____

Autor: _____ Curso _____

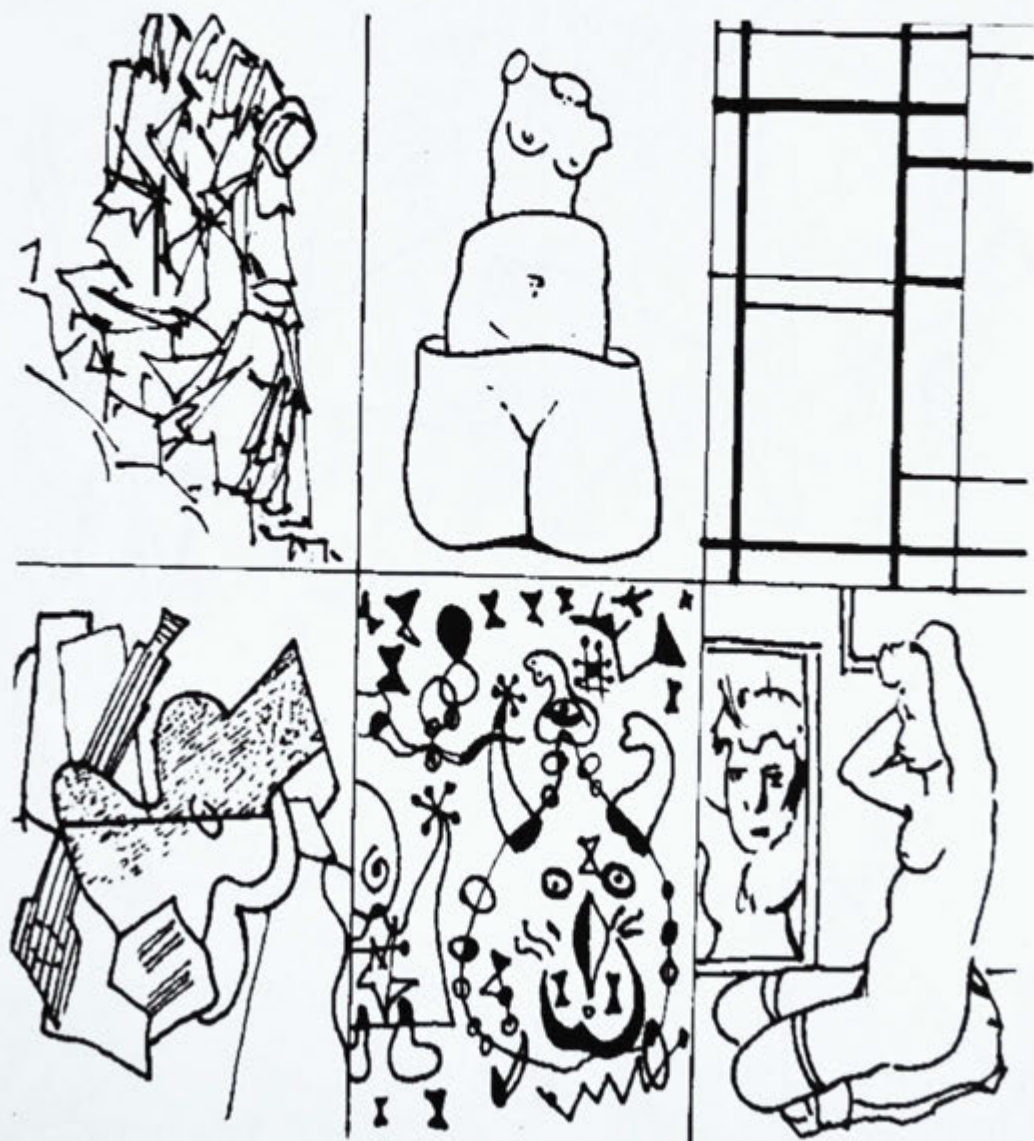
TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Hay dos diseños que esperan que les des una ambientación cromática agradable. Ambienta uno de los diseños con colores cálidos y el otro con colores fríos. Justifica, da razón de tu opción cromática; es decir, ¿qué te motivó a imprimir colores fríos o cálidos a uno u otro diseño?.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



Institución: _____

Autor: _____ 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** ambientala en colores cálidos su parte superior derecha (según tu posición), en monocromía su parte superior izquierda 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.



Institución: _____

Autor: _____ Edad: _____

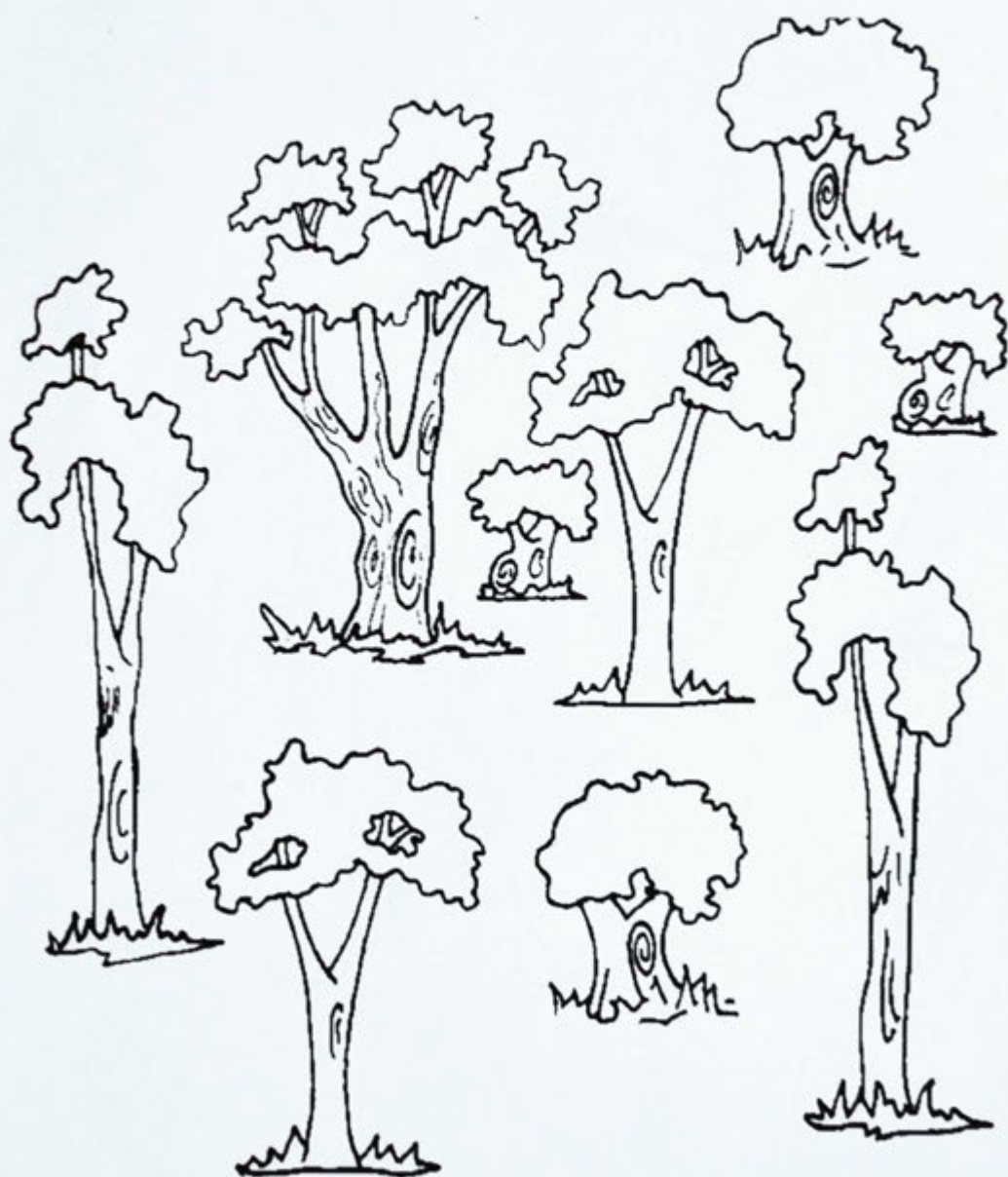
TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Vamos a observar y colorear. Encuentra las partes del rostro de Pedro Picapiedra y señala cada una de sus partes con una línea. Da el color que desees a cada una de sus partes.



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.



Institución: _____

Autor: _____ Edad _____

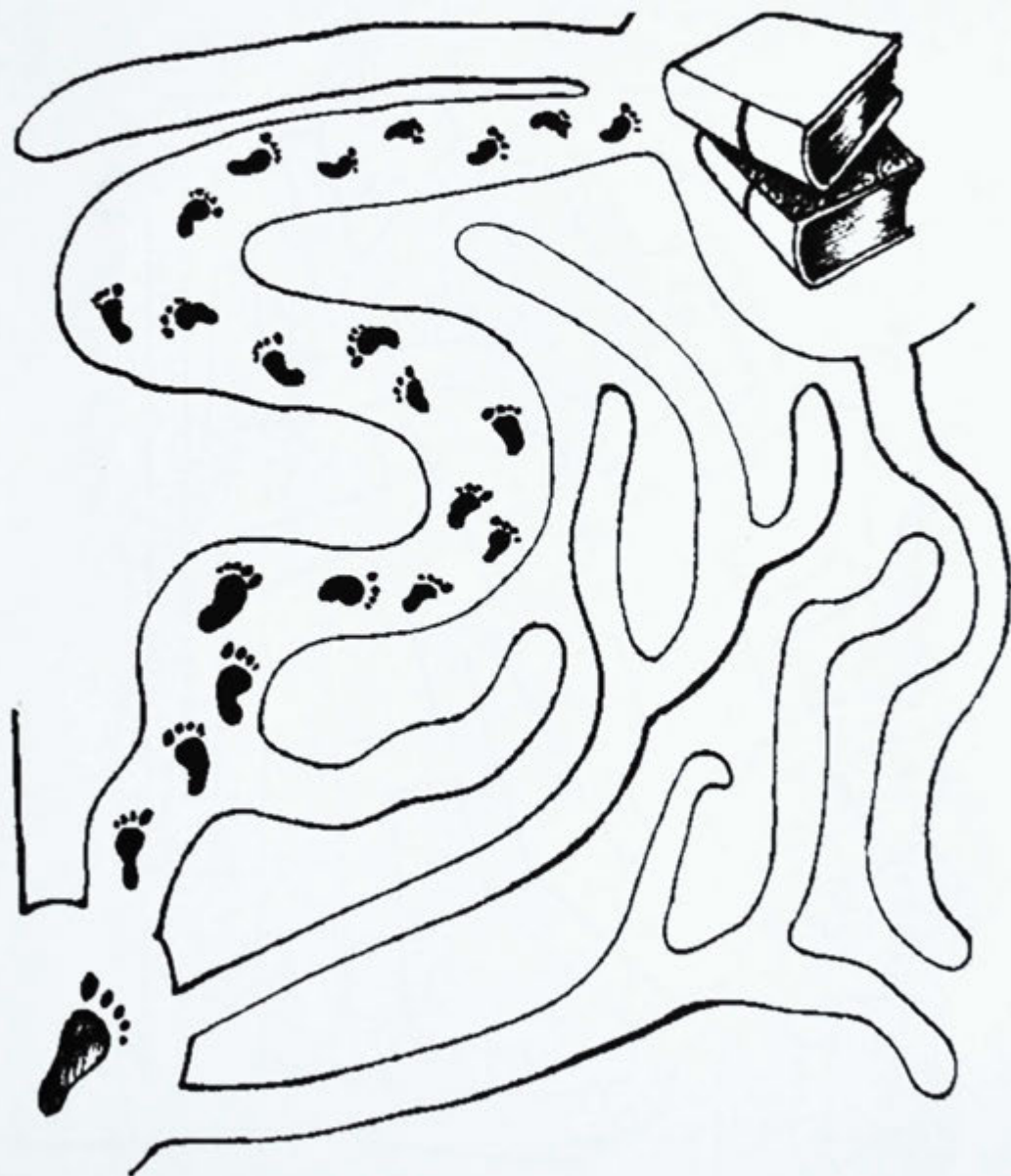
TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Vamos a ayudar a nuestro amigo Stuart a encontrar la cima de la casa. Utiliza el color que más te agrade para jugar con nuestro amiguito Stuart.



Institución: _____

Autor: _____ Edad: _____

TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Sigue las huellas de los pies y encuentra los libros donde puedes soñar con el conocimiento.



Institución: _____

Autor: _____ Edad _____





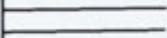


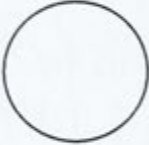

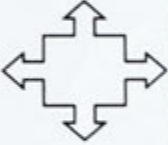










TALLER DE LA PERCEPCIÓN: No dejemos morir esta linda flor.
Encontremos el camino para llevarle agua.



Institución: _____

Autor: _____ Edad _____

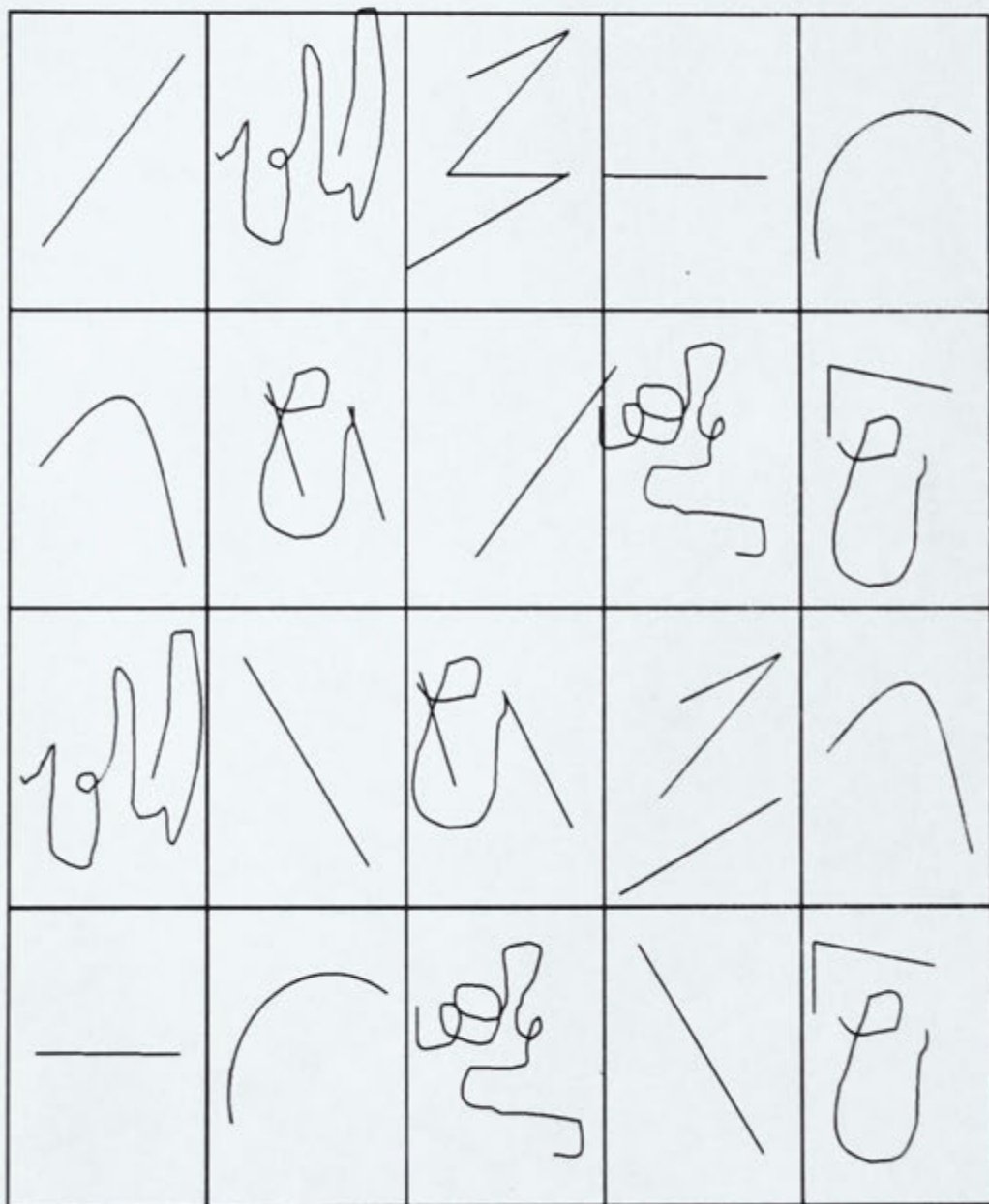
TALLER DE LA PERCEPCIÓN: Identifica los tipos de líneas: Recta, quebrada, curva y mixta. Descubre y colorea cual es La figura que no pertenece al grupo de cada línea.

Institución: _____

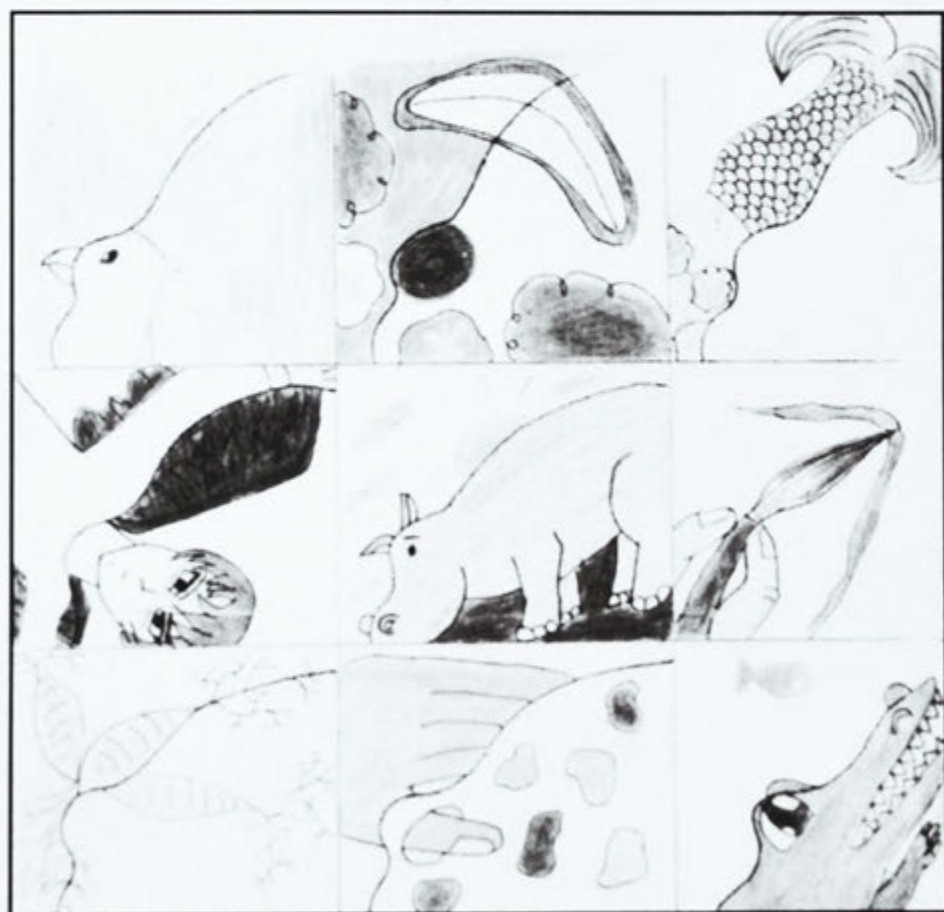
Autor: _____ Edad: _____

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



QUINTO ENCUENTRO

TALLER DE LA DIVERGENCIA



Nataly Sarría F.

Taller de la Divergencia

Ser divergente significa ser capaz de resolver una pregunta con múltiples respuestas apropiadas, 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.

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

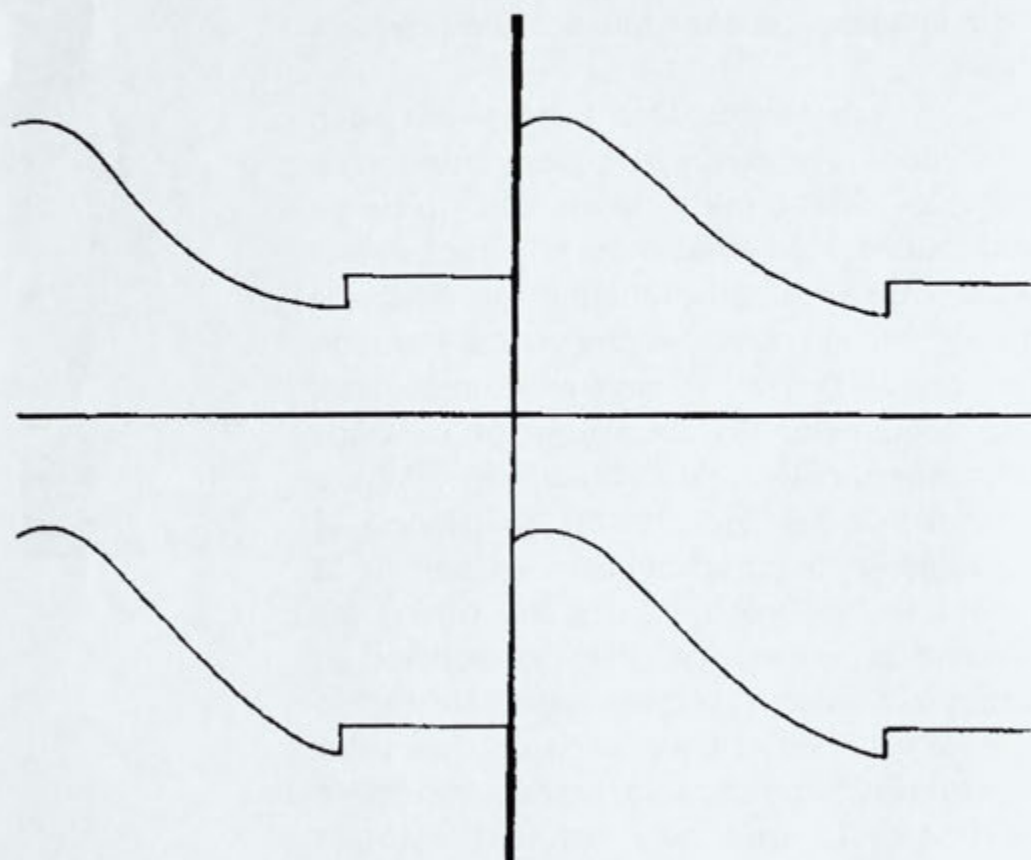


Diana Chacón

Institución: _____

Autor: _____ Edad: _____

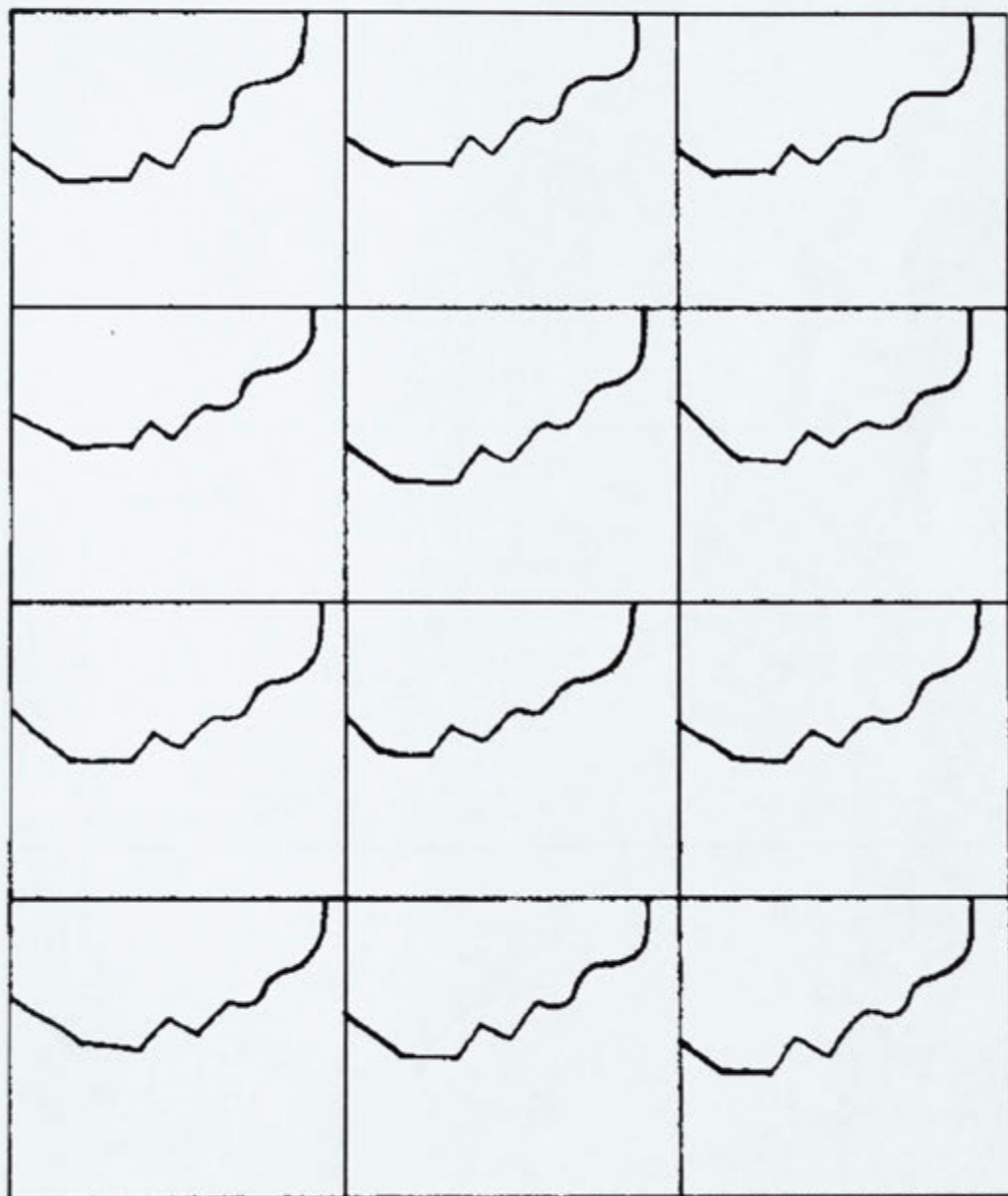
TALLER DE LA DIVERGENCIA: A partir de las siguientes líneas, haz cuatro diseños diferentes.



Institución: _____

Autor: _____ Edad: _____




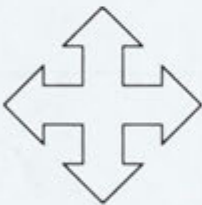




TALLER DE LA DIVERGENCIA: A partir de la siguiente línea mixta, haz 12 diseños diferentes y en lo posible, ármalos con técnicas y estilos diferentes. Escribe el tema y el título de cada obra.



Institución: _____

Autor: _____ Edad: _____

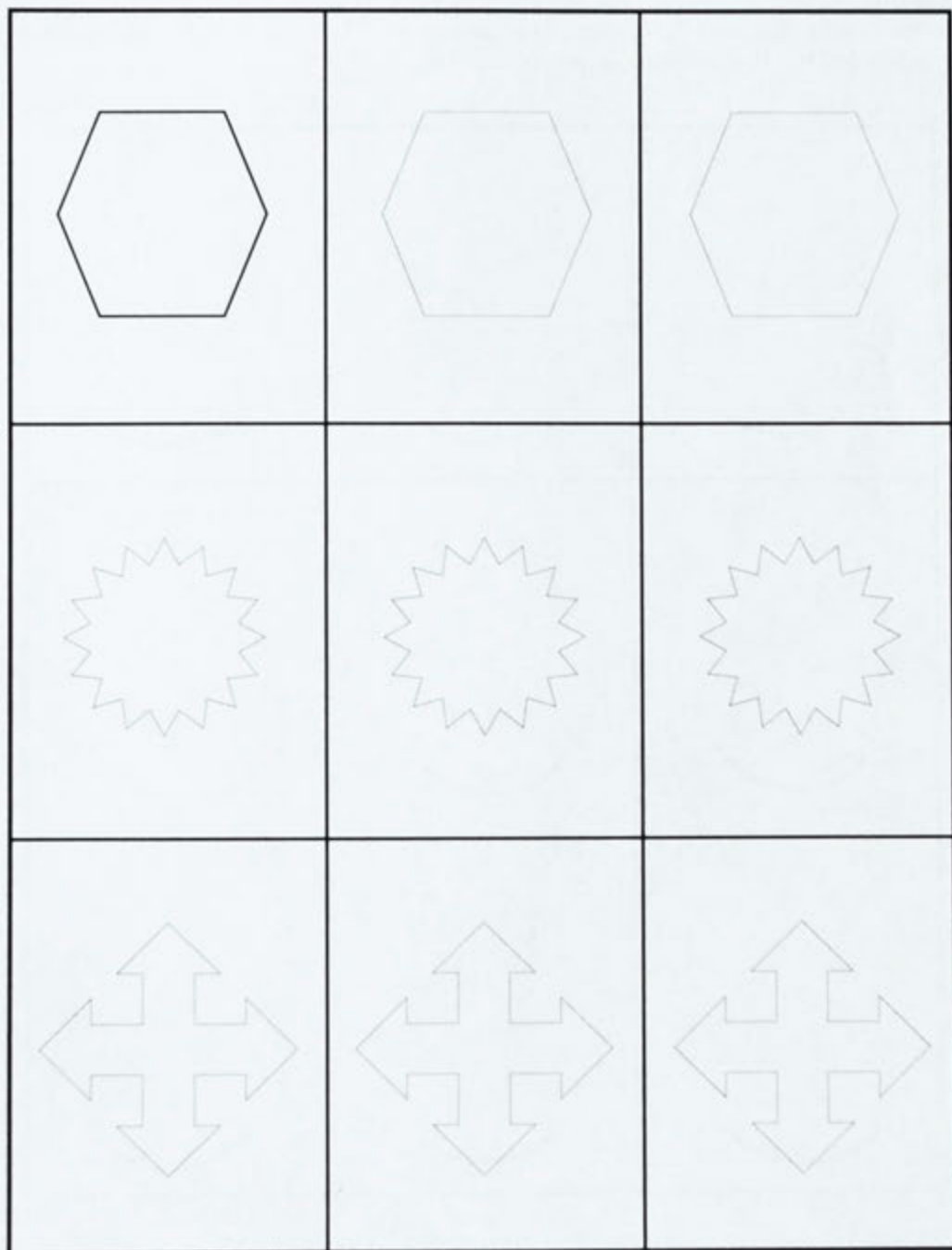
TALLER DE LA DIVERGENCIA: A partir de las siguientes figuras, haz una composición artística: 1.Simétrica 2.Asimétrica, 3.Con Ritmo, 4.Con Movimiento, 5.Cinética, 6. Abstracta, 7.Surrealista, 8.En armonía de colores análogos y 9. Libre. El diseño que más te haya impactado resuélvelo con la técnica que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

Institución: _____

Autor: _____ Edad: _____










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



Institución: _____

Autor: _____ Edad: _____

TALLER DE LA DIVERGENCIA: 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 **trapecio**, en el N.3. forma de **rectángulo**, el N.4 forma de **S**, el N.5 forma de **L**, y del N.6 al No. 9, construye composiciones libres.

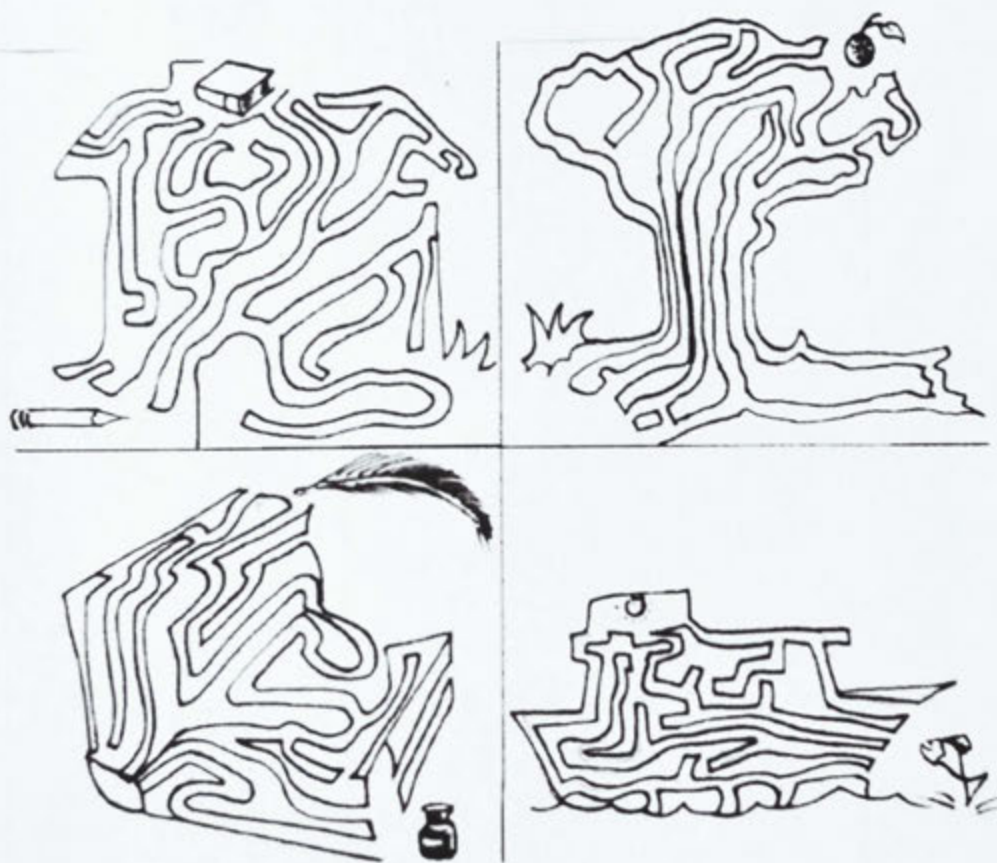
		
		
		

Institución: _____

Autor: _____ Edad: _____

TALLER DE LA DIVERGENCIA: Cuatro laberintos con diversos diseños te invitan a pensar. Encuentra las diferentes 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.

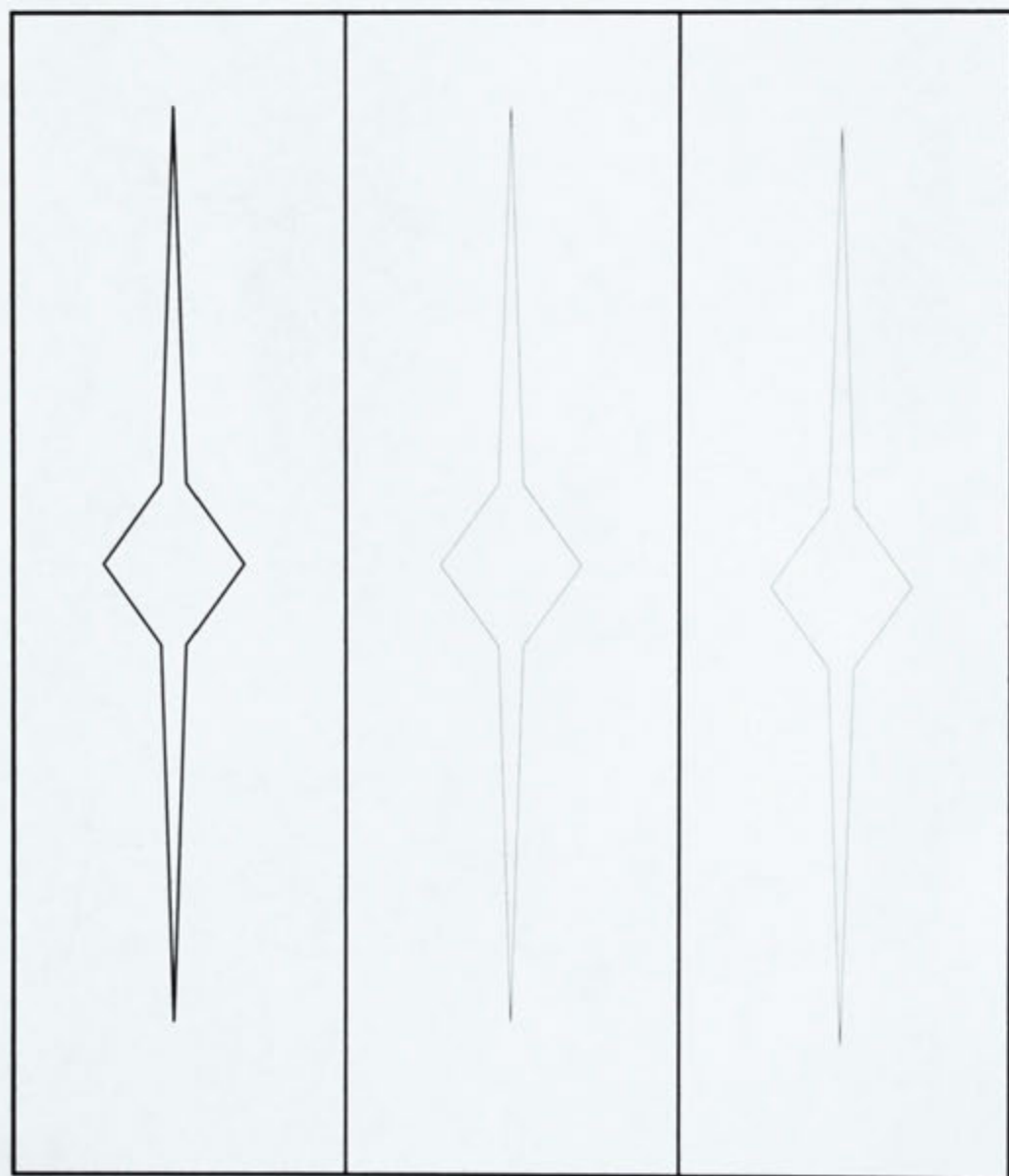


Institución: _____

Autor: _____ Edad: _____

TALLER DE LA DIVERGENCIA: A partir de la siguiente figura haz tres diseños originales con estas indicaciones:

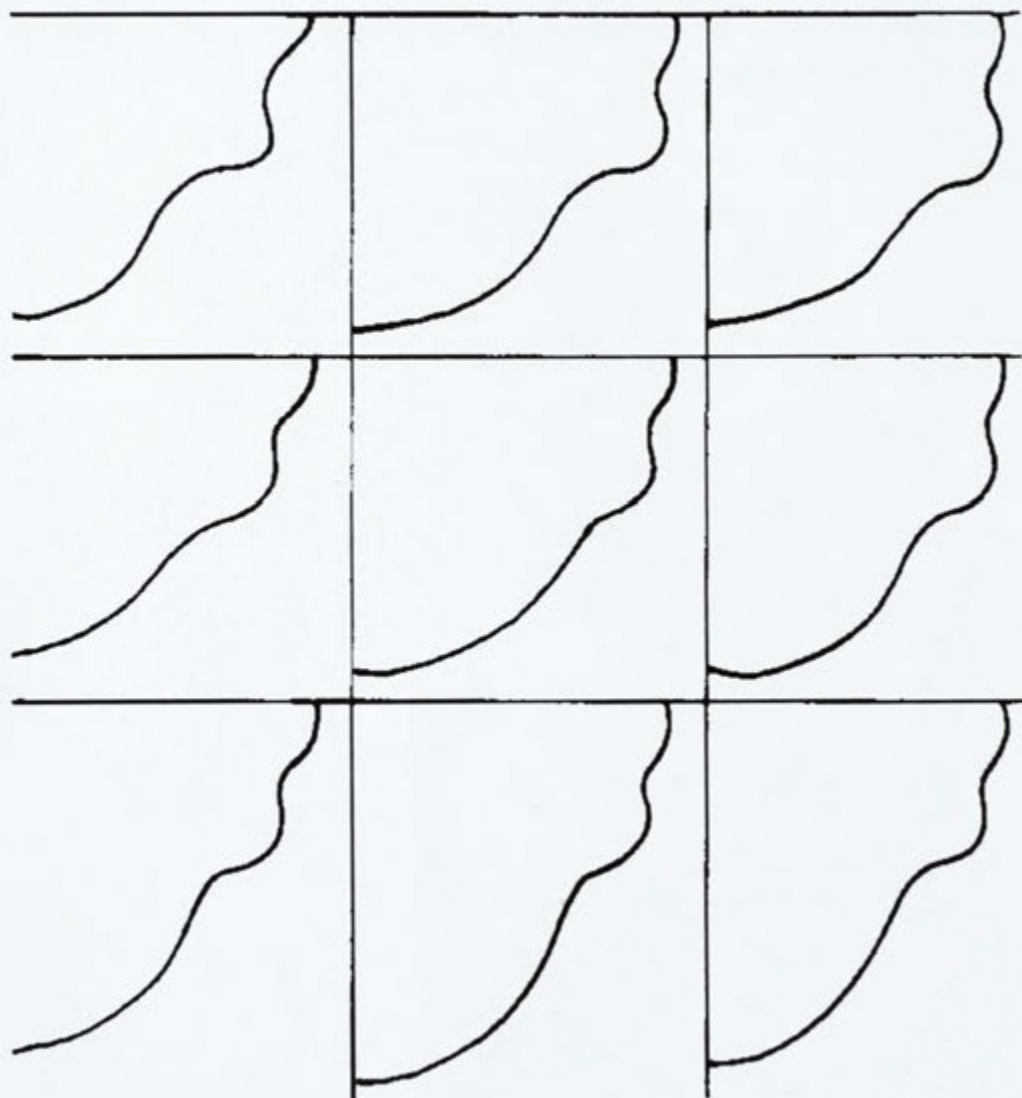
1. El primero debe ser una composición simétrica
2. En el segundo diseño, plantea una composición asimétrica
3. en el tercero haz una composición con ritmo.
4. Cada uno de los diseños debe tener una armonía cromática diferente y una técnica artística diferente.



Institución: _____

Autor: _____ Edad: _____

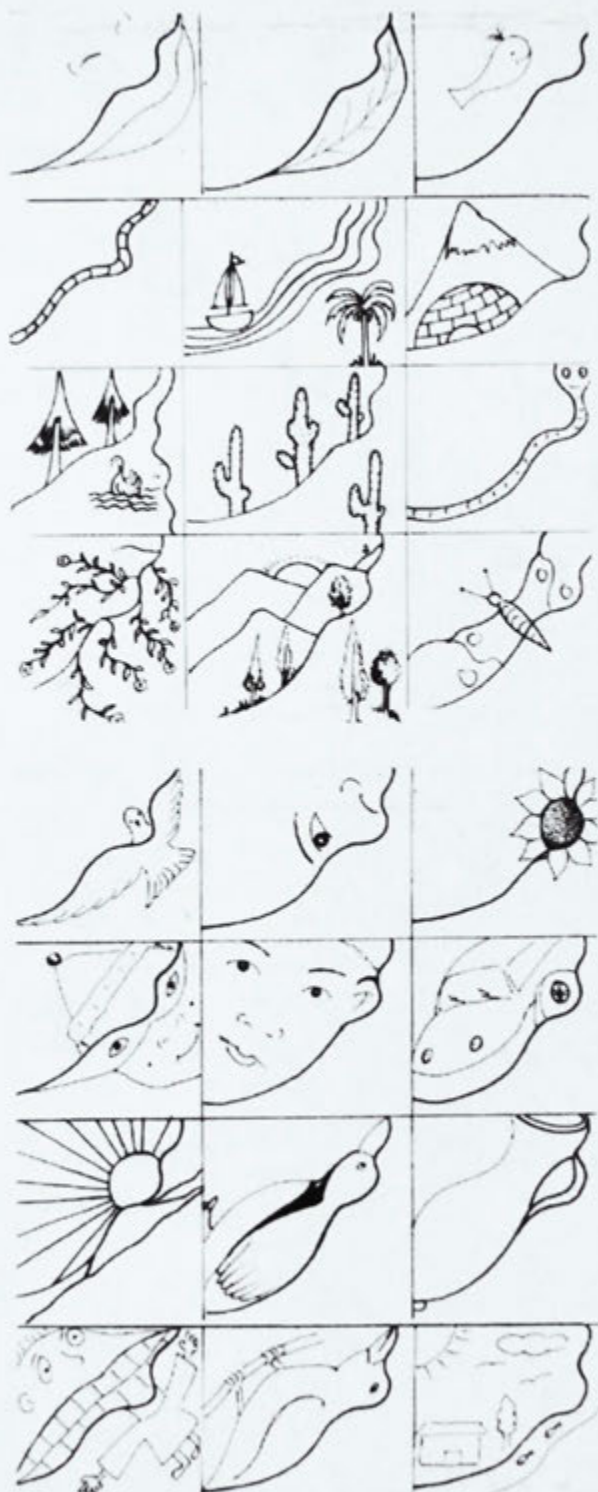
TALLER DE LA DIVERGENCIA: A partir de la siguiente línea curva, haz 9 diseños con temas diferentes, con estilos.

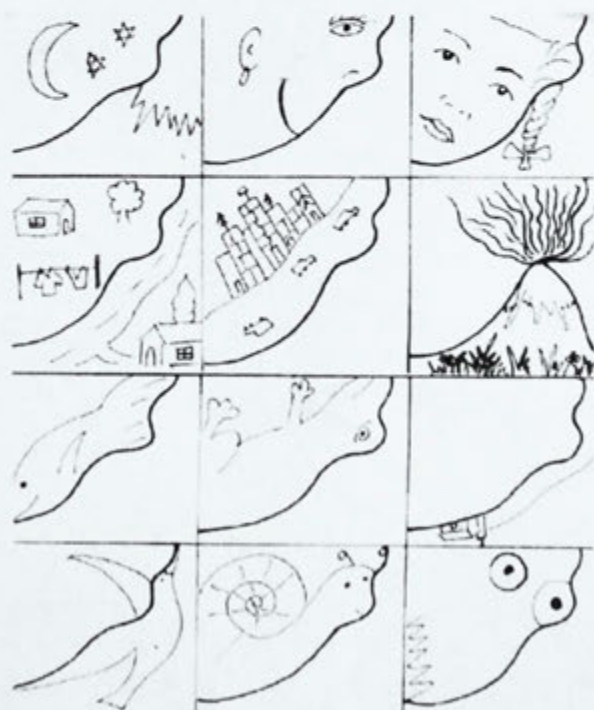
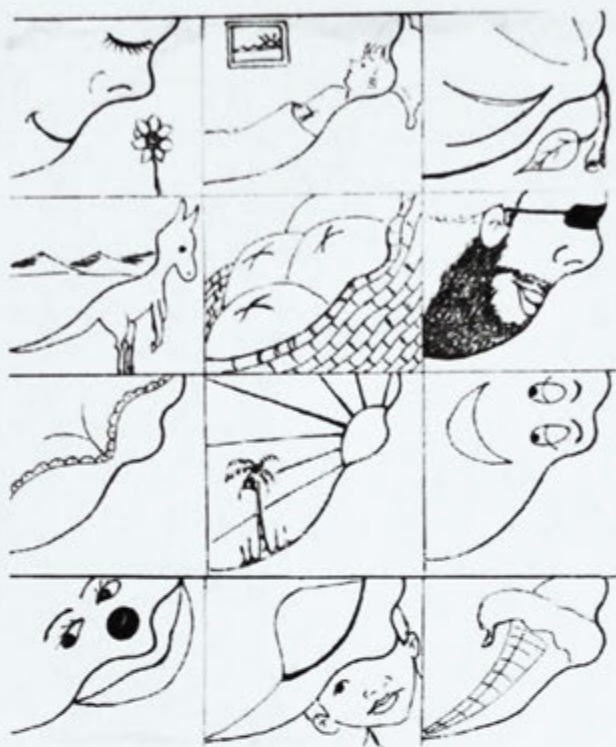


TALLER DE LA DIVERGENCIA

Algunas de las miles de ideas que las y los niños son capaces de arrojar con el taller de la divergencia desde una simple línea, son realmente un rico tesoro de imaginación. En este ejercicio, algunos estudiantes voltearon la hoja o la colocaron en forma horizontal y así obtuvieron muchos 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.

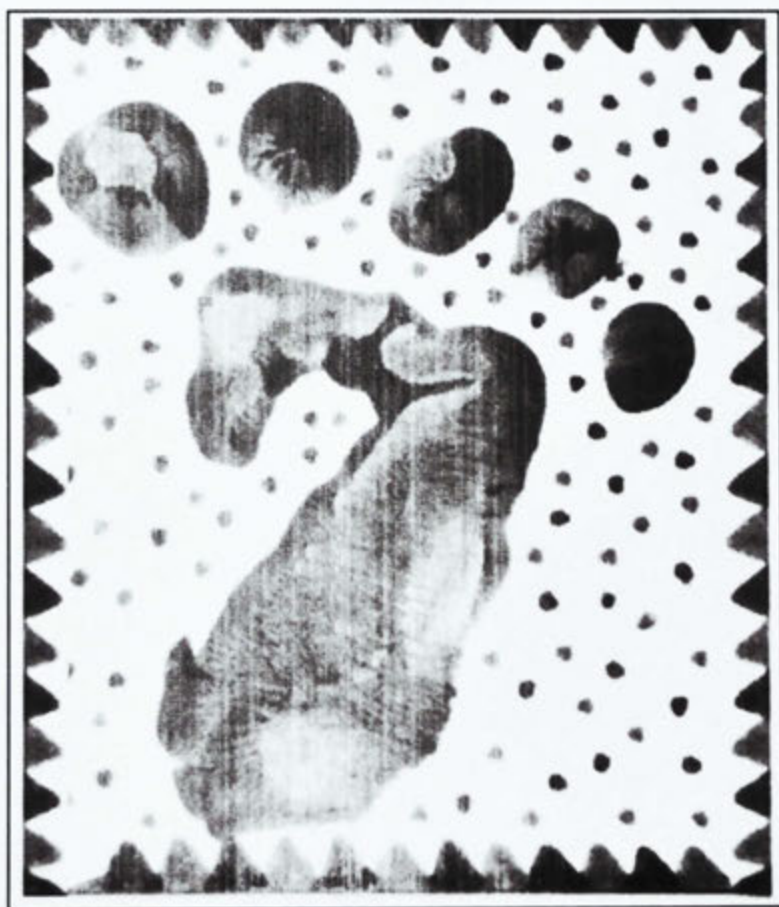






SEXTO ENCUENTRO

TALLER DE PENSAR LA IMAGEN



Autora: Olga L'iana 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, televisión, 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.



Institución: _____

Autor: _____

TALLER DE PENSAR LA IMAGEN Y TALLER DE LA PREGUNTA

Educar, 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.



Institución: _____

Autor: _____

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.
5. Haz dos inferencias libres sobre el texto el texto escrito y sobre el texto gráfico.

Fuente: BU DI y KE YAN. Dibujo de BU DI. China: Beijing Ediciones - 1981

Mis compañeritos me consideran
el mejor patinador.











Hoy sorprendidos se encuentran,
al verme por el suelo rodar.



Institución: _____

Autor: _____

TALLER DE PENSAR LA IMAGEN

<p>EFUSE UNA FARRA DE PERSONAS FELICES.</p> 	<p>UN DIA HICIERON REINGENIERIA Y TAPA DESAPAZAR COMO NERSON DE HACER LA FELICIDAD DE OUBRYO ENTERO. Y ENTREGARON A HERRIA CARTAS FELICES.</p> 	<p>CIANO, LAS DICHOSAS CARTAS SE CUBRERON EN MARIN DE UNA LARBA ARDUA, FENOSA Y COMPLICADA PORQUE NO SE PACE TENER COMENTA A LA GENTE.</p> 	<p>Y CUA VEZ QUE EL OPTIMISMO ESTABA DE MADA LOS EMPLEADOS TENDIAN QUE TRABAJAR EL DABE.</p> 	<p>UN DIA HICIERON UNA INGENIERIA Y LA GENTE DIZO QUE SERIA BUENO VER DE VEZ EN CUANDO CAMAIS FELICES PORQUE LA VIDA NO ES TODO COLOR DE ROSA.</p> 
<p>ENTONCES EMPERARON A PRODUCIR CARTAS TRISTES. TAMBIEN</p> 	<p>DEJO EL MESMO ERA MUY CAMBANTE Y UNAS VECES LA GENTE PEDIA CARTAS FELICES, Y CUANDO SE ABURRIAN, SE PEDIA DE MADA LA CARTA TRISTE.</p> 	<p>HICIERON MAS REINGENIERIA Y REDUZIERON LA MANTINA SIN QUE IMPORTARA PARA MADA LAS CARTAS TRISTES IN LOS EMPLEADOS DEPENDIAN</p> 	<p>SIGUIERON HACIENDO REINGENIERIA Y ANORA PRODUCIAN UN SOLO MODELO QUE ES ESTO</p> 	<p>Y CUANDO LA GENTE QUIERE UNA CARTA FELIZ, SIMPLEMENTE LE DA LA VUELTA Y YA.</p> 

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.

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

Institución: _____

Autor: _____



Resuelve el texto así:

1. ¿Cuántos y qué temas presenta el texto?: _____

2. ¿Cuántas proposiciones hay?: _____

3. ¿Qué recuadro 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 del texto: El Tiempo, lecturas dominicales, 27 de Agosto de 2000.

Institución: _____

Autor: _____

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 ambiéntala en colores fríos y los personajes en colores cálidos.

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

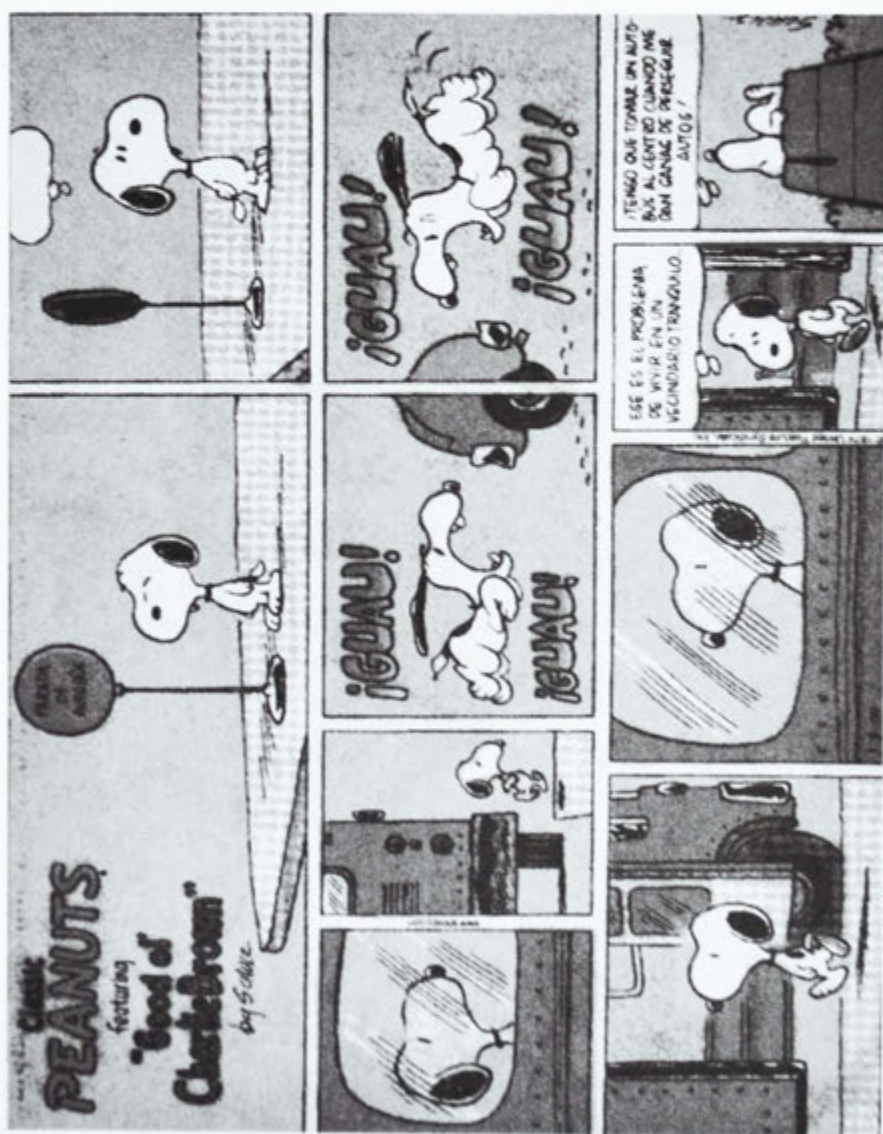


Institución: _____

Autor: _____

TALLER DE PENSAR LA IMAGEN: 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 Abril de 2000





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? Basándote en el texto, haz una pregunta cognitiva, una interpretativa, una hipotética, una analítica y una valorativa.

TALLER DE PENSAR LA IMAGEN Y LA PREGUNTA:

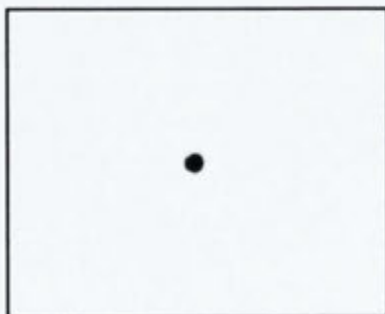
Autón:

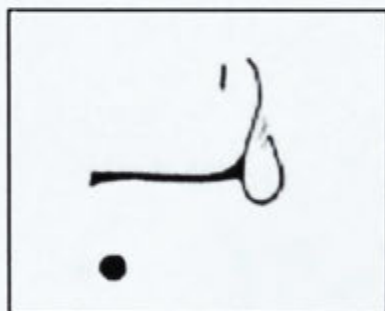
Institución:

Institución: _____

Autor: _____

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.





Institución: _____

Autor: _____

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?

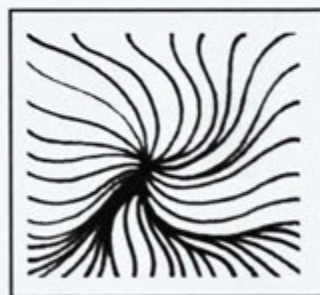
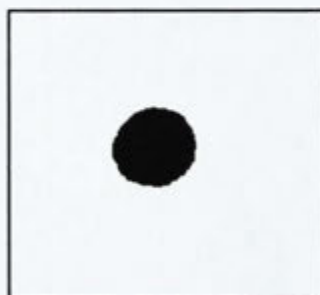


Institución: _____

1 _____

2 _____

3 _____



4 _____

5 _____

6 _____

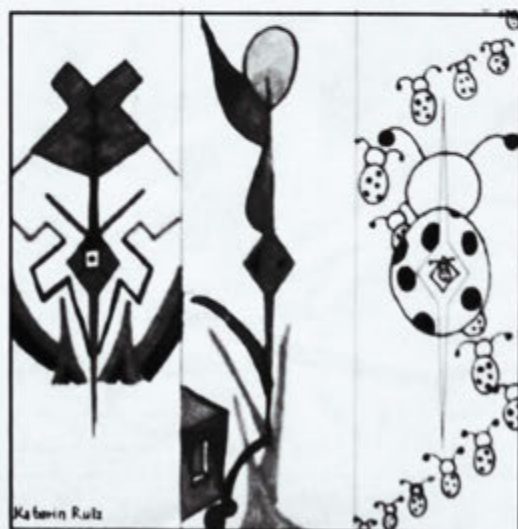
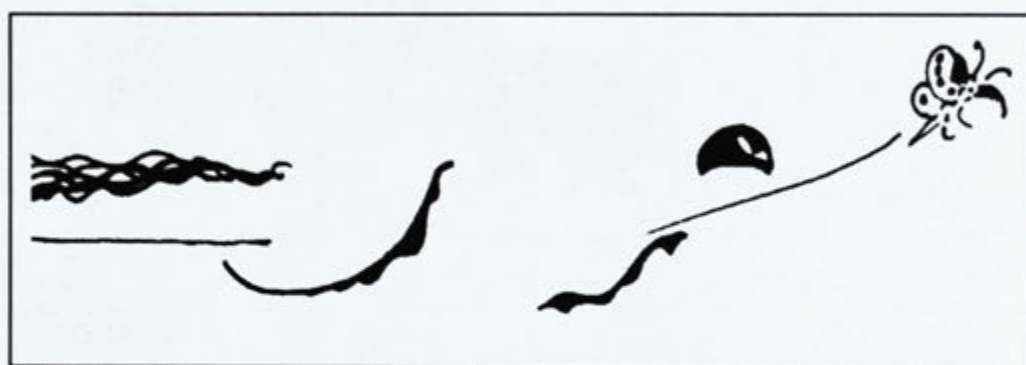
Relación de Textos: _____

Institución: _____

Autor: _____

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.



Institución: _____

Autor: _____

TALLER DE PENSAR LA IMAGEN: Los museos, las galerías de arte, las ferias, los paseos, las convivencias, el cine, la televisión, el teatro, el baile, los viajes, la escuela, los parques, el hogar, todo lo que 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.



Miguel Ángel David, 1501-1504.



Clarinete



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.

**ALGUNOS RESULTADOS DE LAS
APLICACIONES DE LOS TALLERES
DE LA PREGUNTA , LA PERCEPCIÓN
Y LA DIVERGENCIA.**



Jessica Duarte



Paola Andrea Robayo



Diana Angélica Jaime



Ana María Moreno F.



Diana Milena García



Ana María Moreno Fonseca



Julieth Velásquez



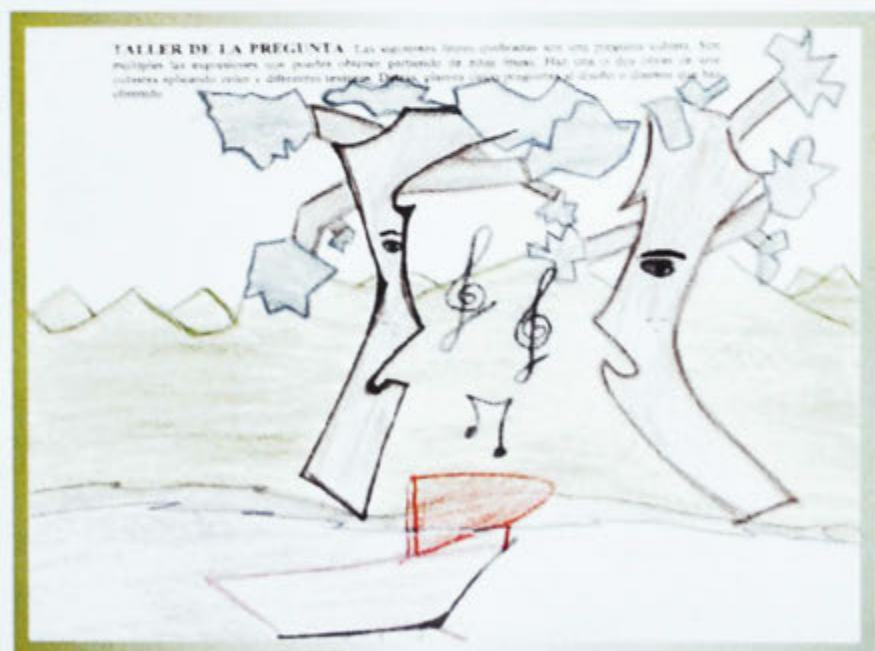
Lady Carolina Gondillo



Luisa Fernanda Mora



Carolina Sanabria



Lina Johana Jaime



Sharon Vera



Lina Rodríguez



Dalila Villarreal



Patricia Cuervo



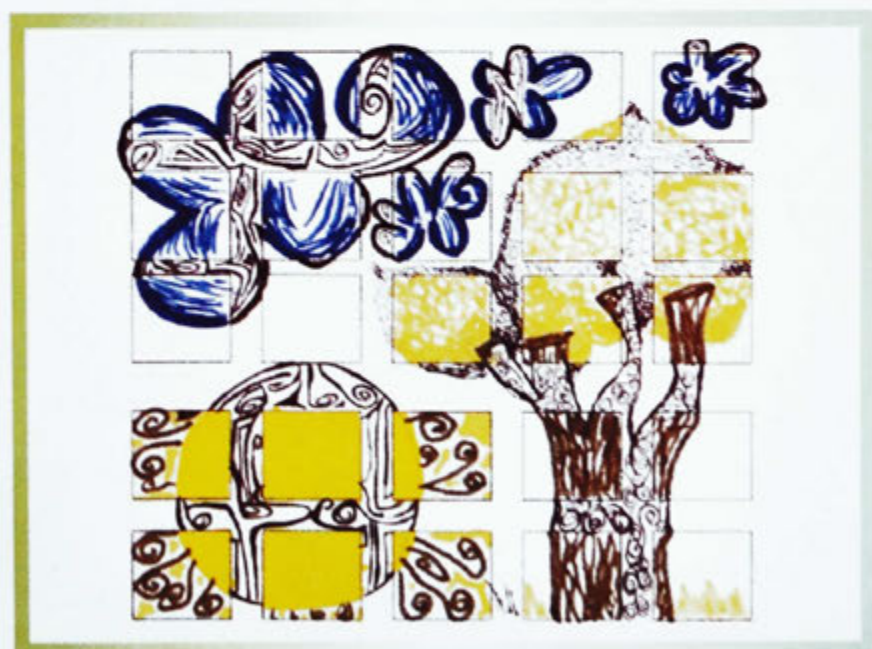
Karen Rey



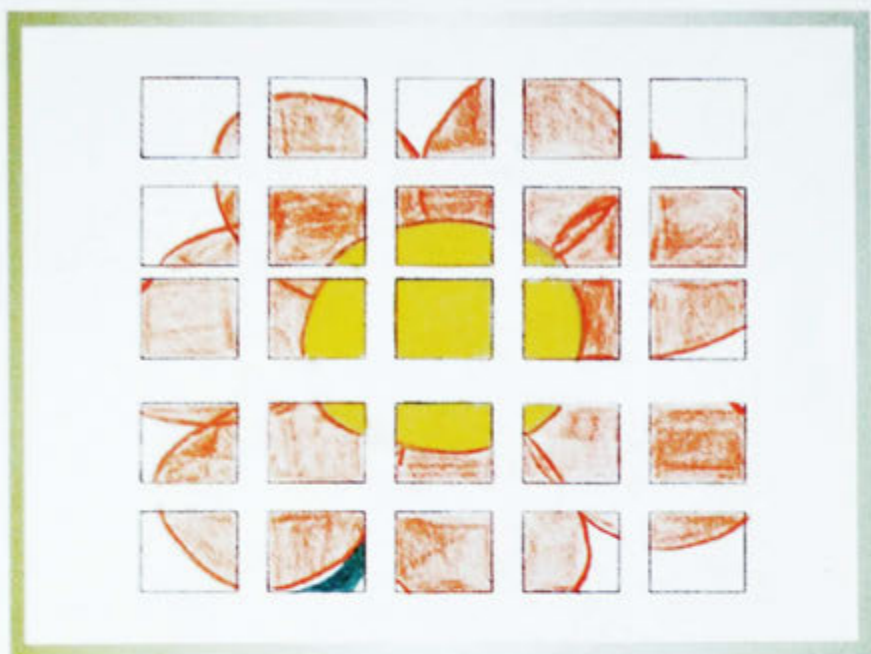
Luisa Olarte



Sandra Hernández



Erika Ramos



Dayana Sánchez



Karry Moreno



Karry Moreno



María Paula Parra



Diana Carolina Sepúlveda



María Teresa Pastrana



Diana Hernández



Diana del Pilar Valencia



Margarita Jaramillo



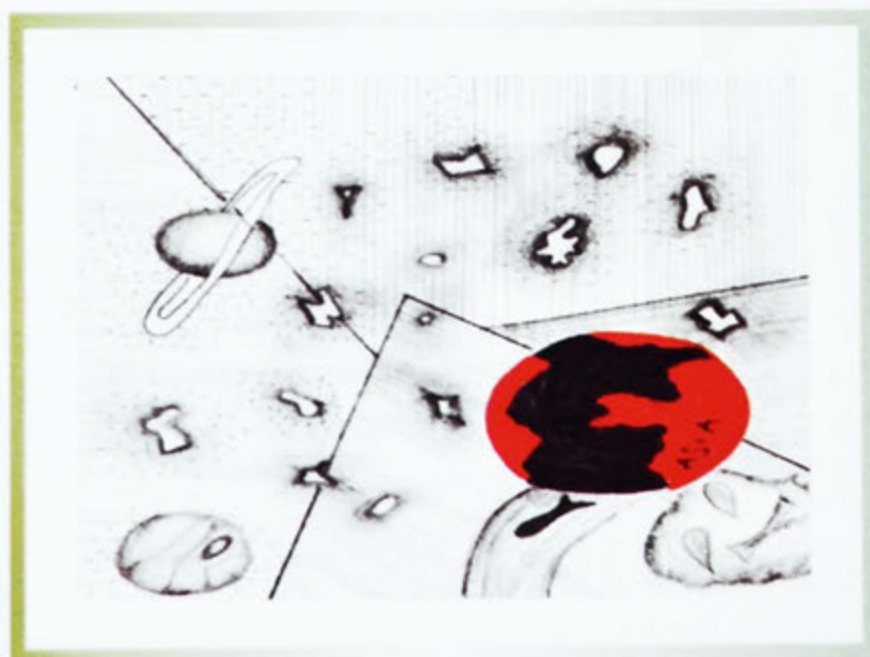
Karen Milena Rey



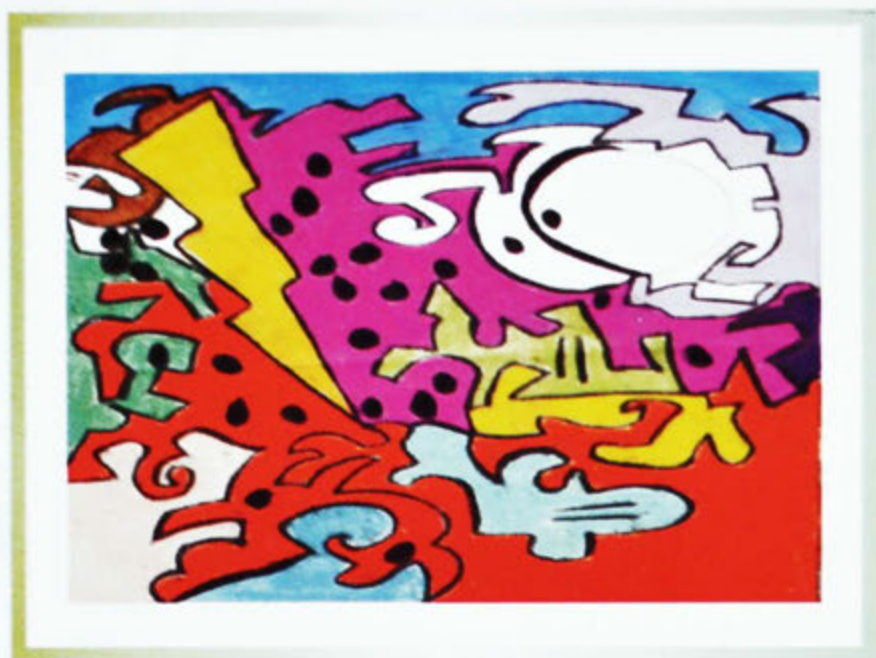
Aleida López



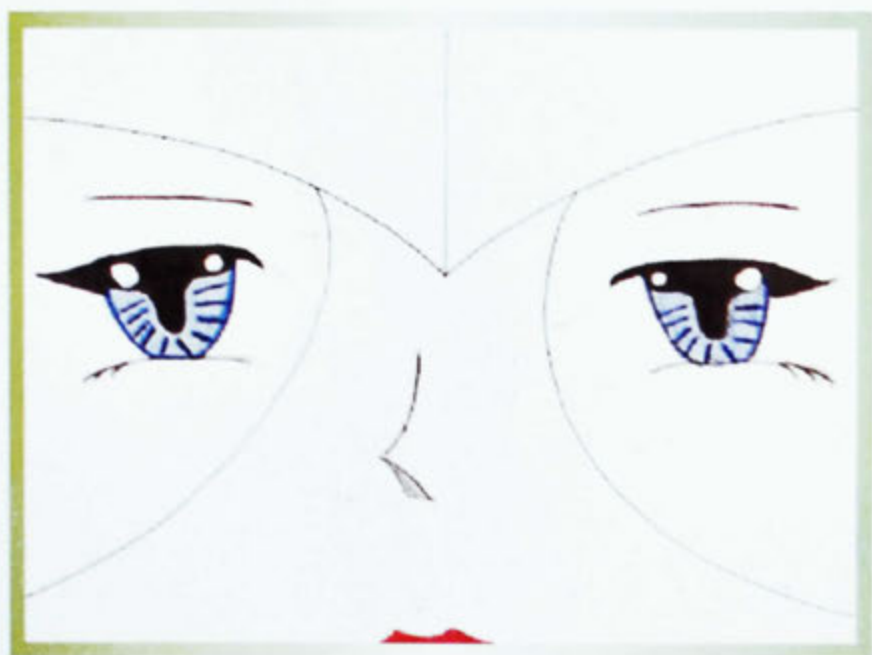
María Isabel García



Claudia Castro



Paula Quiroz



Lady Carolina Gordillo



Milena Cárdenas



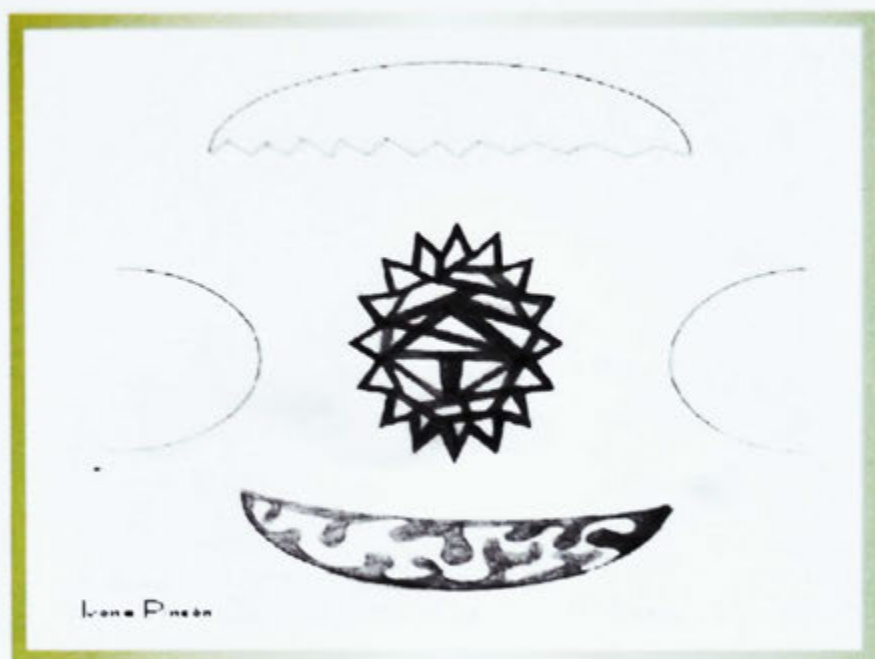
Diana Hernández



Andrea Serrano



Andrea Rubiano



Ivonne Pinzón



María E. Miranda



Jennifer Amaya



Tatiana Olaya



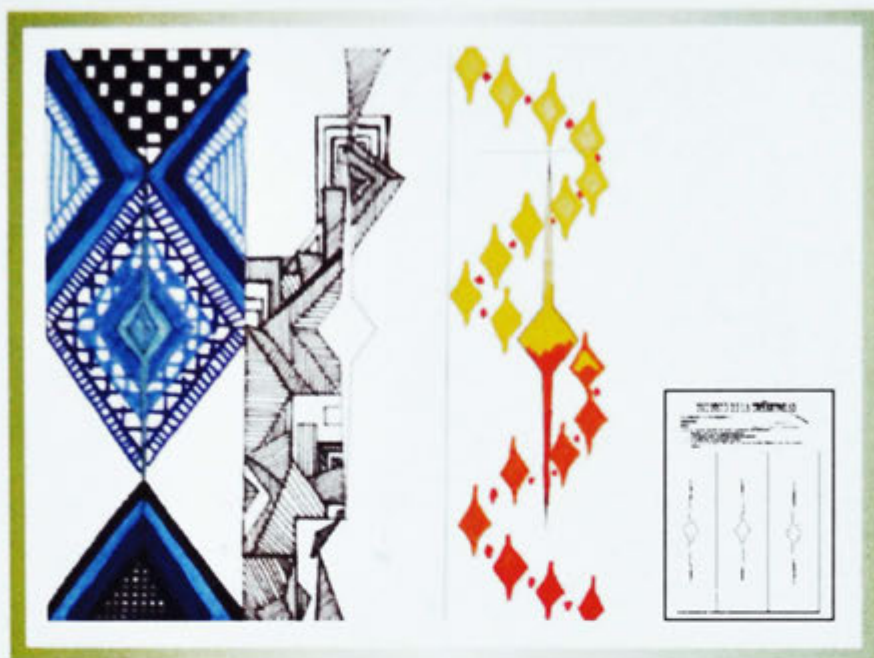
Claudia Castro



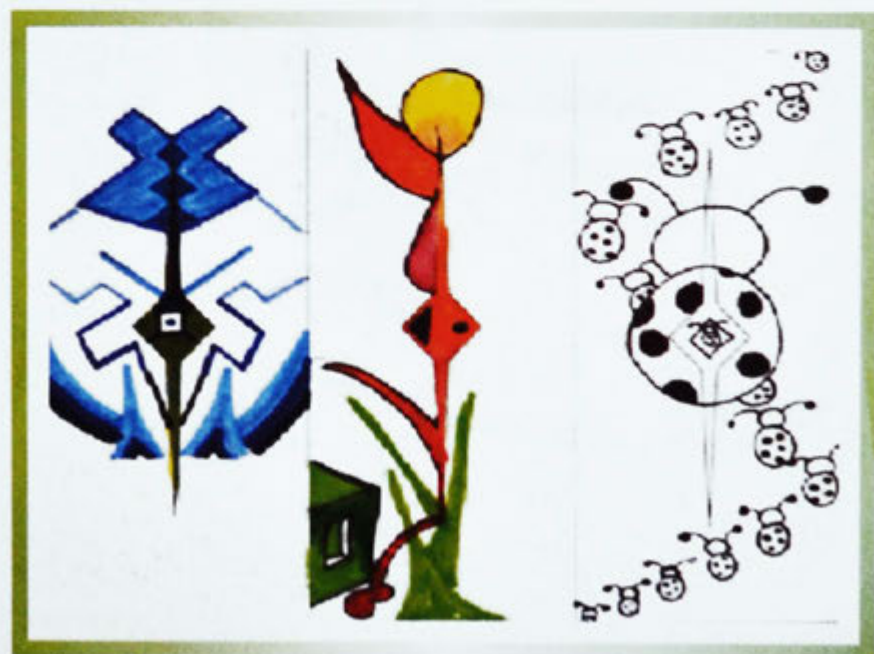
María E. Miranda



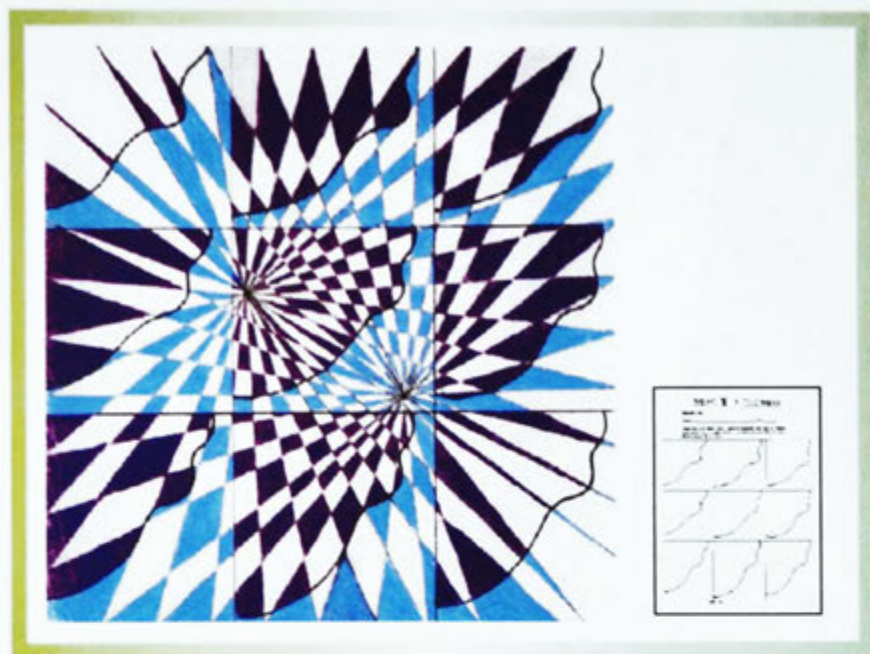
Catalina Valencia - Sharon Vera



Sharon Vera



Katherine Ruiz



María E. Miranda



Diana Marcela Chacón



Mabel Novoa 5°



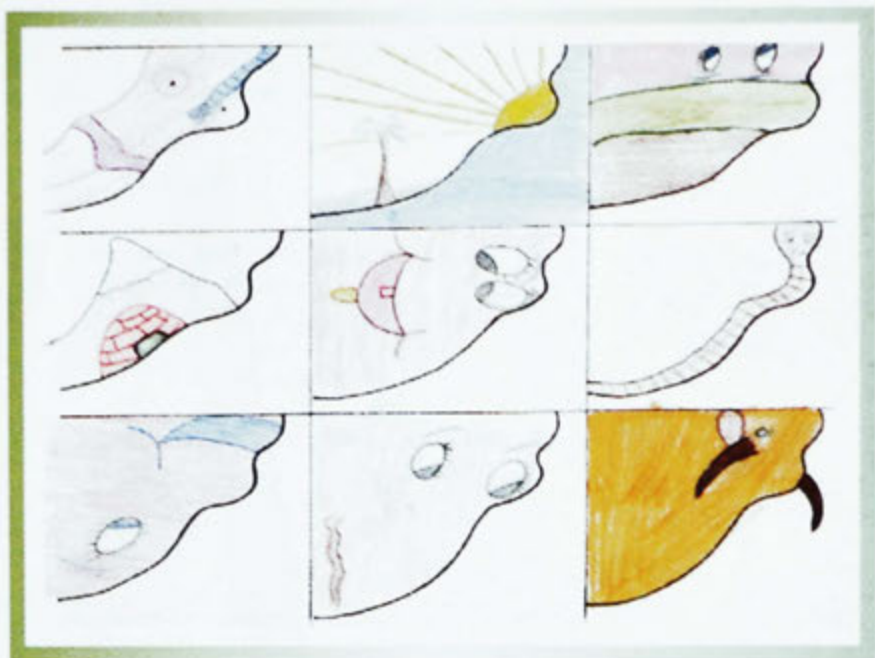
Nataly Sarria

Diana Carolina Moncada



Sofía Ruiz



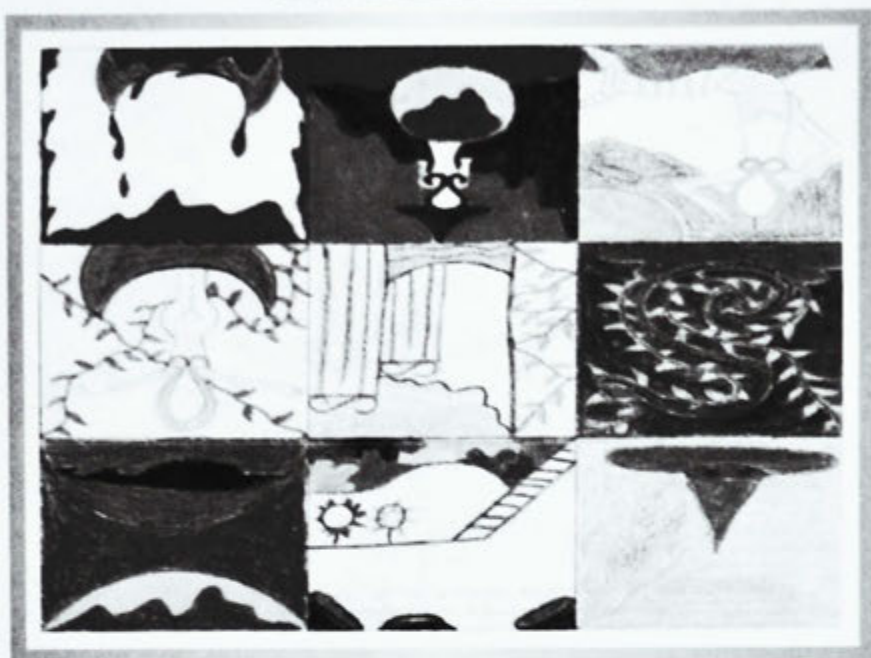


Mariel Lozano 5°

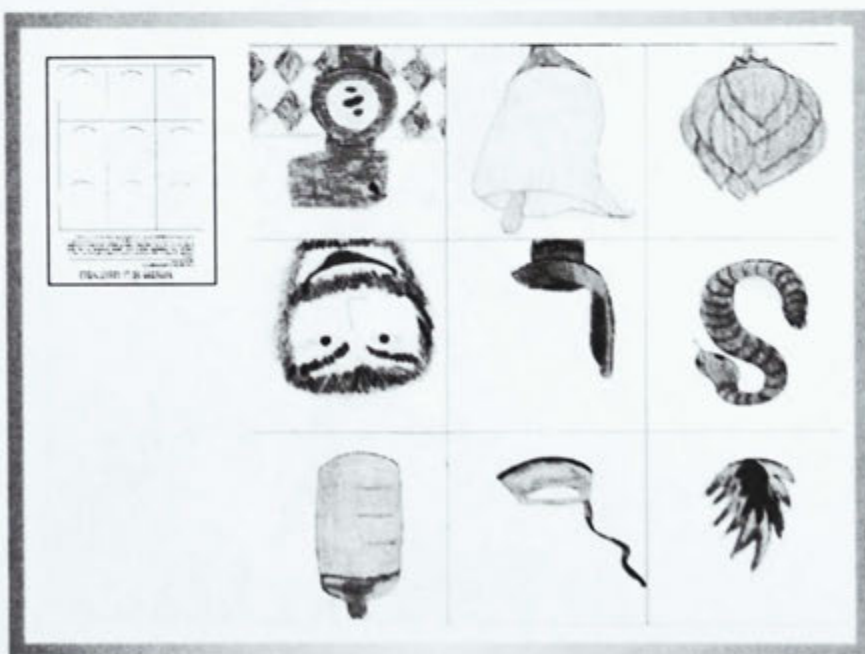


Claudia Castro

Diana Valencia



Julieth Velasquez





Dalila Villareal

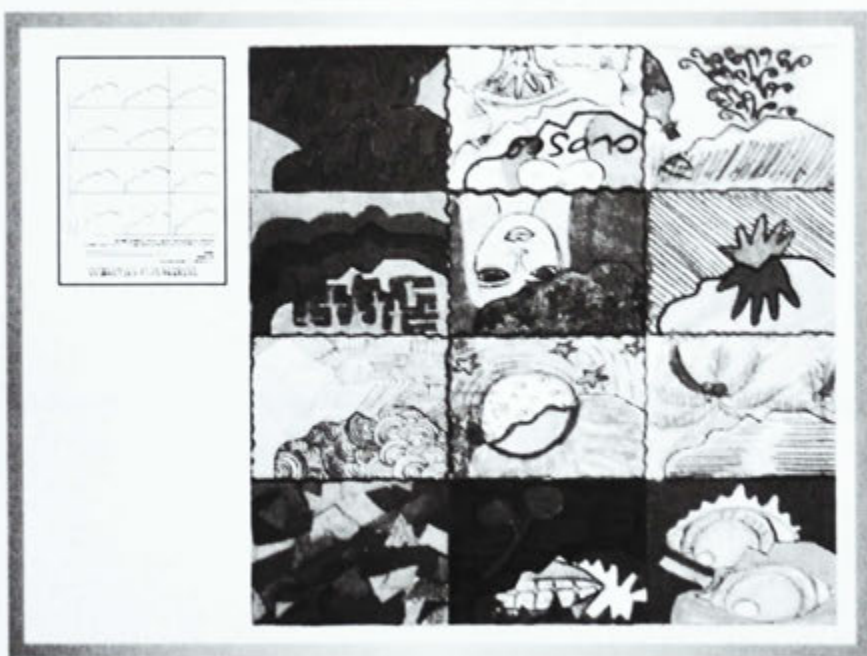


María Elena Echeverría

Natalia Valencia



Yuly K. Flores





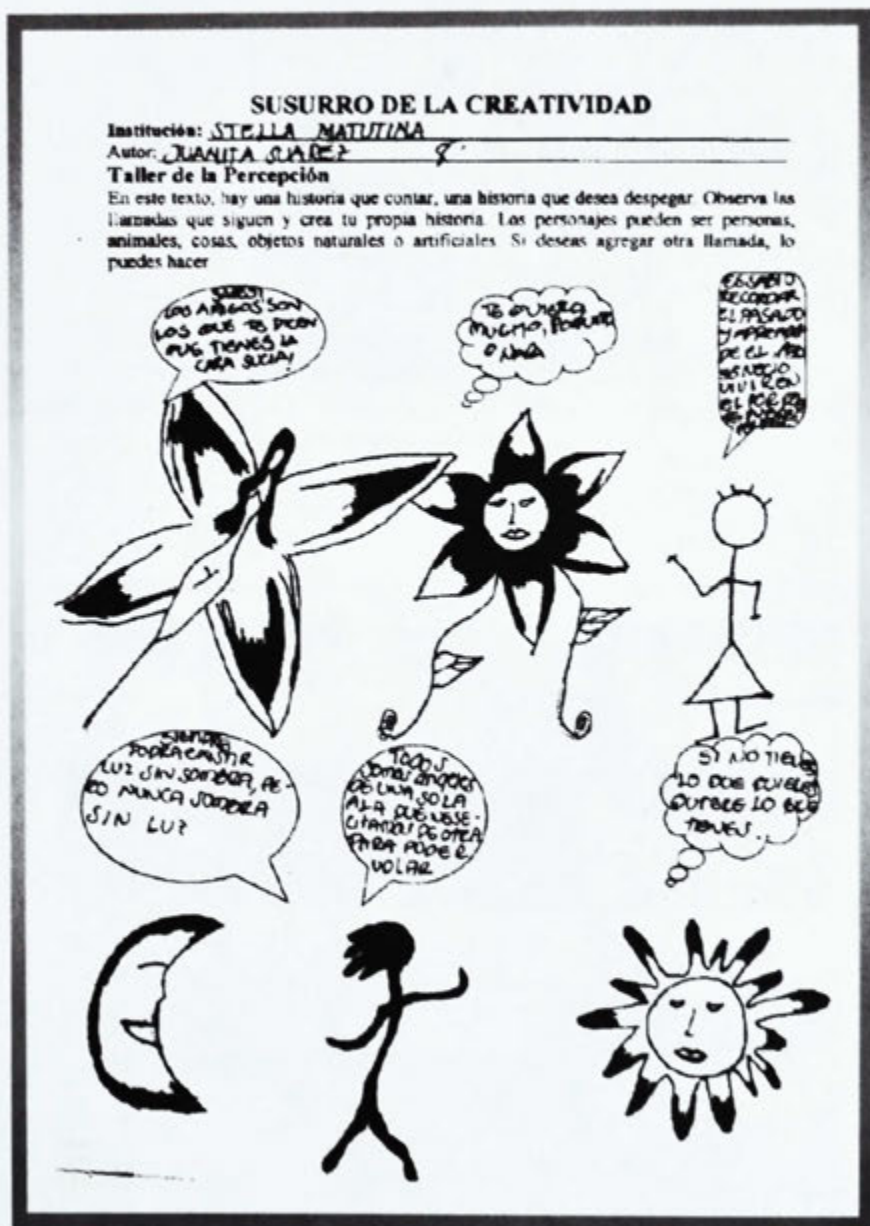
SUSURRO DE LA CREATIVIDAD

Institución: STELLA MATUTINA

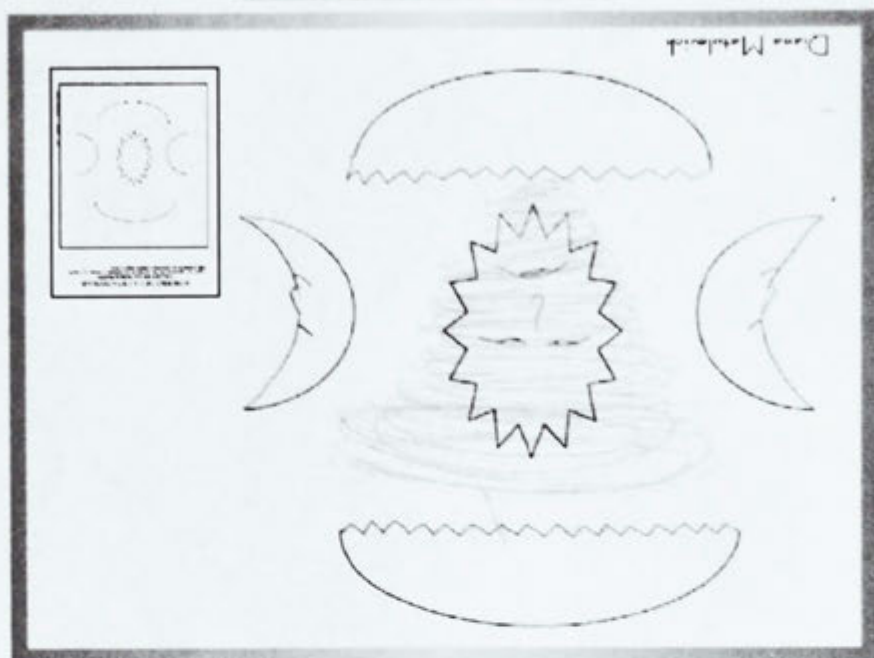
Autor: JUANITA SUÁREZ

Taller de la Percepción

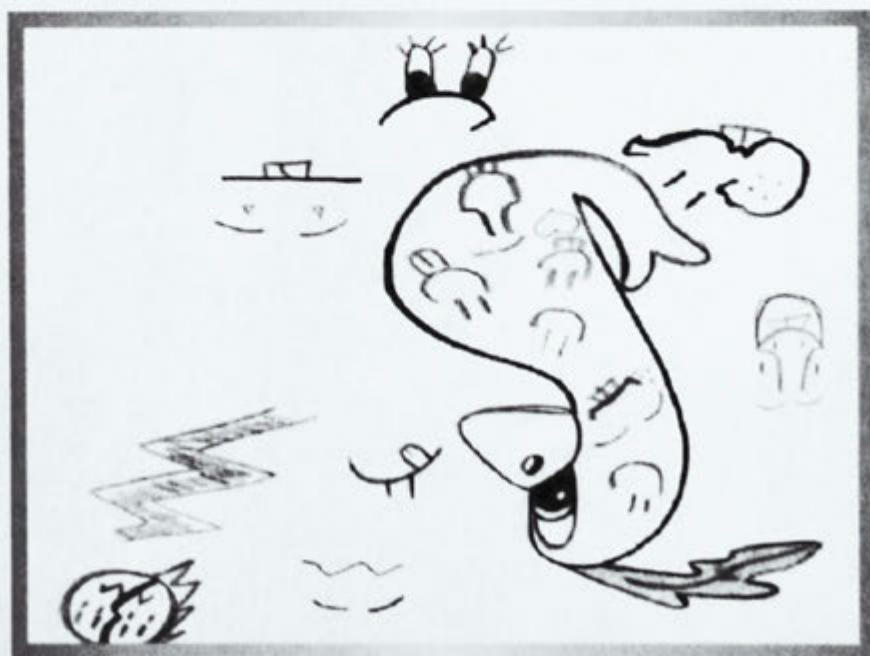
En este texto, hay una historia que contar, una historia que desea despertar. Observa las llamadas que siguen y crea tu propia historia. Los personajes pueden ser personas, animales, cosas, objetos naturales o artificiales. Si deseas agregar otra llamada, lo puedes hacer



Diana Matulevich



Lina Rodríguez





EXPRESIÓN
Y ARTE
FILOSOFÍA

TERCERA
EXPERIENCIA

SÉPTIMO ENCUENTRO

NUESTRA EXPRESIÓN



Karry Moreno M.

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. Ahora, "en el 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

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".

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 mundos, nuevas reflexiones y algo esencial; nos

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

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. 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.

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

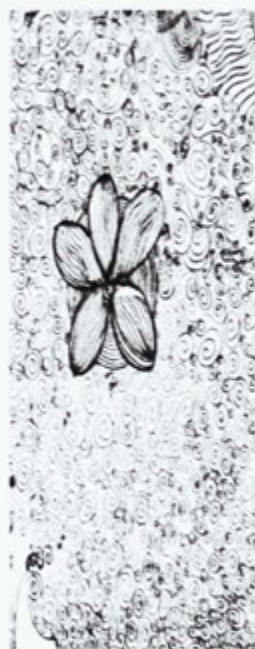
¿Qué ha sucedido con las demás áreas?

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 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



Diana Caballero

actividad humana que implica la solución de 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 el estar en silencio no quiere decir que se esté generando aprendizaje. Desde las matemáticas, a los y las estudiantes 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

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.

proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas se basa en los desarrollos cognitivos que el estudiante pone de 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 dimensiones¹. 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?

Los diversos logros que el Proyecto Susurro de la Creatividad a aportado a la institución educativa donde se desarrolla y su entorno, son los que siguen: **1º**. La creación de los cuatro sistemas de talleres (ya mencionados anteriormente) con sus respectivas guías de trabajo.

2º. La creación de tres Tecnopolidícticos de la Creatividad, elaborados por las

¹ 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.



Viviana Herrera

estudiantes de 8º, 9º, 10º y 11º. **3º.** Diseño y construcción del 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. **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. **5º.** 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. **6º.** 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. Esta propuesta está diseñada desde las necesidades de la Escuela. En esta experiencia, no emprendemos ningún proceso educativo sin motivación. **7º.** Haber logrado liberarnos del currículo cerrado en un texto escolar. **8º.** Otro valioso aporte es la creación de una multimedia **9º.** Haber acordado entre todos los profesores y personal directivo, reunirnos todos los viernes para trabajar en pro del proyecto. **10º.** Se determinó toda una ética cotidiana de trabajo que está mejorando nuestras experiencias fraternas. Hoy las

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

estudiantes de noveno en adelante, escriben ponencias con suficiente argumentación y 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, desde esta dinámica de trabajo, 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*.

DESPERTAR VACÍO

«... Que decir en este momento vacío,
que pensar en este tiempo perdido,
la agonía de mi voz,
pierde lo mío,
por la desesperación sin sentido.

No puedo gritar por temor,
ya que me siento reprimida,
en una tormenta de dolor
que desvía lo que he vivido.

Se acerca la noche oscura,
el amanecer se torna frío,
y yo todavía siento la tortura,
de un nuevo despertar vacío.

Los ruidos de la imaginación,
calla mi pasivo remordimiento,
en una orquesta de lamentación,
que no escucha el sufrimiento.

MARIA JOSE RIVERA 6^a

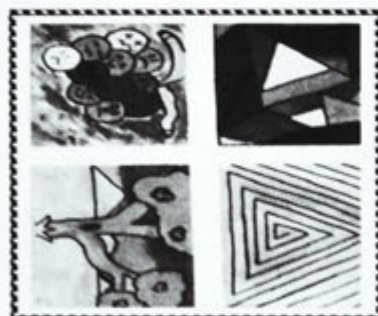
Ana Granada



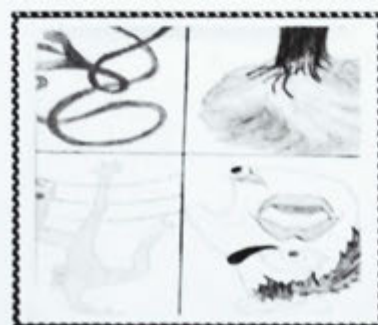
Andrea Villamizar



Marta E. Monda



Andrea Guerrero



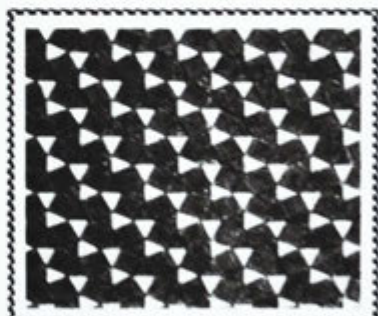
Marta P. Ube



Kenne Pinzon

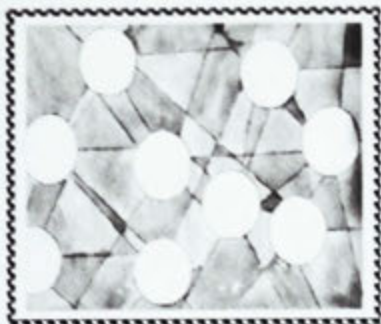


Andrea Olajo



Aida Lopez





Angela Restrepo



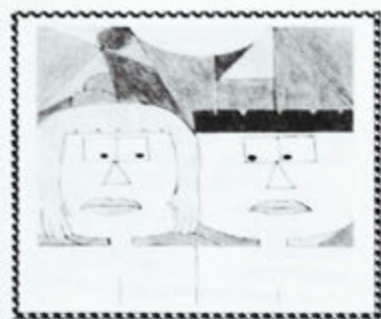
Olga Guzmán



Laura M. Arias



Sonia Torres



Julieth Velásquez



Camila Parra



Diana Hernández

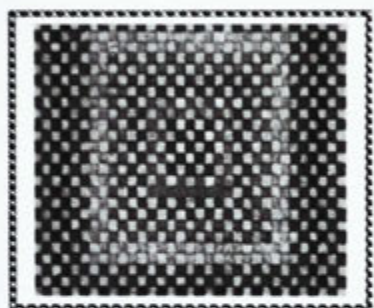


Dalila Villareal

Diana Valencia



Sandra Garcia



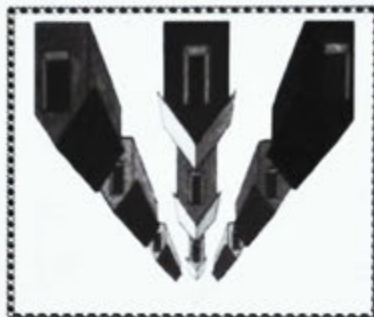
Karel Munive



Angela Ortiz



Maria T Botero



Diana Matallana



Milena Cardenas



Leidi Ramos

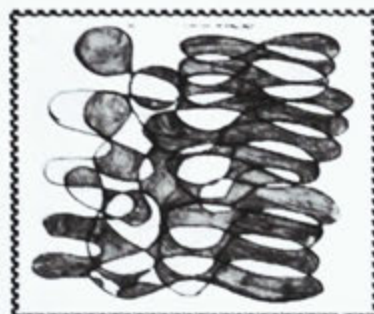




Laura Medina



Jeimy Ramos



M. Teresa Pastrana



Catalina Ulloa



Samanta Ballesteros



Aura Granados

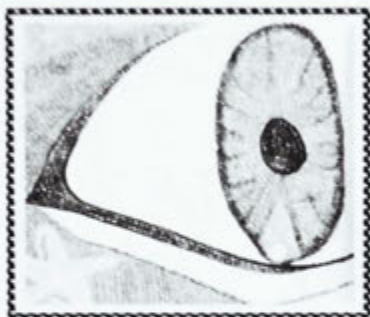


Maria F. Castillo



Laura M. Arias

Erika Ramos



Claudia Ortiz



Victoria Garcia



Sandra Garcia



Laura M. Arias



Carolina Rodriguez

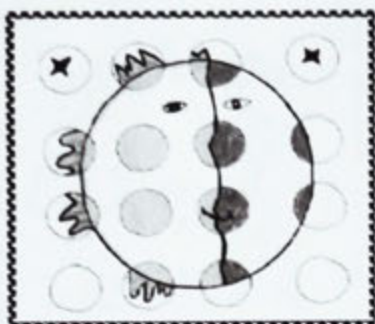


Johana Otero



Mama P. Pardo





Nelsy Y. González



Lorena Iglesias



Jennifer Ramos



Andrea Robayo



Julieth Velásquez



Claudia Castro



María J. Rivera



Lyisa F. Chavista

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 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



Angela Arias Vargas



Cesar Vargas



Carolina Torres



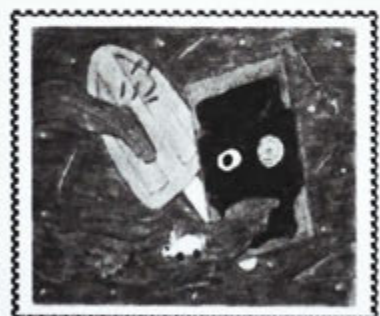
Cristian Camilo



Daniel Tellez



Edna Rodriguez

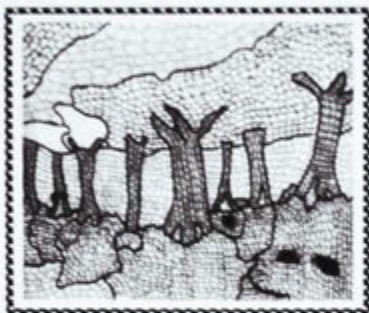


Elizabeth Joya



Galo A. Chávez

Miguel Cuervo y Andrés Gómez



Angela Amas



Paquimí Gutiérrez



Luz A. Petit



Rosa Pinilla



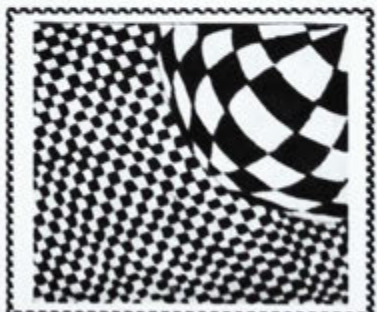
Carolina Torres



Sandra Avila



Juan Vargas

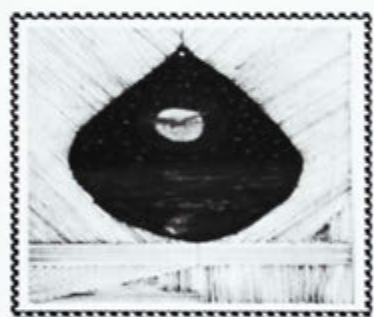




Ana M. Rodríguez



Karen M. Hennesseyh



Leidi Viviana Rivera



Sandra Báez



Viviana Rivera



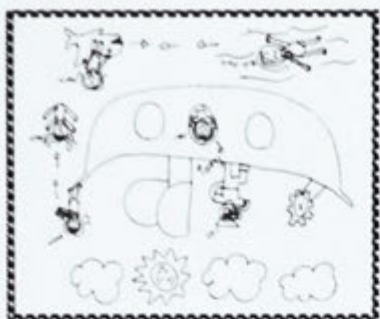
Paola A. Lema



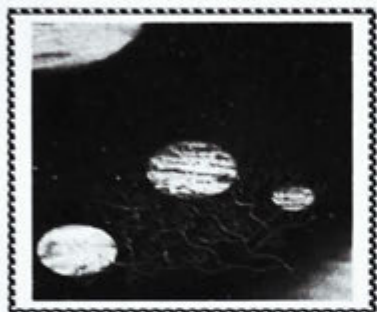
Carolina Villamil



Neidy Aguilar

M^a Isabel Romero

Edgar Hernández



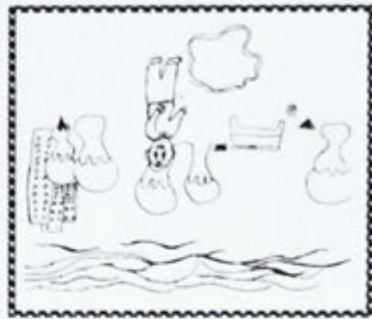
Omar Hojós



Angela Amas



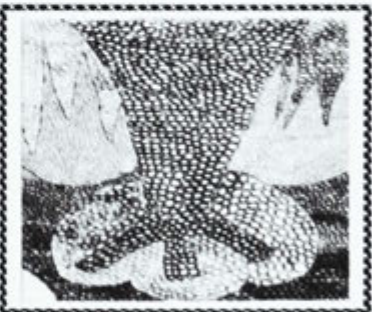
Ruth M. Romero



Gustavo Díaz



Lina Tatiana



Cindy García





Lidia Ramos

OCTAVO
ENCUENTRO
LA DIDÁCTICA
COMO
HERRAMIENTA
FUNDAMENTAL
DE LA CREATIVIDAD

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*¹. En esta experiencia, desarrollar la Creatividad en la escuela, es



Claudia Castro

¹ 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, Analía Segal e Hilad Weissman. Véase: Enciclopedia General de la Educación de OCEANO 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 las y los 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



Milena Cárdenas

esquizofrénico como fundamentación estética donde hay un amasijo de significantes diferentes y sin relación. Es una disfunción lingüística donde se da una ruptura de la cadena signifiante. 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 esquizofrénica², 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 a 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



Paola Diaz

² 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.

miren mi cantidad de faltas ortográficas; mi redacción es fatal; no quiero leer en público lo 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 estudiantes 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

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.*

Angela M. Méndez
3

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 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

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.

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 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

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,



Darleen Gamba

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 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 mí 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

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.

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 los afectos y 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 podemos 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:



Laura Herrera

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.



Ana M. Moreno

El Juego, el Diseño y la 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 integrarnos 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 divertirnos y como consecuencia aprender. Todas las áreas ya han emprendido un serio compromiso desde 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

**En la
integración
afectiva y
académica de
todos los
integrantes de
una comunidad
educativa, se
encuentra el
motor que
empuja hacia el
aprendizaje
significativo**

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 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



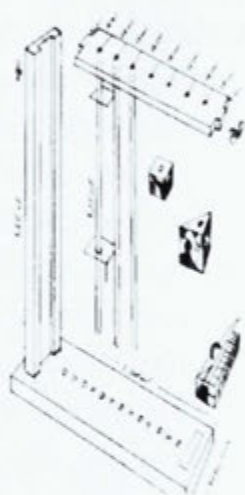
Natalia Osorio

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:

1. 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.



Tecnopolidíctico de la Creatividad.

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.

**El juego es
para
divertirnos
para
integrarnos.
El
aprendizaje
es una
consecuencia
del
juego.**

- ARMEN EL ROMPECABEZAS
- IDENTIFIQUEN CINCO TÉCNICAS ARTÍSTICAS (Indicar los cubos o prismas y argumentar la afirmación).
- 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 tecnopolidícticos: 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 darnos cuenta.



Maria A. Mora

Existen numerosos juegos que las niñas han diseñado, siguen construyendo y seguirán creando desde *Susurro de la Creatividad*.

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 televisión, 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.

HACIA UNAS CONCLUSIONES

Susurro de la Creatividad no pretende concluir ninguno de sus procesos afectivos y académicos. Lo que aquí se expuso es sólo el comienzo de una travesía creativa sin retorno, donde el Aprendizaje significativo es una dulce realidad desde las emociones y razones de las y los estudiantes en relación intersubjetiva con los maestros.

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 irreplicable. 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 signícas, lingüísticas y metalingüísticas. Aprender a leer la televisión, 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.

BIBLIOGRAFÍA

- ADAIR, John. El arte del pensamiento creativo. Santafé de Bogotá: Legis, 1993.
- APORTES : Pedagogías artísticas / 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.
- 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: 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. N° 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 N°9. 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: Secretaria de Educación, 1997.
- FRANCO, Clam. Pensar y actuar. 2ª ed. Santafé de Bogotá: Magisterio, 1994.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. Culturas híbridas. Méjico: 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: 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, 1995.
- GROSMAN Gustavo. Permiso yo soy Creatividad. Buenos Aires: 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. 19ª 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: Magisterio, 2000.
- JIMÉNEZ Carlos Alberto. Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. Santafé de Bogotá Magisterio, 1998.
- LAVERDE TOSCANO, Maria Cristina. Así hablan los artistas. Santafé de Bogotá: Guadalupe Ltda. 1986.
- LOWENFELD, Viktor. El niño y su arte. Buenos Aires: Kapelusz, 1958.
- LOWENFELD, Viktor y LAMBERT BRITTAIN, 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 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: 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 Souza. Comunidad creativa. 4ª ed. Santafé de Bogotá: 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: Magisterio, 1998. v. 1/2/3/4/5.
- ROMERO I. Pablo. Didáctica y Expresión. Santa fe de Bogotá: Scarg, 1999.
- ROMERO I. Pablo. Dibujemos ya. Santafé de Bogotá: 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 Leguizamón, Natalia Osorio, Diana Marcela Pardo, María Paula Andrea Quiroz, Ana María Ramírez, Lina Jineth Rodríguez, Andrea Milena Rubiano, Luisa Fernanda Rubio, Alejandra Ruíz, 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, Sofía 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 Stefanía 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, Franci Marcela Bocachica, Paula Andrea Bueno, Gloria Piedad Castillo, Cielo María Cristancho, Dayan María De La Torres, Milena Alexandra Gavilán, Grelly 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 Ruíz, 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.

Susurro de la Creatividad es una forma novedosa de aprendizaje significativo desde donde se afina la Percepción, se desarrolla el Pensamiento Divergente y la Creatividad.

Es un rico aporte a la educación porque contribuye a la fluidez mental y al enriquecimiento de la imaginación de maestros y estudiantes, mediante procesos creativos y la aplicación de los talleres de la Pregunta, la Percepción, la Divergencia, y el Pensar la Imagen.



Ilustración

Leonardo Andrés Romero P.

Edad 6 años

