

## **LA LÚDICA, COMBUSTIBLE DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE**

Claudia Sandra Morales Díaz

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

### **Resumen**

En el Instituto Educativo Siglo XXI de Tauramena, Casanare; se ha venido desarrollando un movimiento pedagógico que deja de lado el trabajo diario a partir de contenidos y en cambio, le apuesta a desarrollar procesos de pensamiento, inteligencia emocional, social y cognitiva y la capacidad para utilizar herramientas de aprendizaje. Aunque ha logrado mejorar los resultados de las pruebas externas, de forma contundente, a tal punto que se ha convertido, la mejor institución en los tres últimos años de la Secretaría de Educación Departamental de Casanare; se ha encontrado algunas dificultades para desarrollar la creatividad y con ello el pensamiento divergente, tan necesario a la hora de dar solución a los problemas que plantea la vida. Por ello se ha proyectado la presente propuesta pedagógica en el área de educación artística, con el objeto de generar procesos que potencien el desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes, es decir que con el trabajo del área los estudiantes aprendan a pensar de forma diferente, proponer nuevos enfoques para analizar, ver e interpretar las realidades cotidianas, para producir sus propias propuestas, para ubicarse en el mundo como creadores, antes que en repetidores de procesos.

*Palabras clave:* Inteligencias múltiples, lúdica, pensamiento divergente, didáctica, creatividad.

## **Summary**

At Instituto Educativo Siglo XXI in Tauramena, Casanare; has been playing an educational movement that neglects the daily work from content and instead bet you develop thought processes, emotional, social and cognitive intelligence and the ability to use learning tools. Although it has managed to improve the results of external tests, so strong, so much so that it has become the best institution in the last three years of the Ministry of Education Department of Casanare; It has encountered some difficulties to develop creativity and thus divergent thinking, so necessary when to solve the problems of life. It is therefore designed this pedagogical proposal in the area of arts education, in order to generate processes that promote the development of divergent thinking in students, ie work area students learn to think differently, propose new approaches to analyze, view and interpret the everyday realities, to produce their own proposals, to settle in the world as creators, rather than repeaters processes.

*Keywords:* Multiple intelligences, playful, divergent thinking, didactic, creativity.

## **LA LÚDICA, COMBUSTIBLE DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE**

### **Introducción**

Al hacer una indagación teórica sobre la génesis de la creatividad, el desarrollo del pensamiento divergente y cómo la lúdica potencia estos procesos y plantear una propuesta,

orientada al desarrollo de estas habilidades en el ámbito escolar. Para hacerlo, parte de un análisis del devenir histórico de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación artística en el mundo, que ha venido dando unos virajes interesantes en los últimos tiempos debido a las dinámicas propias de reinterpretación del arte mismo y la importancia que vienen tomando disciplinas, como la audiovisual, que hace 60 años no existía. Por ello no resulta extraño que al revisar las proyecciones que hacen los Ministerios de Educación de países como Argentina, Brasil y el mismo Colombia, al determinar los caminos a seguir en la enseñanza de la Educación artística, se reinterpreten las concepciones sobre el tema y se abra espacios a disciplinas que antes eran apenas nombradas como en el caso de las audiovisuales.

Por ello la presente propuesta, busca indagar: ¿Qué es el desarrollo del pensamiento divergente?, ¿qué indicios, formas de concebir, razonar, proponer y actuar se pueden identificar como propias de un estudiante que ha desarrollado este tipo de pensamiento?, y ¿qué relación existe entre lo que se trabaja en el área de Educación Artística, y el desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes del Instituto Educativo Siglo XXI?

De acuerdo a lo anterior, se propone como objetivo general identificar las características del pensamiento divergente, y la forma como los procesos que lidera el área de Educación Artística contribuye o no a su desarrollo en los estudiantes del Instituto Educativo Siglo XXI de Tauramena. La propuesta busca crear una ruta didáctica para cada uno de los grados de básica secundaria que desarrolle el pensamiento divergente a través de las solución de problemas que se den en su comunidad y que evidencie o que proponga, involucrando a los demás docentes de la institución educativa y a los padres de familia, y que se reconstruya su proceso año a año.

Dentro de este contexto, la propuesta se plantea desde el enfoque descriptivo, a partir del cual se busca abordar el proceso investigativo en dos campos específicos: el primero la construcción teórica de lo que es y lo que evidencia el acto creativo como fruto del pensamiento divergente y el segundo propio de una dinámica comparativa, al establecer los rasgos creativos presentes en las producciones desarrolladas por los estudiantes del I.E. Siglo XXI y su relación con el hecho pedagógico que los fomentó. La claridad que se alcance con el estudio permitirá identificar las características de un acto creativo fruto del pensamiento divergente y a su vez se pretende que el estudio arroje ideas sobre la relación existente entre la propuesta pedagógica del área de Educación Artística y el desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes del Instituto Educativo Siglo XXI.

### **Abordaje teórico**

Dentro de las nuevas áreas de competencia, que viene valorando La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos(OCDE) a través del Programa internacional para la evaluación de estudiantes (PISA), al que pertenece Colombia, es la "Resolución creativa de problemas y habilidades de los alumnos para enfrentar problemas de la vida real" (OCDE, 2014). Esta competencia se comenzó a valorar desde el año 2012, cuyas pruebas han arrojado resultados para Colombia poco favorables, llegando a ocupar el último lugar de los 44 países evaluados con 399 puntos, compartiendo estas últimas posiciones con Bulgaria, Uruguay, Montenegro, Emiratos Árabes Unidos y Malasia." (El Tiempo, 2014). Frente a este resultado, el MEN, da

como respuesta que los resultados son responsabilidad de la mala calidad de los profesores. Aunque al magisterio le cueste asumir la total responsabilidad, se puede identificar una buena parte de la misma y ha de hacer el esfuerzo para identificar qué del sistema genera esos resultados. Es por ello que a nivel institucional se han venido haciendo cambios profundos con miras a dejar de insistir en los procesos tradicionales, pues seguramente no están en capacidad de cambiar los resultados.

Bajo esta perspectiva la comunidad educativa, del Instituto Educativo Siglo XXI, en el área rural de Tauramena – Casanare, han venido desarrollando procesos que pueden considerarse alternativas viables para interpretar el hecho pedagógico, de forma que pueda responder a las necesidades actuales, en la búsqueda de estrategias de formación de estudiantes creativos, sobre todo a la hora de enfrentar problemas de su entorno.

Dentro del Instituto Educativo Siglo XXI de Tauramena, se han venido desarrollando diferentes experiencias a partir de interpretar la praxis educativa desde el entendimiento de las múltiples inteligencias y haciendo énfasis en la inteligencia social y emocional, que le ha llevado a ganar un amplio reconocimiento a nivel regional e internacional – principalmente – y han llevado a sus profesores y su Rector a ser invitados y participar en eventos académicos en Panamá – Foro Latinoamericano de Docentes Innovadores 2010 -, Israel – Compartir es inspirar 2012 -, República Dominicana – Encuentro de Ciencia Activa y Valores 2013 – , Uruguay – Campamento de investigadores 2015 - y España – Pasantía por el País Vasco 2016 -. Igualmente en Colombia, se ha logrado participación y reconocimiento en los Foros Nacionales de 2008 hasta 2014 y en los procesos de ferias de investigación que promueve COLCIENCIAS,

desde el nivel institucional, local, zonal, departamental, regional y nacional. Además de convertirse en institución piloto en pedagogía, a la que acude a lo largo de los años profesores, directivos docentes, alcaldes, equipos de gobierno y organizaciones interesadas en la educación.

A toda esa tendencia pedagógica de la institución, no ha sido ajena el área de Educación Artística, que viene comprometida en el desarrollo del pensamiento divergente en el aula, con la creación de obras audiovisuales propias suscitadas a partir de retos o ideas generadoras. A partir de allí, se estaría estudiando cómo esa dinámica, propicia o no el surgimiento del genio creativo y la múltiple interpretación de realidades desde marcos poco convencionales

Considerando la capacidad creativa como un insumo invaluable, un ejemplo de ello es Steve Jobs (1955-2011), quien desde su perspectiva creativa, percibía su entorno de manera diferente a los demás, llevándolo a ser el fundador de Apple en 1976, y en 2014 ya contaba con 408 tiendas propias en nueve países, sin contar las tiendas en línea donde venden sus productos y dan asistencia técnica, que en el 2015, se convirtió en la empresa más valiosa del mundo según la revista Fortune. Este actual gigante de la tecnología de punta, que ha venido derribando previsiones de crecimiento, gracias a la capacidad para reinterpretar las necesidades de su entorno, y así desarrollando los servicios y las herramientas que puedan satisfacerlas.

En su discurso ofrecido en la Universidad de Stanford no explica sobre la importancia de conectar los puntos y como a él le era imposible conectar lo que aprendía en clase con su futuro,

pero fue muy muy claro al mirar atrás diez años más tarde, por eso concluye que “No se puede conectar los puntos hacia adelante, sólo pueden hacerlo hacia atrás, así que tendrán que confiar en que los puntos se conectarán alguna vez en el futuro y se tiene que confiar en algo, ya sea instinto.... porque creer que los puntos se unirán, te dará confianza a tu corazón” es decir, que estos conocimientos que adquirimos, tomarán sentido cuando empecemos a trabajar en lo que nos apasiona.

El ser humano a diario se ve sorprendido por la ruptura de paradigmas que se pensaban consolidados en el tiempo. Uno de esos cuerpos de creencias que definitivamente dio un viraje inesperado, fue el de la producción de riqueza que había tenido en diferentes épocas motores que le daban vida y que ahora cambió totalmente sus cimientos. En la era agrícola, la riqueza partía de la posesión y explotación de la tierra, en esas épocas, poseer tierra cultivable era el eje fundamental de toda fortuna, entonces surgieron hatos, señores y productos que determinaban el diario acontecer y acumulaban el poder a partir de lo que la tierra y el trabajo les aportaba; tanto así que en los llanos un negro o un mestizo se convertía en “blanco” en la medida que poseía tierra y ganado. En la era industrial el eje de la riqueza se concentró en la empresa y en el capital, así tener capital y empresas suponía la posibilidad de manejar mano de obra y crear productos que de acuerdo a las demandas de mercado generaban ganancias, poder y capacidad para manipular – dominar – de acuerdo a sus intereses. En la era del conocimiento todo cambió y lo que se veía con seguridad se fue derrumbando frente a los ojos de la gente y pronto las ideas sobre las que se construía la sociedad cambiaron. Hace unos años era impensado y menos para docentes, imaginar que el estudio formal perdiera su importancia, pero hoy, las grandes empresas

del sector tecnológico no contratan por los títulos obtenidos, sino por las capacidades para crear, imaginar, negociar, interactuar, cambiar, escuchar, valorar y trabajar en equipo; sin importar siquiera si cuenta con título o no.

Dentro del contexto creativo, una de las teorías que hemos tenido en cuenta en esta propuesta es la de las inteligencias múltiples de Howard Gardner quien consideraba que la inteligencia es una red de capacidades autónomas muy relacionadas y que se puede activar en varios marcos culturales para resolver problemas o crear productos acordes a las necesidades de su cultura y estas potencialidades se activan o no en función de la cultura, determinadas las oportunidades y las decisiones que toma cada persona. (Gardner, 2001).

En otro de sus apuntes llama la atención el siguiente escrito:

“que cuando una sociedad decide invertir recursos importantes en el desarrollo de una inteligencia particular, el hecho puede hacer que toda la sociedad sea inteligente en ese sentido. Lejos de creer que las inteligencias son algo fijo, considero que pueden modificarse considerablemente gracias a los cambios de los recursos disponibles y, para el caso, de los juicios que emitimos acerca de nuestras propias capacidades y potencialidades (Dweck y Licht, 1980). Cuanto más se crea en los enfoques contextuales y distribuidos de la inteligencia, menos sentido tendrá fijar límites inherentes al logro intelectual.”

El anterior fragmento nos confirma la importancia de fomentar actividades variadas y enriquecedoras cuando estamos en la difícil tarea de transformar la cultura para que los

estudiantes que aunque estén en zonas rurales distantes como la nuestra tengan mejores oportunidades frente a un mundo globalizado.

El doctor Ulrich Kraft doctor y escritor en su investigación sobre los mecanismos que activan o no la creatividad que igualmente investiga donde reside la capacidad inventiva deduce que los niños son aparatos de invención, venimos programados con la creatividad, y la educación en la encargada de orientar estas capacidades y generar las estrategias para que el pensamiento divergente jueguen papeles conducentes a multiplicar las capacidades de los estudiantes.

Pero no podría hablar de creatividad si no tomamos una de las herramientas dinamizadoras como lo es la lúdica, esta entendida como un juego cuya esencia es el disfrutar y aprender como lo menciona Romero (2001,p 22):

“Si realmente nos interesa el juego para generar aprendizaje significativo, este debe estar liberado de múltiples estereotipos, prejuicios y bloqueadores de la creatividad. Para asumir el juego como dinámica pedagógica y didáctica, aconsejamos: aprender a administrar algunas herramientas básicas para el despliegue de la creatividad como las herramientas heurísticas, aplicación de estructuras gráficas como el esquema mental (permite que el niño resuma información de forma libre, flexible y creativa), el uso de mandalas, micro ensayos gráficos “

Romero (2003) sugiere también, que el uso de múltiples tipos de representaciones visuales como la imagen descriptiva, expresiva, funcional, construccional, simbólica

y algorítmica, interacción con múltiples juegos, técnicas de dinámicas de grupo (Hostie, Raymond, 1990) y el juego con la literatura visual, simbólica, social, emocional, espacial y nocional hacen posible que la creatividad sea una efectiva realidad en el ámbito escolar.

Es importante tener en cuenta el significado del pensamiento divergente como la capacidad de encontrar soluciones poco tradicionales y más bien creativas, originales, brillantes desde diferentes puntos de vista, lo que amplía la gama de factibilidad, y aceptación por mayor cantidad de personas. Cuando la escuela da las herramientas para que este pensamiento divergente y la lúdica es el combustible, la construcción del conocimiento no se da desde el maestro al estudiante, sino a la par estudiante-maestro, juntos construyendo y reconstruyendo el concepto.

La era de la información y las comunicaciones se mueve a partir del pensamiento divergente, de ver el mismo horizonte con ojos diferentes y proyectar visiones impensadas e incluso absurdas, que seducen por su simplicidad y su capacidad para resolver problemas. Pensar el mundo y sus relaciones desde otra perspectiva, crear, inventar, intentar, fracasar, persistir, apasionarse: pareciera ser el ambiente en que se mueve la riqueza y la trascendencia. Pero la educación tradicional no está dada para ello. Incluso va en contravía, pues está montada sobre una visión que determina que el estudiante está allí para aprender un conocimiento sabido y acumulado por generaciones. Todo planteamiento pedagógico formulado desde el aprendizaje de la información, incluso desde la preeminencia del libro en el aula y mucho más del libro de texto; está condenado al fracaso. Por ello consideramos que la educación que vale la pena ha de dar una vuelta total a las concepciones de la clase misma, del objeto de aprendizaje y el foco en que se

hace énfasis en el aula. La formación parcelada por áreas de aprendizaje, va en contravía de un mundo holístico que requiere de diversas luces para generar el acto creativo. El profesor como referente de sabiduría, en la medida que tiene la respuesta a cada pregunta que pueda formular el estudiante, debiera ser jubilado del sistema y borrado de la mente como idea de lo que ha de ser el maestro.

Esto quiere decir que el estudiante no aprende en el vacío, sino que su desarrollo cognitivo está encaminado a la aplicación del saber o de la información a la creación de contenidos o productos digitales que son pertinentes a los retos planteados, es decir que sirven como producto que puede mercadearse y cobrarse por su valor creativo y por lo que aporta a la solución del problema planteado. Así el taller, a la usanza de los maestros artesanos y la construcción colectiva, como forma de construir alternativas nuevas a partir de unos referentes teóricos que sirven para dar base y sentido a lo que se hace; se convierte en la excusa para desarrollar el genio creador de los estudiantes.

En las artes, se viene profundizando en el desarrollo de productos audiovisuales donde se apliquen técnicas y se ensayen formas de decir, hacer y concebir la producción propia. No se aprende en el aire, se aprende en la medida que se necesita para objetivar lo soñado. Por ello se plantea en la presente investigación identificar hasta qué punto ese trabajo realmente está formando en el desarrollo del pensamiento creativo y cómo la técnica puede conducir a generar en los estudiantes posibilidades ciertas de crear productos novedosos que tengan validez en el mercado.

La Educación artística y la creatividad parecieran ir de la mano. Al revisar y conocer las muestras que hacen las diferentes instituciones en las ferias de artes, el observador, puede quedar maravillado con lo que allí se presenta: una realidad reinterpretada desde la visión del arte. Visto más de cerca el fenómeno de la creación artística de los estudiantes, se puede inferir que en las muestras aparecen aplicaciones de los siete campos del arte que contemplan los lineamientos curriculares colombianos, pero también subsisten muchas aplicaciones que están más cerca de la artesanía o la réplica burda de obras artísticas existentes en el mercado o en los referentes técnicos. Es decir que lo que de primera mirada sorprende, en las ferias de artes de los colegios, en un segundo momento, desencanta por su falta de originalidad.

Actualmente, se puede considerar que la juventud es hija de la televisión y el cine y que en ese convivir se ha dejado seducir por la imagen al considerarse un lenguaje cercano y significativo que le cautiva con una fuerza abrazadora, encontrando al observador frente a una “verdadera civilización de la imagen” (Clavero, 2008) que desarrolla a través del cine competencias como la comunicación lingüística y la valoración y tratamiento de la información; para llevarlas de un formato a otro, de la literatura al cine, del texto al escenario de la representación. Estos nuevos espacios, tiempos, temáticas e idearios generan formas variadas de expresión, de interpretación de la realidad y de comunicación. “Pero además ayuda a desarrollar otras competencias comunicativas que parecieran perder rumbo en la escuela como el aprender a mirar y con ello a poseer desde la esencia lo que se mira” (Ardevol & Muntañola, 2006), aprender a escuchar y ante todo aprender a desenredar la técnica utilizada o lo que se le ha dado en llamar en las clases de Educación Artística en el Instituto Educativo Siglo XXI ingeniería inversa. Esto es ver, analizar una obra, película o vídeo, en su complejidad no sólo temática sino

técnica, profundizar en los procesos de producción y postproducción aplicados e imaginar, proponer tratamientos paralelos y crear escenas similares y con el tiempo; producción propia que incorpora la técnica. Dicho de otra forma, analizar la riqueza técnica de un momento específico de una película como *La guerra de las galaxias* y desentrañar la forma como se construyó para crear una escena cinematográfica que utilice la misma técnica.

Aprender a mirar, que pareciera un acto simple y cotidiano, es la base misma de la investigación científica, pero además una posibilidad extraña y difícil de concebir, tal como lo refiere John Berger en su libro *Ways of seeing*, citado por (Ardevol & Muntañola, 2006) en que nos señala una ruptura en lo que usualmente se consideraría un acto simple: “lo que sabemos afecta a lo que miramos, de modo que nunca vemos el objeto por sí mismo, sino que la relación que establecemos con este objeto interviene en nuestra mirada.” (Ardevol & Muntañola, 2006). Esta realidad que pasa desapercibida en medio de la cotidianidad, de manera indirecta crea barreras y muros de verdades que son subjetivas, sin validez desde otras perspectivas generando realidades conflictivas.

Pareciera distante y de mucho presupuesto la creación cinematográfica, pareciera igualmente apta para otros ambientes, personas y países; pero, lo cierto es que éste mundo complejo en que la imaginación encuentra carne, hueso e imagen, es susceptible de ser formado desde nuestra idiosincrasia llena de las figuras, ideas e historias propias de la cultura llanera en donde converge la vida y la muerte, la realidad y la fantasía. Incluso en la construcción de esas posibilidades creativas, se abre campo a la demolición de los miedos y el encuentro de la voz que socialice, construya escenarios de catarsis y encuentro para exorcizar las llagas que dejó en la sociedad y

en los individuos la violencia pasada de los años cincuenta del siglo XX y la violencia cercana paramilitar y guerrillera.

Desde ésta visión de estudiar y profundizar en la cultura audiovisual, pero además de sumergir al estudiante en sus riquezas técnicas, dejarlo llevar por su lenguaje y soñar con producir contenidos propios; es que se presenta esta propuesta, que busca escudriñar en ese mundo creativo y leer en profundidad los rasgos del posible desarrollo del pensamiento divergente, de la creatividad, de la ruptura discursiva y la búsqueda alternativa de lenguajes propios que enriquecen el escenario de la producción. Con ello se pretende ir en contravía de los argumentos que expusiera Báez León Jaime Andrés, cuando considera que la realidad histórica en que se construye la educación colombiana está alinderada entre una educación de calidad – privada - a la que acuden las clases poderosas y una educación para pobres donde éstos aprenden a perpetuar su pobreza (Báez León, 2015). Pues la alternativa que muestra el Instituto Educativo Siglo XXI en la zona rural del Casanare, busca desarrollar entre los más pobres de la llamada “otra Colombia”, unos derroteros de calidad que rompan la continuidad de la pobreza, acudiendo al desarrollo de la inteligencia social, emocional y cognitiva – creativa.

A través de ello desarrollamos uno de nuestros principios misionales ligado a la creación de una mirada global y totalizante que no pierda la riqueza de las partes que componen el ser humano como ciudadano del mundo. Éste principio que Edgar Morín grafica de forma precisa en los Siete saberes... “Así mismo, como cada punto singular de un holograma contiene la totalidad de la información de lo que representa, cada célula singular, cada individuo singular contiene de

manera holográfica el todo del cual hace parte y que al mismo tiempo hace parte de él.” (Morín, 1999)

Se sabe que no existe una obra singular y que la creatividad como fruto del desarrollo del pensamiento divergente, se nutre de muchas voces, imágenes, fantasmas y duendes que murmullan al oído del creador y que le llevan a confundir todo, amasarlo, mezclarlo con su sangre y sus raíces hasta crear un nuevo texto iluminador que tiene de todo, pero a la vez se yergue como una voz propia y diáfana en el horizonte. Esa ambición que nos mueve, nos induce a crear una propuesta de investigación que determine, en esa voz, qué tanto puede ser eco de otras voces y qué creación propia.

En éste sentido el MEN (2008) al concretar las “Orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural”, establece una re significación del concepto mismo de la Educación Artística en los siguientes términos:

“es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio” (MEN, 2008, pág. 4)

En la cita anterior se puede reconocer claramente la fuerza que ejercen dos tendencias contemporáneas: la formación por competencias, que se identifica en una lectura del área, enfocada en las prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar; lo cual quiere

decir que ya no se busca, en el aula, trabajar sobre la información artística, sino que se trata de potenciar al estudiante para que desarrolle, encuentre y genere su propia voz en el arte. Y de otro lado la visión holística del arte llevado más al concepto de lo intercultural que se expresa en lo sonoro, lo visual y el hecho literario. Este hecho de vincular estos dos aspectos que encuentran su nicho de producción en las obras audiovisuales, en el cine y la televisión, - lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario – genera en sí una ruptura interesante con la tradición en la enseñanza de la Educación Artística que tenía mayor énfasis en la expresión plástica.

En los lineamientos que propuso el MEN. Sobre todo cuando se identifican las competencias claves que desarrolla la educación artística: (MEN M. d., 2007) Percepción de relaciones, atención al detalle, promoción de la idea que los problemas pueden tener muchas soluciones y las preguntas muchas respuestas... imaginación como fuente del contenido, etc. Plantean un gran reto al docente de Educación Artística, que suele resolver con multiplicidad de actividades de cada uno de los campos del arte, pero usualmente deja de lado al cine y la producción audiovisual que pueden ser las integradoras de todos esos campos. Por ello en la presente propuesta se pretende integrar todos los campos en uno que los explora, explota y genera posibilidades creativas inmensas y que conecta al estudiante. Esta visión construye una perspectiva holística donde cabe el cuerpo y no solo el lenguaje, la creatividad y no sólo la relación objetiva de procesos; donde el estudiante se interpreta a sí mismo como un ser capaz de crear y resolver problemas y no sólo de imaginar y solucionar a partir de la locuacidad y del lenguaje o de la repetición de fórmulas pre vistas, recuperadas o repetidas. En ello se reconoce la multiplicidad de miradas que construyen, crean o inventan las realidades y con ello generan la posibilidad del acto creativo. Como señalara Ayala (2015) “El objeto es en cuanto lo

nombramos, lo señalamos, lo describimos o le damos un orden; ¿será que la historia de un evento es la misma si es contada, narrada por observadores desde posturas contradictorias?”. Esa seguridad de la multiplicidad interpretativa se considera una puerta abierta en el proceso pedagógico para el surgimiento del pensamiento divergente.

### **Abordaje metodológico**

Se propone desarrollar la propuesta en el Instituto Educativo Siglo XXI, ubicado en el área rural de Tauramena – Casanare, bajo un tipo de investigación cualitativa, ya que se colectará información del entorno para luego proceder a su interpretación y análisis, cuyo significado estará mediado por las ideologías la cultura, las conductas observables y el conocimiento. Con ella se busca afrontar los problemas a través de la permanencia prolongada y la participación de los estudiantes que en este caso son los principales elementos de estudio.

Esta propuesta se desarrollará bajo el enfoque de investigación acción participativa (IAP), ya que a partir de la observación y participación, facilitará la apropiación del proceso y de los resultados por parte de la comunidad, basándose en las realidades humanas, además de contar con un procedimiento específico en el cual no solo se investiga sino que se participa en un accionar concreto.

El Instituto Educativo Siglo XXI ha venido elaborando, desde todas la áreas y más especialmente en la Educación Artística, un proceso metodológico que espanta de las clases la transmisión de la información y la construcción teórica en abstracto como fundamento del hecho

pedagógico. Se trabaja a partir de retos que llevan al estudiante a desarrollar contenidos digitales que se convierten en “un contexto sumamente interesante y retador, pues de acuerdo a Restrepo Quevedo (2014) se busca que la relación arte, diseño, ciencia y tecnología no sea meramente explorativa o experimental, sino que se integre con pertinencia y propiedad, ante los problemas del mundo.

Para el alcance del objetivo planteado, el cual será desarrollado por toda la población estudiantil de educación básica secundaria y educación media de la institución, se pretende comenzar por identificar las bases de conocimiento y percepción de los rasgos visibles de una propuesta u obra que puedan ser considerados como creativos en un momento dado.

Esto será a partir de integrar el arte, el diseño, la ciencia y la tecnología en herramientas audiovisuales para explorar, explotar y generar posibilidades creativas inmensas que conectan al estudiante, mediante la búsqueda de múltiples soluciones a situaciones en contexto que se proponen según el momento de aprendizaje. Por lo tanto, serán proyectos desarrollados por los estudiantes para que logran potencializar sus habilidades creativas.

De otro lado caracterizar las estrategias pedagógicas que se utilizan en el área de Educación Artística con la intención de provocar el desarrollo de la creatividad y la multiplicidad de interpretativa, ya que esta área porporcionará los elementos teóricos y prácticos para que los estudiantes desarrollen las competencias requeridas dentro del proceso creativo, haciendo uso de herramientas audiovisuales y tecnológicas, uso de programas y redes sociales, que le permitirán

colectar información de su entorno, desarrollar su proyecto creativo y plasarlo de igual manera a través de estas herramientas.

Por último se busca establecer una relación de causa a efecto de la metodología con los resultados, con miras a identificar los rasgos creativos presentes en los productos generados por los estudiantes y de esa forma determinar, hasta qué punto la relación establece equivalencia o resultado propiciado por la propuesta pedagógica.

Como actividades, concretas, a través de las entrevistas de pregunta abierta, espacios y tiempos para la generación de grupos de discusión y uso de técnicas de observación; se espera construir una ruta didáctica para cada uno de los grados de educación básica secundaria y desarrollarla durante el año lectivo en el cual se involucre a los docentes y padres de familia de la comunidad.

Finalmente para alcanzar la evaluación continua del proceso, a través de bitácoras donde será consolidará información a la par que el proceso de observación se va desarrollando, la cual permitirá el análisis final de proceso. Con esta información se podrá encontrar paulatinamente los aciertos y desaciertos, para poder ejecutar las acciones correctivas pertinentes a medida que se ejecuta la propuesta.

De tal manera, que de acuerdo lo anterior, la propuesta considera a los estudiantes como los objetos de estudio y principales aportantes a su desarrolla, pero obviamente, la comunidad

educativa, compuesta por docentes, administrativos y padres de familia, serán partícipes fundamentales durante su ejecución.

### **Conclusiones**

Al plantear la propuesta desde el enfoque descriptivo, se busca abordar el proceso investigativo en dos campos específicos: el primero la construcción teórica de lo que es y lo que evidencia el acto creativo como fruto del pensamiento divergente y el segundo propio de una dinámica comparativa, al establecer los rasgos creativos presentes en las producciones desarrolladas por los estudiantes del I.E. Siglo XXI y su relación con el hecho pedagógico que los fomentó.

La claridad que se alcance con el estudio permitirá identificar las características de un acto creativo fruto del pensamiento divergente y a su vez se pretende que el estudio arroje ideas sobre la relación existente entre la propuesta pedagógica del área de Educación Artística y el desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes del Instituto Educativo Siglo XXI.

### **LISTA DE REFERENCIAS**

Ardevol, E., & Muntañola, N. (2006). *Representación Y Cultura Audiovisual En La Sociedad Contemporánea*. Barcelona - España -: Editorial Uoc.

- Ayala, M. L. (2015). El Cuerpo: Un Saber Pedagógico Pendiente. *Revista Tesis Psicológica* 10 - 2, 174-188.
- Báez León, J. A. (2015). Educación De Calidad Y Educación De Caridad. *Dialéctica Libertadora*, 157 - 167.
- Clavero, S. (2008). *Lenguaje Audiovisual - Medios Digitales* -. Madrid - España: Documento Digital En Pdf.
- Men. (2008). *Orientaciones Pedagógicas Para La Educación Artística Y Cultural*. Bogotá: Men.
- Men, M. D. (2007). *Eduación Artística - Serie Lineamientos Curriculares* -. Bogotá: Documento Pdf Oficial.
- Morín, E. (1999). *Los Siete Saberes Necesarios Para La Educación Del Futuro*. París - Francia - : Organización De Las Naciones Unidas Para La Educación, La Ciencia Y La Cultura.
- Ocde. (4 De Abril De 2014). Pisa In Focus 38. Paris, Francia.
- Redacción El Tiempo.Com, A. Y. (1 De Abril De 2014). Colombia Se Vuelve A Rajar En Pruebas Pisa. *El Tiempo*, Págs. [Http://Www.Eltiempo.Com/Archivo/Documento/Cms-13761795](http://Www.Eltiempo.Com/Archivo/Documento/Cms-13761795).
- Restrepo Quevedo, D. A. (2014). Hacia Una Semántica De Los Contenidos Digitales. *Polemikós*, 98.
- Universidad Nacional Abierta Y A Distancia, Modulo Inteligencia Y Creatividad (2007) [http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401509/exe\\_archivo/leccin\\_2\\_pensamiento\\_divergente.html](http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401509/exe_archivo/leccin_2_pensamiento_divergente.html)
- Guilford, J. (1991) *Creatividad Y Educación*. Editorial Paidós. Barcelona. 1991 <http://www.edwdebono.com/spanich/bioges.html>