

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Título: La metodología de las piezas sueltas, una alternativa para estimular la creatividad en niños y niñas de 2 a 3 años del Jardín la Comarca.		
Tipo de Investigación		
*Básica: <input type="checkbox"/> **Aplicada: <input checked="" type="checkbox"/> ***Desarrollo Tecnológico o Experimental: <input type="checkbox"/> ****Creación Artística: <input type="checkbox"/> Otro: ¿cuál? <input type="checkbox"/>		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: Bogotá		Departamento: Cundinamarca
Duración del Proyecto (en meses): 6	Fecha de iniciación: 05/01/2022	Fecha de Terminación: 27/05/2022
Investigadores		
Nombre del Investigador	Dirección correo electrónico	Profesión
Yury Alexandra Sánchez Ortiz	alexanchezortiz@gmail.com yasanchezo@libertadores.edu.co	Docente primera infancia
Línea de investigación en la que se inscribe el proyecto:		
ÁREA DE CONOCIMIENTO	Ciencias Naturales y Exactas	
	Ciencias sociales y Humanidades	x
	Tecnología e innovación	
	Artes, Diseño y Arquitectura	

- Se caracteriza porque parte de un marco teórico y permanece en él; la finalidad radica en formular nuevas teorías o modificar las existentes, en incrementar los conocimientos científicos o filosóficos, pero sin contrastarlos con ningún aspecto práctico.

** Este tipo de investigación se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren.

*** Se define como el conjunto de trabajos creativos que se emprenden de modo sistemático a fin de aumentar el volumen de conocimientos, incluidos el conocimiento del hombre, la cultura y la sociedad, así como la utilización de esa suma de conocimientos para concebir nuevas aplicaciones.

**** Un método investigativo propio del ámbito de las artes, a nuestro modo de ver es una manera a través de la cual el campo del arte parte de la creación artística como método investigativo aplicable a una investigación con carácter riguroso y sistematizada.

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Presentación portada

- **Título del proyecto de intervención educativa**

La metodología de las piezas sueltas, una alternativa para estimular la creatividad en niños y niñas de 2 a 3 años del Jardín la Comarca.

- **Nombres de los autores, profesión y afiliación institucional**

- Yury Alexandra Sánchez Ortiz, Licenciada en Educación Preescolar, trabajo en una institución privada en la Localidad 2 de Chapinero en la dirección calle 59 #3-56, Registro 15871 sede A

- **Fecha y lugar**

22 de mayo, Bogotá

La metodología de las piezas sueltas, una alternativa para estimular la creatividad en niños y niñas de 2 a 3 años del Jardín la Comarca.

Yury Alexandra Sánchez Ortiz
Especialización en Pedagogía de la Lúdica.

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Esperanza Sepúlveda Rojas

Magister en Ciencias Ambientales

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C. mayo 2022

1. Resumen

Desde la investigación acción participativa que se implementa en el jardín infantil La Comarca con niños en edades de 2 y 3 años. Con este se pretende el fomento de la creatividad a través de la implementación de la estrategia de las piezas sueltas y el juego. La propuesta se desarrolla inicialmente en tres fases. Primero la identificación del problema teniendo en cuenta las necesidades de los niños y niñas a través de la observación de la investigadora y entrevistas realizadas a otras maestras. Con base en estos resultados parciales se indaga sobre experiencias similares en contextos similares tanto en la aplicación de metodologías para el desarrollo de la creatividad o el uso de la teoría de piezas sueltas. Finalmente se diseña una implementación de un manual de fácil aplicación para observar y aplicar acciones entre docentes, niños y niñas que estimulan la creatividad en el aula de manera práctica, rescatando tres momentos el primero, inicio que permite generar curiosidad desde la manipulación y acciones ensayo-error, el segundo momento, desarrollo que consta de alimentar el diálogo desde las preguntas, explicaciones, predicciones y relaciones de otros entornos. y momento de cierre que invita a reflexionar sobre posibles encuentros, es el momento de poner en práctica las palabras aprendidas las acciones a aplicar cuando se presentan situaciones específicas de socialización, presentar un producto desde el interés de causa y efectos, o simplemente explicar por medio de la expresión lo vivido en un contexto determinado.

2. Planteamiento del problema

La Investigación Acción -Participativa, reconoce que las personas aprenden a través de las respuestas que adquieren de sus experiencias entre pares y el entorno. En este sentido, tomando como base la técnica de observación participante con los niños y niñas de nivel de párvulos del Jardín Infantil La Comarca, localidad de Chapinero, se logra identificar algunos factores que inciden en la calidad, pertinencia y abordaje de los intereses sobre conocimientos previos, de los niños y las niñas.

La creatividad es un proceso mental dinámico, donde se generan ideas que pueden ser objetos físicos, nuevos conceptos o representaciones, lo cual conduce a una resolución de problemas o situaciones. El proceso mental consiste en relacionar conceptos y generar otros innovadores. El ser humano se enfrenta diariamente a retos más diversos y complejos que requieren una nueva adecuación al nuevo medio implicando nuevas formas de adaptabilidad. En los primeros años de vida los niños y las niñas desarrollan capacidades importantes para su futuro; entre ellas el “Crear”. Sin embargo, para adquirir un pensamiento creativo se requiere de una actitud de descubrimiento, en la que combina, observa, prueba, abstrae, que le permitirá construir un pensamiento flexible a los diferentes contextos (Gomez Cumba, 2005).

Para determinar qué habilidades creativas busca estimular esta propuesta fue indispensable pensar en las múltiples expresiones por las que atraviesan los niños y niñas para dar a conocer su creatividad, teniendo en cuenta a la población la cual está dirigida, niños y niñas de 2 a 3 años, fue necesario centrarse en el desarrollo del juego y la creatividad. A partir del juego, los niños y niñas expresan sus deseos, diferencias, crean y recrean situaciones que han vivido, desarrollan sus potencialidades, lo que provoca cambios cualitativos en las interacciones con otros, el entorno, el reconocimiento de su cuerpo, el lenguaje y la estructuración de su pensamiento. El juego y la creatividad son dos factores importantes que influyen en el aprendizaje, ya que el juego es la actividad más común y espontánea que los niños y niñas utilizan para adquirir conocimientos (Chamorro, 2010). Aplicar la resolución de problemas de forma directa, expresar sentimientos e inquietudes, percibir situaciones novedosas y originales para desarrollar su creatividad, cada ser humano es único, y a partir de esta premisa tiene un modo de ser particular de jugar y crear.

Reconociendo que existen diversas metodologías activas que invitan a fomentar el pensamiento creativo, la ejecución de las experiencias pedagógicas por parte de las docentes se limita a brindar clases de educación artística y danzas, momentos guiados desde la ejecución de manualidades actividades exclusivamente donde se trasmite información, ignorando el contexto, hitos de desarrollo, estilos de aprendizaje y particularidades que llevan a la mecanización de actividades que se alejan completamente de los intereses de la educación, más aún enfocados a mejorar las enseñanzas a través de pedagogías innovadoras basadas en la observación y la experimentación, donde los niños y niñas adquieren su propio aprendizaje con un ambiente preparado y los recursos necesarios.

Es así como surge la necesidad de implementar la metodología de las piezas sueltas, como práctica transformadora que logra la participación de toda la comunidad a nivel participativo y propositivo en el desarrollo de las competencias fundamentales para enfrentar y explorar el entorno.

Ahora bien, aplicar la metodología de las piezas sueltas inicia con la colección de diferentes elementos físicos, su uso en la educación y en cada etapa de crianza, nos da varios ejemplos de provocaciones con las piezas sueltas... y, en definitiva, nos sumerge en un juego tan auténtico como el que todos hemos vivido en algún momento de nuestra niñez.

Por supuesto, el juego con las piezas sueltas, cambia dependiendo de la edad del niño y el periodo sensible en el que se encuentre. Los materiales que se acceden como piezas sueltas se encuentran: materiales naturales, plásticos, madera, metal, material reciclado. Es una marca en la que se opta por dar a sus piezas un juego abierto que estimulan a los niños a crear y ser protagonistas de su propio juego, siendo piezas que igual pueden servir como muñecos, pueden convertirse en productos de un supermercado, tanto de piezas de comida como de monedas, pueden hacer de piedrecitas de un caminito, o funcionar como piezas de construcción para crear diferentes tipos de torres, filas u otras clasificaciones, la idea es motivar y hacer parte de estas experiencias.

2.1 Formulación del problema

¿De qué manera la metodología de las piezas sueltas estimula la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años del Jardín Infantil La Comarca?

3. Justificación

Respondiendo a las demandas del contexto, a los lineamientos y estándares técnicos de calidad en servicios de educación inicial propuestos por la secretaría de integración social el Jardín la Comarca le apuesta a un acompañamiento inspirado en paradigmas pedagógicos relacionados tales como Regio Emilia, Montessori, constructivismo social, (Jardín Infantil La comarca, 2012) buscando armar una idea y ruta propia que se ha titulado pedagogía apreciativa, donde principalmente buscamos que niños y niñas tengan bienestar y sean felices mientras construyen la mejor versión de ellos mismos, de su familia y su comunidad. La idea de la pedagogía apreciativa surge como eco a dichos paradigmas respondiendo al llamado de la posmodernidad, buscan entablar y construir nuevas relaciones entre seres humanos comprendiendo la importancia de las narrativas del arte, del juego, del respeto, del contexto y de las demandas sociales para el acompañamiento en este caso de niños y niñas en primera infancia.

El término “apreciativa” que acompaña nuestra pedagogía pone en manifiesto un sentido de respeto al valorar activamente lo que las personas en relación con otras hacen para co-crear una vida buena también destaca un sentido de curiosidad y fascinación por los mundos extraordinarios y mágicos donde viven los niños y por los recursos que tienen, viven y utilizan con el fin de orientar la manera en la que la pedagogía apreciativa se materializa y tiene cabida en nuestra cotidianidad evidenciamos algunos momentos, que son prerrequisito una de otra, importantes para el desarrollo de nuestro trabajo pedagógico de acompañamiento relacional y pedagógico. El descubrir, soñar, diseñar y transformar son aquellas etapas por las que atraviesa la intervención pedagógica desde las instalaciones o provocaciones, intencionadas para generar manipulación y exploración de los elementos.

Es importante tener una mirada individualizada de cada niño y prestar también atención a la cultura, variedad y complejidad en la que se desenvuelve cotidianamente entendiendo que todo existe en relación y que todas las personas que hacen parte de la comunidad son co-creados por otros cada vez que interactúan, de lo anterior es importante destacar la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños de 2 a 3 años del jardín La Comarca, población en la que se ejecutará la propuesta; son niños y niñas que se encuentran conociendo formas de expresión en todas sus dimensiones, para mencionar algunos aspectos inician el reconocimiento de palabras nuevas que amplían su repertorio verbal, lo cual aplican de acuerdo a cada situación y espacio, consigo se evidencia la manera de relacionarse con el otro descubriendo emociones y comportamientos que pueden provocar respuesta no esperadas por parte de los otros, lo que requiere una orientación e intervención que podría ayudar a regular el comportamiento en las situaciones de interacción social. La dimensión cognitiva se manifiesta en la manera como interactúan con su entorno, interfieren en procesos de pensamiento como asociar, clasificar de manera sencilla objeto con características específicas, que constantemente se conecta con el desarrollo del lenguaje, no es entonces solo obtención de conocimiento o formación de conceptos.

Con lo anterior, se pretende superar el énfasis en el aprendizaje memorístico de contenidos, haciendo énfasis en la importancia de estimular el pensamiento creativo aplicando la metodología de las piezas sueltas propuesta por Nicholson (1972), consiste en permitir a los

niños y niñas recoger, manipular, untar, movilizar, adaptar, reutiliza, controlar, apartar, vincular, acercar, relaciona, encajar, construir , reconstruir, introducir, cambiar o probar materiales que no tienen ningún propósito definido y que son puestos intencionalmente para que cada uno pueda interactuar. Esta teoría de las piezas sueltas nos invita a observar curiosamente los juegos que cada niño y niña, individual o grupalmente genera en dicha interacción. Además, tiene el efecto de ampliar las posibilidades de pensamiento, ya que nunca nos dice “que pensar”, sino que nos invita a “pensar”. Incluso, fortalece la capacidad de generar múltiples e ingeniosas soluciones de lo que se puede presentar con las instalaciones o provocaciones de las piezas sueltas.

La metodología de las piezas sueltas es esa excusa pedagógica que encaja en la teoría del construccionismo, trata de establecer que el conocimiento es construido desde las prácticas socioculturales y resalta la importancia de las interacciones en dicha construcción. Es por ello que esta propuesta le apuesta a que los niños y niñas logren acercarse, por medio de la relación con otros, a la comprensión del mundo, en el que ellos mismos son agentes activos, que da lugar a un aprendizaje significativo.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Diseñar experiencias pedagógicas a partir de la metodología de las piezas sueltas que posibilite la estimulación de la creatividad en niños y niñas de 2 a 3 años del jardín Infantil la Comarca.

4.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar las intencionalidades pedagógicas para estimular la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años del jardín Infantil la Comarca
- Documentar experiencias pedagógicas desde la metodología de las piezas sueltas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por la interacción de participantes docente, niños y niñas de 2 a 3 años del Jardín La Comarca
- Diseñar experiencias con las piezas sueltas en el aula como moderador de desarrollo de la creatividad de los niños y las niñas de 2 a 3 años en el Jardín Infantil La Comarca.

5. Aproximación al estado del arte

A continuación, se comparten los hallazgos investigativos dónde se pretende contextualizar en alrededor de los temas que se mencionan en esta propuesta (creatividad, piezas, sueltas, juego) en primer lugar se presentan documentos de origen internacional. Se inicia con la revista *Dimensions of Early Childhood* Volume 47 Number 1, 2019 del Central Florida, nos presenta el artículo “Patio de Juegos Natural y Recreativo de Uso Infantil” (DEwhirST, 2019), dónde se expone que es importante generar espacios de aprendizaje desde dos perspectivas; una desde la mirada del descanso y liberación de energía y otra como una extensión del aula interior, con la intención de estimular la curiosidad de los niños y las niñas, ejercitar habilidades de investigación, fomentar el juego y proporcionar un lugar y una oportunidad para correr y realizar actividades exigentes. La anterior experiencia demostró que los niños y niñas desarrollan habilidades de pensamiento realizando observaciones, formulando hipótesis y empleando estrategias de ensayo-error, desarrollan capacidades de memoria y habilidades lingüísticas como resultado de exposición de entornos a medida que clasifican, ordenan, organizan. Dicha intención, expone la creatividad desde la necesidad y oportunidad de solucionar problemas cotidianos de manera independiente, lo cual favorece las habilidades sociales hacia la apropiación y acciones autónomas como manifestar sus emociones e intereses asumiendo el cuidado y autocuidado.

Como segundo hallazgo investigativo encontramos REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, con una investigación llamada “La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea” (Medina Sánchez, Tejeda, Alhuay-Quispe, & Aguirre Chavez, 2017), presentando una de las actuaciones del maestro, potenciar capacidades, habilidades, valores morales, convivencia, respeto y tolerancia en los niños y niñas desde las primeras edades. Desde esta premisa, la educación es la herramienta que, por encargo social, tiene la responsabilidad de formar integralmente al ser humano para la vida, de allí el Ministerio de Educación de Perú, reconoció las estrategias de cualificación para docentes dónde potencian un trabajo eficiente no sólo en la estimulación de la creatividad, sino en un desarrollo integral.

Este trabajo, se ubica en el contexto de la investigación educacional de tipo cualitativo, cuyo enfoque epistemológico es crítico social. La muestra de estudio integrada por diez docentes, veintitrés niños y quince padres de familia. Los instrumentos utilizados para esta investigación, fueron cuestionarios, y guías de observación que permitieron constatar la información y capacitación que poseían los docentes para dirigir el proceso de enseñanza- aprendizaje. Los resultados revelados, de los educandos fueron: carencias en cuanto a enseñanza, falta de originalidad, inseguridad, dependientes del docente, poca participación al presentar varias ideas o producir nuevas; por parte de los educadores se verifica deficiencias teóricas y didácticas y la falta de atención a la diversidad, tiempos de aprendizaje y en general no aplican estrategias problematizadoras, lúdicas, dinámicas que fomenten la motivación por conocer, explorar e indagar propio de los niños de estas edades que es preciso potenciarlos en el aula.

La estrategia didáctica propuesta, contempla actividades que se incluyen como parte de las clases. Se caracterizan por cumplir el principio pedagógico de elevar gradualmente el nivel de complejidad en las actividades. En primer lugar, se debe conocer el estado real del desarrollo de la creatividad en los niños desentrevimiento en los aspectos físicos, afectivos y cognitivos. En segundo lugar, asume los métodos dialógicos, heurísticos, lúdicos y creativos que propicien la realización de actividades lúdicas, innovadoras y dinámicas en un ambiente donde prime el asertividad, y dentro del quehacer docente tener la capacidad de observa y promover situaciones que generen cuestionamientos en los estudiantes.

El anterior análisis, aporta a la propuesta de investigación, en la idea de que se hace indispensables que los docentes reflexionen sobre la necesidad de la auto preparación o cualificarse en su área formación para garantizar un desempeño profesional eficiente al dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje desde posiciones heurísticas, donde se discorra el nivel real de desarrollo de los niños, se genere los niveles de ayuda requeridos para transformar de la dependencia a la independencia en el desarrollo de las capacidades, las actividades creativas y la formación integral de la personalidad.

El tercer y último trabajo investigativo a postular y analizar sus aportes a esta propuesta un trabajo de grado de la universidad pontificia Bolivariana de Medellín titulada “La Influencia Del Arte En El Desarrollo Del Pensamiento Creativo En La Primera Infancia. Una Mirada Desde Las Prácticas Artísticas (Restrepo Loaiza, Serna Moreno, & Jimenez Palacio, 2017). La investigación surge desde el interés de crear espacios artísticas significativos en la primera infancia, enfocadas a fortalecer el pensamiento creativo, generar escenarios artísticos e identificar los procesos de pensamiento que se desarrollan a partir de dichas experiencias, teniendo como aspectos fundamentales intervenciones corporales, sensoriales, sociales, puesto que los lenguajes expresivos hacen parte del arte y logran alcanzar a la sensibilidad, percepción y el sentir del ser humano a través de las prácticas artísticas. La investigación tiene en cuenta una intervención cualitativa, puesto que consiste en realizar descripciones de procesos, interacciones de público y otros expertos. Se identifican experiencias, actitudes, manifestaciones desde la práctica artística que dan cuenta de que las prácticas artísticas fortalecen el pensamiento creativo.

Se llevo a cabo un taller de artes en niños de 4 y 5 años, dónde intervinieron otras expresiones artísticas como, música, danza, plástica y teatro. El paso a paso de la ejecución del taller, inicio con: El reconocimiento de los intereses de los niños, conversatorio sobre la asignación de la obra y personajes realización de escenografía de acuerdo al gusto de los niños, determinar la canción e instrumentos y baile. La posibilidad a la que se enfrenta el niño de acceder a este tipo de espacios genera la oportunidad de ser protagonista y gestor de su propio espacio de exploración. El aprendizaje se genera en doble vía puesto que, recibe un conocimiento y lo ofrece posteriormente de manera espontánea, desde cualquier canal de expresión ya mencionados.

El trabajo de investigación aporta a la propuesta, en la premisa; las experiencias sensoriales articulan pequeñas conexiones eléctricas llamadas sinapsis, la cantidad de estimulación que reciben los niños y niñas afectan la estimulación repetitiva y consiente de estas conexiones, en este sentido es importante ofrecer información de diferentes formas, contextos, materiales, con el

fin de que el niño tenga la capacidad de interpretar, organizar y asimilar la información captada por los diferentes sentidos.

El crecimiento estructural del cerebro constituye una manera de definir aquellos procesos de pensamiento que intervienen en este tipo de experiencias, las capacidades perceptivas son un conjunto de procesos que permiten a los seres humanos recibir información del medio exterior a través de los sentidos y organizarla en imágenes, sonidos, sabores, olores, texturas, donde el niño puede dar respuestas adaptadas a las condiciones del medio o del entorno, con la premisa anterior, podemos decir, que las emociones ayudan a fomentar el aprendizaje, ya que pueden estimular la actividad de las redes neuronales, reforzando las conexiones sinápticas. Por lo tanto, se ha evidenciado que los aprendizajes se consolidan de mejor manera en nuestro cerebro cuando se involucran las emociones.

Los anteriores antecedentes contribuyen a la propuesta en la manera que resaltan que la creatividad está influenciada por el interés, fascinación de un campo determinado, teniendo un contacto de exploración con este. Además, las actividades autodeterminadas, que poseen el único fin de sembrar aún más interés y el deseo por saber, armar, construir, reconstruir, ensayar, formas complejas, acciones genuinas impulsadas por aquellos retos personales, concentrarse por un tiempo prolongado, determinan una orientación al logro que permite conseguir cada vez un mayor dominio y destreza en un ámbito determinado.

De acuerdo con el trabajo de grado de la universidad pontificia Bolivariana de Medellín titulada “La Influencia Del Arte En El Desarrollo Del Pensamiento Creativo En La Primera Infancia. Una Mirada Desde Las Prácticas Artísticas (Restrepo Loaiza, Serna Moreno, & Jiménez Palacio, 2017) donde resalta que los conceptos empiezan a formarse en las primeras etapas, con una base para la actividad imaginaria, que permite crear nuevas conexiones, establecer relaciones y explorar espacios desconocidos, mientras es más rica la red conceptual entre ello, mayores posibilidades de respuestas, inusuales para ser finalmente materializadas.

En este orden de ideas, los objetivos a proyectar en el aula, las intencionalidades, acciones pedagógicas del docente, las características de sus estrategias y mediaciones, particularidades grupales y familiares son dispositivos que determinan la capacidad de facilitar o inhibir las manifestaciones creativas de los alumnos.

Y por último la creatividad se posiciona de manera relevante no solo a nivel educativo sino a nivel social puesto que proyecta motivaciones compartidas con relación de un objetivo en común, y la experiencia significativa de las ideas propias contribuyen a mejorar las de los demás, y que las ideas de los demás influyen o pueden nutrir las propias, podría verse como una manera de influir en una sociedad, fruto del cual pueden lograr beneficios individuales, sociales y comunitarios necesarios. Una Sociedad creativa es el opuesto de la existencia de grupos de presión, que hacen prevalecer las ideas, sobre los demás, si bien como lo expresa Saturnino de la Torre, 2003 en Klimenko, “Conciencia colectiva que promueve la creatividad es aquella que promueve la tolerancia, valora la independencia de pensamiento, presta atención a la diversidad, reconoce el esfuerzo, premia la iniciativa, valora positivamente las nuevas ideas” (2009, pág. 33), La idea vale por su propia capacidad para resolver, no por quien la formula.

6. Marco Teórico

Uno de los Objetivos de la educación, es transformar personas en seres, autónomos que tengan la capacidad de actuar, pensar y decidir por sí solos, y que gracias a ello puedan adquirir habilidades para la vida, desarrollar destrezas que les permitan adquirir las aptitudes necesarias para el desarrollo humano y enfrentar en forma efectiva los retos de la cotidianidad. Sin embargo, a través del tiempo se han sumado retos que requieren de procesos específicos e intentar dar solución a cada una de las experiencias que se presentan; sólo por visibilizar algunos desafíos es importante reflexionar sobre la manera de abordar las estrategias de enseñanza, entornos de aprendizaje, educación emocional, inclusión a padres, entre otros, en los que toda la comunidad se ve enfrentada, lo anterior, pretende trabajar en un nuevo paradigma educativo, en las que las personas sean capaces de reconocer que los obstáculos actuales requieren de un enfoque disciplinario, que favorezca una comprensión profunda de nuevas propuestas de solución.

Lamentablemente los mecanismos tradicionales de educación permanecen en la actualidad manifestándose en una trasmisión de contenidos, currículos estáticos, diligenciamiento de libros en tiempo récord, cumplimiento en horarios; en una hora, un docente, una materia, se considera que la labor del currículo debe estar presente en cada una de las oportunidades que se presentan en la cotidianidad escolar. Plantear capacidades en lugar de competencias y de esta manera mejorar la enseñanza, teniendo en cuenta las particularidades de cada institución, población, y cada ser humano. Además, de reducir las actitudes vistas en los niños y las niñas en las aulas como aburrimiento en las actividades, inasistencia, falta de interés en las experiencias, negación a las participaciones de las actividades, desconocimiento de capacidades propias para la ejecución de retos propuestos, y qué hablar, de la promoción de una generación de niños autómatas, que les cuesta tomar decisiones; Según Freire (2006) uno de los procesos mentales más importantes del cerebro que sólo se logra cuando se conceptualiza a través de una representación mental que necesariamente obliga a valorar una determinada situación, es aquí donde el trabajo del docente no solo es aquel que enseña un contenido, sino el que enseña a pensar y a desarrollar la capacidad crítica de sus estudiantes. Este hecho implica una reflexión, sobre cómo estamos percibiendo a los niños y niñas en el aula y de qué manera la caracterización de una población ofrece pautas para crear planes de acción y ofrecer un proceso de enseñanza y aprendizaje oportuno.

De manera que, esta propuesta de intervención, postula la metodología de las piezas sueltas o “The Loose Parts Theory” expuesto en un artículo escrito por el artista y profesor Simón Nicholson quien publica en una revista de arquitectura con el título de “Cómo NO engañar a los niños” (1972). Nicholson aporta desde su experiencia, pues creció en un hogar de artistas, que tuvo la oportunidad de explorar otros materiales. Fue así como su punto de partida fue la infancia y el aprendizaje activo fomentando la exploración, autonomía e investigación. La teoría de las piezas sueltas propone espacios de desarrollo en donde su principal función es llamar la atención de los niños y las niñas, dando lugar a proponer artículos no convencionales que no impongan algún tipo de juego estructurado generando un espacio con variedad de alternativas.

Nicholson, cuestiona la manera de cómo los seres humanos desarrollan la creatividad, exponiendo como la sociedad impone diferentes espacios, pensamientos, condiciones, estructuras entre otras formas de ver el mundo. Que muestran verdades absolutas en un orden específico de lo que debe ser (Vela & Herrán, 2019). La metodología de las piezas sueltas posibilita el trabajo con los niños de primera infancia, al proponer la creación por intuición con cualquier tipo de elementos, material no estructurado, brindando la libertad de inventar juegos, lo que verdaderamente alimenta la creatividad. Orientar una mirada a crear sobre cada pieza del contexto, generar miles de oportunidades de invención y desarrollo, jugar con piedras, cajas, palos, madera, plástico, metal, elementos naturales, además de entender que Según Teresa Amabile (1997), existen tres elementos que intervienen en la creatividad, el Conocimiento (Expertise), las habilidades de pensamiento creativo y la motivación por la tarea.

Amabile, anota que todo acto creativo parte de una base de conocimiento; a esta base se le conoce como expertise, “El expertise es el cimiento de todo trabajo creativo y puede verse como el conjunto de rutas cognitivas que deben seguirse para resolver un problema o una tarea dadas – la red de posibles caminos del solucionador de problemas. El expertise incluye la memoria para el conocimiento fáctico, la competencia técnica y los talentos específicos del dominio específico” (1997, pág. 42)

Ahora bien poseer una gran cantidad de conocimiento no asegura que una persona sea creativa, es necesario procesar la información de forma que resulte productiva Según Robert Sternberg, considera “Tres habilidades intelectuales son particularmente importantes para lograrlo (...el ser creativo) (2012): La habilidad sintética para ver los problemas en nuevas maneras y para escapar a los límites del pensamiento convencional, b) la habilidad analítica para reconocer cuál de las ideas generadas vale la pena perseguir y cuáles no, y c) la habilidad práctica-habilidad contextual para saber cómo persuadir a los demás – para vender a otros el valor de las ideas propias” (Amabile, 1997, pág. 43). Por esta razón es que la vivencia, la búsqueda y la creación de entornos de aprendizaje favorecen el pensamiento creativo ofreciéndonos posibilidades para reconocer las capacidades individuales, en las que se denominan, la observación, análisis interpretación y resolución de problemas, expresión de ideas nuevas, como interpretación transformación con una mayor adaptabilidad a nuevos entornos.

Además, la motivación es uno de los elementos más importantes de la creatividad, para Amabile, “la gente rara vez hace trabajo verdaderamente creativo en un área a menos que ellos realmente amen lo que hacen y se concentren en su trabajo más que las recompensas potenciales. Sin embargo, la motivación no es inherente a la persona: uno tiene que decidir estar motivado por una cosa o por otra” (Sternberg, 2012, pág. 89). Por consiguiente, la motivación es importante para superar los obstáculos que se originan al afrontar cualquier situación, así que podríamos decir que el combustible que lo lleva a generar acciones que le permiten hacerse cargo de las dificultades, favoreciendo la dimensión socioafectiva en aspectos de seguridad en sí mismo, satisfacción al logro, tolerancia a la frustración y paciencia.

Un breve ejemplo sobre lo que podría ser una experiencia pedagógica, que fomente los elementos que intervienen en la creatividad en los niños y niñas, es el imaginario que tienen ellos y ellas acerca de la construcción de una casa, se disponen cajas, palos, tapas, piedras, telas

dejando inicialmente que se manipule el material, luego se interviene lanzando algunos cuestionamientos como: pero... ¿Todas las casas son iguales? ¿Son del mismo material? ¿Qué tienen en común? ¿Qué tienen de diferencia?, partir desde su cotidianidad es el mejor punto de salida para construir, (Cabe aclarar que las experiencias no siempre parten de una idea predispuesta), la mejor alternativa es facilitar diferentes piezas que cumplan la función de transformarse en esa característica singular que tendrá la casa de cada uno de los niños y no todas serán iguales así muchos niños usen el mismo material, aplicando los componentes sobre el imaginario que tiene los niños y niñas acerca de la construcción de una casa.

El Juego

Etimológicamente, la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: “iocus –i”, que significa broma, chanza, gracia, chiste, y “lūdus, –I”, que significa juego, diversión. Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría (Díaz, 2008)

En el transcurso de vida cada ser humano el juego se ve relacionado en las diferentes etapas que esta afronta para su evolución, es un acontecimiento tan propio que de allí parten diferentes alternativas de formación, interacción y desarrollo.

El juego está presente a lo largo de la vida de cualquier ser humano, un único concepto de juego no se encuentra ya que en su implementación y desarrollo varía bajo diferentes variables que lo influyen, Garaigordobil menciona que el juego así: “... no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.” (2010, pág. 4)

El ser humano desarrolla la interacción o relación con su medio desde su concepción, las relaciones sociales los espacios, ambientes entre otros, permite al ser humano ser más social relacionarse directamente con el contexto, generar diferentes situaciones o acontecimientos que no pueden evitar la relación con otros seres humanos. El juego como posibilidad de desarrollo es generado a lo largo de diferentes situaciones de la vida, Además de ser un ambientador para una creatividad espontánea, Incluye un ingrediente indispensable en la vida cotidiana y en el salón de clase, el entusiasmo, la alegría, la posibilidad de bromear y jugar con las ideas”. (Beltrán, Garzón, & Burgos, 2016)

Transformado a un escenario que toma gran relevancia en los procesos de enseñanza aprendizaje, debido a su componente lúdico se fortalece como una estrategia sumamente motivante para la participación de los niños y niñas en las diferentes actividades que se propongan

Una de las apuestas de la educación propuestas por la UNESCO, además de ser una de las competencias del siglo XXI propuestas por ATC21S es desarrollar una forma de pensar creativa. En Colombia, a través del Ministerio de Educación hay interés por el desarrollo de esta habilidad, pero los esfuerzos se hacen en los grados de media vocacional. En la etapa de educación inicial la creatividad puede ser estimulada con buenos resultados y algo que no

debería suceder pero que se encuentra en riesgo es la posibilidad de ser inhibida o bloqueada (De la Torre, Violant, & Oliver, 2003). Lapierre afirma que una de las formas para potenciar la creatividad es a través del juego libre. Este además es pertinente en las edades más tempranas ya que no requieren del lenguaje oral formal, además que lo puede estimular y desarrollar, se puede emplear con varias edades y en contextos de multiedad y se puede dar de una forma espontánea, natural y auténtica. (Jimenez & Muñoz, 2012)

De lo anterior podríamos reconocer algunas oportunidades para fomentar la creatividad como por ejemplo; generar actividades que partan de los intereses e ideas de los niños, buscar la relación entre ellas que ayuden a determinar experiencias variadas de exploración, comunicación, descubrimiento, manipulación, resolución, con un tiempo considerable para la aplicación de cada una, intervenir de manera que se logre extender las respuesta e interés de los niños y niñas, con el objetivo de favorecer la independencia, desarrollo mental a nuevas maneras de pensamiento.

Ambiente de aprendizaje

Probablemente al visualizar las palabras ambientes de aprendizaje se limita a una estructura como tal, en un aula de clases; pero va mucho más allá del espacio físico o disposición y elementos que se desarrollan en una experiencia pedagógica. Un ambiente de aprendizaje comprende diferentes escenarios, contextos e incluso culturas, de manera que promueva a los niños y niñas las condiciones necesarias para descubrir, manipular, asimilar, comprender, discutir, analizar y problematizar el entorno, que tengan relación a desarrollar cada una de las capacidades, que estimule el deseo de aprender de acuerdo a su etapa de desarrollo en la que se encuentran.

“Se considera que el término ambiente es pluridimensional, se conforma por varios elementos, por lo físico, lo social, lo cultural, lo psicológico, lo pedagógico” desarrollados dentro y fuera del salón de clases, García-Chato afirma: “...involucra todo aquello que rodea al hombre, lo que puede influenciarlo y puede ser influenciado por él” (2014, pág. 64). Y para que sea agradable debe ser un “espacio transformable, dúctil, capaz de permitir diferentes maneras de habitarlo y usarlo en el transcurso de la jornada o con el paso del tiempo” (García-Chato, 2014, pág. 7).

Un ambiente también se refiere a la disposición y distribución de los recursos didácticos y el mobiliario, a el manejo el tiempo en las experiencias, que juega un papel importante en cuanto a estrategia educativa y un instrumento que respalda el proceso de aprendizaje y debe cambiar según los intereses y necesidad de cada edad.

Los lineamientos pedagógicos y curriculares para la educación inicial del distrito, actualización secretaria de educación del distrito. Resaltan el tiempo individual y tiempo colectivo como complemento entre seres humanos y construir a diferentes ritmos la vivencia del tiempo; sin embargo, también tienen la habilidad de sintonizarlos para tener un resultado de acciones colectivas. Lo mismo ocurre con los niños y las niñas que acompañados de sus familias, maestras y facilitadoras entran en las dinámicas temporales y son compartidas. Con los más pequeños es importante destacar de los ritmos los van marcando ellos porque las construcciones

las han realizados junto a sus familias. Por tal razón, tendremos que hablar de una exploración personalizada que hacen del espacio y de los elementos un acto imprescindible.

7. Estrategia metodológica aplicada

El diseño de la estrategia metodológica a emplear consiste en realizar una propuesta que describa de manera general la línea de investigación sobre la cual trabajará, los posibles procedimientos para alcanzar los objetivos específicos, de esta manera se logra determinar un tiempo estimado para llevar a cabo la investigación y definir la factibilidad de los objetivos como la disponibilidad de recursos existentes para lograr el propósito.

En este sentido, se debe describir en mayor detalle el modelo de investigación a realizar, contemplar las técnicas, instrumentos y procedimientos que ayudarán a cumplir los objetivos propuestos (Agudelo, 2004). En el caso de artes, diseño y arquitectura será la descripción del proceso creativo y elección de técnicas empleadas.

Este apartado debe tener una extensión máxima de dos páginas y adicionalmente, especificar los siguientes elementos:

7.1 Población y contexto:

El contexto a intervenir es una población de primera infancia que se realizará en el Jardín Infantil La Comarca, Calendario B, con 10 años de vigencia, Es una institución educativa privada ubicada en la calle 59 # 03-56, Sede A y CRA 3ª # 58 -67 Sede B baby Comarca Ubicado en el Barrio Chapinero alto, localidad 2 en Bogotá , El estrato socioeconómicos es 4 y 5, el Jardín la Comarca Asiste alrededor de 90 familias, en su mayoría poseen un nivel educativo posgradual incluso algunos doctorados aprobados o en curso facilitando que sean personas vinculadas al mercado laboral con escalafones o estatus psicosociales que les permite acceder a empleos considerados bien remunerados o en otros casos ejercer funciones de manera independiente según sea la profesión. Eso también implica que en la mayoría de casos, extender el tiempo destinado a las responsabilidades laborales y educativas disminuyendo de esta manera la posibilidad de compartir en familia por lo cual recurren y con notoria participación en casa a la figura de “nana o niñera” cumpliendo funciones de cuidado y atención primaria de los niños.

El sector se caracteriza por encontrarse en un cambio de renovación urbanística, debido al incremento en la construcción de edificios y apartamentos de la ciudad de Bogotá. El Jardín La Comarca cuenta con una planta física de 3 pisos en donde todo el espacio es adaptado para atender la población anteriormente mencionada, cuenta con zonas verdes y diversos espacios de interacción.

La Comarca atiende a niños y niñas desde los 4 meses de edad hasta los 5 años, acompañados de personal docente capacitado para su atención, trabajando por su bienestar y desarrollo. También se hacen partícipes áreas de servicios generales, administrativas y formativas. Quienes trabajan día a día por el adecuado funcionamiento de la institución.

La organización interna de los grupos se define de la siguiente manera:

- Pistachos y Monarcas (Maternal): Desde los 4 meses de edad hasta 2 años, Los adultos que acompañan el proceso de los niños está conformado por 2 docentes titulares, 2 facilitadores, una enfermera y una practicante.
- Túrix (Párvulos): De 2 años. Docentes que acompañan el proceso: 1 docente titular y 1 facilitadora
- Tángara (Prejardín): 3 años. Docentes que acompañan el proceso: 1 docente titular y 1 facilitadora
- Tygua (Jardín): 4 años. Docentes que acompañan el proceso: 1 docente titular y 1 facilitadora

El Jardín infantil La comarca designa estos singulares nombres a cada grupo buscando apropiaciones significativas, comenzamos con los niños más pequeños del jardín que son lo “pistachos” el cual es identificado como semillas dando un significado a los niños más pequeños que comienzan todos sus procesos en el jardín La Comarca y comienzan su búsqueda de florecer.

“Monarca” el cual se identifica como una especie de una mariposa brinda un significado de “cambio” o “transformación” de salir de un capullo y tomar vuelo, justamente como buscan los niños de este grupo.

“Túrix” la cual tiene significado de una libélula es relacionado con este grupo por el sentido de exploración e investigación del medio.

“Tángara”, que es una especie de ave da significado a un vuelo más fuerte y concreto en donde se busca la exploración, pero también ya existe una base predeterminada.

Por último, el grupo “Tygua” el cual representa en lengua muisca representa un águila, en este grupo los niños y niñas ya se preparan para ir al colegio, por lo tanto, ya llevan un proceso estructurado el cual les permitirá comenzar un vuelo alto y majestuoso como el del águila.

Artesanas de Contexto

Cambiando la idea del adulto como profesor o docente que enseña se busca pensar en la idea del adulto como facilitador, un acompañante, un artesano de contextos que inspira transformaciones en niños y niñas. La propuesta del artesano de contexto responde a una postura en la que el facilitador propone un inicio en la construcción de una red de diálogos o lenguajes para que los niños y niñas participen autónomamente desde sus recursos preferenciales el artesano de contexto, sugiere un ambiente de instalaciones creadoras- provocación cargado de estímulos donde cada persona que interactúa pueda dar sentido y significado, justo desde allí aportar a un diálogo colectivo en el que todos participantes, sin desconocer las ideas que orientan; construyen un conocimiento y una vivencia que es importante, acá resulta importante recordar que entendemos los diálogos no solo como la posibilidad de comunicar con palabras sino como indican los axiomas de la comunicación sugeridos por Watzlawick, Helmick and Jackson (1967), con cualquier conducta realizada incluso hasta el silencio y la quietud nos comunican y generar un diálogo frente al montaje creativo, estas instalaciones creadoras- provocaciones se llevan a cabo en las aulas del jardín y se dinamizan o cambian cada dos meses pueden varían a partir de lo observado y de los intereses de los niños y la niñas, para estos

montajes creativos se usan distintos elementos y conceptos que responden a la lógica de trabajo ejes pedagógicos e ideas que orientan también son utilizados para nutrir nuestros montajes creativos por ejemplo: baúles de tesoros, personificaciones, rincones lúdicos, laboratorios creativos, siempre y cuando permitan a los niños y niñas descubrir- descubrirse en relación a los otros hacer preguntas, bailar, colgarse degustar, sentarse, brincar, gritar, callar, reír, personificar, quejarse ,cooperar, imaginar, significar, esconderse, recordar, proponer, construir, colorear, oír, probar, arriesgar, trasladar esperar, comprender, crear, transformar, sentir, ilusionar y cualquier cosa que decían hacer.

Se propone la idea de artesanías de contexto, como una posibilidad de pensar espacios sugestivos en el que cada facilitador tiene la posibilidad de diseñar y crear un ambiente del cual no tiene consecuencias certeras, aunque sí, resultados inesperados y muy valiosos, que por un lado retroalimentan los ejes de trabajo propuestos y la idea que orientan, pero que también han dado Y seguirán dando pasos algunos proyectos o microproyectos que hacen parte del jardín la comarca

Esta Intervención se realiza con la intención de exponer, narrar y reflexionar a manera de documentación sobre las diferentes experiencias ocurridas en el Jardín La Comarca, al implementar la Teoría de las piezas sueltas como base de los procesos pedagógicos y de qué manera podría intervenir en la estimulación de la creatividad en los niños y las niñas.

Con el ánimo de dinamizar los procesos y regular acciones, el jardín la comarca realiza actividades de retroalimentación autorreferencia y autoevaluación en donde los profesionales narran y ponen en contacto el significado sentido impacto y experiencias en su estar en el jardín. Semestralmente cada profesional o acompañante, lleva a cabo una autoevaluación y heteroevaluación en dónde rescata fortalezas aspectos por mejorar recursos limitaciones y expectativas propias de sus compañeros de trabajo, anualmente se hace una evaluación institucional en la que por medio de formatos adecuados para este fin se miden todas las áreas de trabajo que permiten mantener los objetivos institucionales en cada uno de los estándares: nutrición e higiene ambientes, adecuados y seguros, proyecto pedagógico, talento humano y gestión administrativa. Igualmente, cada año se solicita a los padres de familia agentes de la comunidad una retroalimentación escrita y en formatos de evaluación, referentes al servicio recibido inconformidades y aspectos por mejorar, este proceso de evaluación permite al jardín la comarca fortalecer y corregir aspectos de su propuesta de trabajo para la primera infancia.

Muestra

El jardín Infantil La Comarca se atienen a 80 niños y niñas de los cuales se tomó una muestra del grupo de Turix (Párvulos)7 niñas y 6 niños para un total de 13 en edades entre los 2 y 3 años.

Para entrar abordar las características de la muestra es importante no solo reconocer las etapas de desarrollo propuestas por distintos autores y escuelas de pensamiento, sino que es importante referenciar el proceso de los seres humanos en el jardín. Nos acercamos a la propuesta conceptual del curso de vida entendiéndolo como lo indica en 2015 el grupo curso de vida de la dirección de promoción y prevención de Ministerio de salud y protección social. El

enfoque que aborda los momentos del continuo de la vida y reconoce que el desarrollo humano y los resultados de salud dependen de la interacción de diferentes factores a lo largo del curso de vida de experiencias acumulativas y situaciones presentes de cada individuo influenciadas por el contexto familiar, social económico, ambiental y cultural entendiendo que invertir en atenciones oportunas en cada generación repercutirá en la siguiente y que en la mayor beneficio de un momento vital puede derivarse de intervenciones hechas en un período anterior Por lo cual asumimos una postura de respeto absoluto por el curso de vida de cada niño, niña familia, que se vincula al sistema humano llamado Jardín la Comarca entendiendo que todo aquello que influencia su tránsito por la vida tendrá repercusiones y resultado es que muchas veces son inesperadas no podemos esperar que todos los niños obtengan los mismos resultados cuando son expuestos a situaciones y a condiciones similares, ya que justamente es la posibilidad de ser distintos aquello que valora con el ánimo de acercar estas premisas a la actividad cotidiana. Nos resulta importante puntualizar en el caso de articularnos con las propuestas de desarrollo de Reggio Emilia algunas orientaciones que permiten a la comunidad entablar pautas de relación que sean congruentes con la propuesta de la pedagogía apreciativa, pensando siempre en los protagonistas-elementos como parte de un sistema interdependiente niños, acompañantes, facilitadoras, familia, comunidad.

Este nivel de párvulos se caracteriza por que de acuerdo a su curso de vida y etapas de desarrollo se encuentran en proceso de adquisición de lenguaje, ampliación de su repertorio, reconociendo de nuevas palabras, a la hora de interactuar con otros, están conociendo las posibilidades que les permite aplicar lo anterior a los diferentes contextos en el cual se enfrentan, lo cual fortalece la comprensión acerca de la realidad y abrir horizontes no previstos, las conversaciones e interacciones que se generan, brindan la oportunidad de integrar otras esferas de actividad humana como los reconocimientos emociones, propios del otro que le permite generar sentimientos de identidad, socialización y generación de habilidades para la vida, en cuanto a las habilidades cognitivas, se encuentran reconociendo los fenómenos naturales, situaciones causa y efecto, ensayo-error, realizan comparaciones de dos y tres variables, categorizaciones, relaciones de características físicas de animales, objetos, figuras formas, lo cual invita a generar espacios de exploración, manipulación que accedan a descubrir la determinación de conceptos y ser aplicarlos con propiedad en una determinada resolución de problemas.

Las características corporales nos permiten percibir que afrontan una nueva habilidad de saltar en dos pues, se encuentran en descubrimiento de alternar los tipos de salto en combinación con otros elementos, la coordinación de ejercicios alternados de extremidades superiores con las inferiores, generan aún, un poco de confusión, sin embargo a través de la práctica y la motivación se fortalecen este tipo de intencionalidades, entre ellas podemos mencionar, por ejemplo; saltar dando una palma o lanzar elementos mientras nos encontramos en un equipo suspendido, podemos resaltar que los niños de párvulos del Jardín La Comarca se encuentran en la etapa corporal de reconocer el esquema, autoconcepto, el espacio corporal y la manera como se desenvuelve en contexto con otros, una vez se brinden espacios para su ejecución irá controlando estos movimientos gruesos para que paulatinamente a través de ejercicios de segmentación corporal, logre la ejecución de movimientos finos.

Para resumir, la aplicación de la estrategia de intervención a la muestra del jardín Comarca se realiza con el fin de brindar herramientas pedagógicas como la metodología de las piezas sueltas y descubrir de qué manera puede influir en la creatividad en los niños y las niñas de 2 a 3 años del jardín la Comarca aprovechando de la mejor manera que en el curso de vida se pueden ofrecer vivencias con acceso a oportunidades estimulantes, que posteriormente se pueden convertir en bases para su desarrollo futuro; esto va desde un trato amoroso y la seguridad brindada por parte de sus cuidadores a través del vínculo, pasando por oportunidades para explorar y conocer el mundo a través del juego, hasta la participación en ambientes de aprendizaje formales como la instalación de las piezas sueltas, establecer conversaciones con vocabulario enriquecido, leer libros en conjunto y desarrollar juegos guiados por el niño o niña son experiencias contribuyen a su desarrollo a corto y largo plazo.

7.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

Esta propuesta de intervención se describe en el enfoque cualitativo. Su propósito es generar una reflexión en la manera de ejecutar las experiencias pedagógicas por parte de los docentes hacia los niños y niñas de primera infancia, de qué manera puede influir la metodología de las piezas sueltas a la estimulación de la creatividad. Por lo tanto, se crean espacios con estímulos, que inviten a los niños y niñas a explorar, Para este enfoque es muy importante comprender el sentir y la visión de los participantes acerca de los eventos que los rodean y las circunstancias de la realidad. (Hernández-Sampieri & Torres C, 2018). De acuerdo con este enfoque el docente debe visibilizar el contexto dónde se va a interactuar y la función que se va a desempeñar. De esta manera, los resultados de la información y resultados de los participantes deben ser claros y objetivos, con el fin de reflexionar sobre las acciones e intervenciones más pertinentes e ir transformando la realidad. No se pretende llegar a generalidades pues la ejecución de la propuesta puede aplicarse en cualquier contexto y arrojar resultados distintos en cada uno. La recolección de información de este trabajo, posibilitará la retroalimentación con diferentes actores educativos para favorecer cambios en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de primera infancia.

El tipo de investigación abordado en esta propuesta es exploratorio pues, según Hernández Sampieri y Torres, “los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes”. (2018, pág. 79). Dada la teoría de las piezas sueltas surge a la luz para acoger las pedagogías constructivistas y el movimiento de “aprendizaje por descubrimiento” desarrollado por Bruner y sostenido por las teorías de Piaget, Papert y Dewey para generar una idea revolucionaria de la infancia y el aprendizaje activo (Nicholson, 1972). Las piezas sueltas han sido implementadas en entornos educativos y familiares en países como España, sin embargo, en Colombia es muy poco de lo que se conoce en trabajos de investigación y artículos, quizá uno de los acercamientos al tema, son aquellos relacionados con el material desestructurado o también llamado material no estructurado.

La investigación acción- participativa (IAP) Otorga una gran relevancia a los actores sociales que se convierten en verdaderos protagonistas de los cambios y transformaciones que suceden en

el entorno, la necesidad de partir de los deseos y nociones no finaliza en la producción de conocimiento, sino que pretende actuar frente a las realidades sociales, transformándolas desde el protagonismo de los actores, que no delimita la preocupación por la obtención de datos, o contraste de hechos de manera excluyente y única, ya que además, es la dialéctica que se establece entre los participantes educativos, dónde se genera una continua interacción entre reflexión y acción, siendo lo primordial el diálogo constante con la realidad para intervenir en la transformación (Guerra, 1995). Así pues, la IAP debe planearse como un proceso en doble vía de reflexión-acción-reflexión en el que se reconfigura la relación entre el conocer y el hacer, entre el sujeto y el objeto, de manera que se vaya consolidando la capacidad proactiva de los participantes. Según Kemmis y McTaggart (1988) proponen el modelo australiano de investigación llamado: El espiral de la investigación, el cual busca resolver problemas del medio natural, evaluar los resultados, reinventar posibles oportunidades para intervenir hasta resolver el problema, el modelo de investigación, establece 4 etapas: Planificación, acción, observación y reflexión. Los ciclos se repiten tantas veces como sea necesario conduciendo a los participantes a desarrollar un sentido crítico hacia su trabajo/actividades cotidianas y hacia la manera en que este se realiza, es así como este modelo de investigación se ajusta a la propuesta de intervención ya que coincide con la práctica de aumentar la capacidad de distinguir y de hacer juicios y a buscar alternativas a las necesidades.

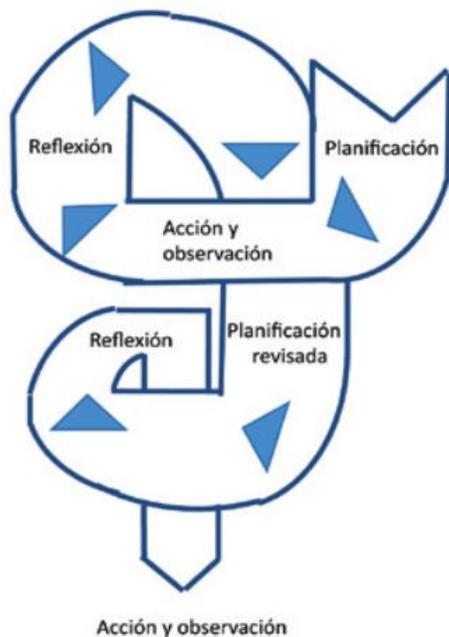


Ilustración 1 Las espirales de investigación-acción participativa. Fuente: Lavoie, Marquis y Lauri. Fuente original: Kemmis y McTaggart (1988, pág. 183)

7.3 Fases o etapas (ruta metodológica):

Fase	Descripción
<p>1. Fase de reconocimiento del contexto</p>	<p>Objetivo: Diagnosticar las intencionalidades pedagógicas para estimular la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años del jardín Infantil la Comarca</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identificar el problema: situación que hay que mejorar o que hay que cambiar -Determinar la importancia del problema: ¿es verdaderamente importante solucionar el problema? -Reflexionar sobre las posibilidades de intervención: ¿será realista realizar determinadas formas de intervención? -Obtener la opinión de las personas que rodean el problema. <p>Evaluar el contexto a partir de la documentación existente y de entrevistas a informantes clave.</p> <p>Instrumento</p> <p>Entrevista a docentes</p>
<p>2. Fase de documentación</p>	<p>Objetivo. Documentar experiencias pedagógicas desde la metodología de las piezas sueltas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por la interacción de participantes docente, niños y niñas de 2 a 3 años del Jardín La Comarca</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> Revisar antecedentes de la problemática identificada. Identificar en que contextos se han realizado intervenciones y que resultados han tenido. Reflexionar de las posibilidades de llevar a cabo intervenciones teniendo en cuenta el contexto de mi problema. Identificar autores que hayan trabajado los problemas del contexto. Leer información acerca de los problemas identificados. Seleccionar posturas que se ajusten a la realidad del contexto <p>Instrumentos</p> <p>Fichas bibliográficas</p>
<p>3. Fase de planificación</p>	<p>Objetivo: Diseñar experiencias con las piezas sueltas en el aula como moderador de desarrollo de la creatividad de los niños y las niñas de 2 a 3 años en el Jardín Infantil La Comarca.</p> <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> Definir el tipo de investigación, la población y los instrumentos para recoger información primaria Definir recursos (Tiempo y dinero) <p>Instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> Observación Poster: Ruta de Planeación Piezas sueltas

Tabla 1 Fases de la investigación

7.4 Técnicas o instrumentos:

Fase	Instrumento	Piezas sueltas	Creatividad	Entornos de aprendizaje
Fase 1	Entrevista a docentes			
Fase 2	Fichas bibliográficas			
Fase 3	Observación Poster: Ruta de Planeación Piezas sueltas			

Tabla 2 Fases e instrumentos

Instrumentos

Fase 1 Entrevista semiestructurada

Bisquerra (2004) conceptualiza la entrevista semiestructurada como “la modalidad de entrevista que permite ir enlazando temas e ir construyendo un conocimiento holístico y comprensivo de la realidad” Este mismo autor menciona como en este tipo de entrevista “se parte de un guion que determina de antemano cual es la información relevante que se necesita obtener” No obstante, las preguntas que se formulan están abiertas a los temas que surjan en las entrevistas. A partir del anterior instrumento se pretende diagnosticar cuáles son las intenciones pedagógicas desde la enseñanza-aprendizaje más importantes que se pueden rescatar de las provocaciones en el aula y qué otros aspectos pueden influir en la estimulación de la creatividad.

Documentos Para Hurtado (2008) es una técnica en la cual se recurre a la información escrita, ya sea bajo la forma de datos que pueden haber sido productos de mediciones hechas por otros, o como textos que en sí mismos constituyen los eventos de estudio. (Ver anexo 1)

Fase 2 Fichas bibliográficas

Aunque por definición las fichas bibliográficas son “fichas pequeñas, destinada a anotar meramente los datos de un libro o artículo.” (Orizaga, 2011) Estas además sirven para organizar la información y son un apoyo para la realización de los antecedentes, el marco teórico y recopilar fuentes de información secundarias.

Los datos que se definen para la ficha bibliográfica son: Apellido, Nombre del autor o autores, Nombre del artículo, Fecha, lugar de publicación, páginas, volumen, edición. Lugar de consulta y observaciones generales. (Ver anexo 2)

Fase 3 Observación

Observación. Según Zapata (2006), redacta que las técnicas de observación son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular. La anterior técnica de investigación se ajusta a la propuesta ya que se ejecutará una guía de observación donde se demostrará los tipos de interacción entre los participantes con la instalación de las piezas sueltas se tendrá en cuenta: El desplazamiento por el espacio, la forma en que se relaciona con los objetos, que tipo de manipulación tiene los participantes con las piezas; las prueban, las lanzan las golpean, apilan, tiran, el tiempo de conexión con la instalación. (Ver anexo 4)

Poster: Ruta de Planeación Piezas sueltas.

La creación de la ruta de planeación de las piezas sueltas nace como resultado de la necesidad de brindar información práctica y fácil de comprender a la hora de enfrentarse a una experiencia con piezas sueltas en el aula; el docente tendrá la posibilidad de planear qué acciones en específico puede ejecutar en los tres momentos que a continuación se describirán.

Para contextualizar un poco recordamos, que la aplicación de esta metodología y sus resultados pueden variar de acuerdo a la metodología de cada institución, población, número de niños, niñas y edades en primera infancia. De lo anterior podemos resaltar que este tipo de estrategias innovadoras pretende, no solo estimular la creatividad de los niños y las niñas sino también, la de los docentes en el momento de estar en constante investigación, observación de posibles oportunidades que logren un apoyo al currículo desde dos orientaciones fundamentales: a) la eliminación de todo tipo de barreras que impidan el aprendizaje; y b) el incremento de oportunidades de aprendizaje, los cuales son a su vez los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Ahora bien, para hacer parte de esta propuesta innovadora el momento al que nos invita a participar es el **Inicio**; visto desde el generar expectativas por medio de la predicción de elementos que se van a manipular en esa instalación y la posibilidad de conocer a través de los sentidos, la curiosidad innata de los niños y las niñas las necesidades e intereses según la etapa y particularidades en la que se encuentra cada uno. El segundo momento se define como **desarrollo** lo que refiere a seguir una iniciativa del niño y la niña, comentar, generar diálogo, añadir, respetar las nociones y las respuestas de ellos y ellas, con acciones extensivas como: Preguntar sobre lo que planean hacer, pedir explicaciones, hacer predicciones, relacionar lo aprendido con el entorno inmediato, favoreciendo otras dimensiones como por ejemplo lo personal social. En cuanto valores importantes como la comunicación, la tolerancia hacia los demás y la capacidad de admitir errores. Y un tercer momento que se define como **cierre** en el que se concluye lo aprendido, posiblemente y no siempre a través de un producto, puede darse desde el aprendizaje de palabras nuevas, otras posibilidades de solucionar diferentes tipos de problemas, bien sea soluciones mecánicas, a través del ensayo-error o soluciones por comprensión; lo cual requieren un paso a paso, explicación y espera para obtener un resultado. (Ver anexo 5)

De la anterior practica tener la posibilidad de reflexionar pedagógica y periódicamente sobre:

¿Qué transformaciones ocurrieron desde los intereses-intervenciones-conclusiones?

¿Qué actividades complementarias surgieron de las piezas sueltas para fortalecer los procesos en los niños y las niñas?

¿Cómo se evidencia la “voz” de los niños y las familias? ¿Es decir, de qué manera se pueden evidenciar el proceso enseñanza-aprendizaje?

Algunas recomendaciones

- Las instalaciones o provocaciones pueden tener una duración de un día, una semana o más de acuerdo de los intereses y proyectos que surjan desde el momento de la manipulación con la misma.
- Los elementos de la instalación dependen de la edad e hitos de desarrollo de los que se encuentran los niños y niñas de cada grupo.
- Las instalaciones deben ser visualmente armónicas para los niños y las niñas que inviten a la interacción con las mismas.
- Es totalmente valido que, si se trata de trabajar bajo la misma instalación por varios días, se puedan adicionar otros elementos con características parecidas a las iniciales, esto con el fin de crear otros intereses, o como lo determine el artesano de contexto (Docente).

7.5 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

El tiempo destinado para determinar la ejecución de la fase 1 fue de dos meses aproximadamente, donde se tuvo en cuenta las necesidades del contexto, fue necesario realizar una reflexión sobre el contexto laborar para determinar de qué manera se abordarían los objetivos; si seria pertinente abordar objetivos de aprendizaje, implementación, diseño, identificación o análisis, identificación del problema.

Para la segunda fase 2 fue necesario hallar información que soportará el planteamiento del problema, diseño, tipo de investigación, población y muestra, lo que se amoldó a lo largo de 4 meses.

Finalmente, la fase 3 se definió el diseño metodológico de la propuesta, instrumentos, resultados parciales, y materialización empleando una duración de un mes.

Cronograma de actividades

No .	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO			
		Oct – Nov	Dic - Ene	Feb – Mar-Abr	May
1	Fase 1 reconocimiento del contexto	X			
2	Fase 2 documentación		X	X	
3	Fase 3 planificación				X

Tabla 3 Cronograma de actividades

7.6 Línea de investigación institucional

La propuesta se ubica en la línea de investigación “Evaluación, aprendizaje y docencia”, esta línea de investigación contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. El eje al que responde el proyecto corresponde a aprendizaje, ya que prioriza estrategias que favorezcan la formación integral y de calidad de la primera infancia. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la investigación para identificar problemas y transformar realidades.

Lo que se quiere demostrar en términos de aprendizaje es que la metodología de las piezas sueltas, en primer lugar, brinda una reconciliarnos de manera respetuosa y responsable con el medio ambiente, la reutilización creativa y la selección de materiales reciclados, naturales sostenibles nos permite crear una colección de piezas sueltas, única y llena de tesoros, una de las experiencias más significativas es que el tiempo compartido en las instalaciones con los niños y las niñas, se verá reflejado en buscar, inventar y preparar materiales, además la metodología integra procesos de enseñanza decisivos, enmarcados hacia el medio ambiente, con el compromiso primordial de toda la comunidad; esta educación debe estar fundamentada hacia un desarrollo sostenible y a un mejoramiento en la calidad de vida de la población, en criterios de pensar, aprender y actuar para generar una cultura ambiental, todo dirigido a la construcción de propuestas que den una solución concreta a la problemática actual, es por ello que los niños y niñas se disfrutaran del proceso de elaboración de los juguetes elaborados con material reutilizable, porque le dan valor a cada pieza que selecciona desde su interés, también se pueden adecuar espacios de exploración con naturaleza muerta, alimentos, madera y corcho, papel y cartón, madera coloreada, textiles, metal, plástico, acrílico, cristal (bajo supervisión), a partir de dichos materiales el artesano de contexto puede facilitar y construir conocimientos con los niños y niñas a través de diferentes actividades que se realizan con el fin de potenciar el aprendizaje, además les permitirá el contacto directo con el ambiente, brindado una mejor espontaneidad a la hora de interactuar.

En segundo lugar, demostrar que tal ambiente, es importante para el aprendizaje temprano estimulante y de gran impacto al desarrollo del lenguaje, el vocabulario, las habilidades de lectura, habilidades cognitivas, así como el desarrollo social y emocional de los niños y las niñas. El trabajo de las piezas sueltas puede llegar a influir en la creatividad en la manera en que facilitamos las conversaciones fluidas y aquí es donde toma gran importancia, la intervención del adulto desde la mirada del intercambiar opiniones, planteando preguntas abiertas, alentando el intercambio verbal, invitarlos a hablar acerca de lo que están haciendo o a lo que están jugando, pedir explicaciones, hacer predicciones. Ya en temas de socialización realizamos retroalimentación bajo la estrategia de anticipación, Se expresan casos en los que se podrán presentar diferencias, brindamos las posibles soluciones, una vez realizado este ejercicio se invita a manipular la instalación e intervenir si es necesario el docente, en ningún momento de la experiencia debe ignorar lo que pasa en el aula.

8. Resultados (preliminares, parciales o totales)

En la Fase 2 de esta propuesta de intervención hace referencia a la documentación de experiencias pedagógicas desde la metodología de las piezas sueltas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje para ello se disponen los resultados parciales de la bibliografía sustentada en esta propuesta que han aportado la ruta metodológica frente a los temas de creatividad en el aula, Piezas sueltas, Entornos de aprendizaje, que responde al segundo objetivo sobre documentar experiencias pedagógicas desde la metodología de las piezas sueltas.

Al realizar una búsqueda en algunas bases de datos y dentro de los recursos de la fundación universitaria Los Libertadores se encuentra que la metodología de las piezas sueltas que propone Nicholson ha tenido muy poca difusión e investigación en Colombia. Esta es una oportunidad para indagar sobre su implementación en el contexto local.

Por otro lado, la creatividad ha sido una preocupación recurrente ya que es una de las habilidades del siglo XXI y que está dentro de las competencias que se busca desarrollar en educación. Se han propuesto muchas estrategias, aunque pocas se han llevado a cabo o no se han sistematizado con población de niños de entre 2 y 3 años. También se evidencia que el juego tiene elementos que aportan al desarrollo de la creatividad y en este caso de metodología de piezas sueltas permite proyectar un desarrollo de juego desde la invención con otros elementos no convencionales que permiten incorporar todas las dimensiones del desarrollo, de lo anterior podríamos concluir que la creatividad que se resalta en esta intervención es aquella que se origina a través del aprendizaje por experiencias y el involucramiento de los sentidos, como instrumentos que hacen posible la recolección de información a nuestro alrededor, de esta manera, nuestro cerebro crea conexiones sinápticas, luego derivadas en aprendizaje.

Es por ello, que dentro de los objetivos propuestos prima el experimentar vivencias significativas para forjar nuevos conocimientos, estimulación de la creatividad desde el reconocimiento y posibilidades de expresión, generar soluciones inmediatas a las diferencias, la facilidad de adaptarse fácilmente a los cambios.

9. Referencias bibliográficas

- Amabile, T. (1997). Motivating Creativity in organizations: On doing what you love and loving what you do. *California Management Review*, 40(1).
- Beltran, C. Y., Garzón, D. M., & Burgos, N. C. (2016). Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños. *Infancias Imágenes*, 15(1), 103-118.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación Infantil. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- De la Torre, S., Violant, V., & Oliver, C. (2003). El relato como estrategia didáctica creativa. *Comunicación y pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 196, 70-77.
- DEwhirST, C. B. (2019). Patio de Juegos Natural y Recreativo de Uso Infantil. *Dimensions of Early Childhood*, 47(1), 7-17.
- Diaz, H. A. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá, Colombia: Coop Editorial Magisterio.
- Freire, P. (2006). *Pedagogía de la indignación*. Routledge.
- Garaigordobil, M. (2010). Juego y Desarrollo Infantil: Revisión Teórica y Prpuesta de Intervención. V *Jornades de Reflexió: Psicomotricitat i Escola*, (págs. 12-13 de marzo). Universitat Autònoma de Barcelona.
- García-Chato. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. *Revista de Educación y Desarrollo*.
- Gomez Cumba, J. (2005). *Desarrollo de la creatividad*. Lambayeque, Chile: Fondo Editorial FACHSE.
- Guerra, C. (1995). Investigación-acción participativa en la periferia urbana de Salamanca. *Cuadernos de la Red*, 3.
- Hernández-Sampieri, R., & Torres C, P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México D.F.: McGraw Hill Interamericana.
- Jardin Infantil La comarca. (2012). *PEI: Facilitando la Construcción de Vínculos*. Bogotá, Colombia.
- Jimenez, L., & Muñoz, M. D. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de educación infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research In Educational Psychology*, 10(3), 1099-1122.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). Mejora de la Educación a través de la Investigación-Acción. Cómo planificar la investigación-acción. 172-185.
- Klimenko, O. (2009). Fomento de la capacidad creativa en la educación. *Katharsis*, 7, 7-41.
- Medina Sánchez, N., Tejada, M., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chavez, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 153-181.

Nicholson, S. (1972). The Theory of Loose Parts, An important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*, 4(2).

Orizaga, C. (2011). Tipos o Clases de Fichas bibliográficas. *Universidad Autónoma de Nayarit*.

Restrepo Loaiza, L. M., Serna Moreno, D. O., & Jimenez Palacio, J. M. (2017). La Influencia Del Arte En El Desarrollo Del Pensamiento Creativo En La Primera Infancia. Una Mirada Desde Las Prácticas Artísticas. *Escuela de Educación y Pedagogía - Repositorio Institucional UPB*.

Sternberg, R. J. (2012). The Assessment of Creativity: An Investment-Based Approach. *Creativity Research Journal*, 24(1).

Vela, P., & Herrán, M. (2019). *Piezas sueltas el juego infinito de crear*. Saint Joseph: Litera.

Anexo 1. Entrevista semiestructurada

Muestra de participantes: 6

Presentación

La idea de esta conversación es conocer cuáles son las intenciones pedagógicas desde la enseñanza-aprendizaje más importantes que se pueden rescatar de las provocaciones en el aula y qué otros aspectos pueden influir en la construcción de posibles encuentros pedagógicos.

Nombre del docente: _____

Institución educativa: _____

Curso o nivel a cargo: _____

Preguntas:

1. ¿Qué aspectos considera importantes, al momento de crear experiencias pedagógicas, con los niños y las niñas?

2. ¿Podría definir los obstáculos que puedan intervenir en la ejecución de las experiencias pedagógicas con los niños y las niñas?

3. ¿Qué actividades promueve para el fortalecimiento de necesidades e intereses de los niños y las niñas?

4. ¿Cómo fomenta usted en los niños y niñas la exploración del entorno y el descubrimiento en el momento de ejecutar una experiencia pedagógica?

5. ¿Mencione aquellas acciones que originan una transformación pedagógica posterior a posibles actividades?

6. ¿Qué componentes consideras importantes en el juego de los niños y niñas que pueda extender la diversión y el disfrute de esta actividad en primera infancia?

Anexo 2. Fichas bibliográficas

Tabla 1. Fichas bibliográficas

Autor (es): Freire, P.		Tipo de recurso: Libro	
Título: Pedagogía de la indignación			
Fecha publicación: 2006		Lugar de publicación: Routledge	
Páginas:	Volumen:	Edición:	
Lugar de consulta:			
Categorías	Piezas sueltas	Creatividad	Entornos de aprendizaje
Comentario: Los niños necesitan crecer ejerciendo capacidad de pensar, de indagarse y de indagar, de dudar, de experimentar hipótesis de acción, de programar y no solo seguir los programas impuestos antes que propuestos. Los niños precisan tener asegurado en derecho de aprender a decidir, cosa que solo se hace decidiendo.			

Autor (es): DEwhirST, C. B.		Tipo de recurso: Artículo	
Título: Patio de Juegos Natural y Recreativo de Uso Infantil			
Fecha publicación: 2019		Lugar de publicación: Dimensions of Early Childhood	
Páginas:7-17	Volumen: 1	Edición:47	
Lugar de consulta: Scholar			
Categorías	Piezas sueltas	Creatividad	Entornos de aprendizaje
Comentario: El siguiente hallazgo bibliográfico aporta a la propuesta resaltando la importancia de generar espacios de aprendizaje desde dos perspectivas; una desde la mirada del descanso y liberación de energía y otra como una extensión del aula interior, con la intención de estimular la curiosidad de los niños y las niñas, ejercitar habilidades de investigación, fomentar el juego y proporcionar un lugar y una oportunidad para correr y realizar actividades exigentes.			

Autor (es): Nicholson, S.		Tipo de recurso: Artículo	
Título: The Theory of Loose Parts, An important principle for design methodology			
Fecha publicación: 1972		Lugar de publicación: Studies in Design Education Craft & Technology	
Páginas:	Volumen: 2	Edición:4	

Lugar de consulta: Scholar			
Categorías	Piezas sueltas	Creatividad	Entornos de aprendizaje
Comentario: El siguiente hallazgo bibliográfico aporta a la propuesta definiendo que la metodología de las piezas sueltas posibilita el trabajo con los niños de primera infancia, al proponer la creación por intuición con cualquier tipo de elementos, material no estructurado, brindando la libertad de inventar juegos, lo que verdaderamente alimenta la creatividad.			

Autor (es): Sternberg, R. J..		Tipo de recurso: Artículo	
Título: The Assessment of Creativity: An Investment-Based Approach.			
Fecha publicación: 2012		Lugar de publicación: Creativity Research Journal,	
Páginas:	Volumen: 0	Edición:24	
Lugar de consulta: Scholar			
Categorías	Piezas sueltas	Creatividad	Entornos de aprendizaje
Comentario: El siguiente hallazgo bibliográfico aporta a la propuesta, resaltando que según Stenberg las habilidades de la Creatividad:			
Observación, análisis interpretación y resolución de problemas, expresión de ideas nuevas, como interpretación y transformación con una mayor adaptabilidad a nuevos entornos.			

Anexo 3. Algunos Ejemplos de instalación



Anexo 4. Formato 1 Observación creatividad

Formato de observación – Creatividad			
Nombre de la institución		Grupo	
Docente		Hora	
Observador		Fecha	
Objetivos: 1 2			
Instalación:		Reflexión. ¿Qué elementos promovieron la creatividad en esta instalación?	
			
1. ¿Cómo fue el ingreso a la instalación?			
2. ¿Qué preguntas o intervenciones hizo la maestra para activar la creatividad de los niños y niñas?			

3. Relata evidencias de creatividad en las interacciones de los niños.

4. ¿Qué aprendizajes nuevos surgieron a partir de las preguntas de cierre en la actividad? (Palabras nuevas, expresiones nuevas, productos construidos durante la experiencia).

5. ¿Qué conflictos surgieron en la experiencia y de qué manera se solucionaron?

6. Realiza un dibujo de la disposición final de la instalación.

Anexo 5 Figura 1

Poster: Ruta de Planeación de piezas sueltas

RUTA DE PLANEACIÓN PIEZAS SUELTAS

OBJETIVO Experiencia que puede convertirse en proyecto	DIMENSIONES <ul style="list-style-type: none">• Cognitivo• Corporal• Social relacional• Emocional
Fases de planeación	Acciones
1 INICIO <ul style="list-style-type: none">•Generar expectativa•Predecir la instalación•Provocar la acción de descubrir	Introducción Permitir la manipulación en cualquier acción: lanzar, golpear con otros elementos, construir, apilar, verter, halar, enroscar, entorchar ensayo-error causa-efecto
2. DESARROLLO <ul style="list-style-type: none">•Seguir la iniciativa del niño•Comentar y respetar•Preguntar•Responder	Indagación Lo que planean hacer Pedir explicaciones Hacer predicciones Relacionar lo aprendido con el entorno
3 CIERRE <ul style="list-style-type: none">•Mostrar lo aprendido•Necesidad e interés•Solución de problemas	Conclusión Alentar e intercambio verbal Socialización de lo realizado Reconocer y valorar el trabajo del otro Retroalimentar... fortalezas y aspectos por mejorar

Antes **Después**

Elaborado por
Alexandra Sanchez

Autor Sánchez, 2022